

Nintendo 100% action!

Neu!

Ausgabe 4/5

DM 6,80 • Sfr 6,80 • öS 55

Das neue Magazin
für das N⁶⁴!



64

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

Super Mario⁶⁴

Er ist wieder da! Und diesmal
in absoluter Bestform!

WaveRace⁶⁴

Der neue Surfer von Nintendo
auf dem Prüfstand!

Wettbewerb

5 N64!

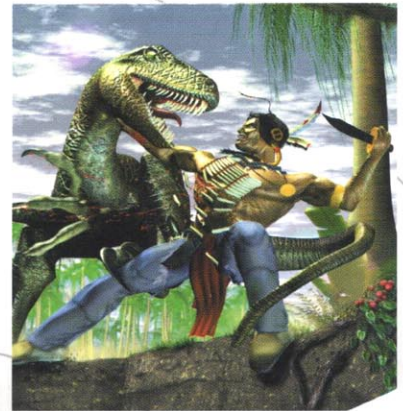


Shadows of the Empire

Die MACHT ist stark wie nie!

Großer 12-Seiten-Test.

So hat man Star Wars noch nicht erlebt!



Wer macht das Rennen: Cruis'n USA – Mario Kart⁶⁴ – Top Gear Rally?

DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR WARS

HELDEN

**RIESEN
POSTER**

LUKE
SKYWALKER

**SUPER
PIN-UP**

HAN SOLO

**UND
PIN-UPS VON**

- ✦ HAN SOLO &
CHEWBACCA
- ✦ PRINCESS LEIA
- ✦ R2-D2 &
C-3PO
- ✦ BEN KENOBI



**Jetzt
im
Handel**

Willkommen in der **ZUKUNFT...**

Nintendo⁶⁴



Willkommen bei **64 POWER!**

64

1/97

power

unabhängig, unbestechlich, aktuell

04

1/97

Inhalt



64 power Nummer 1 1997

Die Spiele

Hier werden die aktuellsten offiziellen und Import-Titel von Experten getestet.

Previews

Ein Überblick über alle heißen N64-Titel des Jahres '97!

TUROK DINOSAUR HUNTER	80
REV LIMIT	82
GOLDENEYE 007	82
TOP GEAR RALLY	84
ZELDA 64	85
WILD CHOPPERS	88
FREAK BOY	88
BLAST CORPS	92

Das beste Videospiel aller Zeiten?

SUPER MARIO⁶⁴

[16] Der große Test auf 13 Seiten komplett mit Spielführer für die ersten Levels. Du wirst begeistert sein!



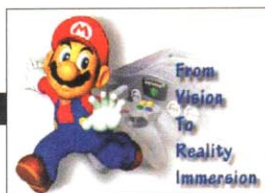
PILOTWINGS⁶⁴

[30] Nur Fliegen ist schöner! Test und Spielführer für einen heißen Flugtitel!



WIE ALLES BEGANN...

[07] Du willst wissen, wie der Nintendo 64 entstanden ist? Hier erfährst Du die historischen Fakten und die technischen Daten!



Gewinnspiel!

EIN NINTENDO 64!
Ja, wir verlosen fünf Nintendo 64.
Näheres auf Seite 29!

DARK RIFT 94
HEXEN 64 94
STAR FOX 64 96



Reviews
Ausführliche Tests und umfassende
Spielführer für die neuesten Games.

SUPER MARIO 64 16
PILOTWINGS 64 30
J LEAGUE PERFECT STRIKER 36
WAVE RACE 64 42
SHADOWS OF THE EMPIRE 50
MARIO KART 64 62
DOOM 64 70
CRUIS'N USA 74
KILLER INSTINCT GOLD 78

SHADOWS OF THE EMPIRE

[50] 12 Seiten mit Jawas, Boba Fett, Storm Troopers und der Macht. Das geht ans Herz!



WAVE RACE⁶⁴

[42] Mit Nintendos heißem Jetski-Renner bekommst Du nicht nur nasse Füße!



MARIO KART⁶⁴

[62] 8 pralle Seiten für das beste Renn-Game aller Zeiten!



Keine Zeit zum Lesen?

● In den Reviews tauchen immer wieder schwarze Kästen auf, in denen Du bestimmte Infos zum Spiel erhältst. Du brauchst nicht mehr den ganzen Test zu durchsuchen, wenn Du ein bestimmtes Detail wissen möchtest.

Speicheroptionen



SPEICHER:
HIER ERFÄHRST DU, WELCHE SAVE-OPTIONEN DIE CARTRIDGE BIETET.
CONTROLLER PAK:
DU KANNST EIN SEPARATES MEMORY PAK KAUFEN. ABER WELCHE VORTEILE BRINGT'S DIR?

Kurz & knapp

● HIER SAGEN WIR DIR, WIE WEIT DAS GAME DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 AUSNUTZT UND WELCHE BESONDERHEITEN ODER WELCHE NEUEN FEATURES DES SPIELS DURCH DEN N64 ERST MÖGLICH WURDEN.

Wertung⁶⁴

Die Auszeichnungen

Kein Review-Magazin ohne passende Auszeichnungen für die besten Spiele! Im 64 Magazin sind das der Karat und die Goldmedaille.

über 90 %

Durchweg brillante Spiele bekommen von uns 64 Karat verliehen.



über 95%

Eine Goldmedaille gibt's für die absoluten Sahneteilchen unter den N64-Games. Sie gehören in jede gute Spiele-sammlung.



Die Bewertungen

Hier erkennst Du auf einen Blick, wie das Game in Sachen Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß abschneidet.



TOP-WERTUNG! BESSER GEHT'S NICHT.



BEEINDRUCKEND, ABER NICHT GANZ ASTREIN.



AUSREICHEND GUT, ABER NICHTS BESONDERES.



HIER WIRD'S LANGSAM SCHATTIG. VORSICHT.



ABSOLUTER BLÖDSINN IN JEDER HINSICHT.

FOLGE MIR ...

So bewerten wir die Spiele

05

wer Nummer 1



Willkommen beim N⁶⁴!

Neuvorstellung seit der Markteinführung des NES (Nintendo Entertainment System) im Jahre 1983. Erstmals seit 1992, als das Super NES auf den Markt kam, ist das in Kyoto ansässige Unternehmen wieder an der Spitze der technischen Entwicklung angelangt. Es gibt jedoch einen wichtigen Unterschied: Das N64 muß sich gegen die PlayStation von Sony behaupten – ein viel ernster zu nehmender Gegner als der weithin überschätzte Mega Drive von Sega.

Für Nintendo allerdings ist diese Situation nicht so ganz neu. Das Mega Drive kam ein Jahr vor dem SNES auf den Markt, so daß Nintendo mit seinem technisch überlegenen Produkt zur Aufholjagd ansetzen mußte. Ähnlich stellt es sich jetzt mit dem N64 dar, dessen Markteinführung sich mehrfach verzögert hatte. Nur stellt sich die Frage, ob Nintendo durch die ständigen Terminverschiebungen seine Fans vergrätzt oder erst recht neugierig gemacht hat.

Das Nintendo 64-Magazin, das Du gerade in der Hand hältst, soll daher nicht nur die neue Superkonsole N64 vorstellen. Es ist zugleich auch ein Test für Nintendo: Die verkaufte Auflage wird nämlich zeigen, ob die früher so zahlreichen Nintendo-Fans bei der Fahne geblieben sind oder ob sie sich durch die schon länger verfügbare PlayStation verführen ließen.

Wir haben das "64 power" produziert, um Dich mit den gründlichsten und am besten recherchierten Reviews und Previews für das N64 zu versorgen. Dieses dickleibige Heft ist vollgepackt mit Informationen über die technisch am meisten ausgereifte 64-Bit-Maschine, die es zur Zeit gibt. Wir wollen Dir beweisen, was der N64 kann. Auf dem Markt gibt es nichts besseres! Auch wenn die Maschine zur Zeit noch fast 400 Mark kostet – wir wollen Dich darin bestätigen, daß die Kaufentscheidung richtig war. Auf den folgenden 92 Seiten erzählen wir Dir alles über das N64, die Geschichte seiner Entstehung, seine technischen Einzelheiten. Zusätzlich findest Du Reviews der ersten für diese Konsole entwickelten Spiele, sowie Previews aller Spiele, die in diesem Jahr noch in den Handel kommen sollen. Willkommen in der Zukunft, willkommen beim Nintendo 64!

MARTIN WILMER

06



Der weltweit erfolgreichste Hersteller von Videospielen – Marktführer auf dem Weltmarkt bei Grafik-Workstations - 64-Bit-Technik – eine Generation Vorsprung vor der Konkurrenz. Kein anderes Video-Spielsystem wurde seit dem 23. August 1993, dem Tage seiner Ankündigung, mit einer solchen Spannung erwartet wie der N⁶⁴.

Der lange Weg zum N⁶⁴ - Wie alles begann ...

Text: Kevin Landois

07



Seit einiger Zeit stehen die N64-Konsolen in den Regalen der Kaufhäuser. Heute kann man es kaum noch nachvollziehen, welch hochgeschraubte Erwartungen die Ankündigung Nintendos begleiteten, dieses neue System entwickeln zu wollen. Jahrelang hatte sich das Nintendo-Management die Köpfe über einen Nachfolger für die SNES-Konsole zerbrochen, und plötzlich wurde die Fachwelt damit konfrontiert, daß die Firma die nächste – noch gar nicht existierende – Konsolen-Generation einfach überspringen wollte. Unter dem Arbeitstitel "Project Reality" sollte Nintendos neue Konsole die auf 64-

Bit-Technik beruhende "Reality Immersion Technology" nutzen. Die war damals noch so teuer, daß sich nur wenige Programmierer entsprechende Workstations leisten konnten. Erste Screenshots für die Werbung zeigten einen in 3-D gerenderten Mario vor einer grafisch brillanten Stadtkulisse. Vielen Fachleuten kamen diese Screenshots damals wie pure Science Fiction vor – "Project Unreality" untkten die Zyniker, vor allem angesichts des angekündigten Preises von 250 \$. Schon zwei Monate später warf Matsushita – weltweit der größte Produzent von Unterhaltungselektronik – seine 32-

Bit-Konsole 3DO auf den Markt – für 699 \$. Nintendo reagierte mit der Ankündigung, Ende 1995 eine bessere Maschine für nur ein Drittel dieses Preises herauszubringen. Fast alle Fachleute schüttelten ungläubig den Kopf.



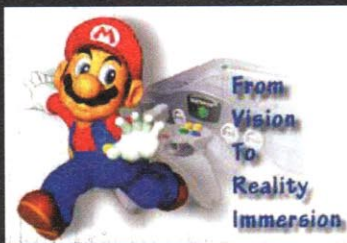
1993 WURDEN WORKSTATIONS VON SGI (SILICON GRAPHICS INDUSTRIES) VORWIEGEND VOM MILITÄR, IN ARCHITEKTURBÜROS UND IN DER FILMINDUSTRIE EINGESETZT.



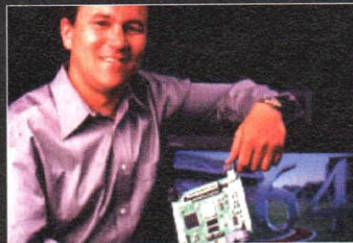
ALS NINTENDO SICH NOCH AUF NEBULÖSE ANKÜNDIGUNGEN BESCHRÄNKTE, STellte DIESE 3DO-KONSOLE BEREITS DEN TECHNischen STANDARD DAR. DIE FIRMA 3DO WAR IM MAI 1993 IN DER WALL STREET AN DIE BÖRSE GEGANGEN, IHR AKTIENKURS VERDOPPELTE SICH INNERHALB EINES TAGES. 3DO RÜHMTE SICH DAMALS, DIE NEUE KONSOLE WERDE DIE ENTSPRECHENDEN GERÄTE VON NINTENDO UND SEGA FÜR ALLE ZEITEN IN DEN SCHATTEN STELLEN.

N DEN VERGANGENEN JAHREN JEDOCH WERDEN DIE SÜNDHAFT TEUREN WORKSTATIONS VON SGI ZUNEHMEND VON SPIELENTWICKLERN EINGESETZT. DAS VERGNÜGEN KONNTEN SICH ABER NUR DIE FIRMAN LEISTEN, DIE ÜBER ENTSPRECHENDE ENTWICKLUNGETATS VERFÜGTEN ODER DEREN MANAGEMENT SO WEITSICHTIG WAR, DASSES NUR AUF DIE BESTE TECHNIK ZURÜCKGRIFF.

OCTANE
POWER DESKTOP WORKSTATION



MARIO WIRBT HIER FÜR MIPS, DIE DIE GANZE WEIT MIT MODERNSTEN RISC-CHIPS VERSORGEN. DIE FIRMA SGI ÜBERNAHM DAS UNTERNEHMEN IM JAHRE 1996



EREK MEYER VON SGI PRÄSENTIERT HIER VOLLER STOLZ DEN CHIP-SATZ FÜR DEN N64. ZYNIKER HATTEN LANGE BEHAUPTET, SGI WÜRD EINE DERARTIG AUSGEPUTTE MASCHINE NIEMALS ZU EINEM VERNÜFTIGEN PREIS LIEFERN



KILLER INSTINCT VON RARE SOLLTE URSPRÜNGLICH DAS ERSTE SPIEL SEIN, DAS AUF DEM N64 IN SEINER VERSION ALS SPIELHALLEN-MASCHINE LÄUFT



OBWOHL DIE NEUE KONSOLE IN JAPAN NIE ANDERS ALS NINTENDO 64 HEISEN SOLLTE, WURDE SIE EINE ZEIT LANG AUF DEN ANDEREN MÄRKTE ALS ULTRA 64 ANGEKÜNDIGT

VIEL VERWIRRUNG IM ANFANG

Eines der größten Problem für Nintendo war die geringe Zeit, die für die Entwicklung zur Verfügung stand. Ende der 80er Jahre hatte das Unternehmen mit dem NES den Markt der 8-Bit-Konsolen beherrscht. Aber Verzögerungen bei der Entwicklung des Nachfolgemodells Super NES führten dazu, daß Sega mit seinem Mega Drive (1998) den 16-Bit-Markt in Europa dominierte und in den USA gleichzog. Und mit der langen Entwicklungszeit für den N64 drohte die Kluft noch größer zu werden. Der Jaguar von Atari und der 3DO kamen Ende 1993 auf den Markt, der Saturn von Sega und die PlayStation von Sony folgten ein Jahr später. Die Public-Relation-(PR) Abteilung von Nintendo reagierte zum einen mit dem Versprechen, die Entwicklung von Spielen für das SNES gehe weiter. Zum andern hielt das Management die Öffentlichkeit mit immer wieder neuen Pressemitteilungen in Atem, um das Interesse am "Project Reality" wachzuhalten. In perfekter Weise zelebrierte Nintendo diese PR-Strategie bei der Computermesse Summer Consumer Electronics Shows (CES), wo erste Sequenzen der neuen Plattform vorgeführt wurden. Bekannte Nintendo-Figuren wurden in eine grafisch exzellente Welt versetzt – alles sorgfältig auf Workstations von SGI gerendert. Und ein neuer Name war parat: Ultra 64. Erst gegen Ende

der Präsentation platzte die Bombe: Die brillanten Donkey Kong Country-Szenen waren allesamt auf einem Super NES gelaufen. Während der Entwicklung des "Project Reality" hatte die britische Firma Rare einen Durchbruch erzielt. Das "Advanced Computer Modelling" (ACM) ersetzte die konventionelle Methode, handgezeichnete Figuren auf einer Workstation zu rendern und zu animieren. Das Ergebnis war, daß 2-D-Spiele selbst auf 16-Bit-Maschinen aussahen, als seien sie Meisterwerke in 3-D. Zu Weihnachten 1994 wurden von Donkey Kong Country auf diese Weise mehr Spiele verkauft als von der gesamten 32-Bit-Konkurrenz zusammengenommen.

NEBEL, SPIEGELFECHTEREIE UND ACM

Obwohl auf der CES selbst keine N64-Titel präsentiert wurden, zeigte Nintendo Fachjournalisten bei einem geheimen Treffen zwei neue Spiele für das Ultra 64. Immerhin kündigte die Firma im August an, die Hardware für "Project Reality" werde 1994 für Spielhallen zur Verfügung stehen. Während Sega und Sony sich auf die Umsetzung von Spielhallen-Versionen für Konsolen konzentrierten, sollte Ultra 64 den umgekehrten Weg gehen. Die Firma Williams, Spezialist für Spielhallen-Automaten, Produzent der Mortal Kombat-Serie und Konkurrent von Sega, griff sofort zu. Die Spiele, mit denen Nintendo seine lange erwartete Rückkehr zum

Spielhallen-Markt einleitete, waren Killer Instinct und Cruisin' USA. Keines von beiden stammte von Nintendo – das eine hatte Eugene Jarvis für Williams, das andere hatte Rare entwickelt. Beide Spiele liefen in den Spielhallen auf Maschinen von Williams.

DER STOFF, AUS DEM DIE TRÄUME SIND

In Wirklichkeit trafen die ersten Workstations für die Entwicklung von N64-Spielen erst im Juli 1994 ein. Es handelte sich um Onyx-Rechner von Silicon Graphics (SGI), die in der Lage waren, das N64 zu simulieren. Damit konnte die Entwicklung dieser Spiele anlaufen, obwohl so erfahrende

hinaus, ein obskures schottisches Softwarehaus zu sein. Paradigm war Spezialist für Kriegs-Simulationen, und Spectrum Holobyte tummelte sich vorwiegend auf dem PC. In erster Linie dienten diese Ankündigungen wohl dazu, die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit von der Markteinführung der Konkurrenzprodukte Saturn (Sega) und PlayStation (Sony) in Japan abzulenken. Fachleute gingen davon aus, daß Nintendo sehr schnell mit dem N64 auf den Markt kommen müsse, um der Konkurrenz gewachsen zu bleiben. Das Unternehmen beschränkte sich jedoch zunächst darauf, Fotos vom Gehäuse des neuen Geräts zu

Eine Maschine, die die Kon

Firmen wie LucasArts durchaus ihre Zweifel hatten, ob die Simulation korrekt genug ablief. Unabhängige Entwickler bekamen die ersten Programmiermaschinen erst gegen Ende 1995. Noch unglaublicher ist, daß Nintendo die ersten technischen Daten erst im Januar 1995 bekanntgab. Noch mehr Verwirrung entstand durch die Bekanntgabe einer Partnerschaft mit der amerikanischen Fernsehkette GTE sowie mit den Softwarefirmen Acclaim, DMA, Rare, Paradigm, Spectrum Holybyte und Williams. Ein merkwürdige Zusammenstellung: DMA hatte mit Lemmings einen Riesenhit gelandet, kam aber nicht über den Ruf

veröffentlichen. Es weigerte sich aber, irgendwelche Einzelheiten zu dem als "revolutionär" beschriebenen Controller herauszurücken. Noch schlimmer: Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi gab bekannt, die neue Konsole komme nicht Ende 1995, sondern erst im April 1996 heraus. Glücklicherweise lief das weltweite Geschäft mit dem Super NES immer noch zufriedenstellend. Donkey Kong Country 2 kam heraus, Killer Instinct ebenfalls.

DIE VERZÖGERTE REVOLUTION

Wie sich dann schließlich heraus-



NintendoPlayStation?!

● NINTENDOS ERSTES SYSTEM DER "NEUEN GENERATION" SOLLTE URSPRÜNGLICH GEMEINSAM MIT SONY ENTWICKELT WERDEN. 1988 HATTEN BEIDE UNTERNEHMEN EINEN VERTRAG UNTERZEICHNET, AUF DESSEN GRUNDLAGE SIE EIN CD-LAUFWERK FÜR DAS SNES ENTWICKELN WOLLTEN, DAS AUF DEN NAMEN PLAYSTATION HÖREN SOLLTE. DAS PROJEKT WURDE OFFIZIELL IM JUNI 1991 AUF DER CES VORGESTELLT. TROTZ EINES STREITS MIT SONY WURDE DER VERTRAG DANN NEU VERHANDELT. AUF DER CES IM JAHRE DARAUF VERSPRACH NINTENDO, DAS NEUE GERÄT WERDE ENDE 1993 AUF DEN MARKT KOMMEN. PROGRAMMIERMASCHINEN WAREN BEREITS AUSGELIEFERT, DIE ERSTEN SPIELE WAREN BEREITS PROGRAMMIERT, DIE PROTOTYPEN GEBAUT. DIE GEMEINSAME PLAYSTATION WAR MEHR ALS NUR EIN CD-LAUFWERK. IHRE CPU ARBEITETE MIT 32 BIT, SIE HATTE EINEN 16-BIT-CHIP FÜR DIE DATENÜBERTRAGUNG UND EIN LAUFWERK MIT DOPPELTER GESCHWINDIGKEIT. NINTENDO BEHAUPTETE DAMALS, DAS IMMER NOCH AUF DEM SNES BASIERENDE SYSTEM WERDE ALLEN ANDEREN 16-BIT-KONSOLEN WIE ETWA COMMODORES CDTV, NEC'S TURBOGRAFX UND SEGAS MEGA-CD ÜBERLEGEN SEIN. AUCH ATARIS JAGUAR UND DAS 3DO SEIEN KEINE GEGNER. IRGENDWANN IM LAUFE DES JAHRES 1993 LIEß DER ENTHUSIASMUS BEI NINTENDO JEDOCH NACH. DAS MANAGEMENT ENTSCHLOß SICH, IM ALLEINGANG EIN VIEL ANSPRUCHSVOLLERES ZIEL ANZUSTEUERN.

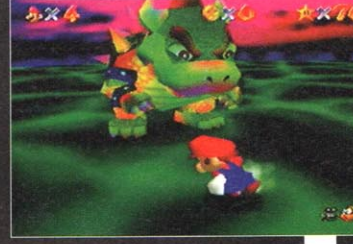
Der Nintendo⁶⁴ ist da!



DIE MEHRFACH VERZÖGERTE VORSTELLUNG DES N64 FAND SCHLIEßLICH ENDE 1995 IN JAPAN STATT. ES GAB ABER WEITERE VERZÖGERUNGEN



EINE FRÜHE VORAB-VERSION VON MARIO 64 BEGEISTERTE DIE FACHJOURNALISTEN. MIYAMOTO WAR ABER NOCH LANGE NICHT ZUFRIEDEN; ER VERLANGTE WEITERE VERBESSERUNGEN



NACH ALL DEN VIELEN VERZÖGERUNGEN WURDE DER N64 SCHLIEßLICH AM 30. SEPTEMBER LETZTEN JAHRES AUCH IN DEN USA AUF DEN MARKT GEBRACHT. DAS TIME MAGAZINE GAB IHM DEN TITEL "MASCHINE DES JAHRES".

stellte, würde es ein Ultra 64 niemals geben. Nintendo ließ den Namen fallen und nannte die neue Konsole Nintendo 64. Die Termine für die Markteinführung waren hinfällig geworden: Die für den April '95 vorgesehene weltweite Einführung wurde auf einen unbestimmten Termin verschoben, die für die USA auf den 30. September und die für Europa auf den Spätherbst festgelegt. Es war auch keine Rede mehr davon, daß zeitgleich zehn Spiele für das N64 zur Verfügung stehen sollten; und die den Medien präsentierten Spiele Super Mario 64 und Kirby Bowl nutzten nicht einmal die technischen Möglichkeiten des neuen Gerätes aus. Glücklicherweise kam das Mario-Spiel

wegen seiner erstklassigen 3-D-Grafik dennoch gut bei der Fachpresse an. Nintendos Präsident Yamauchi stellte Super Mario 64 in den Mittelpunkt einer langen Rede, in der er herablassend die 32-Bit-Konkurrenz wegen ihrer "drittklassigen Titel" heruntermachte und ihnen ein böses Ende prophezeite, wie es die Firma Atari erlebt hatte. Nach seinen Worten war lediglich Nintendo berufen, diese Branche vor dem Absturz zu retten ... Das war nicht nur Gerede. Es stellte sich heraus, daß die Ankündigung der weltweiten Markteinführung nur ein Propagandatrick war. Um so sorgfältiger achtete die Firma darauf, daß die Japan-Premiere zum April '95 eingehalten wurde. Als Chefentwickler

Shigeru Miyamoto um mehr Zeit für die Feinarbeit an Super Mario 64 bat, bekam er sie – wahrscheinlich hätte jede andere Firma zu diesem Zeitpunkt das noch nicht ganz fertige Produkt rücksichtslos auf den Markt geworfen. Nintendo wartete so lange, bis das Produkt alle Qualitätsanforderungen erfüllte. Der Japan-Start wurde schließlich doch um zwei Monate verschoben, der Europa-Start auf das Frühjahr '97 festgelegt – 18 Monate später als vorgesehen. Die ersten Geräte kamen dann in Japan am 23. Juni vergangenen Jahres auf den Markt.

Konkurrenz weit hinter sich läßt

Nintendo 1889 – 1997

Die Firma Nintendo wurde 1889 von Fusajiro Yamauchi gegründet. "Arbeite hart! Letztendlich liegt alles in der Hand des Himmels", heißt der Name übersetzt – ein für europäische Ohren etwas bombastischer Titel für eine Spielkartenfabrik. Der jetzige Chef, Hiroshi Yamauchi, übernahm die Firmenleitung 1949 im Alter von 21 Jahren. Um keinen Zweifel daran zu lassen, wer in dem Unternehmen der Boss ist, feuerte er unverzüglich alle Manager, die für seinen Großvater gearbeitet hatten. Mit eisernem Willen und übersteigertem Ehrgeiz investierte er in alle möglichen Geschäftsfelder: Taxiunternehmen, Kochbeutelreis, Spielzeug und Spielhallen-



Automaten. Zu Anfang der 80er Jahre zog sich Nintendo aus dem Geschäft mit Spielhallen-Automaten zurück und lenkte alle Investitionen in das Famicom-Geschäft (Family Computer). Das Gerät, das 1983 herauskam, bot mit seiner 8-Bit-Technik weit mehr Farben und Speicherkapazität als die Konkurrenz. Schlüssel zum Erfolg war jedoch nicht die Hardware, sondern das Angebot an Spielen. Yamauchi siebte gnadenlos unter den Spieleprogrammierern die besten aus. Auch bei den Spielen ließ er nur Top-Qualität gelten: Nur die besten kamen auf den Markt, der Rest wurde weggeworfen. Die hohe Qualität der Nintendo-Spiele sorgte dafür, daß 50 Millionen Konsolen in der ganzen Welt ihre Käufer fanden. Entsprechend hoch war die Rendite von

Nintendo. Das Unternehmen machte 1992 (umgerechnet) rund sieben Milliarden Mark Umsatz und einen Gewinn von fast zwei Milliarden Mark, das sind fast zwei Millionen Mark Rendite pro Beschäftigtem. Je mehr Nintendo verdiente, desto mehr wurde in Spiele investiert. Super Mario Bros 3, das erste Spiel überhaupt, das sich den Titel "Bestes Spiel der Welt" verdiente, brachte rund eine Milliarde Mark ein, etwa 50 mal wie der Kinofilm ET. Die 1990 herausgebrachte Konsole Super NES setzte Nintendos Erfolgssträhne fort. Dieses Gerät wird sicher viele Hi-Tech-Konkurrenten überleben – einschließlich Ataris Jaguar, das 3DO, das MegaDrive und das 32X.





NINTENDO 64

AN DER SPITZE DES F

(UND HIER IST DER BEWEIS DAFÜR)

Wenn Dich technische Details eher einschüchtern als begeistern, dann solltest Du schnell weiterblättern. Wenn Du aber den Nintendo 64 von innen und außen kennenlernen willst, dann bist Du hier richtig!



Wie in einer Workstation von Silicon Graphics (SGI) besteht das Herz des N64 aus einem Haupt-Prozessor (CPU) und einem Co-Prozessor. Die CPU vom Typ 64-Bit R4300i arbeitet mit 93,75 MHz - zwar knapp unter der 100 MHz-Grenze, aber immer noch äußerst leistungsfähig. Zum

Vergleich: In Sony's PlayStation steckt eine CPU des Typs R3000i, die nur mit 32 Bit und einem Drittel der Geschwindigkeit (33 MHz) vor sich hin werkelt.

Der CPU des Nintendo 64 (N64) haben die Techniker auch eine "Integer and FPU 64-Bit"-Einheit verpaßt, wodurch sie die 3D-Fähigkeiten der Konsole drastisch steigerten. Die R4200i ist zwar aus Kostengründen mit einem Interface für 32 Bit ausgerüstet, hat dafür aber zwei große Cache-Speicher, die häufig gebrauchte Daten für den schnellen Abruf bereithalten.

Partner der CPU ist ein Co-Prozessor, der auf den Namen "Reality Immersion Engine" hört und mit 62,5 MHz arbeitet. Dieser eigens für den N64 von SGI entwickelte Co-Prozessor hat nach Angaben von Nintendo einen "Reality Display Processor" für die Darstellung von Pixeln, einen "Reality Signal Processor" für 3D- und Tonverarbeitung und eine "Audio Processing Unit" für die Klangerzeugung. Mit diesen Informationen wollen die Marketingexperten von Nintendo offenbar den Saturn von Sega ausstechen, der für alle diese Leistungen jeweils einzelne Spezialchips hat.

Der Erfolg einer Konsole steht und fällt mit der Hardware. Anders als beim speicherstarken PC werden beim N64

DOO⁶⁴ Fortschritts

umfangreiche Grafikroutinen nicht im Arbeitsspeicher, sondern in der Hardware abgewickelt. Das Gesamtsystem ist dadurch zwar nicht so flexibel einsetzbar wie ein PC, läßt sich aber viel preiswerter herstellen. Außerdem wird auf diese Weise den Spieleprogrammierern die Arbeit erleichtert. Die wichtigsten Merkmale, die den N64 von der 32-Bit-Konkurrenz abheben, lassen sich in drei Kategorien einteilen:

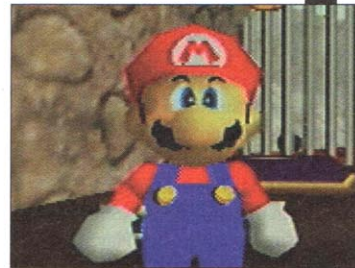
Z-BUFFERING:

Die räumliche Tiefe eines Objekts wird in einer 3-D-Landschaft durch die Z-Achse bestimmt. Bei der Darstellung eines 3-D-Objekts berechnet der Z-

Buffer exakt, in welcher Reihenfolge die einzelnen Elemente auf dem Bildschirm erscheinen müssen. Es wird dadurch vermieden, daß kostbare Rechenkapazität mit der Berechnung von Elementen vergeudet wird, die im fertigen Bild durch andere Elemente überlagert und somit unsichtbar werden. Das Grafik-System des N64 ist durch diesen technischen Kunstgriff allen 32-Bit-Konkurrenten weit überlegen.

ADVANCED TEXTURE MAPPING:

Polygone lassen sich realistischer darstellen, wenn sie mit Texturen (Oberflächenstrukturen) versehen werden. Die 32-Bit-Konsolen verfügen



MIP-MAPPING: TOMB RAIDER GEGEN MARIO

HIER SEHEN WIR, DASS SICH DIE TEXTUREN BEI DER PLAYSTATION IN HÄSSICHE PIXELBLÖCKE AUFLÖSEN. DAS MIP-MAPPING DES N64 HINGEGEN SORGT FÜR EINE REALISTISCHE GRAFIK

zwar auch schon über diese Technik, der N64 setzt aber noch eins drauf. Durch die Perspektiven-Korrektur wird sichergestellt, daß sich die Texturen präzise an die Kontur eines Objekts anpassen. Auf diese Weise konnten die Techniker einen Effekt vermeiden, der viele Spieler bei der PlayStation von Sony nervt: Herannahende Objekte werden dort nämlich leicht verzerrt. Der N64 wurde darüber hinaus mit dem "Environment Mapping" versehen, das realistische Lichtreflexe auf den Oberflächen der Objekte möglich macht. Die wichtigste Neuerung beim N64 ist jedoch das "Tri-linear Mip-Mapping". Hinter diesem geheimnisvollen Wortungetüm verbirgt sich nichts anderes als die Fähigkeit, grobe Pixel zu glätten, die dann entstehen, wenn das Objekt sich dem Auge des Betrachters nähert. Diese Technik wird auch auf die Sprites angewendet. Während z.B. ein Monster auf der PlayStation beim Näherkommen immer unrealistischer wird, stellt es der N64 immer akkurater dar.

ANTI-ALIASING:

Der N64 erlaubt die flimmerfreie und hochaufgelöste Darstellung auf einem 480 x 640 Interlaced-Bildschirm. Nicht zuletzt wegen des geringeren Rechenaufwandes haben die meisten Spiele (das gilt übrigens für alle

Technische Daten des Nintendo⁶⁴

PREIS: 399.-

ERHÄLTICH: SEIT MÄRZ

CPU: R4300i MIPS 64-BIT RISC
CPU, MIT 93,75 MHz GETAKTET

CO-PROZESSOR: MIPS REALITY
IMMERSION CO-PROCESSOR CPU
MIT 62,5 MHz

SPESICHER: 4 MB RAMBUS D-RAM

AUFLÖSUNG: 356 x 224 - 640 x 480
(FLIMMERFREI, INTERLACED)

FUNKTIONSMERKMALE: Z-BUFFER,
ANTI-ALIASING UND REALISTIC
TEXTURE MAPPING

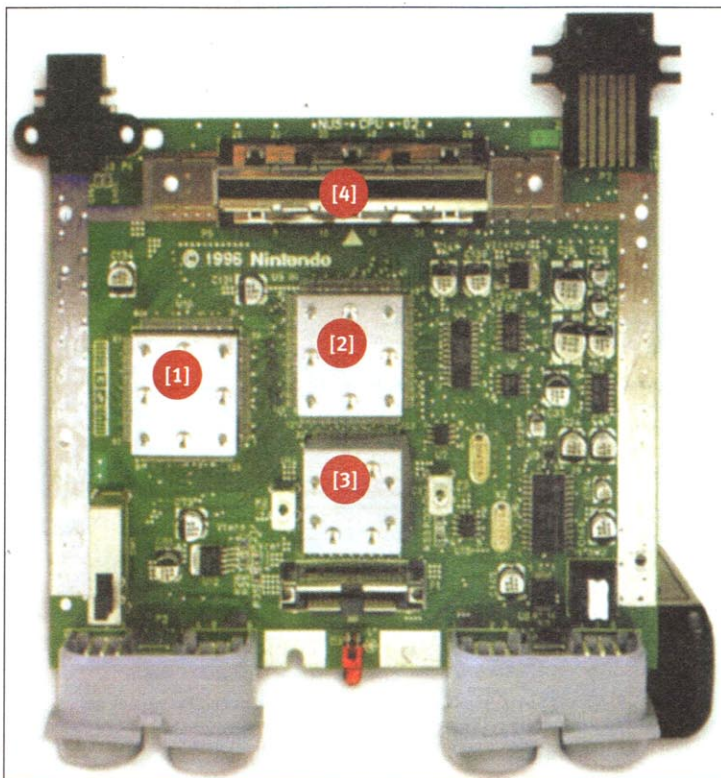
MAPPING: TRI-LINEAR MIP-MAP-
INTERPOLATION, ENVIRONMENT
MAPPING, PERSPEKTIV-KORREKTUR

SOUND: 100-KANAL STEREO-KLANG

SAVE: SPEICHER-CARDS FÜR DEN
CONTROLLER

MASS: 26 x 19 x 7,3 CM

GEWICHT: 1,09 KG



Systeme!) jedoch eine Auflösung von 320 x 240. Wenn ein derartiges Game auf einem hochauflösenden Fernseh-Bildschirm gespielt wird, bilden sich an den schrägen Kanten Muster, die an Treppenstufen erinnern. Das Anti-Aliasing sorgt dafür, daß diese Kanten mit Hilfe von Transparenzeffekten geglättet werden. Anti-Aliasing und Tri-linear Mip-Mapping sind wohl die wichtigsten Eigenschaften, die den N64 allen seinen Konkurrenten technisch überlegen machen. Die Hersteller von PlayStation und Saturn stellten in ihrer Werbung vor allem die Fähigkeit ihrer Geräte heraus, viele Polygone verarbeiten zu können. Gerade auf diesem Feld, nämlich in der Polygon-Darstellung, ist der N64 jedoch weit überlegen; zusätzlich hat er Fähigkeiten zur Grafikdarstellung, die früher nur sündhaft teuren Workstations vorbehalten waren. *Pilot Wings 64* sieht daher wie die Demo für eine SGI-Workstation aus, und nicht wie ein simples 32-Bit-Spiel mit einigen zusätzlichen Farben und Polygonen. Der Klang wird beim N64 durch einen eindrucksvollen Audio Sound Processor mit 100 Kanälen erzeugt. Dieses in den Co-Prozessor integrierte Teil erlaubt eine Klangwiedergabe, die der einer CD in nichts nachsteht. Zugegeben – die meisten Spiele holen heute ihren Klang ohnehin von der CD, die Sound-Chips



PILOT WINGS⁶⁴

DIE ERFAHRUNG VON SGI MIT HIGH-END-WORKSTATIONS STELLT SICHER, DASS PILOT WINGS 64 BESSER DENN JE AUSSIEHT

werden nur für besondere Klangeffekte genutzt. Die N64-Spiele haben natürlich nicht die Kapazität, als Hintergrundmusik eine volle CD abspielen zu können – das ist aber auch kein Nachteil. Denn im N64 produziert der Sound-Chip den gesamten Ton – er kann somit je nach Spielsituation wechseln. Der Unterschied wird vielleicht an einem Beispiel klar: Der N64 ist mit einem Film vergleichbar, für den ein Komponist eine genau zur jeweiligen Szene passende Musik geschrieben hat. Die Konkurrenz-Geräte hingegen ähneln einem Film, zu dem als akustische Hintergrundkulisse eine CD abgenudelt wird.

Mit seiner Speicher-Architektur schließlich deklassiert der N64 die Konkurrenz endgültig. Die PlayStation hat einen schnellen Grafikspeicher mit gerade mal 1 MB Kapazität und langsamere Chips für den 2 MB-Hauptspeicher und den Klang (0,5 MB). Der Datenaustausch zwischen den verschiedenen Speichern ist recht kompliziert, was den Programmieren die Arbeit erschwert. Der N64 hingegen

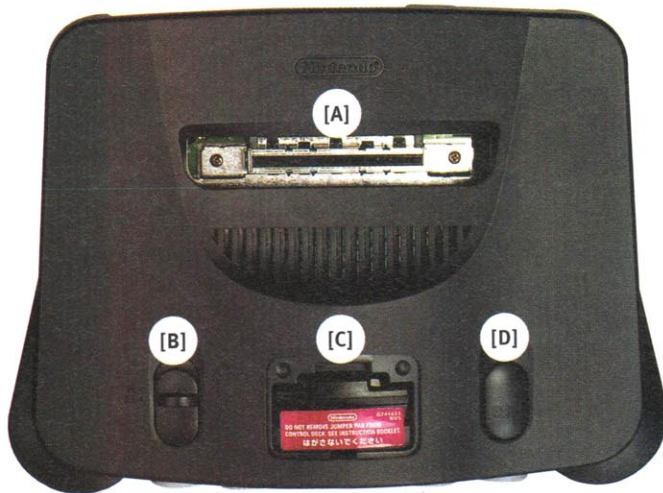
hat lediglich einen 4 MB großen RAMBUS D-RAM, der mit 520 MB/sek für sämtliche Fälle ausreicht. Für Cartridge-Spiele ist der N64 der ideale Partner. Zum Vergleich: Eine 32-Bit-Konsole holt sich maximal 300 KB/sec von der Cartridge – die Zugriffszeit ist da noch nicht eingerechnet. Beim N64 hingegen steht sofort nach dem Einschalten die volle Datenkapazität einer Cartridge zur Verfügung. Es gibt keine Pausen mehr zum Laden neuer Levels – der gesamte Spielablauf wird auf diese Weise dynamischer.

Cartridges sind eigentlich nicht das Gelbe vom Ei: Sie sind erstens in der Herstellung viel teurer als CDs, zweitens haben sie nur 12 MB Kapazität – die CD kommt auf 650 MB. Nintendo ist zwar mächtig stolz auf diverse Methoden zur Datenkompression, den Beweis dafür liefert jedoch das Spiel selbst. Die unglaublich variantenreiche Grafik und der vielfältige Spielablauf von *Super Mario 64* stellen alles in den Schatten, was Du bisher auf einer CD gesehen hast.

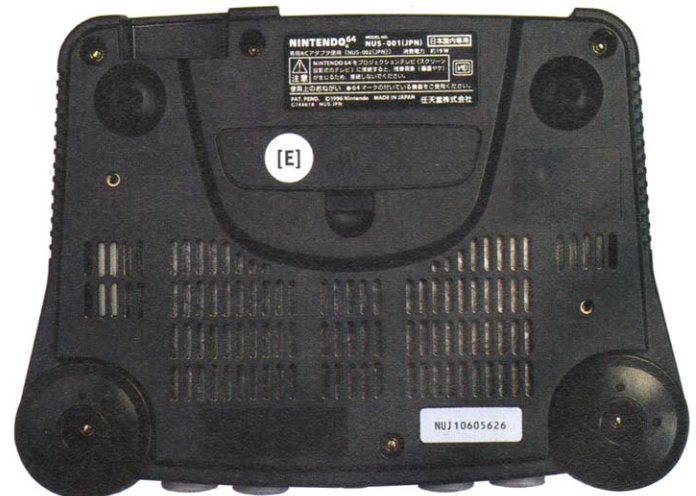
Die ungewöhnlichste Neuerung beim N64 ist sein revolutionäres Joypad, der Controller. In der Mitte ragt ein knubbeliger Joystick heraus. Je schneller man ihn bewegt, desto schneller bewegen sich die Figuren auf dem Bildschirm. Derartige Joysticks gibt es zwar auch für andere Konsolen, allerdings nur gegen Aufpreis. Und leider gibt es auch nur wenige Spiele, die dafür geeignet sind. *Super Mario 64* demonstriert in idealer Weise, welche Möglichkeiten in diesem neuartigen Steuerungssystem stecken. Mario kann damit kriechen, rennen oder gemächlich schreiten – immer abhängig davon, wie schnell der Joystick bewegt wird. Die revolutionäre Technik wird durch die Formgebung des Controllers noch unterstrichen. Die drei Hörner erlauben es, den Controller je nach Spielart und Tastenbelegung unterschiedlich in den Händen zu halten.

Schließlich gibt es dann noch einen Schacht für Controller Paks, kleine Speicher-Cards, auf denen sich z.B. der Spielstand abspeichern läßt. Die Paks haben zur Zeit noch eine Kapazität von

Nintendo⁶⁴ 64 – seitenweise



[A] DER CARTRIDGE-SCHACHT. DAS US-MODELL BESITZT LEICHT ENTFERNBARE PLASTIKSTIFTE, DIE DAS ABSPIELEN VON JAPAN-CARTS VERHINDERN SOLLTEN. EUROPÄISCHE MODELLE WERDEN WOHL ÜBER AUFWENDIGEREN SOFTWARE-SCHUTZ VERFÜGEN. [B] ON/OFF-SCHALTER. [C] MEMORY JUMPER PAK. [D] RESET-SCHALTER.



[E] ERWEITERUNGSSCHACHT. HIER WIRD DER 64DD AN DEN N64 ANGESCHLOSSEN. OBWOHL SEINE ZUGRIFFSZEIT DEUTLICH SCHNELLER IST ALS DIE DES CD-ROM-LAUFWERKS DER PLAYSTATION, WIRD DER 64DD ZUSÄTZLICHE 2 BIS 4 MB SPEICHER FÜR DEN DATENTRANSFER BEREITSTELLEN. DIES ERSETZT DAS MEMORY JUMPER PAK [C].



[F] DA DER N64 VIER SPIELER GLEICHZEITIG BEI AUFGETEILTEM BILDSCHIRM VERSORGEN KANN, Z.B. BEI SPIELEN WIE MARIO KART 64, GIBT'S NATÜRLICH AUCH VIER ANSCHLÜSSE FÜR DIE CONTROLLER. TEURE ADAPTER WERDEN DADURCH ÜBERFLÜSSIG. DIESE ANSCHLÜSSE KÖNNEN ABER AUCH FÜR ANDERE HARDWARE-ERWEITERUNGEN VERWENDET WERDEN.



[H] DAS POWER PACK DES N64 IST EIN GROSSER ABNEHMBARER BLOCK, DER DIE PRODUKTION DER KONSOLE FÜR DIE VERSCHIEDENEN LÄNDER ERLEICHTERT. [G] NINTENDOS PATENTIERTER A/V-AUSGANG ERLAUBT DEN ANSCHLUSS VERSCHIEDENSTER KABELTYPEN - VOM RF-KABEL ÜBER SUPER VIDEO BIS HIN ZUM SCART-KABEL.

256 KB, später sollen es 2 MB werden.

NINTENDO 64/64DD TECHNISCHE ANALYSE

Eines der wichtigsten Zubehörteile für den N64 ist dieser umstrittene 64DD, der zunächst unter dem Namen Bulky Drive bekannt wurde. Nintendo wollte mit der Entwicklung dieses Bauteils dem Wunsch der Spieleproduzenten nach mehr Speicher entgegenkommen. Der 64DD besteht im wesentlichen aus relativ preiswerten Magnetscheiben, die 64 MB speichern können. Das sind zwar nur etwa 10 Prozent der Kapazität einer simplen CD – dennoch hat der 64DD einige entscheidende Vorteile. Die durchschnittliche Zugriffszeit beträgt 150 Millisekunden, die Daten werden mit 1 MB/sek geladen – dreimal so schnell wie bei der stärksten 32-Bit-Konsole. Der 64DD wird noch schneller durch einen Zusatz-RAM von 2 oder 4 MB, der in den N64 eingesteckt werden kann. Auf diese Weise werden Daten geladen, bevor sie gebraucht werden. Der interessanteste Aspekt des 64DD ist jedoch seine Speicherkapazität. Die 32-Bit-Konsolen können nur in geringem Umfang Spielstände oder -positionen auf der Cartridge oder Speicher-Card abspeichern. Anders der 64DD: Etwa die Hälfte seiner Gesamtkapazität kann dem



Nintendo⁶⁴ Technische Daten des 64DD

PREIS:

ERHÄLTICH: SOMMER '97 (JAPAN)

FUNKTIONSMERKMALE: 64 MB MAGNETDISK, DIE HALBTE DER KAPAZITÄT DER M/O-DISK IST WIEDERBESCHREIBBAR

75 MS DURCHSCHNITTliche ZUGRIFFSZEIT

810 KB/SEK DATENTRANSFER

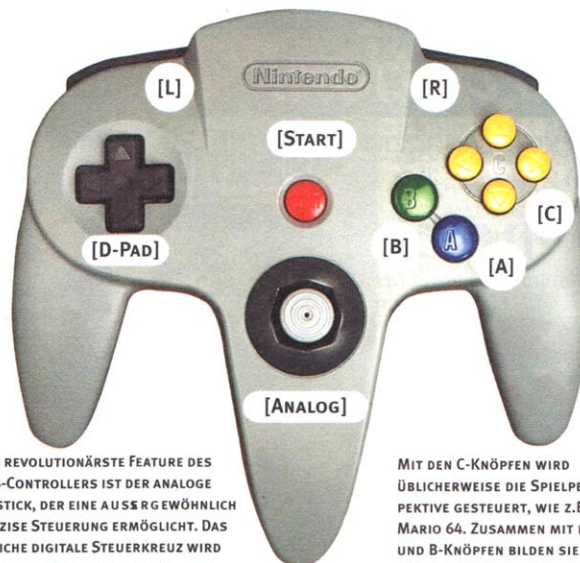
WIRD MIT ZUSÄTZLICHEN 2 ODER 4 MB FÜR N64-ERWEITERUNGSSPEICHER GELIEFERT

ABMESSUNGEN: 26 x 19 x 79 CM

GEWICHT: 1,6 KG

wiederbeschreibbaren Speicher zugeordnet werden. Der 64DD kann somit verschiedenen Zwecken dienen – u.a. kann er Demos und andere Daten aus dem Internet laden. Nintendo hat darüber mit Netscape verhandelt, dem führenden Produzenten von Internet-Browsern.

Nintendo⁶⁴ Pads – halt' Dich fest!



DAS REVOLUTIONÄRSTE FEATURE DES N64-CONTROLLERS IST DER ANALOGE JOYSTICK, DER EINE AUSSERGEWÖHNLICH PRÄZISE STEUERUNG ERMÖGLICHT. DAS ÜBLICHE DIGITALE STEUERKREUZ WIRD DESHALB WOHL NUR SELTEN BENUTZT WERDEN. MIT DEM START-KNOPF WERDEN SPIELE GESTARTET ODER UNTERBROCHEN. DIE L- UND R-TASTEN WERDEN MIT WENIGER OFT BENUTZTEN OPTIONEN BELEGT.

MIT DEN C-KNÖPFEN WIRD ÜBLICHERWEISE DIE SPIELERSPEKTIVE GESTEUERT, WIE Z.B. IN MARIO 64. ZUSAMMEN MIT DEN A- UND B-KNÖPFEN BILDEN SIE JEDOCH AUCH EIN HERVORRAGENDES SECHSKNOPF-STEUERSYSTEM IM STILE VON SFII. A UND B SIND IN DER REGEL DIE HAUPTSTEUERKNÖPFE. DER ABZUGSÄHNLICHE Z-KNOPF IST IDEAL ZUM FEERN VON WAFFEN.



CONTROLLER PAKS VERFÜGEN Z.Z. ÜBER EINEN SPEICHERPLATZ VON 256 K. MÖGLICH SIND ABER MEHRERE MEGABYTES.



MARIO KART⁶⁴ GEGEN TWISTED METAL

BEI DER PLAYSTATION KÖNNEN GERADE ZWEI SPIELER ZUGLEICH AUF EINEM BILDSCHIRM SPIELEN. DIE CPU DES N64 IST HINGEGEN SO LEISTUNGSFÄHIG, DASS NICHT NUR VIER SPIELER ZUGLEICH AKTIV SEIN KÖNNEN. SIE ERLAUBT AUCH EINE HOCHAUFLÖSENDE 3-D-DARSTELLUNG



WAVE RACE GEGEN JET MOTO

DIE ÜBERLEGENHEIT DES N64 BEI DER DARSTELLUNG VON POLYGONEN UND LICHTEFFEKTEN LÄSST EINEN VÖLLIG NEUEN SPIELETTYP WIE ETWA WAVE RACE 64 ENTSTEHEN. DIE PLAYSTATION HINGEGEN IST UNFÄHIG, REALISTISCHE WELLEN ZU ERZEUGEN – DER BEWEIS IST JET MOTO

64 power

AB

14

DIESES ANGEBOT KANNST DU NICHT AUSSCHLAGEN!



Abonniere die **64 power**, denn die Vorteile sind überzeugend:

- [1] Du bekommst die **64 power** direkt ins Haus geliefert, noch bevor sie in den Handel geht. Du liest als erster die heißesten Neuigkeiten, Interviews, Previews, Reviews und Cheats aus der N64-Szene!
- [2] Durch unser Abo-Angebot sparst Du 15 % gegenüber dem regulären Verkaufspreis!
- [3] Sollte sich der Verkaufspreis der **64 power** im Handel einmal erhöhen, kannst Du Dir ins Fäustchen lachen, denn der Preis, den Du zahlst, bleibt gleich - garantiert!

DU
SPARST
15%

64
power

ABO - COUPON

HIERMIT BESTELLE ICH:

DAS 64 power JAHRESABONNEMENT.

ICH ERHALTE 6 AUSGABEN ZUM PREIS VON NUR DM 34,50 (SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: DM 45,00) INKLUSIVE PORTO UND VERPACKUNG. DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM WEITERE 12 MONATE, WENN ICH NICHT SPÄTESTENS DREI MONATE VOR ABLAUF SCHRIFTLICH KÜNDIGE.

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Unterschrift:

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

DIE 64 power SOLL NICHT AN MICH GESCHICKT WERDEN, SONDERN EIN GESCHENK SEIN FÜR

Vorname, Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

ICH ZAHLE (BITTE NUR EINE DIESER DREI ZAHLUNGSARTEN WÄHLEN, ANDERE KÖNNEN LEIDER NICHT BERÜCKSICHTIGT WERDEN)

☐ Geld liegt bei

☐ per beigelegtem Verrechnungs-/Euroscheck

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Euch hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

Unterschrift:

Bitte sende diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP Publishing
64 power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau



SUPER MARIO 64

Mit seiner Vielfalt und technischen Brillanz deklassiert dieses Spiel die gesamte 32-Bit-Konkurrenz

16

Information



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Kapazität:

3D Platform
12MB

Erhältlich:
Preis:

seit März
DM 99,-



Kurz & knapp

- DIE 3-D-ENGINE IST EINE TECHNISCHE SPITZENLEISTUNG. SIE BIETET EINE VIelfALT IM SPIEL UND IN DER GRAFIK, DIE BISHER IN DIESER BRANCHE UNERREICHT IST.
- OBERFLÄCHENGESTALTUNG UND BELEUCHTUNGSEFFEKTE SCHAFFEN EINE UNGEMEIN REALISTISCHE ATMOSPHERE.
- 15 WELTEN STECKEN IN DER CARTRIDGE. ES GIBT DENNOCH KEINE WARTZEITEN – ALLE DATEN WERDEN BLITZSCHNELL GELADEN.



SEIT DREI JAHREN MACHT

Mario nun schon als Polygon-Held die Konsolen unsicher – jetzt haben Miyamoto und seine Mitarbeiter ihm eine völlig neue Umgebung verpaßt. Alle bisherigen Mario-Spiele waren Spitze, jedoch selbst *Super Mario World* kam trotz seiner 100 Levels und vieler einfallsreicher Spiel-elemente nicht über eine 2-D-Darstellung hinaus. Jetzt ist es so weit: Die revolutionäre 64-Bit-Technik hat es Miyamoto möglich gemacht, völlig neue Welten zu schaffen. *Super Mario 64* ist nicht nur ein Spiel geworden, sondern präsentiert dem Betrachter darüber hinaus eine atemberaubende und phantastische Kunstwelt in 3-D. Das Spiel beginnt damit, daß das Logo von *Super Mario 64* auf den Bildschirm hüpf, begleitet von dem Ausruf: "Ich

Miyamotos

bin's, Mario!" Dann erscheint das

Gesicht des Helden persönlich: dreidimensional und phantasievoll ausgeleuchtet. Die Augen verfolgen einen Stern, der um den Kopf kreist, wobei die Mimik sich ständig verändert. Derartig brillante Darstellungen kannten wir bisher nur



DIE GRÖßE UND DIE VIelfALT DER LANDSCHAFTEN IN MARIO 64 SORGEN FÜR ENDLOSE, UNTERHALTSAME FORSCHUNGSREISEN. HIER SPAZIERT MARIO AN EINEM SCHLOSS VORÜBER

MARIO 64

So entsteht ein Superstar!

DIE GESCHICHTE DES BERÜHMTESTEN KLEMPNERS DER WELT.



Den legendären Chef des Nintendo-Entwicklungslabors, Shigeru Miyamoto, haben Computer in seiner Kindheit völlig kalt gelassen. Er wäre gerne Künstler oder Puppenspieler geworden, brauchte dann aber fünf Jahre, bis er das College geschafft hatte. Nicht etwa, daß er faul gewesen wäre – aber es kostet eben viel Zeit, wenn man sich hauptsächlich für das Zeichnen und für amerikanischen Blues interessiert. Als er 24 war, kam er über Umwege mit der Firma Nintendo in Kontakt. Firmenchef Hiroshi Yamauchi brauchte damals eigentlich eher Ingenieure als Designer, aber Miyamotos Entwürfe für Kinderkleiderbügel beeindruckten ihn so stark, daß er ihn einstellte. Zunächst beschäftigte sich Miyamoto mit dem Entwurf von Verpackungen. Seine Chance als Spiel-Designer kam, als Nintendo mit dem Arcade-Spiel *Radarscope* einen Flop landete. Nachdem sich Dutzende unverkaufter Maschinen in den Nintendo-Lagern in den USA stapelten, brauchte Yamauchi ein neues Spiel, um die *Radarscope*-Maschinen nicht auf den Schrott werfen zu müssen. Miyamoto machte sich akribisch mit allen technischen Einzelheiten vertraut, quetschte die Ingenieure wie Zitronen aus und machte sich an die Arbeit. Zunächst sollte sich das Spiel mit Popeye beschäftigen. Als dann aber die Lizenzverhandlungen in einer Sackgasse endeten, verließ er sich auf seine eigene Phantasie. Er ließ sich dabei von Beauty and the Beast anregen: Ein gigantischer Affe lehnt sich gegen seinen Besitzer auf und entführt aus Rache dessen Freundin. Der Besitzer war keineswegs ein Superheld, er machte eher einen alltäglichen Eindruck: Es handelte sich um einen Tischler mit dicker Knubbelnase und großen, pathetischen Augen, wie wir sie von japanischen Cartoons kennen. In diesem Spiel stand der Affe am oberen Rand des Bildschirms, ähnlich wie Kingkong auf dem Empire State Building thront. Der kleine Mann mußte endlose Leitern hochklettern und auf Förderbändern balancieren, wobei er ständig den Fässern und anderen Gegenständen ausweichen mußte, mit denen ihn der Affe bombardierte.

Die eselsgleiche Dummheit des Affen inspirierte Miyamoto schließlich zu dem Titel des Spiels: *Donkey Kong*. Die amerikanischen Handelspartner von Nintendo waren nicht gerade begeistert von diesem weitgehend gewaltfreien Game – dessen fast geniale Spielbarkeit sorgte jedoch dafür, daß es der bislang größte Nintendo-Hit wurde. Und prompt wurde Miyamoto der Abteilung für Game & Watch-Spiele zugeordnet. Doch schon bald wurde er mit einem aufregend neuen Projekt betraut: die Famicom-Konsole von Nintendo. Für das Gerät, das schon 1983 auf den Markt kommen sollte, wurden dringend neue Spiele gebraucht. Miyamoto besann sich auf seinen unscheinbaren Helden aus *Donkey Kong*. Die fertig programmierte Figur ähnelte damals

Speicheroptionen



SPEICHER:
MIT DEN VIER SAVE-SLOTS KANNST DU VIER VERSCHIEDENE GAMES GLEICHZEITIG LAUFEN LASSEN.
CONTROLLER PAK:
ENTFÄLLT

von SGI-Workstations. Mit einem Druck auf den Start-Knopf erhältst Du zunächst eine Auswahl von vier Game Slots, auf denen Du den Spielstand abzuspeichern kannst. Diese Slots befinden sich auf der Cartridge, nicht im Joypad-Speicher! Einmal Anklicken, und schon erscheint eine Einführungssequenz mit der in 3-D gerenderten Prinzessin "Peach" Toadstool. Die Unglückliche wartet sehnsüchtig darauf, von ihrem italienischen Kumpel gerettet zu



in seinen Bann gezogen – alles in erstklassiger Echtzeit-Grafik. Lakitus Auftritt endet vorerst damit, daß ein grünes Rohr aus dem Grund ragt – ein vertrauter Anblick, denn aus

seiner Öffnung springt Mario heraus. Lakitu

mutiert zu einer simplen Spieloption.

Es gibt nämlich zwei Perspektiven, aus denen Du das Game spielen kannst: aus der Sicht Marios und aus der Lakitus.

Wer zum ersten Mal dieses Spiel vor sich

hat, fühlt sich mitunter überfordert, vielleicht reicht es

im Anfang aus, wenn man die Kamera sich selbst überläßt. Was Du Dir in Mario auch anschaut – alles ist erstklassig. Zu Beginn wird zwar noch keine Musik eingespielt, dennoch läßt

joystick), und schon bewegt sich Mario.

Der Joystick ist sehr sensibel: Je schneller man ihn bewegt, desto schneller rückt Mario vor. Den Entwicklern ist da eine technische Meisterleistung gelungen, denn sowohl die 3-D-Umgebung als auch die Figuren bewegen sich in grafischer Exzellenz über den Bildschirm. Du wirst beim Spiel sehr schnell den Bogen

'raus haben: Mario hüpf durch die Luft, überschlägt sich und jagt mit atembe-

Traum von einer neuen Welt wurde wahr

werden. Dann löst sie sich in Luft auf und macht Platz für Lakitu, der sich mit einer Kamera in der Hand auf einer Wolke räkelt. Er schwebt über ein Schloß, schwingt sich unter einer Brücke hindurch über das wunderschön transparent leuchtende Wasser hinweg. Und schon hat Dich das Spiel



DAS SCHLOSS DER PRINZESSIN TAUCHT AUCH IN MARIO KART 64 AUF, ABER NUR HIER ÖFFNET SICH AUCH DIE TÜR – ZU EINEM ABENTEUER, DAS DICH DURCH 15 WELTEN FÜHRT

der Sound ahnen, in welcher Brillanz die akustischen Effekte die Atmosphäre dieses Spiels unterstreichen. Während Mario sich das Schloß anschaut, flattern knatschbunte Schmetterlinge um seinen Kopf. Und jetzt bist Du dran: Ein beherrzter Griff zum Freudenknüppel (auf englisch:



WARUM HIER EIN SPIEGEL STEHT? KEINE AHNUNG, ER IST EINFACH DA. ABER IMMERHIN ERKENNEN WIR DARIN AUCH DEN KAMERAMANN LAKITU, DER IM REST DES SPIELS NATÜRLICH UNSICHTBAR BLEIBT

raubender Geschwindigkeit durch die dreidimensionale Kunstwelt.

Bei behutsamer Bewegung des Joysticks schreitet Mario gemächlich voran; wenn man zusätzlich den Z-Knopf drückt, kriecht er. Die blaue und die grüne Aktionstaste lassen



ZU BEGINN DES SPIELS IST DER SCHLOSSARTEN NOCH EIN LEERES TRAININGSGELÄNDE FÜR UNSEREN MARIO. IM WEITEREN VERLAUF GEHT ES HIER DANN SCHON AUFREGENDER ZU...





MARIOS MÜDER BLICK UND SEINE NIEDERGESCHLAGENE HALTUNG ZEIGEN DEUTLICH, DASS SEIN ENERGIELEVEL AUF 25 PROZENT ABGESUNKEN IST



VORSICHT, ER IST SCHON HINTER DIR! MARIO DREHT SICH TAPFER UM UND SIEHT SICH BIG BOB-OMB GEGENÜBER, DEM KÖNIG VON KA-BOOM



MUTTER PINGVIN WENDET SICH HILFESUCHEND AN MARIO. SIE MÖCHTE, DASS IHR BABY VOM EISKALTEN BERGGIPFEL GEHOLT WIRD. ES WIRD NICHT EINFACH SEIN...



MARIO BIBBERT VOR KÄLTE IN DER WELT DES SCHNEEMANNES. DIE LEICHT BEWEGTE WASSEROBERFLÄCHE SIEHT GUT AUS, KOSTET ABER EINE MENGE ENERGIE

ihn hüpfen und schlagen – wenn Du während des Sprungs zusätzlich auf Z drückst, macht er eine unsanfte Landung. Die grüne Taste verwandelt einen normalen Hüpfen in einen olympiareifen Hechtsprung. Wenn Du nach

rechts gehst, stehst Du vor einer Baumgruppe, beim Näherkommen fliegen Vögel auf. Ihr Gekreische erzeugt eine solche atmosphärische Dichte, wie es keine musikalische Untermalung per CD-Soundtrack erzeugen könnte. Und je näher Du dieser Baumgruppe kommst, um so deutlicher wird das sanfte Rauschen

eines Wasserfalls. Gönn Dir mal eine Erfrischung, und streck Dich im kühlen Bachbett aus. Da liegst Du dann in aller Beschaulichkeit und läßt Dich von der gluckenden Strömung fortreiben.

Welches andere Software-Haus würde sich so viel Mühe mit der Ausschmückung von Details

machen? Wenn Du jetzt untertauchst, schlägt das Wasser über Dir zusammen. Ein Druck auf den Spring-Knopf läßt Dich langsam vorankommen, der Schlag-Knopf verleiht Dir mehr Geschwindigkeit. Ebenso wie die Bäume steckt auch dieser Wassergraben voller Leben, Schwärme von Fischen wimmeln umher. Wenn Du jetzt aus dem Wasser steigst, kannst Du Deine Umgebung

inspizieren und schließlich in das Schloß eindringen. In einer Ecke stößt Du auf einen Pilz – einen der vielen Ratgeber, Freunde und Helfer. Zunächst wirst Du feststellen, daß alle sich anbietenden Wege blockiert sind. Alle, bis auf den auf der linken Seite. Durch eine Tür trittst Du ein und findest Dich in einem langweiligen grauen Raum mit der Abbildung einer Bombe wieder. Und jetzt? Du kannst natürlich durch diesen Raum hindurchhüpfen, wobei sich die Oberfläche der Abbildung in einer Weise verändert, die wir bisher nur auf hochpotenten Workstations beobachten konnten. Schließlich erscheint eine Anzeige, aus der Du entnehmen kannst, wie viele Sterne Du einsammeln kannst. Ein Knopfdruck – und schon bist Du in einer neuen Welt. Freundlich aussehende pinkfarbene Bomben lungern auf einer grünen

zu befreien, greift er Dich erst einmal an. Du mußt den Pfahl in den Grund rammen, was nicht ganz einfach ist, da diese fürchterliche Kreatur Dich mit gefletschten Zähnen umkreist. Hinzu kommt, daß Du Dich in all Deinen Bewegungen erst einmal an die 3-D-Darstellung gewöhnen mußt. Wenn Du das Spiel in einem Game-Shop nur mal schnell antesten willst, wird Dir selbst der Gang über die

Zweifellos ein Quantensprung

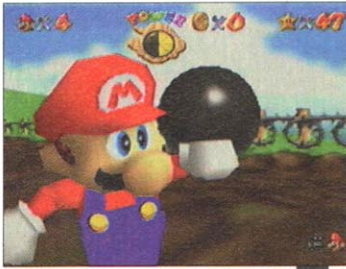


OBWOHL ER SCHON EINMAL GESCHLAGEN WURDE, TAUCHT BOWSER SPÄTER WIEDER AUF: NOCH GEMEINER UND NOCH SCHNELLER! MARIO VERSUCHT, SICH ZU VERSTECKEN – FINDET ABER KEINE DECKUNG!

Ebene. Eine hölzerne Brücke führt in die Ferne, harmlos erscheinende Kreaturen – Goombahs genannt – schlendern umher und geben Dir die Gelegenheit, Dich im Bombenwerfen zu üben. In jedem der Levels kommt es darauf an, von den 120 Sternen möglichst viele einzusammeln. Einer dieser Sterne ist kinderleicht zu finden – allerdings ist er durch eine Art Gitter geschützt. Um dorthin zu kommen, mußt Du Chain Chomp befreien, ein großes, schwarzes Kugelmonster mit furchterregenden Stahlzähnen. Wie ein Kettenhund ist Chain Chomp an einen Pfahl gekettet; wenn Du versuchst, ihn



Brücke als sehr schwierig erscheinen: Die wechselnden Kamera-Perspektiven, die ungewohnte Schnelligkeit von Mario und die diagonale Bewegung erfordern ein wenig Übung. Wenn Du aber erst einmal im Training bist, läuft alles wie geschmiert. Nintendo hat natürlich auch an die Schwierigkeiten eines jeden Neulings gedacht und ein ganzes Feld mit Pfählen und Goombahs vorbereitet, in dem man nach Herzenslust üben kann. Wenn Dich das langweilen sollte, kannst Du diese Trainingsrunde überspringen. Du stehst dann plötzlich am Fuße eines Berges, von



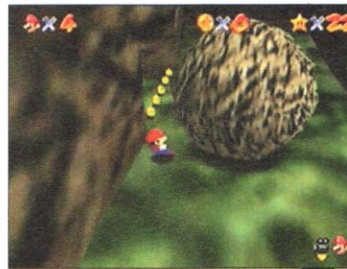
RENN LOS, MARIO! DIE GROSSEN KANONENKUGELN, DIE DEN BERG HERUNTERROLLEN, MACHEN DEN AUFGSTIEG FÜR ANFÄNGER ZIEMLICH SCHWIERIG



MARIO VERSUCHT, DEM BISSIGEN GOOMBAH ZU ENTWISCHEN. SEINE HALBGESCHLOSSENEN AUGEN ZEIGEN, DASS ER NUR NOCH 50 PROZENT SEINER ENERGIE HAT



NEIN! EINE GEWALTIGE VENUS-FLIEGENFALLE WILL MARIO VERSCHLINGEN. ODER ERSCHEINT DIE PFLANZE NUR DESWEGEN SO GROSSWEIL MARIO GESCHRUMPT IST?



IN DEN HAZY MAZY-HÖHLEN FINDEST DU EINE WITZIGE ANSPIELUNG AUF RAIDERS OF THE LOST ARK. GLÜCKLICHERWEISE SIND DIE SPINNEN NICHT GANZ SO REALISTISCH DARGESTELLT

dessen Serpentina gemächlich riesige Kanonenkugeln herabrollen. Es macht sehr viel Spaß, die Serpentina hochzusteigen und dabei mit elegantem Sprung über die Kanonenkugeln hinwegzuhüpfen. Typisch für die Raffinesse, mit der das Spiel entwickelt wurde, ist die Bewegung dieser Kugeln, die sich nicht einem vorgegebenen Schema unterordnet. Durch einen Zufallsgenerator

Welten, jede mit sechs Sternen, zahlreichen geheimen Levels und insgesamt drei dramatischen Begegnungen mit Bowser ausgestattet. Obwohl es 120 Sterne gibt, kannst Du schon mit 70 Prinzessin Toadstool retten und dabei ganze Welten überspringen. Völlige Freiheit in der Bewegung ist charakteristisch für dieses Game, hier gibt's keine festgelegten Routen. Es bleibt



g in der Geschichte der Videospiele

gesteuert rollen sie unberechenbare Wege, so daß Du bei jeder Kugel von neuem gefordert bist. Kaum hast Du den Berggipfel erreicht, erwartet Dich der König von Ka-Boom. Es folgt ein kurzer Hinweistext, und schon beginnt die Schlacht: ein Ringkampf in dreidimensionaler Darstellung. Deine Aufgabe ist es, den König am Bein zu greifen und ihn umzuwerfen. Wenn Du das dreimal geschafft hast, ist er erledigt. Natürlich wird auch er versuchen, Dein Bein zu packen und Dich vom Berg zu schleudern. Damit läßt er dann seine Energie in dem Maße auf, wie Du Deine verlierst. Wenn Du den König geschlagen hast, bekommst Du Deinen Stern und darfst diesen Level als geschafft abbuchen. Jetzt kannst Du Dein Glück hinter einer anderen Tür versuchen. Alles in allem gibt es 15 sehr unterschiedliche

weitgehend dem jeweiligen Spieler überlassen, wann, wo und wie viele Sterne er einsammelt. Einige Levels machen den Eindruck, als seien sie ursprünglich in 2-D entworfen und später in 3-D transformiert worden. Dennoch kannst Du Dich in ihnen in jede beliebige Richtung bewegen, wobei Sprünge, Kapriolen und Abenteuer perfekt in realistische Landschaften integriert sind. Diese Freiheit der Bewegung wird durch die Beweglichkeit der Kameras unterstützt – es kommt allerdings in diesem Spiel genau so gut auf die richtige Einstellung der Kameras wie auf den exakt angesetzten Sprung an. Verglichen mit den Mario-Spielen in 2-D, repräsentiert dieses hier einen technischen Quantensprung. Steuerung (und Kamera-Systeme) sind zwar kompliziert – die Brillanz der

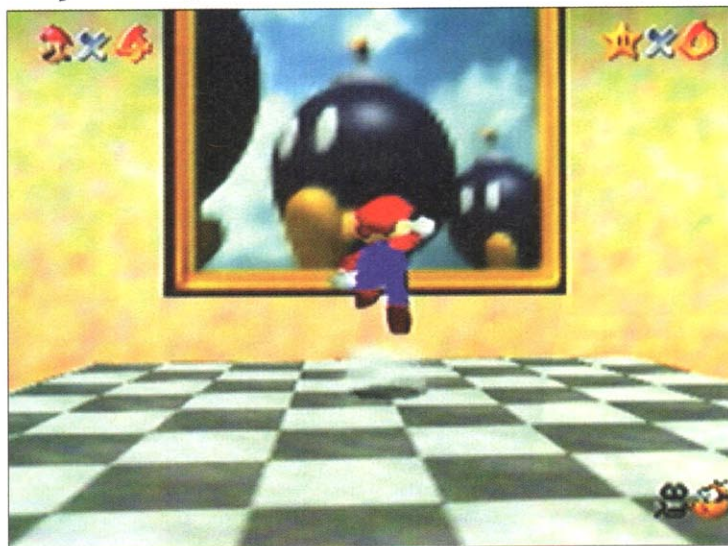
Grafik und die ausgefeilten Landschaften entschädigen aber für alles. Nintendos 3-D-Fähigkeiten sind so überwältigend, daß es keine Übertreibung ist, zu behaupten, daß dieses Spiel den größten Fortschritt seit Erfindung der Videospiele markiert. Hinzu kommt, daß die Vielfalt und der Umfang dieses Spiels alles in den Schatten stellen, was wir bisher auf CD-Superkonsolen gesehen haben. Und das ist um so bemerkenswerter, als es Nintendo gelungen ist, das Game in eine Cartridge von nur 12 MB zu packen. Das Spiel ist technisch so überlegen und mit so viel Witz, Charme und Kreativität vollgepackt, daß wir ihm ohne die geringsten Zweifel den Titel "Bestes Spiel aller Zeiten" zuerkennen.

schon mehr einem Klempner als einem Tischler – und schließlich wurde daraus Mario der Klempner. Das Spiel war nicht ganz so ausgefeilt wie *Donkey Kong* – wahrscheinlich konnte Miyamoto ihm aus Zeitmangel nicht den letzten Touch verleihen. Es bekam aber eine Option für zwei Spieler, als zweite Figur wurde Luigi eingeführt. Folgerichtig hieß das Game dann *Mario Brothers*. Nur zwei Jahre später entstand *Super Mario Bros.* Die von den Mario-Spielen gewohnte starre Bildschirmdarstellung wurde zugunsten eines scrollenden Bildschirms aufgegeben – die Voraussetzung für acht umfang- und variantenreiche Welten. Der Schildkröten-Zauberer Bowser gab sein Debüt. Damals schon entführte er Prinzessin Toadstool und gab damit die Handlungslinie für die weitere Mario-Reihe vor. Miyamotos blühende Phantasie schuf die fliegenden Koopas, wundersame Pilze, bissige Piranha-Blumen sowie Lakitu – den Mann auf den Wolken, der in *Super Mario 64* den Kameramann spielt. All diese Spielelemente erschienen dann in jedem weiteren Mario-Spiel (außer *Super Mario USA*).

Das nächste Super Mario-Game kam dann erstaunlich schnell bereits im Jahre 1986 heraus. Im Grunde genommen war es nicht mehr als eine Zusammenstellung aller der Levels, die im Originalspiel keinen Platz mehr gefunden hatten. Es war für den Famicom-Disk-Drive gedacht, ein Gerät, das bei Spielern in einem sehr schlechten Ruf stand und konsequenterweise auch nie über den japanischen Markt hinauskam. Das Famicom selbst erwies sich jedoch sowohl in Japan als auch ab 1985 in den USA als großer Erfolg. Miyamoto arbeitete zwar unter Volldampf an einer weiteren Folge der Mario-Serie, aber die Nachfrage nach neuen Spielen für das NES war gewaltig. In großer Eile ließ Nintendo den japanischen Plattformen *Doki Doki Panic* in *Super Mario Bros. 2* für den amerikanischen Markt umstricken. Das Spiel wurde ein großer Hit (es erschien später in Japan selbst unter dem Titel *Super Mario USA*). Nur ein Jahr später kam dann Miyamotos *Super Mario Bros. 3* heraus.

Dieses Spiel festigte Miyamotos Ruf als genialer Spieleentwickler. Die lineare Struktur der herkömmlichen Plattformen wurde zugunsten eines Karten-Bildschirms aufgegeben, der eine Vielzahl unterschiedlicher Wege durch das Spiel ermöglichte. Neuartige Power-Ups verwandelten Mario in einen Waschbären oder in einen Froschmann, wobei jeder von ihnen eine eigene Spielstruktur bekam. Zusätzlich gab es drei Sub-Games (wozu auch das ursprüngliche *Mario Bros.* gehörte). In Europa dominierten zwar schon die 16-Bit-Maschinen den Computemarkt, so daß dort die 8-Bit-Konsole NES technisch schon veraltet war. Dennoch bezeichneten führende Fachjournalisten *Super Mario Bros. 3* als ein Meisterwerk in der Spieleentwicklung. Am 20. November 1990 wurde in Japan die 16-Bit-Konsole Super Nintendo Entertainment Systems (SNES) auf den Markt geworfen. Dazu wurden zwei Spiele angeboten: das futuristische Rennspiel *F-Zero* und *Super Mario Land IV* (im Westen bekanntgeworden als *Super Mario World*). Beide stammten von Miyamoto, beide wurden als brillant

Spielführer für Super Mario⁶⁴



Omb erzählen, daß es friedlich zugeht, bis Bob-Omb von Bowser einen Power Star bekam. Von diesem Augenblick an wurde ihr beschauliches Ländchen zu einem Schlachtfeld. Wenn Du Bob-Omb schlagen kannst, helfen Dir seine Kumpels möglicherweise weiter...

WETTRENNEN MIT DEM FLOTTEN KOOPA

STERN 2 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt zuerst den Gipfel erreichen!

HINWEISE: Koopa wartet am Anfang des verdreckten Weges auf Dich. Rede mit ihm und nimm seine Herausforderung an, sofort danach beginnt das Rennen. Koopa ist in Wirklichkeit langsamer als Mario, er kann aber eine Abkürzung nehmen, die für Mario zu steil ist. Laufe nicht hinterher, nimm dieselbe Route zum Gipfel, die Du auch für den Stern 1 nimmst. Wenn Du zuerst oben bist, warte auf Koopa und zeige ihm den Stern.



DER SCHNELLE KOOPA FORDERT DICH ZU EINEM WETTRENNEN HERAUS. ES IST DEINE SACHE, OB DU DICH DARAUFGELÄSST ODER NICHT. DU KANNST STATT DESSEN AUCH EIN ANDERES STERNENZIEL ERFORSCHEN.



KOOPA KOMMT NICHT SCHNELL GENUG AUS DEN ALTEN STARTBLÖCKEN. DUMMERWEISE KENNT ER ABER EINE ABKÜRZUNG...

Damit Du eine Vorstellung davon bekommst, wie großartig *Super Mario 64* gelungen ist, geben wir Dir hier eine komplette Lösung für Level 1, eine Teillösung für die erste Begegnung mit Bowser sowie Kurzbeschreibungen aller wichtigen Levels. Auch die Lage des ersten Power-Ups ist detailliert beschrieben, kurz hingegen die Lage der zwei restlichen Power-Ups. Selbst diese vielen Hinweise können nur andeuten, welche immense Spielmöglichkeiten in diesem Game stecken. Immerhin müssen in jeder Welt sieben Sterne gefunden werden, außerdem werden die Rätselspiele immer komplizierter. Es gibt auch zahlreiche Geheimwelten (einschließlich der Bonus-Levels) mit zusätzlich 15 Sternen.

BOB-OMBS SCHLACHTFELD

VORBEDINGUNGEN: Keine

ORT: Die erste Tür links in der Haupthalle von Prinzessin Toadstools Schloß.

BESCHREIBUNG: Diese Welt wird von Bob-Omb's Berg beherrscht, der am westlichen Ende einer weiten, grünen

Ebene liegt. Zum Gipfel führt eine Serpentine, über die große Kanonenkugeln nach unten rollen. Big Bob-Omb steht oben auf dem Gipfel. Die pinkfarbenen Kumpels von Bob-

BIG BOB-OMB ON THE SUMMIT

STERN 1 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt Big Bob-Omb auf dem Berggipfel ausschalten.

HINWEISE: Dein Level beginnt auf einer verdreckten Piste. Du mußt zunächst zwei hölzerne Brücken überqueren, dann die steinernen Stufen hochgehen. Dann geht es nach rechts, dort mußt Du durch ein Loch im Eisengitterzaun kriechen. Hüte Dich vor den herabrollenden Kanonenkugeln und Fallgruben auf dem Weg! Solltest Du doch einmal Pech haben – auf halbem Wege wartet ein durchsichtiges Herz auf Dich, mit dessen Hilfe Du neue Energie tanken kannst. Auf dem Gipfel wartet Big Bob-Omb auf Dich, geschmückt mit einer Goldkrone. Um ihn besiegen zu können, mußt Du ihn von hinten packen und zu Boden werfen. Allerdings mußt Du das zweimal wiederholen, bevor er geschlagen ist. Wenn Du Big Bob-Omb zum erstenmal packst, ist er noch relativ langsam, er wird dann aber immer schneller. Besonders gefährlich ist er im Sitzen! Der einfachste Weg, ihn zu schlagen, besteht darin, daß Du ihm den Rücken zukehrst und mit Hilfe der Z-Taste in Kriechstellung gehst. Wenn Du jetzt die B-Taste drückst, machst Du einen Salto über ihn hinweg – und schon hast Du ihn.

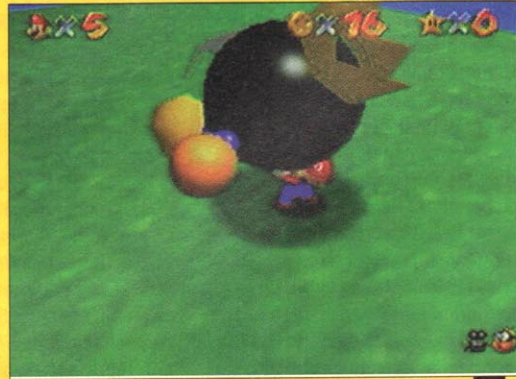


BIG BOB-OMB "PLAUDERT" MIT MARIO. GLÜCKLICHERWEISE IST SEIN BISCHLIMMER ALS SEIN BELLEN. JEDER BOSSHAT IN DIESEM SPIEL DIE CHANCE, IM GESPRÄCH UNTER BEWEIS ZU STELLEN, WIE GEMEIN ER IST

ALS NÄCHSTES: JETZT HAST DU SCHON EINEN STERN UND KANNST WHOMPS FESTUNG UND DAS ZIMMER DER PRINZESSIN BETRETEN.



AU BACKE, BIG BOB-OMB HAT SICH MARIO GESCHNAPPT UND WILL IHN VOM BERGGIPFEL HINUNTERWERFEN



JETZT HABE ICH DICH! MARIO BEWEIST DEM DICKEN BIG BOB-OMB, DASS ER EINIGES IM BIZEPS HAT, UND HEBT IHN EINFACH HOCH



MARIO STEHT AM ANFANG DER STRECKE MIT DEN PINKFARBENEN FREUNDEN VON BOB-OMB ZUSAMMEN. SIE VERSPRECHEN IHM HILFE, WENN ES IHM GELINGT, BOB-OMB AUSZUSCHALTEN

SCHIESSAUF DIE INSEL IN DEN WOLKEN

STERN 3 - LEVEL 1

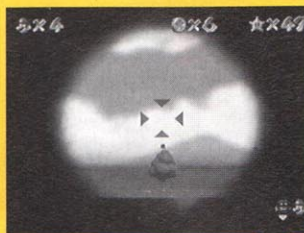
ZIEL: Hol Dir einen Stern aus dem gelben Kasten auf der Insel in den Wolken.

HINWEISE: Zu Beginn des Levels muß Du die Geschütze betriebsbereit machen, indem Du mit einem der pinkfarbenen Kumpel von Bob-Omb sprichst. Gehe über den verdreckten Pfad und überschreite die erste Brücke. Anschließend muß Du an dem steinernen Block entlang rennen und zur Kanone springen. Ziele mit dem Fadenkreuz sorgfältig auf einen Punkt oberhalb der Insel und: Feuer! Jetzt brauchst Du nur noch in den gelben Kasten zu springen, und schon kommt Stern Nr. 3 zum Vorschein!

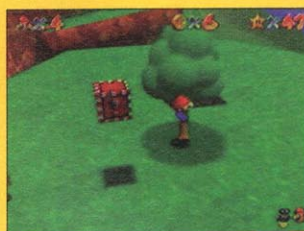
ALS NÄCHSTES: DU HAST JETZT DREI STERNE. LEVEL 4 (DER KALTE BERG) UND LEVEL 3 (JOLLY ROGER BAY) SIND ERREICHBAR.



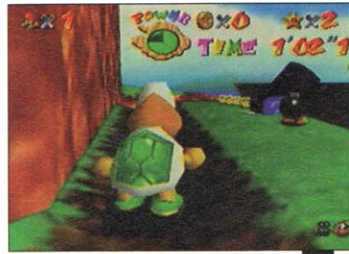
KNAPP HINTER MARIO KOMMT DIE SCHWEBENDE INSEL ZUM VORSCHNEIN. DU BRAUCHST JETZT NUR NOCH IN DEN GRAUEN SCHACHT ZU SPRINGEN UND DIE GESCHÜTZE BETRIEBSKLAR ZU MACHEN



DU MUSS DEN SCHUSSHOCH GENUG ANSETZEN, ABER NICHT SO HOCH, DASS DU ÜBER DIE INSEL HINWEGSCHIESS



GETROFFEN! MARIO TRIFFT – ODER BESSER FÄNGT – DEN BAUM UND KOMMT SICHER AUF DER SCHWEBENDEN INSEL AN. DER STERN BEFINDET SICH HINTER IHM



HIER STEHEN KOOPA UND MARIO AUF DER SERPENTINE, DIE DEN BERG HINAUF FÜHRT. PASSABER AUF, DASS ER DICH NICHT VOM BERG HINUNTERSCHUBST

SUCHE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

STERN 4 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt alle roten Münzen suchen und einsammeln.

HINWEISE: Die Reihenfolge ist beliebig, in der Du die Münzen einsammelst. Solltest Du aber ein Leben verlieren, sind alle gesammelten Münzen futsch, und Du mußt von vorne anfangen.

ERSTE ROTE MÜNZE: über der Plattform zwischen den beiden Holzbrücken.

ZWEITE ROTE MÜNZE: über dem grünen Felsen vor Chain Chomp.

Dritte ROTE MÜNZE: über dem Holzpfeiler neben Chain Chomp.

VIERTE ROTE MÜNZE: Unter der Steinbrücke, in der Nähe des Stahlzauns am Fuße des Berges.

FÜNFTE ROTE MÜNZE: Am Fuße des Berges. (Krieche durch die Lücke im Stahlzaun und halte Dich zur linken Seite. Renne jetzt den grünen Abhang hoch und hole die Münze.)

SECHSTE ROTE MÜNZE: Oberhalb des Baumes auf der Insel in den Wolken.

SIEBTE ROTE MÜNZE: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast.

ACHTE ROTE MÜNZE: Der Übungsplatz. Geh nach links, sobald Du die Kippbrücke passiert hast. Sobald Du alle acht Münzen hast, wird der Stern zwischen den Münzen 7 und 8 erscheinen.

ALS NÄCHSTES: DA DU DIE FLÜGELMÜTZE FÜR STERN 5 AUF LEVEL 1 UNBEDINGT BRAUCHST, SOLLTEST DU AUCH LEVEL 2: WHOMPS FESTUNG ODER EINEN DER ANDEREN LEVELS AUFsuchen.



HIER SIEHST DU DREI ROTE MÜNZEN: EINE OBERHALB DER PLATFORM, EINE ÜBER DEM GRÜNEN FELSEN AUF DER RECHTEN SEITE UND EINE NEBEN CHAIN-CHOMP



AUF DIESEM ÜBUNGSPLATZ KANNST DU EINEN VON ZWEI STERNEN BEKOMMEN. MARIO KANN ABER AUCH ZUSÄTZLICHE MÜNZEN VERDIENEN, INDEM ER UM DIE PFOSTEN HERUMRENNT, BIS ES IHM SCHWINDELIG IST. EHRlich, DAS GEHT!



MARIO IST HIER IM GEFÄNGNIS GELANDET. DER PURPURFARBENE SCHALTER ÖFFNET DAS GITTER



bewertet – aber nur *Super Mario World* setzte sich schließlich durch. Es übertraf *Super Mario Bros. 3* mit seiner offenen Struktur, mit mehr Power-Ups und mehr Levels.

Fachjournalisten zeichneten es als bisher bestes Videospiel aus. Sega reagierte auf die Mario-Serie mit dem grafisch hervorragenden, gleichwohl aber sehr schwachen *Sonic The Hedgehog*, der für den Mega Drive entwickelt worden war. Nintendo hatte plötzlich sein Quasi-Monopol für Videospiele verloren und lieferte sich künftig auf dem Markt ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Sega.

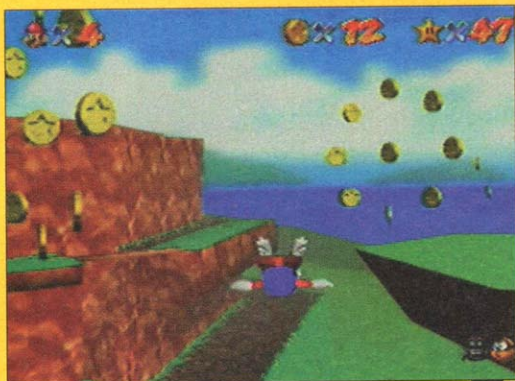
Trotz des großen Erfolges der SNES-Konsole schrieb Miyamoto keinen weiteren Mario-Plattformer für dieses Gerät. Nintendo reagierte auf Segas Erfolg mit der Serie *Donkey Kong Land*, das die britische Firma Rare entwickelt hatte. Die Spiele zeichneten sich durch ihre hervorragende Grafik im 3-D-Look aus, die Charaktere waren jünger und flotter als Mario. Sie erwiesen sich als Renner auf dem Spielemarkt, obwohl sie sich lediglich durch ihre bessere Grafik auszeichneten. Spieleexperten fragten sich schon, ob sie jemals wieder ein Spiel von Miyamoto zu sehen bekämen.

Vor zwei Jahren schließlich wurden ihre Gebete erhört. *Super Mario World 2: Yoshi's Island* kam auf den Markt. Nachdem Kritiker der Super Mario-Serie vorgeworfen hatten, sie sei sehr kindisch, stellte sich heraus, daß das neue Spiel aussah, als sei es auch von einem Kind entworfen worden. Nun gut, von einem sehr talentierten Kind offenbar.

Miyamoto hatte für dieses Spiel alle Register gezogen, die für das SNES zur Verfügung standen; in die Cartridge war sogar ein 3-D-Co-Prozessor eingebaut worden. Die äußere Erscheinung des Spiels ist grundlegend überarbeitet worden. Dies nun war das bislang letzte Glied in der Mario-Kette.

Noch während *Yoshi's Island* entwickelt wurde, war sich Miyamoto darüber klar geworden, wie die

Mario-Serie für die kommende Konsolengeneration weiterentwickelt werden mußte. Mit der Vorstellung des "Project Reality" im Jahre 1993 wurde auch ein gerenderter Mario in einer 3-D-Stadtlandschaft präsentiert. Eigentlich sollte es ja nur ein Marketing-Trick sein, Miyamoto jedoch verwandelte ihn in ein neues Spiel. Es verfügte über 3-D-Landschaften und 64-Bit-Grafik – eine Technik, die zuvor ausschließlich den superschnellen Workstations vorbehalten waren. Miyamoto hatte es geschafft, sein neues Spiel revolutioniert die gesamte Welt der Videospiele.



ALLEINE DAS HERUMFLIEGEN KANN DICH STUNDENLANG IN ATEM HALTEN. DIE MANÖVRIERMÖGLICHKEITEN SIND SCHLICHTWEG BRILLANT!

MARIO FLIEGT ZU DEN WOLKEN

STERN 5 - LEVEL 1

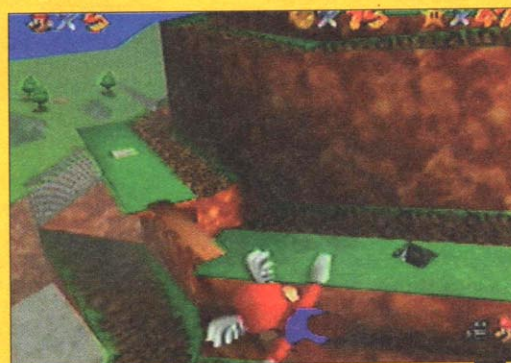
ZIEL: Hol Dir fünf Spezialmünzen, die Du neben der Insel in den Wolken findest.

HINWEISE: Natürlich ist es auch möglich, alleine mit Hilfe der Kanonen alle Münzen einzusammeln. Es ist aber bedeutend einfacher, wenn Mario mit Hilfe seiner Flügelmütze dorthin fliegt. Es trifft sich gut, daß es auf der Insel sowohl eine Kanone als auch eine rote Box gibt. Du kannst also von dort aus starten, ein paar Münzen einsammeln und wieder landen, bevor die Flügelmütze ihre Wirksamkeit verliert. Jede Spezialmünze ist von einem Ring aus acht gelben Münzen umgeben.

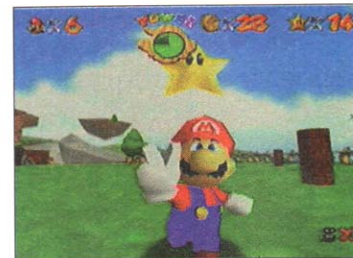
ALS NÄCHSTES: WENN DU DIE FLÜGELMÜTZE HAST, KANNST DU AUCH DEN BOWSER-LEVEL 1 AUFsuchen.



MARIO STEHT AUF DER INSEL IN DEN WOLKEN. AUSSERDEM SIEHST DU EINE ROTE BOX, EINE KANONENGROBE UND EINE SPEZIALMÜNZE



MARIO SETZT AN ZU EINEM HECHTSPRUNG AUF CHAIN-CHOMP. ES IST EIN TOLLER SPASS NACH UNTEN ZU HECHTEN UND IN DER LETZTEN SEKUNDE DEN STURZ ABZUFANGEN



MARIO SAMMELT HIER STERN 7 AUF LEVEL 1 EIN. DA IMMER DANN EIN STERN ERSCHEINT, WENN DU DEINE HUNDERTSTE MÜNZE EINGESAMMELT HAST, SOLLTEST DU EINIGE LEICHT ERREICHBARE MÜNZEN BIS ZUM LETZTEN MOMENT AUFHEBEN. ES WÄRE SCHLECHT, WENN DER STERN IN EINEM AUGENBLICK ERSCHEINT, IN DEM DU DICH IN EINEM BESONDERS SCHWIERIGEN GELÄNDEABSCHNITT BEFINDST

KASSIERE 100 MÜNZEN

STERN 7 - LEVEL 1

ZIEL: Du mußt 100 Münzen suchen und einsammeln.

HINWEISE: Da viele der Münzen in den Wolken schweben, kannst Du sie nur mit Hilfe der Flügelmütze einsammeln. Dabei kannst Du maximal 117 gelbe Münzen (oder deren Gegenwert) bekommen. 23 gelbe Münzen liegen am Boden, 45 gelbe Münzen findest Du in den Wolken, 6 gelbe Münzen sind in Kisten versteckt, 22 gelbe Münzen bekommst Du als Belohnung für den Sieg über einen Gegner, 1 blaue Münze (fünf gelbe) bekommst Du für den Sieg über Small Koopa und 8 rote Münzen (16 gelbe) findest Du auf dieselbe Weise wie bei Stern 4.

BEHIND CHAIN CHOMP'S GATE

STERN 6 - LEVEL 1

ZIEL: Befreie Big Chomp!

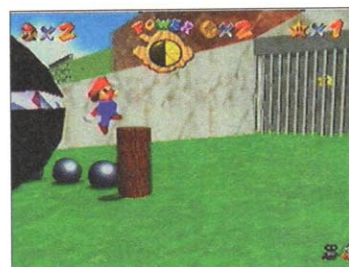
HINWEISE: Big Chomp ist an einen hölzernen Pfahl gekettet, den Du in den Grund rammen mußt, um ihn zu befreien. Zu diesem Zweck mußt Du auf den Pfahl springen und ihn dreimal nach unten stoßen. Wenn das erledigt ist, solltest Du die Münzen einsammeln und auf diese Weise neue Energie tanken, bevor Du weitermachst. Chain Chomp selbst wird gegen das Gitter rasseln, das den Stern schützt, und sich dann in die Berge davonmachen. Der Stern ist leider so hoch, daß er mit einem einfachen Sprung nicht zu erreichen ist. Drehe ihm also den Rücken zu, drücke die Z-Taste für die Kriechstellung, drücke B für einen Salto rückwärts – und schon kannst Du den Stern einkassieren.



CHAIN-CHOMP BLECKT SEINE STAHLZÄHNE, UM MARIO EINZUSCHÜCHTERN. ER IST GEFÄHRlich WIE EIN TOLLER HUND UND VIEL BEWEGLICHER – ALSO: VORSICHT!



KLUGHEIT IST DER BESSERE TEIL DER TAPFERKEIT, DENKT SICH MARIO. ER Zieht SICH ZURÜCK UND SUCHT ERST MAL GELBE MÜNZEN, UM ENERGIE ZU TANKEN. ÜBER DEM PFAHL SIEHST DU EINE ROTE MÜNZE



FÜR ANFÄNGER IST ES NICHT EINFACH, PRÄZISE AUF DER SPITZE DES PFAHLS ZU LANDEn. WENN MAN ABER ERST EINIGE ÜBUNG HAT, LÄUFT ES WIE GESCHMIERT



MARIO HÄMMERT CHAIN-CHOMPS PFAHL IN DEN GRUND. GLEICH WIRD DAS UNGETÜM IN DEN HÜGELN VERSCHWINDEN. MARIO BLEIBT DANN MIT STERN 6 ZURÜCK



EINE KAMIKAZE-BOMBE HAT UNSEREN MARIO ENTDECKT UND VERFOLGT IHN - VERDAMMT SCHRNELL FÜR DIESE KURZEN BEINE. HINTEN RECHTS SIEHST DU EINEN GRÜNEN BAUM...



MARIO WIRD FAST VON EINER DER ROTIERENDEN SCHACHBRETT-PLATTFORMEN ZERDRÜCKT. GLÜCKLICHERWEISE TRÄGT ER KEINE BLEIBENDEN SCHÄDEN DAVON. ER VERLIERT AUCH KEINE ENERGIE





DER TURM DER FLÜGELMÜTZE IST MIT EINIGEN BILDSCHÖNEN REGENBOGEN GESCHMÜCKT



MARIO PRÄSENTIERT HIER VOLLER STOLZ SEINE SCHÖNE FLÜGELMÜTZE, MIT DEREN HILFE ER WIE EIN VOGEL FLIEGEN KANN... NA JA, JEDENFALLS SO LANGE DIE ENERGIE REICHT. WENN NICHT, FÄLLT ER WIE EIN STEIN HERUNTER

DER TURM DER FLÜGELMÜTZE

VORAUSSETZUNG: 10

Sterne
ORT: Wenn Du 10 Sterne gesammelt hast, fällt ein Sonnenstrahl auf das Sternensymbol auf dem Boden. Stell Dich auf das Emblem, und schau nach oben, dorthin, woher das Licht kommt. Mario mit seiner Flügelmütze wird dann wie von Zauberhand zu den Wolken über dem Schloß emporgehoben.

BESCHREIBUNG: Besteht aus drei Regenbogen, die sich über einem Schloßturm befinden. Rechts und links davon gibt es zwei große Türme. Der rote Schalter befindet sich auf der Spitze des Turms.

POWER UP: Sobald Du den roten Schalter betätigt hast, erhält Mario aus einer roten Box eine Flügelmütze. Wenn er die trägt, kann er fliegen – entweder kann er sich von einer Kanone schießen lassen oder einen Doppelsprung machen.



SOBALD MARIO ZEHN STERNE GESAMMELT HAT, FÄLLT EIN SONNENSTRAHL ZU BODEN. WENN ER DANN IN DAS LICHT SCHAUT, WIRD ER ZUM TURM DER FLÜGELMÜTZE EMPORGEHOSEN

EXTRA-LEBEN

Unterhalb der Steinbrücke. Sammle alle acht gelben Münzen in der Nähe der Blumen ein.

SECRETS

1. Nachdem Du Quick Koopa geschlagen hast, erscheint Small Koopa – kurz bevor Big Chomp seinen Auftritt hat. Koopa wird vor Dir wegrennen, aber wenn Du Dich gekonnt auf ihn stürzt, kannst Du auf seinem grünen Panzer surfen. Wenn Du dann Small Koopa überrennst, wirst Du mit einer blauen Münze belohnt.
2. Für das gesamte Spiel gilt: Wenn Mario dreimal um einen Holzpfosten herumrennt, erscheinen wie von Geisterhand fünf Münzen.



MARIO WIRBELT AUF SMALL KOOPAS GRÜNES MUSCHEL HERUM – WELCH EIN SPA S!

WARPS

(Jeder Warp bietet zwei Wege: Wenn 1.1 Dich zu 1.2 bringt, dann bringt Dich 1.2 auch wieder zurück zu 1.1. Denk dran, daß Du Dich langsam bewegen mußt, damit der Warp auch wirkt.)

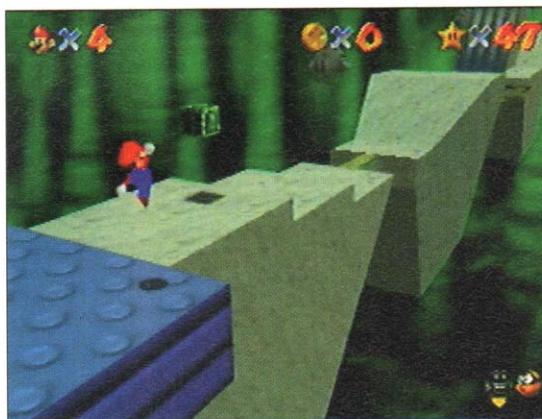
- 1.1.: Wenn Du die erste braune Brücke überschritten hast, mußt Du über den Zaun auf der rechten Seite springen und mitten zwischen die gelben Blumen laufen.
- 1.2.: Wenn Du die Kippbrücke überschritten hast, geh direkt zum ersten Beet mit den gelben Blumen (zwischen einem Markierungspfahl und der roten Box).
- 2.1.: An den Berghängen findest Du kleine Höhlen, in denen große Kanonenkugeln erscheinen. Mitten in der ersten findest Du einen Warp (Du hast hier keine Zeitprobleme, wenn Du die Höhle betrittst, kommen keine weiteren Kanonenkugeln zum Vorschein.)
- 2.2.: Wie oben, nur spielt sich alles in der zweiten Höhle direkt unterhalb des Gipfels ab.



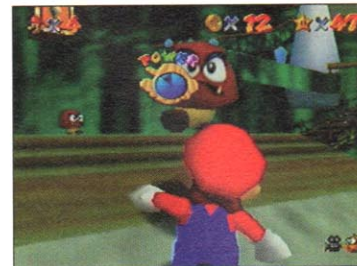
IN MARIO 64 GIBT ES VERSCHIEDENE BONUS-LEVELS. EINER VON IHNEN IST DIESER HÜBSCHE WOLKEN-LEVEL, DER ALLERDINGS HERRLICHE FLUGKÜNSTE VERLANGT

Die Begegnungen mit Bowser

24



MARIO STEHT HIER VOR SEINER BISHER GRÖSSEN HERAUSFORDERUNG. ALLE BOWSER-LEVELS SCHWEBEN FREI IN DER LUFT – JEDER FEHLTRITT IST TÖDLICH!



MARIO BEKOMMT HIER VON EINEM GOOMBAH EINE VOLLE LADUNG VERPASST. DAS IST ZWAR EINES DER HARMLOSEN ABENTEUER IN DIESEM LEVEL – ABER AUCH GOOMBAHS KÖNNEN MARIO INS WELTALL SCHLEUDERN



VORSICHTIG UND AUF ZEHENSPITZEN BALANCIERT MARIO HIER ZWISCHEN ZUCKEN-DEN ELEKTROBÄLLEN



BOWSERS DÄMLICHE VISAGE FORDERT MARIO AUF, DEN ERSTEN BOWSER-LEVEL ANZUGEHEN



DAS ERSTE TREFFEN MIT BOWSER

SCHADENSPOTENTIAL: Zwei Einheiten bei Kontakt. Bis zu drei Einheiten gibt es, wenn Dich Bowsters Feueratem erfaßt.
ANGRIFFSMUSTER: Wenn Mario ziemlich dicht dran ist, bewegt sich Bowser langsam auf ihn zu und bläst ihn mit seinem Feueratem an. Einige Flammen werden weiter züngeln, nachdem Bowser stehengeblieben ist, sei also auf der Hut. (Wenn diese Flammen erlöschen, kommen hin und wieder gelbe Münzen zum Vorschein, die wichtig sind, um verlorene Energie aufzufrischen.) Wenn Mario weiter weg ist, wird Bowser in seine Richtung springen.

Es ist nicht sein Ziel, auf Mario zu landen, aber die Erschütterungen, die bei seiner Landung entstehen, vernichten drei Energie-Einheiten. (Mario kann das allerdings vermeiden, indem er entweder wegrennt oder in dem Augenblick in die Luft springt, in dem Bowser landet.)

HINWEISE: In dem Augenblick, in dem Bowser aufhört zu schimpfen, sollte Mario hinter ihn laufen und mit einem Druck auf die B-Taste seinen Schwanz packen. Drehe den Joystick, laß Bowser rotieren, und drücke dann B, um ihn wieder freizugeben. Um Bowser zu schlagen, muß ihn Mario auf eine der vier Nagelbomben werfen, die am Rande des runden Kampfplatzes liegen. Wenn Du beim ersten Versuch eine dieser Bomben verfehlen solltest, solltest Du Dich bei seinem nächsten Angriff möglichst nahe einer der anderen Bomben aufhalten. Du kannst ihn dann leichter packen und problemlos auf die Bombe schleudern.
BELOHNUNG: Nach seiner Niederlage wird Bowser widerwillig den großen Kellerschlüssel herausrücken.



MARIO BRAUCHT DIESEN GUT VERSTECKTEN ORT EIGENTLICH GAR NICHT ZU BESUCHEN. ABER HIER IST IMMERHIN EINE ROTE MÜNZE VERSTECKT – ES IST NICHT EINFACH, ALLE ZU BEKOMMEN



MARIO BALANCIERT EINEN ZIEMLICH SCHMALEN SOCKEL ENTLANG. VORNE WARTET AUF IHN EIN EXTRA-LEBEN. WICHTIGER IST ABER EINE ROTE MÜNZE, DIE EIN STÜCKCHEN WEITER LIEGT



MARIO SPRINGT AUF EINE GROSSE KIPP-PLATTFORM. ES IST NICHT EINFACH, DEN RICHTIGEN KIPPWINKEL ZU FINDEN, VON DEM AUS DU AUF DIE NÄCHSTE PLATTFORM SPRINGEN KANNST



HIER IST DAS GRÜNE ROHR, DER ZUGANG ZU BOWSERS REICH, UND GLEICHZEITIG DAS ENDE DES BISHERIGEN LEVELS. HINTER IHM KANNST DU FAST DEN GANZEN LEVEL ÜBERBLICKEN

DER ERSTE BOWSER-LEVEL BOWSER IN DER DUNKLEN WELT.

(Dreimal begegnest Du Bowser, zuvor mußt Du jedoch immer schwieriger werdende Levels passiert haben.)

VORAUSSETZUNG: 8 Sterne

ORT: Hinter der Big Star-Tür auf der linken Seite des Treppenhauses in der Haupthalle.

BESCHREIBUNG: Die dunkle Welt besteht aus einer langen, hindernisreichen Strecke, die es immer wieder zu durchlaufen gilt. Dort gibt es bewegliche Plattformen, Kipp-Plattformen und einige häßliche Fallen.

ZIEL: Du mußt Bowser schlagen und den großen Kellerschlüssel erwerben: (Wenn Du alle acht roten Münzen hast, gewinnst Du außerdem einen Stern)

HINWEISE: Überschreite die enge Brücke – entweder springend oder auf

Zehenspitzen. Achte auf den Feuerstrahl. Tritt auf die bewegliche blaue Kachel, und laß Dich von ihr umherfahren. Gehe den steinernen Pfad entlang – achte wiederum auf den Flammenstrahl. Laß Dich auf den blauen Sockel fallen, und springe dann auf die rotierenden blauen Plattformen. Spring auf die grüne Plattform. Mach drei Goombahs nieder, falls Du neue Energie brauchst. In einer gelben Box findest Du ein Extra-Leben. Gehe auf die hölzerne Brücke. Die blaue Steinbrücke ist mit blauen Kristallen besetzt, um die elektrische Bomben kreisen. Am dritten Kristall ist eine rote Münze versteckt – nimm sie, wenn Du frische Energie brauchst.



Spring auf die gelbe und dann auf die steinerne Plattform. Laß Dich auf die gelbe Plattform fallen, wenn sie sich von Dir fortbewegt, und von dort auf die steinerne. Tritt auf die beweglichen blauen Kacheln, dann auf die blaue Steinplattform. Jetzt siehst Du zwei Kipp-Plattformen.

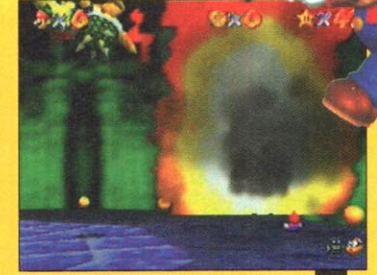
Spring auf die nächste und stelle Dich in die Mitte der Dir zugewandten Hälfte. Warte, bis sie nach unten gekippt ist, renne nach oben, springe auf die zweite Kipp-Plattform. Springe auf die blaue Steinplattform. Laß Dich auf den purpurfarbenen Schalter fallen, und gehe die Treppe aufwärts. Lies, was dort geschrieben steht, und springe in das grüne Rohr.

TARNKAPPE

POWER UP: Sobald der blaue Schalter aktiviert ist, kann sich Mario in der nächsten blauen Box eine Tarnkappe abholen. Mit ihrer Hilfe kann er durch Drahtzäune gehen und bleibt für Feinde unsichtbar.



DIE TARNKAPPE IST EIN WITZIGER EFFEKT. VERGLEICHEN MIT DEN ANDEREN POWER-UPS BENUTZT MARIO SIE ABER ZIEMLICH SELTEN



RUMMS! BOWSER TRITT ENDLICH AUF EINE DER NAGELBOMBEN UND WIRD MIT ELEGANTEM SCHWUNG IN DIE LUFT GEJAGT



ES KLINGT SEHR UNWAHRSCHEINLICH, ABER EIN ZWEI TONNEN SCHWERER DINOSAURIER HAT SICH AN MARIO HERANGESCHLICHEN. AUFWACHEN, MARIO!



VERFLUCHT! BOWSERS FEUERATEM SETZT MARIOS HOSE IN BRAND. WENN DU ES NICHT VERHINDERST, GERÄT MARIO IN PANIK UND VERSCHWINDET HINTER DER NÄCHSTEN ECKE



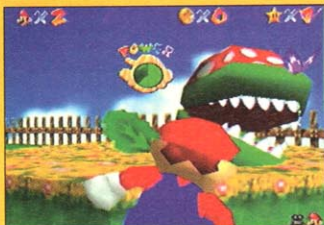
DIESER GROSSE SCHLÜSSEL IST DIE BELOHNUMG FÜR MARIOS TAPFERKEIT UND GESCHICK. MIT DEM SCHLÜSSEL KOMMST DU IN DEN KELLER DES SCHLOSSES



LEVEL 2: WHOMPS FESTUNG

ZUGANG: 1 Stern

BESCHREIBUNG: Eine große, graubraune Festung schwebt in den Wolken, umgeben von drei rotierenden grünen Plattformen. Es sieht fast aus wie ein Denkmal für den unbekannten Pflasterstein, für diese langweiligen, grauen Blöcke, aus denen Mauern, Parkplätze und Straßen gebaut werden. Der Riese Whomp und seine Spießgesellen sind aber nicht zuhause – sie sind auf Rache aus. Und wenn sie Mario erwischen, dann Gnade ihm Gott...



SELBST DIE UNSCHINBARSTEN FEINDE HABEN IN DIESEM SPIEL DEN BÖSEN BLICK. HIER SCHNAPPT GERADE EINE VENUS-FLIEGENFALLE NACH MARIO, DER SICH ETWAS VORSICHTIGER BEWEGEN SOLLTE



GIBT ES DA ETWA EINE KUGEL, IN DIE MARIOS NAME EINGRAVIERT IST? RECHTS SIEHST DU DEN TURM, DER PLÖTZLICH IN DIE HÖHE WÄCHST, SOBALD DU BIG WHOMP GESCHLAGEN HAST



MARIO MACHT SICH AUF DIE SOCKEN, UM NICHT VON EINEM WILDGEWORDENEN PFLASTERSTEIN ERWISCHT ZU WERDEN. WENN ER INH NICHT AUSSCHALTET, HAT ER KEINE CHANCE GEGEN BIG WHOMP



VOLLTREFFER! BIG WHOMP HAT DIE WIRKUNG SEINER ANGRIFFE AUF MARIO FALSCH EINGESCHÄTZT UND MUSSETZT EINEN HOHEN PREIS DAFÜR ZAHLEN. NOCH ZWEI TREFFER UND MARIO IST SIEGER!

BIG BOO'S GEISTERHAUS

ZUGANG: 14 Sterne

BESCHREIBUNG: Du befindest Dich hier in einem vor Spannung knisternden Geisterhaus, in dem es jede Menge geheimer Gänge, einen überschwemmten Keller und mit Spukfiguren bevölkerte Dachkammern gibt. Sogar eine Art Kirmesabteilung findest Du in diesem Gebäude – mit Jahrmarktsmusik und rotierenden Plattformen. Du solltest nicht nur auf die Geister, sondern auch auf Attacken zähnefletschender Klaviere und fliegender Bücher achten.



TEUFEL NOCH MAL! EINE STABIL AUSSEHENDE BRÜCKE BRICHT PLÖTZLICH AUSEINANDER UND REISS MARIO MIT IN DIE TIEFE



IST DAS DENN NICHT TOLL? LITTLE BOOS SIND KLEINE, SCHÜCHTERNE GEISTER, DIE AM LIEBSTEN DANN ZUPACKEN, WENN MARIO GERADE NICHT HINSCHAUT

DAS TÖDLICHE LAVA-LAND LEVEL 7

ZUGANG: Der große Schlüssel

BESCHREIBUNG: Diese unheimliche Welt besteht aus einem Lavasee, in dem Du Unappetitliches und Garstiges findest: ein schwimmendes Auge etwa oder zwei sich drehende Pfade. Der eine führt zu einem glutspießenden Vulkan, der andere zu Flammenwerfern. Natürlich kannst Du auch den Vulkan betreten und Dich dort an einem Bowser-Puzzle versuchen.



BOWSERS PUZZLE BESTEHT AUS GROSSEN BLÖCKEN, ZWISCHEN DENEN DU ACHT ROTE MÜNZEN FINDEST. EIN KINDERSPIEL, SOLANGE DU NICHT IN DIE LAVA FÄLLST

DAS GIFTGAS-LABYRINTH LEVEL 6

ZUGANG: Der große Schlüssel

BESCHREIBUNG: Ein prickelndes Abenteuer, das sich in einem mit Giftgas gefüllten Labyrinth abspielt. Ferner gibt es hier einen Bauplatz und einen Höhlensee, in dem ein Monster vom Typ "Loch Ness" haust. Du findest hier sogar einen großen Steinblock, mit dessen Hilfe Du die bekannte Szene aus Raiders of the Lost Ark rekonstruieren kannst.



MARIO ZEIGT HIER VOLLER STOLZ SEINE VERSPIEGELTE METALLKAPPE. WENN ER SIE AUFGESSETZT HAT, KANN ER WIE EIN T-1000 DURCH DAS FEUER LAUFEN



IN DIESEM HÖHLENSEE LAUERT EIN BLAUHÄUTIGER VERWANDTER DES UNGEHEUERS VON LOCH NESS, DAS IN PILOT WINGS 64 SEIN UNWESSEN TREIBT

JOLLY ROGER BAY: LEVEL 3

ZUGANG: 3 Sterne

BESCHREIBUNG: Obwohl sich die Bucht in einer Riesengrotte befindet, liegt auf ihrem Grund ein Wrack. Vielleicht wurde die Zufahrt zur Bucht erst geschlossen, nachdem das Schiff gesunken war und der Kapitän die Umgebung mit Sprengkörpern vermint hatte? Den Kapitän bekommen wir leider nicht zu Gesicht – statt dessen siehst Du hier aber eine wunderbar animierte Muräne mit gespenstisch grünen Augen und scharfen Zähnen!



MARIO HOLT SICH VOM SCHWANZ DER MURÄNE EINEN STERN. SZENEN WIE DIESE SIND DAS SAHNEHÜBCHEN AUF EINER OHNEIN SCHON BRILLANTEN INSZENIERUNG

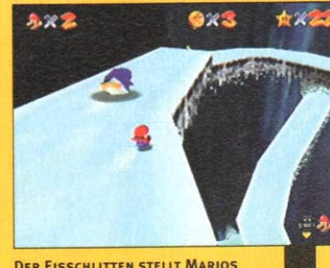
DER KALTE BERG: LEVEL 4

ZUGANG: 3 Sterne

BESCHREIBUNG: Ein eiskalter Schneeberg schwebt in der Luft. Von seinem Gipfel zieht sich eine breite, serpentinenartige Skipiste zu Tal. Noch schneller kommt man über eine lange und enge Eisbahn nach unten. Wie es bei richtigen Bergen auch vorkommen soll, ist es viel einfacher, von oben nach unten zu kommen als umgekehrt. Du mußt Dich also sorgfältig umsehen, bevor Du Deinen Weg wählst. In dieser schneebedeckten Welt findest Du einige bizarr aussehende neue Figuren – darunter drei unterschiedliche Arten von Schneemännern. Am eindrucksvollsten sind jedoch die Pinguine! Zum ersten Mal in diesem Spiel stößt Mario auf Lebewesen, die ihm freundlich gesinnt sind. Ansonsten muß er sich mit widrigen Schneeverhältnissen, versteckten Welten und gewagten Skisprüngen beschäftigen.



WENN DU DIE HÄNGEBRÜCKE NIMMST, SPARST DU DIR EIN DRITTEL DES WEGES. JEDER SCHRITT WEITER FÜHRT DICH ABER IN IMMER ANSPRUCHSVOLLERE GEBIETE



DER EISSCHLITTEN STELLT MARIOS STEUERKÜNSTE AUF EINE HARTE PROBE. BEI DEM RENNEN MUSS ER SICH GEGEN DIE PINGUINE BEHAUPTEN, DIE HIER HEIMVORTEIL GENIEßEN



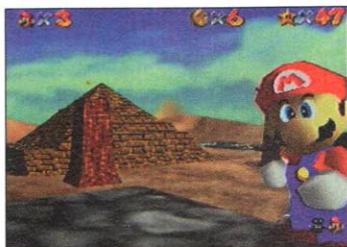
DER STEINBODEN DREHT SICH, DU BIST VON FLAMMENWERFERN UMGEBEN, UND ZU ALLEM ÜBERFLUSSBRICHT AUCH NOCH DER VULKAN AUS!



DIESE GEHÖRTE BOMBE IST BESONDERS GEFÄHRLICH. SIE VERSUCHT, MARIO SO LANGE ZU RAMMEN, BIS ER IN DIE GLÜHENDHEIßE LAVA FÄLLT

DIE GROSSE WÜSTE LEVEL 8

ZUGANG: Der große Schlüssel
BESCHREIBUNG: Eine unwirtliche Wüstenlandschaft umgibt eine große ägyptische Pyramide. Hier mußt Du dich mit Treibsand, einem entsetzlichen Wüstensturm und eine Labyrinth auseinandersetzen, in der Dich herabstürzende Steinblöcke bedrohen. Im Inneren der Pyramide erwarten Dich noch ganz andere Abenteuer!



DU MÖCHTEST, DASSICH ÜBER TREIBSAND LAUFE, EINEM TORNADO DIE STIRN BIETE UND MICH IN EINEM SCHRECKLICHEN LABYRINTH VERIRRE? GIB MIR DEIN FAHRRAAD, JUNGE!



DIESER GEIER HÄLT EINEN STERN IN DEN KRALLEN. EIGENTLICH MÜSSE MARIO JETZT SPRINGEN. WAS GLAUBT IHR ÜBRIGENS, WIE ICH HIER HERAUFGEKOMMEN BIN?

GRÄSSICHES GEWÄSSER LEVEL 9

ZUGANG: 30 Sterne
BESCHREIBUNG: Zu dieser zweiten Wasserwelt im Spiel gehören Bowsers U-Boot, ein Whirlpool, ein Manta-Rochen und ein Hai. Außerdem findest Du in diesem Level einen interessanten Test Deiner Reaktionsschnelligkeit und Deiner Fähigkeit, zielgenau zu springen.



EIN HINTERHÄLTIGER HAI KREIST UM MARIO HERUM. GLÜCKLICHERWEISE STEHT ER WOHL NICHT AUF ITALIENISCHE KÜCHE UND LÄSST DIE ZÄHNE VON UNSEREM KLEMPNER



BOWSER IST OFFENBAR EIN TECHNIK-FREAK UND HAT SICH EIN NUKLEARES U-BOOT ZUGELEGT. DUMMERWEISE FINDET MARIO KEINE EINSTIEGSLUKE, UM IN DEN RUMPF ZU GELANGEN

DIE WELT DES SCHNEEMANNES LEVEL 10

ZUGANG: Der zweitgrößte Schlüssel
BESCHREIBUNG: Schon wieder haben wir hier eine sehr schöne Schneelandschaft. In ihr ragen ein bizarrer Eisklumpen und ein Riesengebäude in Form eines Schneemanns auf. Hier gibt es sogar eine Schneewellen-Maschine! Wasser friert sofort in dieser kalten Welt, in der die Eisstürme toben. Mit Hilfe eines grünen Schildkrötenpanzers kannst Du hier aber traumhaft über die Eisfläche surfen!



DIESER SCHNEEMANN IST EINE DER WICHTIGSTEN HERAUSFORDERUNGEN IN DER EISWELT. SEIN KALTER ATEM FEHRT MARIO HINFORT



ANHANG DER PFEILE SIEHST DU, IN WELCHE RICHTUNG SICH DIE BLÖCKE BEWEGEN. HÜTE DICH VOR DER ELEKTRISCHEN KUGEL!



HIER IST ES NICHT EINFACH, STERNE ZU BEKOMMEN. ABER ES GIBT EINEN TRICK: ES HÄNGT ALLES DAVON AB, WIE DU ANFÄNGST

EINE WELT - NASS UND TROCKEN: LEVEL 11

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel
BESCHREIBUNG: Es gibt Programmierer, deren Spiele sich darum drehen, welche Schalter man betätigt (Tomb Raider etwa). Miyamoto hat seine Neigung zu Schaltern auf einen Level beschränkt – aber auf phantasievolle Weise. Hier gibt es einen großen, kastenähnlichen Raum, der geflutet werden kann – die Höhe des Wasserspiegels läßt sich mit Hilfe diamantförmiger Schalter regulieren. Zu den Feinden gehören Wasserspinnen und pinkfarbene Mäuse, die Dich in die Luft schleudern können.



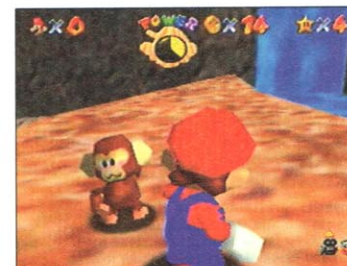
DIESE RIESIGEN PILZE SCHWEBEN IN DER LUFT. ES ERFORDERT PRÄZISES MANÖVRIEREN UND NERVEN WIE DRAHTSEILE, WENN MAN ZWISCHEN INNHEN HIN- UND HERSPRINGEN WILL, UM DIE ROTEN MÜNZEN ZU ERGATTERN

WINZIGE RIESENINSEL LEVEL 13

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel
BESCHREIBUNG: In dieser wunderlichen Welt kommen Marios berühmte Rohre wieder zum Vorschein. Der Unterschied ist aber der, daß Mario in ihnen nicht verschwindet, sondern daß er sie nutzt, um größer oder kleiner zu werden. Schau Dir in Ruhe an, wie – verglichen mit Mario – eine winzige Venus-Fliegenfalle sich zu einem Monster entwickelt. Und ein kleiner Fisch wird so groß, daß er Mario bequem schlucken kann.



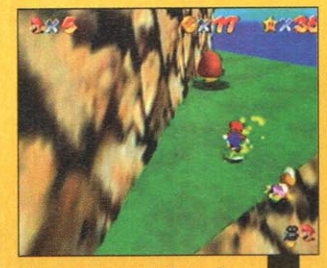
BIN ICH DAS, ODER IST DIE WELT UM MICH HERUM GRÖßER GEWORDEN?



"SO SCHLAU BIST DU AUCH WIEDER NICHT, DU QUIETSCHIGES MASKOTTCHEN! KOMM NUR NÄHER HERAN, DU WIRST SCHON SEHEN, WIE ICH MIT DIR UMGEHEN! DU BIST DANN UM 25 PROZENT MEHR VERWUNDBAR!"

DER HOHE BERG LEVEL 12

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel.
BESCHREIBUNG: Hier ist schon wieder ein großer, schwebender Berg. An seinem Hang windet sich bis zum Gipfel eine Serpentine, an deren Rand gigantische Pilze wuchern. Der Weg selbst ist immer wieder von riesigen Schlaglöchern übersät, die Du am besten überspringst. Achte auf tückische Maulwürfe und einen Affen, der Marios Mütze klauen will!



MARIO HAT SICH EINEN KOOPA-PANZER GESCHNAPPT, UM DAMIT ZU SURFEN



DIE TICK-TACK LEVEL 14

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel und 50 Sterne
BESCHREIBUNG: Im Inneren von Großvaters Uhr gibt es eine verwirrende Vielfalt von Federn, Zahnrädern und Pendeln. Glücklicherweise bewegt sich diese Mechanik nicht, wenn Du um Punkt 12.00 Uhr (oder alle drei Stunden danach) die Uhr betrittst. Natürlich ist damit nicht die wirkliche Zeit gemeint...



MAN KANN SICH HIER LEICHTER BEWEGEN, WENN DAS UHRWERK STILLSTeht. DUMMERWEISE KOMMT MAN AN EINIGE STERNE ABER NUR DANN HERAN, WENN SICH DIE MECHANIK BEWEGT

METALLMÜTZE

POWER UP: Sobald der grüne Schalter umgelegt wurde, kann sich Mario aus jeder beliebigen grünen Box seine Metallmütze abholen. Wenn er sie auf dem Kopf hat, wird er schwerer und kann sogar auf dem Flußgrund laufen. Außerdem können ihm die meisten Feinde nichts mehr anhaben.



DER GRÜNE SCHALTER IST UNTEN IM SCHLOSS DER PRINZESSIN VERSTECKT. ES IST NICHT EINFACH, IHN ZU FINDEN

RI TT AUF DEM REGENBOGEN - LEVEL 15

ZUGANG: Der zweite große Schlüssel und 50 Sterne.
BESCHREIBUNG: Dieser besonders schwierige Level spielt sich in den Wolken ab. Hier begegnest Du schwebenden Bauwerken, einem Wikingerschiff und fliegenden Teppichen, die sich an Regenbogen entlang bewegen.



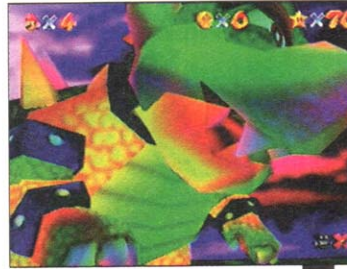
FLIEGENDE TEPPICHE ZEIGEN DIR DEN WEG DURCH DIE WOLKEN. DUMMERWEISE GIBT ES HIER EINE UNMENG AN HINDERNISSEN, DIE DEINE AUFGABE ERSCHEWEN



MARIO IST SCHON FAST OBEN AM ZIEL ANGEKAMMT, GEFOLGT VOM WIKINGERSCHIFF. WEGABZWEIGUNGEN BEDEUTEN, D A S S HIER NOCH VIEL MEHR ZU SEHEN GIBT

BOWSER-LEVEL 3

Obwohl Du in diesem Spiel 120 Sterne insgesamt ergattern kannst, brauchst Du nur 70, um Zugang zum letzten Bowser-Level zu bekommen. Wie Du schon erwartet hast, ist es mit Abstand der schwierigste Level, an dessen Ende der "final countdown" mit dem bösen Bowser auf Dich wartet. Heißer Tip: Schau Dich gut um, bevor Du in das letzte grüne Rohr hineinsteigst.



BOWSERS LETZTER AUFTRITT. MEIN GOTT, WAS IST DAS FÜR EINE ENTSETZLICHE GESTALT! ER IST NICHT NUR SCHNELLER DENN JE - AUCH SEINE GESAMTE UMGEBUNG STECKT VOLLER TEUFELISCHER FALLEN



DIESE ROTIERENDEN PLATTFORMEN GEBEN DIR NUR EINE SCHWACHE VORAHNUNG VON DER TEUFELISCHEN KONSTRUKTION, DIE IM LETZTEN BOWSER-LEVEL AUF DICH WARTET



LASST DICH NICHT DURCH DIESE ANHEIMELNDE BELEUCHTUNG TÄUSCHEN. BOWSER HAT NOCH EINIGE HÖLLISCHE TRICKS AUF LAGER, UM DICH AUFS KREUZ ZU LEGEN



NACHDEM ER ERNEUT BOWSER GESCHLAGEN HAT, KEHRT MARIO IN DAS PRINZESSINEN-PALAIS ZURÜCK, UM DIE JUNGE DAME ZU BEFREIEN



OH MARIO, WIE KANN ICH DIR JEMALS DANKEN? GLÜCKLICHERWEISE GIBT ES HIER EIN HAPPY-END, MINDESTENS SO GUT WIE IN EINEM SCHLECHTEN ROMAN



SIEH DA, DIE KAMERA GEHT AUF DIE RICHTIGE DISTANZ FÜR EIN GRUPPENFOTO. WENN DU ALLE 120 STERNE GESAMMELT HAST, KANNST DU EVENTUELL YOSHI KENNENLERNEN...

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Es sind einfach zu viele, um sie alle aufzuzählen: Kriechen, seitwärts balancieren (etwa auf einem Sockel), Dreisprung, seitlicher überschlagen, Salto rückwärts, Seriensprung, ganz weiter Sprung, am Baum hängen, Schlagen, Boxen, Ringen, seitliches Schlagen, seitliches Boxen, etwas in den Grund hämmern usw. Mario kann sogar schwimmen und mit Hilfe seiner Flugmütze auch fliegen.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

95%

Fazit:
 ES IST KEINE ÜBERTREIBUNG - DIESES SPIEL IST DAS BESTE, DAS JEMALS PRODUZIERT WURDE!

GEWINNE 1 VON 5 NINTENDO⁶⁴ PLUS SUPER MARIO⁶⁴

NINTENDOS NEUE SUPERKONSOLE KANN SCHON BALD DIR GEHÖREN!



Der Nintendo 64 ist ohne Zweifel die ultimative Spielekonsole. Mit modernster Technik ist der N64 in der Lage, brandheiße 3-D-Grafiken, sensationellen Surround Sound und starke Action für vier Spieler gleichzeitig zu bieten, ohne daß teures Zubehör erforderlich ist. Dazu kommen noch die größten und besten Games, die je für ein System entwickelt wurden. Du hast jetzt die exklusive Chance, einen von fünf N64 plus Software zu gewinnen ...

Beantworte einfach die drei Fragen, und schicke eine Postkarte mit der Lösung an POWER 64, Postfach 3161, 48581 Gronau. Und das war's auch schon! Unsere Glücksfee Ilka wird die Gewinner aus den richtigen Einsendungen ziehen. Einsendeschluß ist der 14. Juni 1997. Der Rechtsweg ist, Du ahnst es schon, wieder einmal der Holzweg. Viel Glück!

FRAGE 1

Welche der folgenden Figuren ist keine Nintendo-Figur?

- A. Bowser
- B. Crash Bandicoot
- C. Luigi

FRAGE 2

Ist der Nintendo 64 eine 16-Bit-, eine 32-Bit- oder eine 64-Bit-Konsole?

- A. 16-Bit
- B. 32-Bit
- C. 64-Bit

FRAGE 3

Auf welchem Medium werden die Spiele des Nintendo 64 gespeichert?

- A. CD-ROM
- B. Cartridge
- C. DAT



SUPER!

Fünf glückliche Leser werden den coolen **Nintendo 64** zusammen mit dem ultimativen Game, **Super Mario 64**, gewinnen. Vielleicht bist Du dabei! Beantworte die Fragen, und schicke Deine Lösung an unsere Adresse. Einfacher geht's nicht!

SMP Publishing
N64 Wettbewerb
Postfach 3161
48581 Gronau

Information



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Paradigm

Genre:
Kapazität:

Flug-Sim.
8MB

Erhältlich:
Preis:

jetzt
DM 119,-



Text: Ilka M. Happ

30

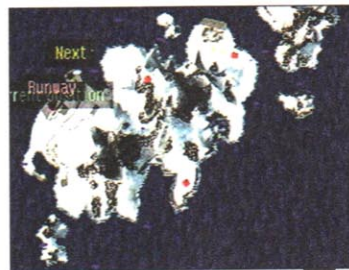
Die tollkühnen Männer (und Frauen) in ihren fliegenden Kisten



MIT DEM GYROCOPTER KANNST DU BIS ZU 500 METER HOCH FLIEGEN – ABER VON DORT OBEN SIEHST DU DIE SCHÖNE LANDSCHAFT NICHT



BEIM SKYDIVING MUSS DU SO VIELE FORMATIONEN WIE MÖGLICH SCHAFFEN, BEVOR DU DURCH DIE WOLKEN BRICHST UND LANDEST



AUF EVER FROST ISLAND MUSS DU AUF DIE BERGSPITZEN ACHTEN – SIE KÖNNEN DIR GEFÄHRlich WERDEN, WENN DU DICH NUR AUF DIE RINGE KONZENTRIERST



PILOTWINGS

Kurz & knapp

● DIE UNGLAUBLICHE FARBTIEFE, DIE JEDES BILD IN PILOT WINGS 64 AUSZEICHNET, MACHT SCHON AUF DEN ERSTEN BLICK KLAR, DA SSS SICH HIER UM EIN 64-BIT-GAME HANDELT. PARADIGMS ERFAHRUNGEN MIT MILITÄRISCHEN FLUGSIMULATIONEN HAT SICHER DAZU BEIGETRAGEN, DIE LANDSCHAFTEN UND BEWEGUNGEN REALISTISCHER ZU GESTALTEN, ALS ALLES, WAS DU BISHER AUF EINER HEIMKONSOLE GEGEHEN HAST. NÄHERST DU DICH Z.B. DEM SCHLOSS, WIRD DIE DETAILIERTHEIT DER OBERFLÄCHEN IMMER HÖHER, JE NÄHER DU KOMMST. BEI 32-BIT-SYSTEMEN PASSIERT GENAU DAS GEGENTEIL.



Kann es irgendein Spiel mit einem noch leichteren und schnelleren Einstieg als Mario 64 geben? Denk mal darüber nach. Wenn Dir gerade mal zehn Minuten bleiben, bis Du aus dem Haus gehen mußt, dann lohnt es sich nicht, mit Mario anzufangen. Normalerweise brauchst Du viel mehr Zeit, um auch nur einen einzigen Level zu beenden. Normalerweise! Bei PilotWings ist das anders – selbst wenn Du keine Chance mehr hast weiterzukommen, kannst Du dennoch einen ganzen Level von Anfang bis Ende durchspielen, und zwar innerhalb von zehn Minuten. Deswegen ist PilotWings benutzerfreundlicher und

weniger zeitraubend als andere Spiele. Die Macher von Nintendo scheinen so großes Vertrauen in den Erfolg dieses Spiels zu haben, daß die Markteinführung des N64 in den USA und in Japan nur von zwei Spielen begleitet wurde: Von Mario 64 und PilotWings 64.

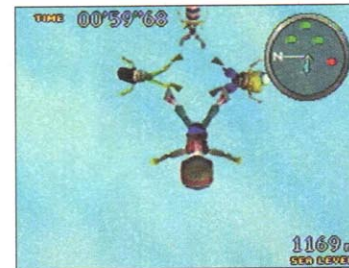
ÜBER DEN WOLKEN

Bei PilotWings hältst Du Dich die meiste Zeit am Himmel hoch über vier wunderschönen Inseln auf. Du fliegst mit Hang Gliders und Gyrocopters oder läßt Dich von einem "Raketenrucksack" durch die Wolken katapultieren. Natürlich lernst Du, wenn Du bestimmte Aufgaben

bewältigt hast, außerdem zusätzliche ungewöhnliche und phantastische Flugarten kennen, aber den größten Teil der Zeit wirst Du mit den drei erstgenannten Fluggeräten verbringen. Ziel des Spiel ist, es mit jedem der Fluggeräte vom untersten Level bis zum höchsten zu schaffen. Dazu mußt Du bestimmte Aufgaben erfüllen, während Du im Luftraum über den Inseln unterwegs bist. Die meisten davon sind recht einfach – zum Beispiel mußt Du mit dem Gyrocopter durch Reifen fliegen oder vom Hang Glider aus Fotos machen. Allerdings sind die Unterschiede in der Steuerung bei den drei Fluggeräten riesig groß, und Du



KEINE SORGE, WENN DIR DAS ALLES ETWAS KOMPLIZIERT ERSCHEINT – VOR JEDER NEUEN AUFGABE BEKOMMST DU GENAUE ANWEISUNGEN



DIE KUNST BEIM SKYDIVING BESTEHT DARIN, JEDE FORMATION SO SCHNELL WIE MÖGLICH ZU MACHEN, DAS GIBT DANN EINE HÖHERE BEWERTUNG



ALLER ANFANG IST SCHWER – ABER DU WIRST SEHEN: AUCH AUS DIR WIRD IRGENDWANN EIN PILOTWINGS-PROFI!

Freudenflüge



FÜR MANCHE FLUGMANÖVER MIT DEM HANG GLIDER MUSS DU ENTWEDER EINEN STARKEN GLAUBEN HABEN ODER GANZ EINFACH VERRÜCKT SEIN - EINE WINDBÖE, UND DU KLEBST AM FELSEN!



DIESE NIEDLICHEN WALE TAUCHEN IMMER MAL WIEDER AUS DEM WASSER. SIE SIND DEINE FREUNDE, ALSO SCHAU' SIE DIR NUR AN, UND LASS SIE IN RUHE!



BIRDMAN^{1&2}

WENN DU AUF EINER DER INSELN IN DER NÄHE DER KÜSTE DEN RICHTIGEN STERN FINDEST, DANN DARFST DU ZUR BELohnUNG DAFÜR ALS VOGELMANN DIE GEGEND ERKUNDEN. OHNE ZEITLIMIT, UND OHNE VON SPRIT ODER WIND ABHÄNGIG ZU SEIN - EINFACH NUR MIT DEN FLÜGELN SCHLAGEN!

CANNONBALL RUN³

EINES DER LUSTIGSTEN EXTRA-SPIELE IST DAS CANNONBALL-SPIEL: SUCH' DIR EINEN DER PILOTEN AUS, STECKE IHN IN DAS ROHR EINER RIESIGEN KANONE UND ÜBE ZIELSCHIESSEN MIT IHM. VERGESS NICHT, DABEI AN WIND UND SCHWERKRAFT ZU DENKEN

GS64

Speicheroptionen

SPEICHER:

WEI GETRENNT GESPEICHERT GAMES, SECHS FOTOS

CONTROLLER PAK:

NUR ZUSÄTZLICHE SAVE GAMES



wirst einige Zeit brauchen, bis Du sie beherrschst. Beginnen wir mit dem Gyrocopter. Zunächst mußt Du lernen, wie er funktioniert. Mit dem kleinen, hinteren Propeller kontrollierst Du die Fluggeschwindigkeit, während der große Propeller über dem Piloten mehr die Funktion der Tragfläche bei einem Flugzeug hat. Mit dem A-Knopf steuerst

Du den Antrieb für den hinteren Propeller, mit dem Steuerknüppel bewegst Du den großen Propeller und steuerst damit die Flugrichtung. Das innovative Analog-Pad, das zur serienmäßigen Ausstattung des N64 gehört, eignet sich so gut zur Steuerung dieses kleinen Hubschraubers, daß Du bereits nach kurzer Zeit erstaunlich flüssige Flugbewegungen machen kannst. Auch auf den Levels, auf denen es eigentlich nichts zu schießen gibt, hast Du unbegrenzten Zugriff auf Deine Bordraketen - das heißt, Du kannst sie, wenn es Dir Spaß macht, einfach so auf Boote und Gebäude abfeuern.

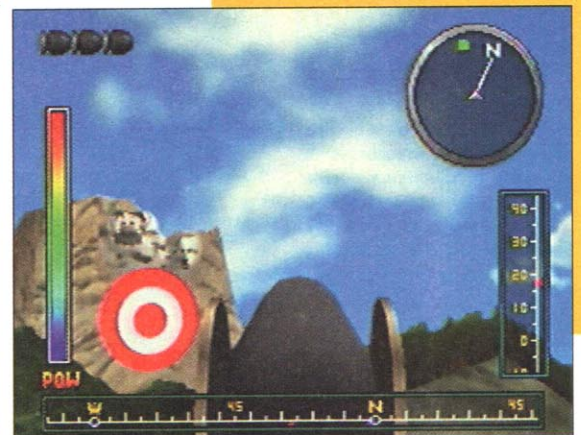
Wenn Du irgendwelche Zweifel an den Möglichkeiten des N64 hast, dann schau' Dir die Landschaft an, die während Deines Fluges unter Dir vorbeizieht: Du wirst auch dann keine Pixelstrukturen erkennen, wenn Du ganz dicht herangehst.

LAUTLOS DURCH DIE LÜFTE

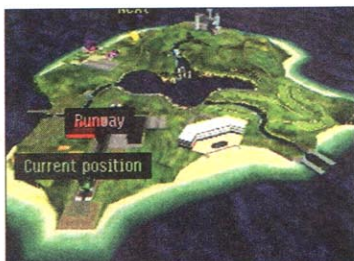
Der Hang Glider funktioniert ganz anders: Ganz so, wie auch in der Realität, hängt seine Flug- und Steigleistung von der Thermik ab. Extra dazu hat PilotWings-Entwickler Paradigm runde Säulen warmer Luft entwickelt, die sowohl auf dem Radarschirm als auch in der Landschaft zu sehen sind. Du kannst Deinen Hang Glider von der Warmluft in die Höhe tragen lassen und dann im Gleitflug wieder Richtung Erde schweben. Im Hang Glider hast Du ein ganz anderes Fluggefühl als im Gyrocopter - es fehlt der Motorenlärm, und Du bewegst Dich viel langsamer und ruhiger vorwärts. Gleichzeitig erklingt eine friedliche Melodie und verstärkt das



DU KOMMST GERADE NOCH RECHTZEITIG, UM DEN START DES SPACE SHUTTLE ZU FOTOGRAFIEREN!



DER LETZTE LEVEL MIT DEM GYROCOP-TER SPIELT AUF EVERFROST ISLAND. DABEI MUSS DU NICHT NUR DEINE STUNTS SCHAFFEN, SONDERN DICH AUCH VOR FROSTBEULEN IN ACHT NEHMEN



HOLIDAY ISLAND IST SO EINE ART SÜßER KLEINER MÄRCHENPARK. WENN DU DIR ALLES ANGESCHAUT HAST, DANN VERSUCHE, UNTER DEN BRÜCKEN DURCHZUFLEGEN

Das Team

ABHÄNGIG VON IHRER GRÖßE REAGIEREN DIE SPIELFIGUREN UNTERSCHIEDLICH AUF DEINE STEUERUNGSBEFEHLE. DU KANNST SIE IN DREI GRUPPEN AUFTEILEN: KLEIN, MITTEL, UND – NA JA – FETT EBEN ...

LARK¹ AND KIWI²

HANG GLIDER: WEIL SIE SO KLEIN UND LEICHT SIND, REAGIEREN SIE SEHR EMPFINDLICH AUF BEWEGUNGEN DES STEUERKNÜPPELS.

RAKETENRUCKSACK: IHNNEN MACHTEN DIE SCHWERKRAFT UND DIE MASSENTRÄGHEIT NICHT SO SEHR ZU SCHAFFEN – DAFÜR WERDEN SIE VOM WIND ZIEMLICH IN DER GEGEND RUMGEBLASEN.

GYROCOPTER: BEIM GYROCOPTER HABEN LARK UND KIWI DURCH IHRE GRÖßE WEDER WIRKLICHE VOR- NOCH NACHTEILE.

GOOSE³ AND IBIS⁴

HANG GLIDER: DIE BEIDEN SIND NICHT KLEIN GENUG, UM HYPERSENSIBEL AUF DIE STEUERUNG ZU REAGIEREN – ABER AUCH NICHT SO GRÖßE DASS SIE SCHWERFÄLLIG WÄREN.

RAKETENRUCKSACK: WEIL SIE SCHWERER SIND, HABEN SIE NICHT SO GRÖßE PROBLEME MIT DEM WIND, LEIDEN DAFÜR ABER ZIEMLICH UNTER DER SCHWERKRAFT.

GYROCOPTER: GOOSE UND IBIS SIND DIE PERFEKTEN GYROCOPTER-PILOTEN – SEHR LEICHT ZU LENKEN.

HAWK⁵ AND ROBIN⁶

HANG GLIDER: VERSUCH' ES ERST GAR NICHT – DIE BEIDEN SIND VIEL ZU SCHWER (-FÄLLIG) FÜR DEN HANG GLIDER. HOL' DIR LIEBER LARK ODER KIWI.

RAKETENRUCKSACK: MIT IHREN AUFGEMOTZTEN RAKETENRUCKSÄCKEN KOMMEN DIE BEIDEN GANZ GUT KLAR UND ERREICHEN EINE DURCHSCHNITTICHE PERFORMANCE.

GYROCOPTER: FAST SO SCHLIMM WIE BEIM HANG GLIDER – DIE BEIDEN SIND EINFACH ZU DICK. AB SOFORT KEINE SCHOKOLADE MEHR!



Spieltips



GYROCOPTER

DIE STOPPUHR FÄNGT BEI DEN AUFGABEN MIT DEM GYROCOPTER ERST DANN AN ZU LAUFEN, WENN DU DIE A-TASTE DRÜCKST. DAS STEUERRÜDER LÄSST SICH ERST AB DEM MOMENT BEWEGEN, IN DEM DU

VOM BODEN ABHEBST. DAS HEISST, WENN DU DIREKT NACH DEM START EINE SCHARFE KURVE FLIEGEN WILLST, DANN KANNST DU DEN STEUERKNÜPPEL BEREITS VOR DEM ABHEBEN AUF EINE SEITE DRÜCKEN, OHNE ÄNGST HABEN ZU MÜSSEN,



DASS DU AUF DER PISTE RUMSCHLEUDERST. VOR ALLEM BEI DER METAL HORIZON-MISSION, BEI DER DU ALLE MÖGLICHEN ZIELE AN LAND ZERSTÖREN MUSS, BRINGT DIR DIESER TRICK ETWAS: DIE ERSTEN ZIELE SIND NÄMLICH SO DICHT AM ENDE DER STARTBAHN, DASS SIE LEICHT PASSIEREN KANN, DASS DU ERSTMAL DRÜBER WEG FLIEGST UND DADURCH WERTVOLLE ZEIT VERSCHWENDEST.

WENN DU AUF IRGENDWELCHE BALLONS ODER SONSTIGEN ZIELE SCHIESSEN MUSS, DANN IST ES RATSAM, DASS DU AUF INNENPERSPEKTIVE (R-TASTE) SCHALTEST, UM DEN GYROCOPTER BEIM ZIELEN AUS DEM BLICKFELD ZU BEKOMMEN. ALLERDINGS SOLLTEST DU DAS NICHT TUN, WENN DU ZUM BEISPIEL UNTER EINER BRÜCKE DURCHFLIEGEN WILLST – DU KANNST AUS DER INNENPERSPEKTIVE DIE

GRÖßE DEINES GYROCOPTERS NÄMLICH SCHWER ABSCHÄTZEN. DAS GILT AUCH FÜR DIE LANDING – DIE SOLLTEST DU NUR VERSUCHEN, WENN DU DIE RÄDER DEINES GYROS SEHEN KANNST. EINE MISGLÜCKTE LANDING BEDEUTET ÜBRIGENS NICHT IMMER NUR PUNKTABZUG, SONDERN KANN DICH AUCH DAS LEBEN KOSTEN.



Gefühl des schwerelosen Gleitens. Wenn Du mit dem Hang Glider unterwegs bist, dann mußt Du genau zwei Dinge tun: ihn durch Ringe lenken und Fotos machen, manchmal beides in

demselben Level. Das Fotografieren wird Dir sehr einfach gemacht – sobald Du den Z-Knopf gedrückt hältst, erscheint ein roter Bildrahmen. Wenn Du den Knopf losläßt, dann hast Du

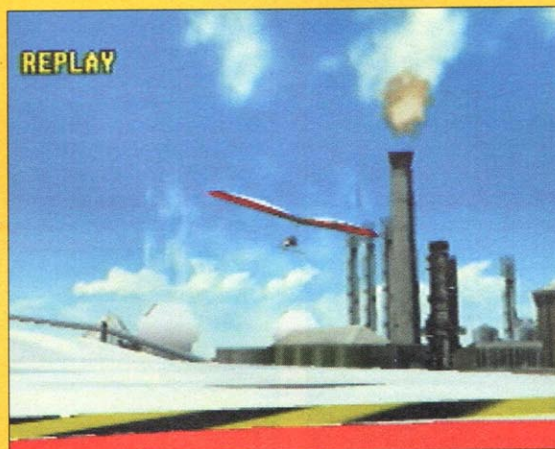
alles auf Deinem Film, was innerhalb des roten Rahmens zu sehen war. Pro Runde kannst du sechs Fotos machen. Am Anfang wird Dir jeweils gesagt, welche Motive Du sammeln

sollst. Bewertet wird am Schluß, wie genau Du die geforderten Motive getroffen hast.



HANG GLIDER

Wenn Du mit dem Hang Glider eine perfekte Landung schaffst, dann kannst Du echt stolz auf Dich sein – das ist nämlich verdammt schwer. Den übrigen Teil der Missionen schaffst Du dann mit Links. Wenn Du allerdings die Landung vermasselst, kommst Du nicht weiter – egal, wieviel Punkte Du Dir sonst geholt hast. Du mußt versuchen, dein Ziel so niedrig und so langsam wie möglich anzufliegen und den Gleiter dabei in der Horizontale zu halten. Sobald Du über der Landebahn bist, drückst Du den A-Knopf und hältst ihn fest. Wenn deine Anflughöhe richtig war, dann legst Du nun eine perfekte Landung hin.





Die größte Herausforderung beim Flug mit dem Hang Glider ist eine saubere Landung. Die ist nämlich alles andere als einfach und wird Dir einiges an Kopfzerbrechen verursachen. Mehr dazu auf den folgenden Seiten. Der Trick besteht darin, nicht zu schnell an Höhe zu verlieren – sonst kann Dich nur noch ein Aufwind retten.

NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN

Im Vergleich zum Raketenrucksack ist der Flug im Gyrocopter oder mit dem Hang Glider ein Kinderspiel. Die Steuerung ist mehr als gewöhnungsbedürftig, und bis Du Dich daran gewöhnt hast, wirst Du damit erstmal gegen einige Hindernisse crashen. Wenn Du den Steuerknüppel nach rechts oder links



UM MIT DEM GYROCOPTER EINE SCHARFE KURVE ZU FLIEGEN, MUSS DU DEN B-KNOPF GEDRÜCKT HALTEN, WÄHREND DU DIE NASE RUNTERDRÜCKST UND WENDEST. AUF DIE ART UND WEISE SPARST DU SPRIT UND ZEIT



MANCHMAL SCHAFFST DU ES, MIT DEM HANG GLIDER LÄNGER IN DER LUFT ZU BLEIBEN, INDEM DU IN DEN STURZFLUG GEHST, DANN WIEDER HOCHZIEHST UND DADURCH AN GESCHWINDIGKEIT GEWINNST

Unsere Tests haben erwies

RAKETENRUCKSACK

EHRlich gesagt: Es wird einige Zeit dauern, bis Du mit dem Raketenrucksack so gut umgehen kannst wie mit dem Gyro und dem Hang Glider. Das wichtigste dabei ist, dass Du einen Instinkt dafür entwickelst, wie Du zwischen den drei verschiedenen Antriebsarten hin- und herschalten musst. Benutze den Z-Knopf, wenn Du zu schnell auf ein Gebäude oder eine Bergwand zufliegst, aber tu es nur, wenn es unbedingt sein muss – Dein Raketenrucksack verbrennt dabei nämlich so pervers viel Sprit, da es Dir passieren könnte, dass Du auf einmal keinen Tropfen mehr davon hast. Der B-Knopf ist wesentlich sparsamer im Verbrauch und verschafft Dir einen sanfteren Antrieb als der A-Knopf. Benutze ihn immer dann, wenn es eng wird und Du exakt steuern musst. Der A-Knopf eignet sich am besten für große Distanzen oder um Dich vor Bodenkontakt (und dadurch Punktabzug) zu bewahren. Noch ein guter Rat: Verändere den Blickwinkel der Kamera, damit Du genauer sehen kannst, wie dicht Du an den Ringen oder über dem Zielpunkt bist. Wenn Du den oberen gelben Knopf zweimal drückst, kannst Du praktisch von oben auf Deine Spielfigur schauen und dadurch wesentlich genauer steuern.



MECA HAWK

VERSUCHE, BEI DEN ANGRIFFEN GEGEN MECA HAWK NICHT ZU HOCH ZU FLIEGEN – UNGEFÄHR 30 METER ÜBER DEM BODEN (NICHT ÜBER MEERESHÖHE!) SIND GENAU RICHTIG. WENN DU ZU HOCH ANFLIEGST, DANN BEKOMMST DU PROBLEME, SOBALD DU MECA ERREICHST. ZUM BEISPIEL MUSS DU DANN DIE NASE DEINES GYROCOPTERS NACH UNTEN DRÜCKEN, UM IN EINE GUTE SCHUSSPOSITION ZU KOMMEN. DADURCH RISKIERST DU EINEN CRASH NACH DEM ANDEREN, WEIL DU JEDEMAL IN RICHTUNG BODEN TRUDELST. DER GYROCOPTER IST WESENTLICH LEICHTER LENKBAR, WENN ER IN DER HORIZONTALEN FLIEGT – DENK' DARAN! MECA IST SO GROSS, DASSER SICH GENAU IN DEINEM FADENKREUZ (Z-KNOPF DRÜCKEN!) BEFINDET, WENN DU CA. 30 METER HOCH FLIEGST. DADURCH BRAUCHST DU DIR KEINE GEDANKEN ÜBER DEINE FLUGHÖHE ZU MACHEN UND MUSS NUR SCHAUEN, DASS DU IHN DIREKT VOR DIR HAST. WENN DU MEINST, DA SS



bewegst, dann dreht sich Dein Pilot in diese Richtung, und wenn Du ihn vor oder zurück bewegst, dann bewegen sich die beiden Antriebsraketen entsprechend mit. Die Aufgaben, die Du erledigen mußt, ähneln zwar teilweise denen mit den anderen Fluggeräten, aber mit dem Raketenrucksack ist alles wesentlich gefährlicher. Zum Beispiel befinden sich die Ringe, durch die Du

fliegen mußt, zwischen den Gebäuden einer Stadt, und die schwer beherrschbare Steuerung sorgt dafür, daß Du immer mal wieder unfreiwilligen Bodenkontakt bekommst – was Dich jedesmal zwei Punkte in der Gesamtwertung kostet. Eine der härtesten Aufgaben ist der Flug durch einen Tunnel – ein Trip, der Deinen Puls ganz schön in die Höhe treiben wird. Auf einem der höheren Levels

mußt Du versuchen, einen riesigen Ball dadurch ins Ziel zu bringen, daß Du Dich mit voller Geschwindigkeit dagegen wirfst – hier sind Könner gefragt.

DER VOGELMANN VON ALCATRAZ

Was *PilotWings 64* wirklich zu einem Knüller macht, ist die unglaubliche Freiheit, die Du beim Flug über weite Landschaften hast – solange noch ein Tropfen Sprit in Deinem Tank ist. Bei einem Ausflug zur Little States Insel (der Name deutet es an: Es handelt sich um eine Miniaturausgabe der USA) gibt es so viel zu entdecken, daß Du dort so schnell nicht mehr wegstommst: originalgetreue Reproduktionen u.a. des Seattle Monuments, der Freiheitsstatue oder eines startenden Space Shuttle in Cape Canaveral. *PilotWings 64* vereint beides in sich, totale Ruhe und wilde Action, und ist dadurch ein erstklassiges Spiel, das Dir mit Deiner neuen Konsole viel Spaß bringen wird.

R⁶⁴



WENN DU ZEIT HAST UND DEINEN FRUST LOSWERDEN WILLST, DANN SCHICK' EINFACH EIN PAAR DEINER RAKETEN IN RICHTUNG DER SIEDLUNGEN AUF DEN INSELN



WENN DU MIT DEM HANG GLIDER UNTERWEGS BIST UND VERSUCHST, DEN RAUCHENDEN KAMIN ZU FOTOGRAFIEREN, DANN HALTE GENUG ABSTAND - DER RAUCH IST NÄMLICH SEHR HEISS

n, daß der Titel hält, was er verspricht!



DU IN DER RICHTIGEN SCHUSSPOSITION BIST, DANN DENK' IMMER DARAN, ZWEI RAKETEN DIREKT NACHEINANDER ABZUFUEHREN. DU WIRST STAUNEN, WIE OFT DU ES DAMIT SCHAFFST, IHM ZWEI TREFFER ZU

VERPASSEN BEVOR ER SCHREIT UND WEGLÄUFT. WENN DU IHN BEI EINEM ANFLUG ZWEIMAL TRIFFST, DANN SPARST DU DAMIT JEDE MENGE ZEIT UND KANNST VIEL FRÜHER LANDEN – UND DAS HEISS: EXTRA-PUNKTE! AM



BESTEN IST ES, WENN DU ES SCHAFFST, HINTER MECA ZU GELANGEN UND IHM IN DEN RÜCKEN ZU SCHIESSEN. WENN DIE ERSTE RAKETE GETROFFEN HAT, DANN HEBT ER DIE ARME UND RENNT WEG - UND ZWAR

NORMALERWEISE VORWÄRTS, UND DAS GIBT DIR DIE CHANCE, IHN AUCH NOCH MIT DER ZWEITEN RAKETE ZU ERWISCHEN, BEVOR ER AUSSER REICHWEITE IST.



64 AUF EINEN BLICK

Tasten



Gelb oben: nach unten schauen • Gelb rechts: nach rechts schauen • Gelb unten: nach oben schauen • Gelb links: nach links schauen

+: nicht belegt

Z: Fotografieren / Luftbremse / Raketen

Combos

Keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

89

Fazit:

EIN SPIEL MIT PHANTASTISCHEM GAMEPLAY. EIN ZUKÜNFTIGER KLASSIKER – UNBEDINGT KAUFEN.

Und alle: "Über den Wolken..."

35



J LEAGUE PERFECT

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Konami
Konami

Genre:
Kapazität:

Sport
8MB

Erhältlich: Jetzt [import]
Preis: je nach Importhändler



Der erste N⁶⁴-Kicker verbindet heiße Grafiken mit traumhafter Spieltechnik

36

Kurz & knapp

ALSO, EIGENTLICH IST DIES NICHT DIE ART VON 64-BIT-TITELN, DIE MIT IHRER TECHNISCHEN BRILLANZ DIE KONKURRENZ VOR NEID ERBLASSEN LASSEN. DIE SPIELERGRAFIKEN UND DIE 3D-PERSPEKTIVEN FINDET MAN AUCH IN ANDEREN MODERNEN GAMES. KONAMI KONVERTIERT DEN TITEL BEREITS FÜR DIE SONY PLAYSTATION, AUF DER DAS SPIEL SICHER NICHT WESENTLICH SCHLECHTER LAUFEN WIRD.



Fußball mag ja ein merkwürdiges, altes Spiel sein, aber für jede neue Konsole ist es ein obligatorisches Genre, das es abdecken gilt - sowohl in Europa als auch im derzeit fußballverrückten Japan. Immerhin hat der N64 auch die passenden Bälle dazu! Die Fußballkönige von Konami haben die legendäre Spielbarkeit ihres Super NES-Hits *International Superstar Soccer*, versehen mit Extras und Verbesserungen, in eine saubere

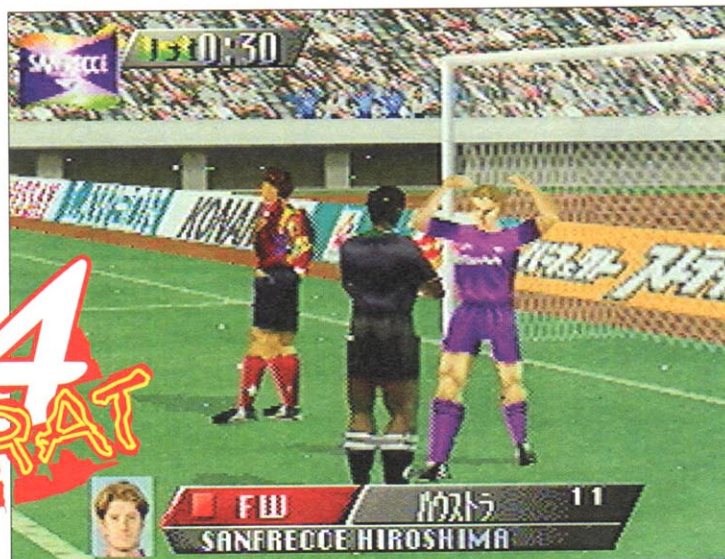
Polygon-3D-Engine für den N64 übertragen. *J League Perfect Striker* war der unbestrittene Star der japanischen Shoshenkaï-Messe vom letzten Herbst, wo der Titel als Preview präsentiert wurde. Der Titel könnte sich durchaus in die Reihen der besten Fußballspiele aller Zeiten einreihen, verbindet er doch auf geniale Weise ein ausgeklügeltes Gameplay mit höchst eindrucksvollen Grafiken. Ja, die Grafiken. Sie gehören zu den detailliertesten und wirklichkeitsnächsten,

die ich je in Kicker-Games gesehen habe. Von den zahllosen Bewegungen der Polygon-Spieler, die mit Hilfe von Motion Capturing äußerst flüssig animiert wurden, ganz zu schweigen. Dasselbe gilt für die vielen authentischen Gesten; dazu gehört das Einfordern von Frei- und Strafstoßen, das Aufhelfen von gestürzten Spielern, das "Anmachen" von Gegnern, die soeben einen Team-Kollegen gefoult haben, und das Mosern über den Schiri, nachdem er eine Karte "verteilt" hat. Die

Auswechselspieler wärmen sich sogar ordnungsgemäß auf, bevor sie auf das Spielfeld laufen. Diese Liebe zum Detail trägt einen erheblichen Teil zur authentischen Atmosphäre des Spiels bei. Besonders gut gelungen sind die 15 verschiedenen Torjubel-Sequenzen.

Tolle B

64 KARAT



NACH EINEM BÖSEN FOUL AM GEGNERISCHEN TORWART WIRD DER STÜRMER VON SANFRECE HIROSHIMA VOM PLATZ GESTELLT. DER PROTESTIERT NATÜRLICH ENERGISCH



BEIM FREISTOSSBILDET DIE ABWEHR EINE MAUER. UM DIESES HINDERNIS ZU ÜBERWINDEN, SOLLTEST DU DEM SCHUSS EIN WENIG EFFET GEBEN. VIEL GLÜCK!

01



FLUGZEUG

DER SPIELER RENNT MIT WEIT AUSGEBREITETEN ARMEN ÜBER DAS SPIELFELD. SIEHT AUS WIE EIN FLUGZEUG

02



HÄNDE HOCH

HIERVON GIBT'S EINIGE VARIATIONEN, DARUNTER AUCH EINE MIT HANDKÜSSEN IN RICHTUNG PUBLIKUM

03



BALL AUFNEHMEN

KURZ VOR SPIELLENDE HOLT DER SCHÜTZE DEN BALL AUS DEM NETZ, UM EINEN ZÜGIGEN ABSCHLAG ZU ERMÖGLICHEN

04



LINIENTANZ

OFFENBAR EINE AUFWÄRMÜBUNG AUS DEM TRAINING - DER SPIELER TANZT AN DER SEITENLINIE ENTLANG

ECT STRIKER

Speicheroptionen



SPEICHER:
LIGA, TURNIER UND SZENARIO SPEICHERN, DAZU EIGENE SPIELER, FORMATIONEN UND TEAMS.

CONTROLLER PAK:
KEINE EXTRAS

INSTANT REPLAY

Natürlich kannst Du Dir die 3-D-Grafiken aus verschiedenen Entfernungen und Kamerawinkeln zeigen lassen. Allerdings kannst Du das Spielfeld nicht in die Vertikale drehen, wie das bei vielen neuen Sims möglich ist, aber das hätte der Action wohl auch eher geschadet. Du

kannst jedoch im Instant Replay-Modus die Perspektive ändern, um Tore und andere interessante Szenen genauer zu beobachten – Zeitlupe, Standbild etc. gehören natürlich auch dazu.

Der einzige grafische Patzer des Spiels kann manchmal bei Torraumszenen beobachtet werden, bei denen viele Spieler im Bild sind, insbesondere im 4-

Spieler-Modus: Die Action wird ein wenig langsamer. Gut, ein kleiner, nicht allzu häufiger Fehler, der dem Gameplay an sich nicht gefährlich werden kann. Zur Auswahl stehen Dir echte Teams der japanischen Liga. Mit ihnen kannst Du Freundschaftsspiele, eine ganze Saison, ein Pokalturnier oder eines von

verschiedenen Szenarios (z.B. nur eine Minute Spielzeit) bestreiten. Mit einem ganzen Sack voller Optionen kannst Du das Spiel Deinen Wünschen anpassen. Neben dem Deaktivieren verschiedener Regeln, z.B. Abseits Ein/Aus, stehen Dir 16 Stadien und 3 Schiedsrichter (darunter ein ganz scharfer Hund) zur Auswahl. Außerdem kannst Du bei Tag und Nacht spielen und auch die vorherrschenden Witterungsbedingungen angeben. Auf einem verschnittenen Spielfeld erhöht sich beispielsweise die Rutschgefahr enorm.

AUF DER TRAINERBANK

Noch eindrucksvoller ist die taktische Seite des Spiels, wo Du jede nur

Her mit dem Teil!

TOLLE NEUIGKEITEN FÜR N64-BESITZER IN EUROPA: NUR NOCH WENIGE MONATE, UND WIR BEKOMMEN UNSERE EIGENE VERSION DES GAMES. UNTER DEM TITEL INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO WIRD DIE J-LEAGUE DER JAPANISCHEN VERSION DURCH INTERNATIONALE TEAMS UND FIKTIVE TURNIERE ERSETZT: EINE LIGA MIT 36 MANNschaften UND EIN TURNIER IM STIL DER WM. DIE HERVORRAGENDE SPIELBARKEIT DER JAPANISCHEN VORGABE BLEIBT ALLERDINGS UNANGETASTET. WIR SIND MAL GESPANNT.

denkbare Formation und Strategie umsetzen kannst. Du kannst an den einzelnen Spielerpositionen herumdoktern sowie an den Zonen für Sturm, Mittelfeld und Abwehr, um Deine eigenen Taktiken zu entwickeln, die Du dann zusammen mit den bearbeiteten Spielern und den Mannschaften auf dem Controller Pak abspeichern kannst. Bis zu vier Strategien – z.B. Abseitsfalle oder

ilder, exzellente Spielbarkeit, riesiger Spaß!



EINE EXZELLENTRE PARADE – DER TORWART FAUSTET DEN BALL WEG, GLÜCKLICHERWEISE ZU EINEM VERTEIDIGER. IM HÖCHSTEN "LEISTUNGSGRAD" SIND DIE KEEPER NUR SCHWER ZU BEZWINGEN



ARME SCHAUKELEN

ERFINDER IST DER BRASILIANER BEBETO. HIER SCHAUKELEST DU EIN BABY IN DEN SCHLAF, DAS DU NICHT HAST...



DOPPELROLLE

DER SCHÜTZE UND EIN BEGEISTERTER KOLLEGE MACHEN GEMEINSAM EINEN PURZELBAUM. ECHT NIEDLICH...

Unbeschwerter Jubel

• DIE ERHOBENE HAND ALS TRADITIONELLES SIEGESZEICHEN WAR DEN SPIELERN VON PERFECT STRIKER NICHT GENUG. SIE HABEN BEI DEN ECHTEN TORHELDEN KRÄFTIG ABGEKUPFERT. HERAUS KAMEN NICHT WENIGER ALS 15 VERSCHIEDENE JUBELSZENEN, DIE VON DER JEWELIGEN SITUATION ABHÄNGEN ODER ZUFÄLLIG ABGESPIELT WERDEN. HIER EINE KLEINE AUSWAHL...



IN DIESEM MENÜ KANNST DU AUSWECHSLUNGEN VORNEHMEN, FORMATIONEN VERÄNDERN, STRATEGIEN VORGEBEN, MANNSCHAFTEN ZUWEISEN USW.



Ein schneller Doppelpaß

Der Doppelpaß ist nicht ganz einfach auszuführen, aber äußerst wirkungsvoll und befriedigend, wenn er gelingt. Damit lassen sich hartnäckige Verteidiger prima ausspielen.

1. Die Abwehrkette steht sicher, deshalb spielt der Stürmer auf die ungedeckte Nummer 3
2. Dieser legt den Ball automatisch für den ersten Spieler vor, der bereits zum Strafraum läuft
3. Der erste Spieler nimmt den Ball an und muß jetzt nur noch den Torhüter überwinden



STOßEN
NICHT ZU VERWECHSELN MIT DEM LEGITIMEN REMPELN, DENN HIER WIRD DER GEGNER MIT GEWALT VOM BALL GETRENNT. JE NACH SCHIEDSRICHTER UND POSITION AUF DEM SPIELFELD, KANNST DU DIR HIERFÜR EINE GELBE ODER Sogar ROTE KARTE EINHANDELN. ALSO, NUR ALS LETZTES MITTEL ANWENDEN.

Der Trainer hat das Wort

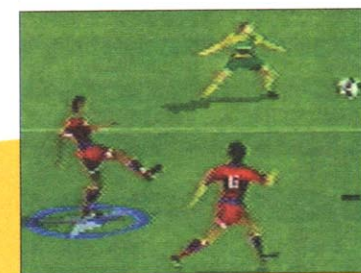
DIE LEISTUNG DEINER MANNSCHAFT AUF DEM SPIELFELD HÄNGT VON EINER GANZEN REIHE VON GRUNDLEGENDEN ENTSCHEIDUNGEN AB. NEBEN DER VIELZAHL AN VERÄNDERBAREN FORMATIONEN GIBT ES STRATEGIEN FÜR JEDE LEBENS-LAGE, TAKTISCHE AUSWECHSLUNGEN, MANN-DECKUNG UND SONDERAUFGABEN.



NACH EINEM ABSEITS GIBT'S EINEN FREISTOß. DU KANNST DIESE REGEL AUCH ABSCHALTEN



DER TORHÜTER BEWACHT DAS KURZE ECK, WÄHREND EIN GEGNERISCHER STÜRMER IN DEN STRAUFRAUM EINDRINGT. WENN DER ÜBERBEZAHLTE VERTEIDIGER NICHT LANGSAM AUFWACHT, PASSIERT SCHLIMMES!



HEBER
DIE ABWEHR IST KOPFBALLSTARK, DESHALB SIND LANGE BÄLLE NACH VORN WENIG PRODUKTIV. EIN KLEINER HEBER HIER UND DORT KANN DA SCHON NÜTZLICHER SEIN. ZUSÄTZLICH ERSCHEINT IN TORNAHE DANN NOCH EIN TORRAUM-KREUZ, DAMIT DU WEISST, WAS DU ZU TUN HAST.



AUFSTELLUNG
DIE STANDARD-AUFSTELLUNG DES TEAMS IST NICHT UNBEDINGT DIE BESTE. DAS BUNTE GESICHT NEBEN JEDEM SPIELERNAMEN ZEIGT DESSEN AUGENBLICKLICHE FORM AN. WENN DER KERL GERADE NICHT IN BESTER VERFASSUNG IST, SOLLTE ER LIEBER AUF DER BANK BLEIBEN.

Pressing – können bestimmten Knöpfen zugewiesen werden, so daß Du sie jederzeit während des Spiels aktivieren kannst. Stell Dir vor, es bliebe noch eine

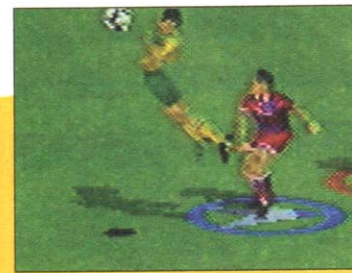


AUSWECHSLUNGEN
WÄHREND EINES SPIELS KANNST DU BIS ZU DREI MAL AUSWECHSELN. VIELLEICHT MÖCHTEST DU EINEN VERWARTEN ODER ERSCHÖPFTEN SPIELER VOM FELD NEHMEN ODER M U S' EINEN VERLETZTEN ERSETZEN. BEI EINEM PLATZVERWEIS KANNST DU DIE FORMATION VERÄNDERN, DAMIT KEINE LÜCKE IN DER ABWEHR ENTSTEHT.

Minute zu spielen, und mit einem Knopfdruck läutest Du eine Großoffensive ein, ohne erst durch zahllose Menüs steppen zu müssen. Einzelnen Spielern können bestimmte Rollen zugewiesen werden, z.B. Ausputzer, Torjäger oder auch Manndecker für gegnerische Stars. Ein wichtiger Aspekt sind auch die Auswechslungen, denn die Spieler werden irgendwann müde oder nach einer bösen Attacke vom Platz getragen. Aber laß Dich nicht abschrecken, wenn Du zum Thema Spieltaktik nicht viel zu



DIE SPIELER FEIERN DAS TOR ZUSAMMEN MIT IHREN FANS. INSGESAMT GIBT ES 15 VERSCHIEDENE JUBEL-SEQUENZEN

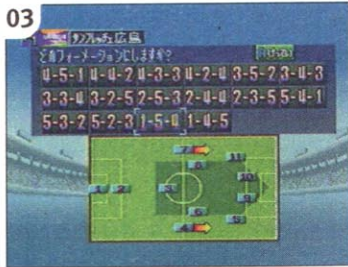


KOPFBALL
ES GIBT DREI HAUPTTYPEN VON KOPFBÄLLEN IM SPIEL: AUFWÄRTS KÖPFEN, NACH UNTEN KÖPFEN UND DEN POWER-KOPFBALL. WENN NÖTIG, WIRD DER SPIELER AUCH NACH DEM BALL HECHTEN. DER KOPFBALL KANN PRÄZISE AUSGEFÜHRT WERDEN, DURCH HALTEN DES KNOPFES STEIGT DIE VEHEMENZ.



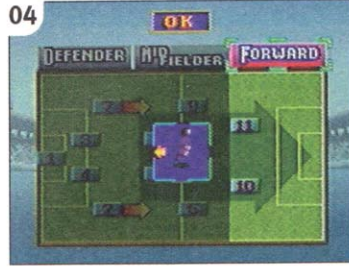
LUPFEN
DER SPIELER IN BALLBESITZ HEBT MIT SEINEM BEIN DEN BALL GESCHICKT SENKRECHT IN DIE LUFT, UM IHN ZU KÖPFEN ODER VOLLEY ZU NEHMEN. EINE KLEVERE TECHNIK, DIE AUF DEM BILDSCHIRM TOLL AUSSIEHT UND DEN GEGNER ZUR VERZWEIFLUNG BRINGT.

1 League Perfect Striker



FORMATIONEN

Du stehst 16 Standardformationen zur Wahl, da wirst Du sicherlich fündig werden. Hier eine Auswahl: 4-4-2, 5-3-2 oder 4-3-3. Sogar das etwas exotisch anmutende 1-5-4 kannst Du hier realisieren. Da möchte ich allerdings nicht die 1 sein!



ZONENVERTEILUNG

Die gewählte Formation kann durch Verändern der Abwehr-, Mittelfeld- und Angriffszone noch weiter definiert werden. Wenn Deine Abwehrkette beispielsweise möglichst weit zurückbleiben soll, um das Tor besser zu schützen – hier stellst Du's ein!



SPIELERPOSITIONEN

Neben dem Festlegen der Spielzonen kannst Du auch einzelnen Spielern einen Aktionsraum zuweisen. Du kannst z.B. einen Mittelfeldspieler zurückhängen lassen, während der andere vorne für mehr Druck sorgt. Gespeichert werden diese Formationen auf dem Controller Pak.



STRATEGIEN

Selbst mit einer optimalen Formation brauchst Du eine Reihe spezieller Taktiken, um mit verschiedenen Gegnern und Spielsituationen klarzukommen. Bis zu vier der acht Strategien können zur schnellen Aktivierung während des Spiels einzelnen Knöpfen des Pads zugewiesen werden.

melden hast, denn mit dem Gameplay im Arcade-Stil kommt wirklich jeder sofort zurecht. Trotz der riesigen Anzahl an Spieltechniken lassen sich die Spieler überraschend leicht und präzise steuern. Und diese Spieler können wirklich alles: durchdachte Pässe, kräftige Schüsse, gefühlvolle Lobs, Fallrückzieher, Dribbeleinlagen, Absatzzicks und gleich drei verschiedene Arten von Kopfbällen. Den Schüssen kann auch Effet mitgegeben werden, obschon die Auswirkungen eher subtil sind.



NICHT PERFEKT, ABER...

Das Resultat ist ein wirklichkeitsnahes und abwechslungsreiches Game, dem es an technisch ausgefeilten Spielzügen nicht mangelt. Die Spiel-Intelligenz der

CPU lässt sich in fünf Stufen dosieren, ebenso die Spielstärke der Torhüter. Das Toreschießen ist hier sicher kein Spaziergang. Viele Treffer entstehen durch abgewehrte Schüsse, die Menge kreischt, während die Verteidiger panisch versuchen, das Leder aus der Gefahrenzone zu treten. Um Chancen direkt zu verwerten, mußt Du schon einige clevere Moves aneinanderreihen. Besonders befriedigend ist dies im Multi-Player-Modus, der ein gehöriges Maß an Kooperationsbereitschaft seitens Deiner Team-Kollegen voraussetzt. Ein hervorragend aussehendes und exzellent spielbares Multi-Player-Game. *Perfect Striker* setzt einen neuen Maßstab, der zukünftigen Konkurrenten zu denken geben wird.



AUF DIE BALLZAUBEREIEN IN DIESEM GAME WÄRE JEDER BRASILIANER STOLZ. FALLRÜCKZIEHER SIND WIRKLICH SPEKTAKULÄR – SCHÖNER KANN MAN TORE NICHT SCHIESSEN!

Silky Skills

Einer der imposantesten Aspekte des Games ist die Vielzahl der Balltechniken. Hier eine kleine Auswahl, die Du beherrschen solltest, um siegreich vom Platz zu gehen.



FALLRÜCKZIEHER

Wenn Du versuchst, den Ball zu köpfen, der Spieler aber mit dem Rücken zum gegnerischen Tor steht, wird automatisch diese Technik aktiviert. Der Spieler schwingt sein Bein in die Luft und schießt aus der Rückenlage. Nicht einfach, und höchst peinlich, wenn Du den Ball verfehlt!



ANTÄUSCHEN

Dieser geniale Move eignet sich hervorragend dazu, Verteidiger auszuspielen, besonders, wenn Du gerade an ihnen vorbeistürmen willst. Drücke einfach auf den Sprint-Knopf, und der Spieler tritt mehrmals mit seinen Füßen über den Ball hinweg. Echt stark.



SCHUSS

Zwar geht der Ball, wenn Du auf den Schussknopf drückst, automatisch in Richtung Tor (aus jeder Position!), doch Du mußt die Richtung schon ein wenig verändern, um auch den Torhüter zu überwinden. Die Schusskraft bestimmt Du durch Halten des Knopfes.



GRÄTSCH

Diese Alternative zum Rempler kann durchaus als Foul gewertet werden, wenn sie zum falschen Augenblick oder gar von hinten erfolgt. Von der Anwendung im eigenen Strafraum möchte ich dringend abraten. Mit diesem Move kannst Du allerdings auch Pässe abfangen und sogar Tore schießen.



NACH EINEM WEITEREN SUPERTOR DREHEN DIE SPIELER DURCH. GUT, DASS DER SCHIRI KEINE KARTEN FÜR ÜBERTRIEBENEN JUBEL VERTEILT, SONST WÄREN SIE ALLE 'RUNTER VOM PLATZ'!



Vorgelegte Flanke

- Ein nützliches Feature im Spiel ist auch die Vorlage. Statt den Ball direkt zu einem Mitspieler zu passen, spielst Du ihn weiter nach vorn, damit er ihn erlaufen kann. Bei gutem Timing kannst Du damit die Abwehr ausschalten. Achte aber auf Abseits!
- 1. Der Spieler in Ballbesitz schießt den Ball zu einem nach vorn laufenden Mitspieler.
- 2. Der Ball ist weit genug vorgelegt, daß der Empfänger seinen Lauf nicht unterbrechen muß.
- 3. Wenn er den Ball erreicht, ist er an einem weiteren Gegner vorbei und kann in den offenen Raum stürmen.



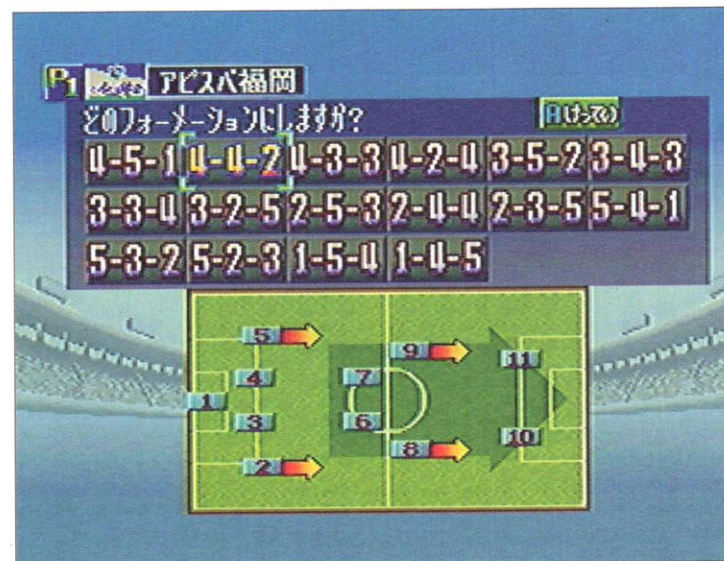
MANN GEGEN MANN MIT DEM TORHÜTER, UND DANN EIN ABGEKLÄRTER SCHUSS INS ECK. DU KANNST DEN SCHLUSSMANN AUCH UMSPIELEN ODER DEN BALL ÜBER SEIN KOPF HINWEG HEBEN



(OBEN) EIN VERTEIDIGER KRIEGT PANIK UND HAUT DAS DING IN DIE TRIBÜNE. (UNTEN) BEIM ECKSTOß



DIES IST SO EINE DER SZENEN, IN DENEN ES BEI DIESEM GAME SCHON EINMAL ZU EINER VERLANGSAMUNG DES SPIELTEMPOS KOMMEN KANN - WILDES DURCHEINANDER MIT VIELEN SPIELERN IM ELFMETERRAUM



DIES IST DIE PALETTE DER FORMATIONEN, DIE DIR ZUR AUSWAHL STEHEN. DU KANNST SIE NATÜRLICH NOCH VERÄNDERN, INDEM DU SPIELER UMSTELLEST. GESPEICHERT WIRD ALLES AUF DEM CONTROLLER PAK

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

A+B: Stoßen
L+o/r/u/l: eine von vier Strategien aktivieren

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

91%

Fazit:
EIN BESSER SPIELBARES FUßBALL-GAME IST DERZEIT WOHL KAUM FÜR GELD ZU KRIEGEN.

Jetzt im Handel

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 3 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

KOMPLETT
DEUTSCH

LÄUFT UNTER
Windows
95

Vollversion

DOS-Version

HEROES

of Might and Magic

VOLLVERSION AUF DER CD

KOMPLETT
DEUTSCH

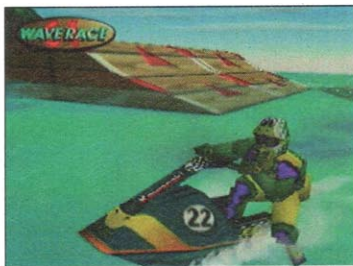
Heroes of Might
and Magic
Vollversion

Befreien Sie Ihr Volk von einem grausamen Joch. Bezwingen Sie die Unterdrücker des verfallenen Reiches. Finden Sie den ultimativen Artefakt und werden Sie der neue Herrscher von Might & Magic.

Erobern Sie eine mystische Fabelwelt!

- ▶ Traumhafte Mischung aus Strategie und Rollenspiel
- ▶ Für bis zu vier Spieler über Netzwerk oder Modem
- ▶ Läuft auch unter Windows 95

NEW
WORLD
COMPUTING®



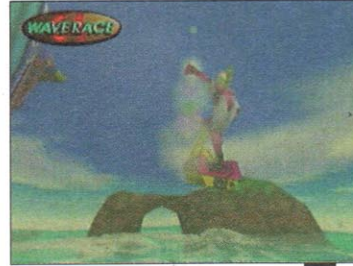
DIE DRAMATISCHEN ANFANGSSZENEN SEHEN AUS WIE FMV, TATSÄCHLICH HANDELT ES SICH ABER UM GERENDERTE SPIELGRAFIKEN



AYUMI SCHNEIDET EINEM IHRER KONKURRENTEN AUF DER SUNNY BEACH-STRECKE DEN WEG AB



AYUMI RAST EINE RAMPE HINAUF UND ZEIGT, WAS SELBST BEI NAHEINSTELLUNGEN NOCH IN DEN GRAFIKEN STECKT



DIE SONNE BLENDET DIE KAMERA BEI EINEM DER ERSTEN SPRÜNGE. ÄHNLICHE EFFEKTE WIEDERHOLEN SICH IM EINSPIELER-MODUS AN MEHREREN STELLEN

WAVE RACE

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
In-house

Genre:
Kapazität:

3-D plattform
12MB

Erhältlich:
Preis:

jetzt
DM 99,-



Wahnsinn auf 32 Bit, aber einfach UNGLAUBLICH auf dem N⁶⁴!

64 KARAT

Kurz & knapp

- NUR DER N64 KANN GENÜGEN POLY-GONE BEI AUSREICHENDER FARBTIEFE ABBILDEN, UM WASSER SO GUT AUSSEHEN ZU LASSEN WIE DIESES HIER..
- DIE LICHTEFFEKTE SIND (BUCHSTÄBLICH) BLENDED UND UNTERSTREICHEN EIN WEITERES MAL DIE ÜBERLEGENDEN EIGENSCHAFTEN DES N64.
- IM 1-SPIELER-MODUS SIND DIE GRAFIKEN AUSSERORDENTLICH, DOCH DIESELBE QUALITÄT IM 2-SPIELER-MODUS IST EINFACH SAGENHAFT.



STELL' DIR VOR, Du startest bei einem Rennen übers Wasser und rast mitten in eine Nebelwand. Langsam lichtet sich der Nebel, und Du siehst, wie sich die Umgebung auf der leicht gekräuselten Wasseroberfläche spiegelt. Andere Fahrer drängen sich dicht um Dich, und in einem kurzen, verhängnisvollen Moment gerätst Du ins Schlingern und knallst gegen einen Holzpfeiler am Streckenrand. Die Fahrerin wird nach hinten geschleudert, Dein Jet-Ski schießt senkrecht in die Höhe und dreht sich wie ein Kreisel. Einen Sekundenbruchteil später zieht sich Deine Fahrerin wieder auf den Sitz. Der Motor heult auf, als sich der Jet-Ski in einer Wolke aus Gischt in Bewegung setzt und übers Wasser jagt. *Wave Race 64* verführt dazu, Dinge zu beschreiben, von denen Du von vornherein weißt, daß es sie nicht gibt – Fischschwärme zum Beispiel, die dicht unter der Wasseroberfläche schwimmen oder Sonnenstrahlen, die vom Visier Deines Schutzhelms reflektiert werden und Dich blenden. Dinge, von denen niemand außer Nintendo träumen würde – und die nur der N64 wahr machen könnte.

Das erste Rennspiel des N64 ist das innovativste und ohne Zweifel beste Spiel seit Jahren. Es vereint erstaunliche grafische Originalität mit innovativem Design und einem teuflisch fesselnden Gameplay. Das Spiel beginnt mit einem Blick von oben auf Jet-Skis, die rasend schnell übers Wasser brettern. Die graphische Darstellung der Wasseroberfläche ist verblüffend realistisch, eine wahre Orgie aus Reflexionen und Transparenz die alles übertrifft, was je in einer Spielhalle zu sehen war. Die Jet-Skis sind mit hervorragenden Texture Maps versehen, ebenso wie ihre Fahrer, die zwar ein wenig klobig aussehen, aber dennoch erstklassig animiert sind. Die Hintergrundgrafiken beginnen



zwar mit einer simplen, kleinen Insel, aber die folgenden Levels beweisen, daß der N64 auch mit wesentlich komplexeren Szenen fertig wird. Eine bei Nacht von Neonlichtern erhellte Stadt, ein Supertanker und mehrere Eisberge sorgen im Verlauf des Spiels für interessante Herausforderungen.

Dennoch ist das Wasser, das sich mühelos von ruhig über leicht bewegt bis hin zu starkem Seegang mit hohen Wellen verändert und dadurch das Steuern der Jet-Skis zu einem echten Kampf macht, der eigentliche Knüller des Spiels.

STÜRMISCHES WETTER

Bei den meisten Rennspielen geht es hauptsächlich darum, in einer Kurve so spät wie möglich vom Gas zu gehen und nur Sekundenbruchteile später



NICHT NUR DIE LEUCHTKRAFT DER FARBEN MACHT WAVE RACE 64 ZU EINEM DER FASZINIERENDSTEN SPIELE, DIE JE ENTWICKELT WURDEN



BEI STARKEM SEEANG IST ES MANCHMAL EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG, DIE BOJEN ZU ERREICHEN – VOR ALLEM, WENN DICH DIE WELLEN IM FALSCHEN MOMENT IN DIE HÖHE KATAPULTIEREN

ACE 64

wieder zu beschleunigen. Abgesehen vom Überholen bleibt die Leitlinie von Runde zu Runde gleich. Bei Wave Race 64 ist sie jedesmal anders, und Du mußt Deinen Kurs ständig der Wellenbewegung anpassen. Dies gilt vor allem bei stürmischem Wetter, aber auch bei ruhigem Wasser ist höchste Konzentration gefordert, vor allem deswegen, weil selbst eine leichte Dünung Dein Jet-Bike über eine Minensperre hinweg heben kann! Jede der Markierungsbojen, die Du korrekt passierst, gibt Dir ein Speed-

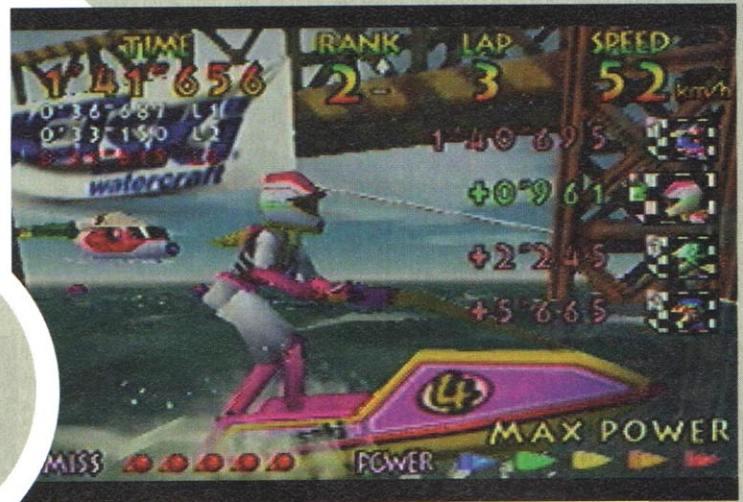
Up. Fährst Du auf der falschen Seite an der Boje vorbei, dann verlierst Du alle Deine Power-Ups und außerdem eines von fünf Leben. Dies erweitert Deine taktischen Möglichkeiten, insbesondere durch mögliche Abkürzungen, vor allem auf den letzten Metern vor der Ziellinie. Die wichtigsten Steuerungselemente sind überraschend einfach: Die A-Taste sorgt für Beschleunigung, mit dem Joystick lassen sich sowohl die Richtung als auch der Neigungswinkel des Jet-Skis vorgeben. Es gibt keine



LANGSAM KREIST DER VERBLÜFFEND DETAILIERTE HUBSCHRAUBER ÜBER DER PORT BLUE-STRETCKE, WÄHREND DER FAHRER VERSUCHT, KURS AUF DEN ENGEN TUNNEL RECHTS IM BILD ZU NEHMEN

Wave Race im Breitbild

DIE AUSSERORDENTLICHEN GRAFIKEN VON WAVE RACE MACHEN Sogar EINEM N64 GUT ZU SCHAFFEN. BEI DER NTSC-VERSION WIRD DER BILDSCHIRM DESHALB AUF EIN SCHICKES BREITBILD-FORMAT VERKLEINERT.



Bremse und Du solltest Dir dessen bewußt sein, daß die Steuerung direkt mit der Geschwindigkeit verbunden ist: Wenn Du das Gas zurücknimmst, wird der Jet-Ski so langsam, daß er sich behäbig wie ein Supertanker dreht. Die Tasten R und B dienen dazu, den Seegang ein wenig zu beruhigen bzw. auf dem Wasser zu gleiten – diese Effekte erfordern allerdings einiges an Übung. Die Steuerung insgesamt ist extrem einfach, Du erreichst mit ihr eine perfekte Übereinstimmung zwischen Jet-Ski und Wellenbewegungen. Nach ein paar Runden hast Du Dich daran gewöhnt – und kannst es nicht mehr lassen!

Speicheroptionen



SPEICHER:

DIE DREI BESTEN RENNZEITEN UND DIE BESTE RUNDENZEIT WERDEN FÜR JEDE STRECKE GESPEICHERT (AUßER IM REVERSE-MODUS, WO NUR EINE RENNZEIT UND EINE RUNDENZEIT FESTGEHALTEN WIRD). IM STUNT-MODUS WERDEN EBENFALLS DIE BESTEN DREI WERTE JE STRECKE GESPEICHERT.

CONTROLLER PAK:

HIER KÖNNEN NOCH WEITERE EINSTELLUNGEN GESPEICHERT WERDEN, WO DU DEINE BESTZEITEN MIT DENEN EINES FREUNDES ZUSAMMENLEGEN KANNST.

VON CHAMPIONSHIP ZU CHAMPIONSHIP

Wie zu erwarten gibt es bei Wave Race 64 vier verschiedene Jet-Ski-Fahrer zur Auswahl: Von der zierlichen Ayumi Steward, der einzigen Frau, bis zu Dave Mariner, der eine hohe Geschwindigkeit auf Kosten der Sicherheit bevorzugt. Die Jet-Skis können außerdem über verschiedene Optionen den persönlichen Vorlieben angepaßt werden. Auch, wenn die maximale Zahl von vier Jet-Skis im Rennen anfänglich etwas enttäuscht: Mit der Zeit zeigt sich, daß diese vollauf genügen. Die Wirklichkeitsnähe des Spiels wird durch eine wechselnde Performance der Fahrer verstärkt: Anstatt wie Roboter jede Runde gleich zu fahren, verhalten sie sich jedesmal anders und können ebenso wie menschliche Konkurrenten Fehler machen. Es ist nicht allzu schwer, in jedem der vier Championship-Modi zu

gewinnen – aber das ist nur ein Teil der Geschichte. Ein Zwei-Spieler-Modus bei geteiltem Bildschirm bietet fast unbegrenzte Replays. Obwohl es in diesem Modus keine Computergegner gibt, kannst Du jede beliebige Rennstrecke auf jedem Schwierigkeits-Level, den Du im Championship-Modus erreicht hast, auswählen. Das sind insgesamt 29 Streckenvariationen! Darüber hinaus sorgt der Stunt-Modus, der im Prinzip ein eigenes, neues Spiel ist, für Dauerspaß. Fazit: Wave Race 64 hat absolute Siegerqualitäten! Seine verblüffenden Grafiken und seine perfekte Spielbarkeit machen es zu einem ganz besonderen Spiel, für das alleine sich schon die Anschaffung des N64 lohnt.

Auf der Siegeswelle

Im Gegensatz zu Mario Kart 64 hat Wave Race 64 einen reinen Championship-Modus, der zwei komplette Spiellevels solange zurückhält, bis die Spieler sie sich verdient haben. Anfangs gibt es sechs Levels, aber wenn Du diese im normalen Championship-Modus gewinnst, dann bekommst Du eine extra Rennstrecke für den Hard Championship-Modus. Gewinnst Du auch diesen, dann bekommst Du eine zweite Extra-Strecke – und damit hast Du insgesamt acht für die Experten-Championship. Sobald Du bei diesem auf Platz 1 bist, erscheint der Reverse Championship-Modus.

Für einen Gewinn bekommst Du sieben Punkte, für den 2. Platz vier Punkte, zwei Punkte für den 3. Platz und einen Punkt für den 4. Platz. Für jede Strecke brauchst Du eine bestimmte Mindestpunktzahl als Startberechtigung. Das heißt, wenn Du ein paarmal Erster warst und die nötigen Punkte zusammen hast, dann bist Du auf jeden Fall eine Runde weiter.



AYUMI LIEGT IN DER 3. RUNDE AUF PLATZ 4 UND VERPASST DAMIT WAHRSCHEINLICH DIE QUALIFIKATION FÜR DAS NÄCHSTE RENNEN. MAN BEACHTET IHREN PFERDESCHWANZ ...

DOLPHIN PARK



Diese Strecke dient im Championship-Modus nur zum Training – die Fahrer können einem Delphin um Hindernisse herum folgen, um sich an die Steuerung ihres Jet-Skis zu gewöhnen. Gleichzeitig bietet sie über Lauftexte am unteren Bildschirmrand eine Einführung in alle Befehle und Stunts. Im Stunt-Modus kannst Du hier dennoch Punkte sammeln.



DER LAUFTEXT AM BILDRAND UND EIN ANMÜTIGER DELPHIN ALS COACH MACHEN ANFÄNGERN DEN EINSTIEG IN DAS 1X1 DES JET-SKI-RENNENS LEICHT



IM HANDSTAND DURCH DIE RINGE – PROBIER ES AUS, DEINE GEGNER WERDEN AUGEN MACHEN!

SUNNY BEACH



Diese erste richtige Rennstrecke ist easy: ein langgestrecktes Oval um eine kleine Insel herum. Bei den ersten normalen Championships sind selbst die Bojen ganz einfach angeordnet. Für Anfänger ist dies eine gute Einführung in die Renntechniken, für Experten eine wilde Speed-Strecke, auf der sie Dave Mariner nur mit Perfektion oder sehr viel Glück schlagen können. **Tip:** Wenn Du hier gewinnen willst, dann nimm die Kurven enger als es Deine Gegner tun – schneide sie so hart, daß Du fast die Pfosten streifst – aber pass' auf, daß Du danach die nächste Boje nicht verpaßt.



WER AM SUNNY BEACH GEWINNEN WILL, DER MUSS SICH SO RICHTIG IN DIE KURVEN LEGEN

SUNSET BAY



Rauheres Wetter in Kombination mit einer in Sonnenuntergangsstimmung getauchten Landschaft stellen die Fahrer vor eine größere Herausforderung. Die Strecke beginnt mit einem Sprung, gefolgt von einer scharfen Kurve und einer Slalomstrecke. Mit



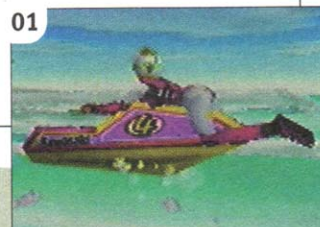
EINFACH GEIL – DER SONNENUNTERGANG IN SUNSET BAY

Stunt-Modus

JEDER DER ACHT HAUPTSTRECKEN UND DIE ÜBUNGSTRECKE HABEN EINEN STUNT-MODUS. IN DIESEM SIND DUTZENDE VON RINGEN ZU EINEM OPTIMALEN KURS GESTECKT, BEI DEM DU PUNKTE SAMMELN KANNST: WENN DU DIE RINGE NACHEINANDER DURCHFÄHRST, DANN BEKOMMST DU FÜR DEN ERSTEN 50 PUNKTE, FÜR DEN ZWEITEN 100 PUNKTE, FÜR DEN DRITTEN 150 PUNKTE USW. WENN DU EINEN RING VERPASST, DANN BEGINNT DIE ZÄHLUNG ALLERDINGS WIEDER VON VORNE, UND DU BEKOMMST FÜR DEN NÄCHSTEN RING NUR 50 PUNKTE. DIE RINGE ALLEINE SIND SCHON HERAUSFORDERUNG GENUG, ABER ZUSÄTZLICH GIBT ES AUCH NOCH SIEBEN STUNTS – Z.B. HANDSTAND, ESKIMO-ROLLE ODER VORWÄRTSSALTOS –, FÜR DIE DU JEWEILS ZUSATZPUNKTE BEKOMMST. UM EINE RICHTIG HOHE PUNKTZAHLE ZU ERREICHEN, MUSS DU ALLE DIESE STUNTS NACHEINANDER AUSFÜHREN UND GLEICHZEITIG KEINEN DER RINGE VERPASSEN. AUSSERDEM MUSS DU DICH AN EIN BESTIMMTES ZEITLIMIT HALTEN: WENN DU ES UNTERSCHREITEST, DANN BEKOMMST DU DAFÜR EXTRA-PUNKTE. DIE MAXIMALE PUNKTZAHLE IM STUNT-MODUS ZU BEKOMMEN IST WESENTLICH SCHWIERIGER ALS IM REVERSE-MODUS ZU GEWINNEN – EINE HERAUSFORDERUNG, DIE FÜR JEDE MENGE DAUERSPASS O.R.G.T. ABER DAS IST NOCH NICHT ALLES: DIE STUNTS NÜTZEN DIR AUCH BEI DEN GANZ NORMALEN RENNEN – PROBIER ES EINFACH AUS!



AN DIE RINGE MUSS DU ERST MAL RANKOMMEN!



DU KANNST RÜCKWÄRTS LENKEN (01), DICH AN EINER ESKIMO-ROLLE VERSUCHEN (02), VORWÄRTSSALTI (03) + (04) ODER HANDSTÄNDE (05) MACHEN – UND BEKOMMST DAFÜR ZUSATZPUNKTE. WENN DU DAS ALLES SCHAFFST, DABEI AUCH NOCH IM ZEITLIMIT BLEIBST UND NEBENHER ALLE RINGE DURCHFÄHRST, DANN BIST DU EINDEUTIG DER CHAMPION! ALSO: ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN!

DRAKE LAKE



Auch wenn die Strecke auf den ersten Blick einfach aussieht: Das letzte Stück führt zwischen vielen Pfosten durch - und es erfordert gute Nerven, hier durchzukommen. Natürlich steigt die Zahl der Pfosten und Bojen mit jedem Schwierigkeitslevel...

Tip: Unter normalen Bedingungen kommst Du am besten durch die Pfosten, wenn Du es schaffst, auf gerader Linie zu bleiben. Der Trick besteht darin, daß Du Dich auf den Kurs konzentrierst und keine schwierigen Manöver versuchst - cool bleiben!



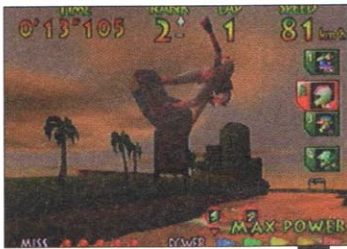
SOBALD SICH DER NEBEL AUFGELÖST HAT, IST ES VIEL EINFACHER, OHNE CRASH DURCH DIE PFOSTEN ZU KOMMEN



BEI DER LETZTEN RUNDE, WENN DER NEBEL WEG IST, KANNST DU DIE SPIEGELUNGEN IM WASSER ERST SO RICHTIG GENIEßEN

steigender Schwierigkeit erhöht sich die Zahl der Bojen und die Schärfe der Kurven.

Tip: Nimm den Sprung in einem solchen Winkel, daß Du fast auf der nächsten Boje landest - dann kommst Du richtig. Bei der letzten Kehre solltest Du die Bojen einfach ignorieren und am Rand des Minenfeldes entlang fahren.



SPRÜNGE GEHEN MEIST AUF KOSTEN DER GESCHWINDIGKEIT

MARINE FORTRESS



Ein dunkler, bewölkter Himmel bildet den Hintergrund für die stürmischste Strecke von allen. Die Startgerade führt auf eine Steinmauer zu: Ängstliche umfahren



AYUMI LÄSST SICH VON EINER HOHEN WELLE ÜBER DIE STEINMAUER HEBEN UND GEWINNT DADURCH WERTVOLLE SEKUNDEN

diese, Mutige hoffen auf eine Welle, die sie darüber hebt. Auf dem nächsten Teilstück macht Müll im Wasser den Fahrern zu schaffen. Auf dem schwierigsten Level öffnet sich ein rostiges Tor und gibt eine Abkürzung durch die Festung frei, die so eng ist, daß viele Spieler



DAS EISENTOR ÖFFNET SICH UND GIBT EINE ABKÜRZUNG DURCH DIE FESTUNG FREI. DIE SOUNDEFFEKTE DABEI SIND HÖRENSWERT

anfangs lieber außen herum fahren.

Tip: Das Wasser hebt Dich in 75 Prozent aller Fälle über die Steinmauer, also nutze die Chance, um an die Spitze zu kommen. Danach solltest Du lieber vorsichtig sein: Dem Müll solltest Du ausweichen - außer, Du liegst weit zurück.



ATEMLOSE STILLE BEI DEN ZUSCHAUERN, ALS AYUMI VERSUCHT, DEN HINDERNISSEN IM WASSER AUSZUWEICHEN



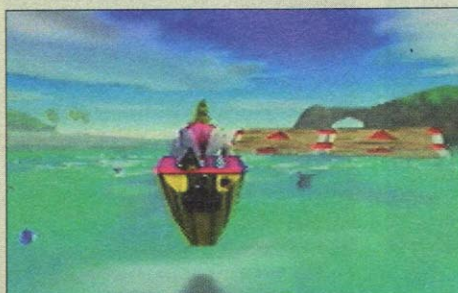
EINFACH NUR IM STEHEN ZU FAHREN IST KEINE GROSSE KUNST, ...



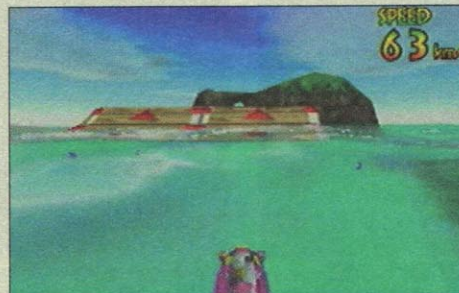
... DIE WAHREN KÖNNER SCHRECKEN AUCH VOR EINEM RÜCKWÄRTSSALTO NICHT ZURÜCK ...



... UND ZEIGEN EINE PERFEKTE LANDUNG AUF IHREM JET-SKI



KURZE AUSFLÜGE UNTER WASSER SEHEN ZWAR LÄNGST NICHT SO SPEKTAKULÄR AUS, ...



... SIND ABER ENORM WICHTIG, UM UNTER HINDERNISSEN DURCHTAUCHEN ZU KÖNNEN



WENN DU ES RICHTIG MACHST, DANN KANNST DU DIR DAMIT EINEN GUTEN VORSPRUNG HERAUSFAHREN

Zwei-Spieler-Modus

OBWOHL IN DIESEM MODUS DIE COMPUTER-GEGERN FEHLEN, GIBT ES IM VERGLEICH ZUM NORMALEN MODUS KAUM UNTERSCHIEDE IN DER GRAFIK. DIE VIELEN VARIATIONSMÖGLICHKEITEN BEI DEN RENNSTRECKEN LASSEN DEN FAHRERN JEDE MENGE TAKTISCHER FREIHEITEN UND ERLAUBEN ES IHNEN, SICH STÄNDIG ZU VERBESSERN. INSGESAMT 29 STRECKEN, VIER FAHRER ZUR AUSWAHL UND JET-SKIS, DIE DEN EIGENEN VORLIEBEN ANGEPAßT WERDEN KÖNNEN BIETEN SPIELSPASSHNE ENDE!



AUF DER DRAKE LAKE-STRECKE GEHT ES IM ZWEI-SPIELER-MODUS SO RICHTIG ZUR SACHE: FAHRER 1 HAT PROBLEME MIT DEM SLALOM DURCH DIE HOLZPFOSTEN UND VERLIERT DADURCH SEINEN 5-SEKUNDEN-VORSPRUNG AUF FAHRER 2 (01). DIE SIEGESPOSE VON FAHRER 2 SCHREIT GERADEZU NACH REVANCHE (02). DIE MINENFELDER VON TWILIGHT CITY BIETEN VOR ALLEM IM REVERSE-MODUS JEDE MENGE SPASS (03). AYUMI UND MARINER VERSUCHEN, SICH GEGENSEITIG AUS DEM RENNEN ZU SCHUBSEN – DA IST EINE KOLLISION UNVERMEIDLICH (04).

PORT BLUE



Ein wunderschön detaillierter Hub-schrauber,

der an Namcos Ridge Racer erinnert, schwebt über der Rennstrecke und stellt jede PlayStation-Grafik in den Schatten. Auf dem normalen Level ist die Strecke ein relativ einfacher Kurs um einen Supertanker herum und durch einen weiten Korridor in den Hafen hinein. Auf dem nächsten Level wird ein zweiter, schnellerer aber extrem enger Tunnel durch den Hafen angeboten. Bei der Experten-Version ist der weite Korridor verschwunden, und die Bojen verlangen unglaublich enge Wenden selbst auf offener See. Der Reverse-Modus ist ein einziger Alptraum, der den Fahrern wieder und wieder Gelegenheit dazu gibt, den perfekt gesampleten Sound von an Metallwänden knallenden Jet-Skis zu bewundern. **Tip:** Bei allen Levels außer "Normal" mußt Du die Abkürzung durch den Tunnel nehmen, wenn Du gewinnen willst. Um durchzukommen, muß sich Dein Fahrer ducken und die Wenden sehr überlegt nehmen. Achte auf die Warnpfeile (gilt nicht für den Reverse-Modus!).



WINZIG KLEIN ERSCHEINEN DIE JET-SKIS GEGEN DEN SUPERTANKER, AN DEM SIE VORBEIRASEN – EINE DER EINFACHSTEN STRECKEN IM RENNEN. SCHWIERIG WIRD ES HIER ALLERDINGS IM REVERSE-MODUS



GEFÄHRLICHE STRÖMUNGEN MACHEN DIE FAHRT DURCH DEN TUNNEL ZU EINER MUTPROBE – KOPF EINZIEHEN UND DURCH!

TWILIGHT CITY



Im schwarzen Wasser verschwimmen die Reflexionen der Neon-

lichter und geben der überwältigenden Landschaft ein geradezu surrealistisches Aussehen. Beim Gameplay erfordern hier alle Minen, Tunnels und scharfen Kurven eine extrem präzise Steuerung. Die vielen Sprünge sorgen dafür, daß das Rennen im Reverse-Modus dramatisch ist – alle Hindernisse, die zuvor mit einem einzigen Sprung überwunden wurden, müssen nun im Slalom genommen werden. Auch, wenn dies das Rennen höchst unterhaltsam und herausfordernd macht: Die meisten Leute werden froh darüber sein, daß die übrigen Strecken hart sind.

Tip: Wenn Du die Wahl zwischen einem riskanten Sprung und einem Slalom zwischen auf den Wellen tanzenden Minen hast, dann entscheide Dich für letzteres. Wenn Du es richtig machst, dann kannst Du dabei sogar noch beschleunigen, anstatt beim Sprung Geschwindigkeit zu verlieren.



PACKENDE ERÖFFNUNGSSZENEN IN DER TWILIGHT CITY

GLACIER COAST



Diese Strecke erscheint erst auf dem Experten-Level, und riesige Eisblöcke machen sie zur schwierigsten überhaupt. Auf und ab dümpelnde Eisschollen sind dabei noch das geringste Hindernis (sie zersplittern bei einem Zusammenstoß), während größere Blöcke Dich zu Sprüngen und Wenden zwingen. So richtig tricky sind zur Hälfte unter Wasser treibende Eisschollen, die jeden zum Kentern bringen, der ihren Umfang falsch einschätzt. Ein Slalom um Objekte herum, die man kaum



THIS LONG STRAIGHT SECTION, RUNNING ALONGSIDE A SUPERTANKER, IS THE ONE RELATIVELY EASY BIT ON THE WHOLE COURSE. BUT EVEN THIS GETS NASTY IN REVERSE MODE WHERE A NEW BUOY LAYOUT DEMANDS SOME MURDEROUSLY TIGHT DOG-LEG TURNS.

Ein feucht-fröhlicher Spaß,



AYUMI DUCKT SICH UND VERSUCHT MITTEN IM TUNNEL, EINEN KONKURRENTEN ABZUDRÄNGEN



BEI WAVE RACE WEISST DU JEDERZEIT, IN WELCHER POSITION DU DICH BEFINDEST UND WER VOR ODER HINTER DIR FÄHRT. DEN DISPLAYS SEI DANK!



EONLICHTER UND REFLEXIONEN AUF DEM WASSER – PHANTASTISCH!

sehen kann, ist für jeden Spieler eine spannende Probe seines Könnens!
Tip: Vermeide auf dem Eis jede scharfe Kurve. Mache statt dessen vor dem Eis eine Wende, und schleudere in einer geraden Linie darüber.



EIN SCHIFFSWRACK, DAS MARIO 64-FANS EIGENARTIG VERTRAUT VORKOMMT, STEIGT PLÖTZLICH WIEDER AUS DER TIEFE AUF



WENN DU IM FALSCHEN MOMENT ABSPRINGST, DANN KANN ES DIR PASSIEREN, DASS DU MITTEN AUF DEM WRACK LANDEST. UND DA MUSS DU ERST MAL WIEDER RUNTER KOMMEN



DAVE MARINER SETZT IN DER ERSTEN RUNDE ZUM ÜBERHOLEN AN UND LÄSST SEINE KONKURRENTEN WEIT HINTER SICH

SOUTHERN ISLAND

Egal auf welchem Level: Das Abschlusssrennen findet immer auf dieser Strecke statt. Sie bietet eine anspruchsvolle Herausforderung: Die erste Runde findet bei Hochwasser statt und ermöglicht es Dir, über ein gesunkenes Schiff hinwegzufahren. Bei der nächsten Runde zwingt Dich das Niedrigwasser hier zu einem gefährlichen Sprung über das Wrack.
Tip: Wenn Du in der ersten Runde über die Rampe springst, dann erspart Dir dies eine lange Kehre. Das ist zwar nicht ganz einfach, gibt Dir aber mehrere wertvolle Sekunden Vorsprung vor den anderen.

R⁶⁴

Bestimmt nicht nur für Wasserratten



AUCH IN WAVE RACE 64 TAUCHEN PLÖTZLICH PINGUINE AUF – ZUM GLÜCK SIND DIESE HIER NICHT SO VERRÜCKT WIE IHRE ARTGENOSSEN IN MARIO KART 64!



SIEG! DEIN FÄHRER HAT SICH QUALIFIZIERT UND LÄSST SICH VOM KOMMENTATOR DES RENNENS BEJUBELN. DAZU GIBT ES AUSSERDEM NEUE MUSIK



DIE SIEGEREHRUNG DAUERT VON LEVEL ZU LEVEL JEDEMAL EIN WENIG LÄNGER. MARINER IST ZWAR NUR DRITTER GEWORDEN, ABER DENNOCH IST UND BLEIBT ER DER SCHWIERIGSTE GEGNER

64

AUF EINEN BLICK



Combos

Auf den Seiten 44 und 45 siehst Du eine Auswahl der Stunts, die erfahrenere Spieler ausführen können.

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

94

Fazit:

PHANTASTISCHE GRAFIKEN UND UNGLAUBLICHER SPIELSPASS VEREINEN SICH ZU EINEM EINZIGARTIGEN SPIEL, DAS NUR DER N64 MÖGLICH MACHT.

Ist sein Geld allemal wert!

47

Nininformation



12 MB

Vertrieb:
Entwicklung:Nintendo
LucasArtsGenre:
kapazität:3D Plattform
12MBErhältlich:
Preis:jetzt
DM 139,-

Text: Martin Wlmer

STAR WARS:

SHADOWS

48

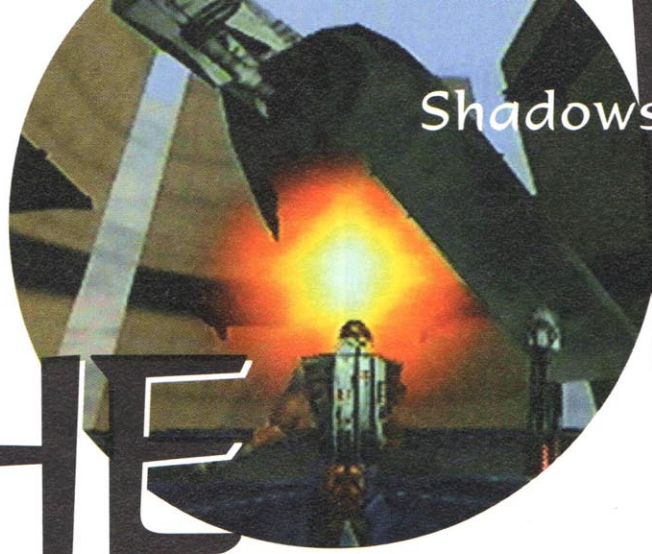
Die Macht ist STÄRKER als zuvor...

**GLEICH ZU BEGINN DIE ATEM-
BERAUBENDE** Schlacht um Hoth,
in der Du im imperialenSperrfeuer mit dem Snowspeeder
zwischen den Beinen der AT-AT-Walker
hindurchfegst - vom ästhetischenStandpunkt aus betrachtet
erscheint Shadows of the Empire
beinahe wie eine Offenbarung.
Dieses Game wurde entwickelt,
um mit seinen blitzschnellen
Grafiken eine ganze Generation
zu begeistern. LucasArts war kluggenug, um die fragwürdigen
Simulationen X-Wing und TIE Fighter
zugunsten eines ausgesprochen
Nintendo-mäßigen Game-Erlebnisses
zurückzustellen. Shadows ist allerdings
kein Abenteuer für Kids, und die
Bezeichnung "interaktiver Film" ist hier
genauso zutreffend wie bei Mario 64.Obwohl dieses Game im Vergleich zu
den N64-Supertiteln
durchaus nicht
fehlerfrei ist, ist
es doch von
mitreißender und oft auch verblüffender
Qualität, so daß ihm der Status einesechten Next Generation Games
sicher sein dürfte. Es steht
ohnehin außer Frage,
daß dies der
bislang beste Star
Wars-Ableger ist.So unmittelbar konntest Du
die Atmosphäre von Star
Wars bislang noch nicht
erleben, fast so, als
flögest Du mit Deinem
Wohnzimmersessel
mitten durch die
Kampfzone. Gerade erst
hast Du Dich ein wenig an dieSpeicher-
optionenSPEICHER:
SAVE
SLOTS/MENÜOPTIONEN
CONTROLLER PAK:
ENTFÄLLTKurz &
knappMIT ASTREINEN GRAFIKEN UND VIEL
ABWECHSLUNG IST DIES DAS BISLANG
BESTE STAR WARS-VIDEOGAME! OHNE
ZWEIFEL: KEINE ANDERE KONSOLE
WÄRE IN DER LAGE, STAR WARS AUCH
NUR ANNÄHERND SO ÜBERZEUGEND
FÜR DEN HAUSEGEBRAUCH AUFZU-
BEREITEN WIE DIESES PAKET FÜR DEN
N64. EINMAL GESPIELT, UND DU
KOMMST NICHT MEHR DAVON LOS...DIE FESSELNDE SCHLACHT UM HOTH, DER ERSTE AKT VON SHADOWS, IST GLEICHZEITIG AUCH DAS HIGHLIGHT DES GANZEN
SPIELS. ES MACHT EINEN HÖLLENSPAß DIE BEINE DER AT-ATS ZU VERSCHNÜREN, ES IST ABER AUCH NICHT GANZ EINFACHIG-88, DER IN DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK
EINEN KLEINEN GASTAUFTRIFF HATTE, HAT IN
SHADOWS SEIN EIGENES KAPITEL BEKOMMEN UND
ERWEIST SICH ALS WACKERER GEGNERALLES, WAS DIR AN STAR WARS LIEB UND TEUER
IST, FINDEST DU HIER IN HERRLICH GERENDERTER
ECHTZEIT-3-D-TECHNIK WIEDER. TOLL: DIE FLUCHT
DES FALKEN VON HOTH!ungestüme Action der Hoth-Schlacht
gewöhnnt, schon wirst Du von animierten
Comic-Strips in das nächste Kapitel
geführt. Shadows geschicktester Zug ist,
daß Du keine Zeit hast, Luft zu holen.

SCHATTENSPIELE

Die Kamera jagt durch einen eisver-
krusteten Hangar, in dem es vor
Snowspeedern nur so wimmelt, und Du
wirst Deinem Alter Ego Dash Rendar

So unmittelbar hast Du Star Wars bestimm



Shadows of the Empire



Dash Rendar, ein neues Waschmittel?

Mit 27 Jahren hatte Jon Knoles bereits an über zwei Dutzend Titeln für LucasArts Entertainments Co. gearbeitet. Besondere Verdienste erwarb er sich bei der Produktion der überaus erfolgreichen Star Wars-Trilogie für das Super NES, in erster Linie als Figuren-Designer. Später übernahm er bei X-Wing und Rebel Assault noch anspruchsvollere Aufgaben. Sein deutlich verbessertes Level-Design für Rebel Assault II brachte ihm den "Yoda"-Job ein - Chef-Planer und -Designer für das Shadows-Spiel unter Projektleiter Mark Haigh-Hutchinson. Knoles machte sich mit größter Begeisterung an die Arbeit und entwickelte einen kurzen, aber durchdachten Entwurf eines Multi-Genre-Breitband-Games.

Knoles schlug vor, die Story zwischen Empire und Jedi anzusiedeln, da er glaubte, gerade diese stark emotionsgeladene Periode der Saga böte die größten Freiheiten, um mit Lucas' Story-Vorgaben herumzuspielen. Dann ging's zum Brainstorming mit Steve Perry, der das Buch auf den neuesten Stand bringen sollte, mit Dark Horse-Comics und mit den Leuten von Lucasfilms, insbesondere mit dem für Lizenzen zuständigen Vizepräsidenten von Lucasfilms, Howard Roffman, und mit der Vertriebsdirektorin, Lucy Wilson.

Knoles und Perry tüftelten einen letzten Entwurf für das Game aus, der beinahe täglich geändert wurde, da die vielen beteiligten Franchise-Entwickler ihre Produkte miteinander abzustimmen versuchten. Da sich jedes Medium auf eine andere Facette der Gesamtstory konzentrierte, ergaben sich unzählige Komplikationen, doch Knoles behielt im täglichen Fax-Krieg die Oberhand und lieferte mit seinem Team schließlich das versprochene Ergebnis ab - ein Spiel der neuen Generation, das gleichzeitig eine echte Star Wars-Episode einem jungen (und alten) Publikum näherbringt. Eine wichtige Hilfe bei diesem ehrgeizigen, genreübergreifenden Format des Projekts waren für Knoles seine vielfältigen Erfahrungen aus früheren Arbeiten für die Firma. "Wir kombinieren die Art von Gegnern, die ich für die Super Nintendo-Spiele erschaffen habe, mit der Art von Raumschiffen und Fahrzeugen, die man von X-Wing und TIE Fighter kennt. Action gibt's dabei nicht nur im Weltraum, sondern auch am Boden, und alles passiert in höchst detaillierter Echtzeit-3-D."

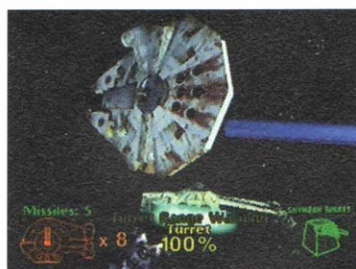
Knoles und sein Team begannen, die 3-D-Blöcke des Spiels zu entwickeln. Für Knoles war dabei von grundlegendem Interesse, daß die Gegner, die die Spielwelt bevölkern, über eine hochentwickelte künstliche Intelligenz verfügen. Unzufrieden mit den Neanderthal-Taktiken der Stormtroopers aus Dark Forces, begannen Knoles und Haigh-Hutchinson, fortschrittliche AI-Routinen für Shadows zu entwickeln, damit sie "wußten",

Du bist nicht mein Vater!

49



OF THE EMPIRE



BEIM ANGRIFF AUF DIE MÄCHTIGE RAUMSTATION SKYHOOK UNTERSTÜTZT DICH EIN GESCHWADER X-WINGS UNTER FÜHRUNG DES MILLENNIUM FALKEN



DASH RENDAR - SAUBER GERENDERT BIS HIN ZU DEN BARTSTOPPELN AUF SEINEM KINN UND DEN FALTEN UND FÄLTCHEN AUF SEINER KLEIDUNG. EIN WAHRER HELD...



DAS LABYRINTH DER GÄNGE AUF DER SUPROSA BIETET DIE IDEALE UMGEBUNG FÜR DEN KLASSISCHEN STAR WARS-NAHKAMPF. DEN FINGER IMMER AM ABZUG LASSEN...

vorgestellt. Die Figur im braunblauen Arbeitsanzug und mit dem gezückten Blaster füllt den gesamten Bildschirm aus. Jetzt probierst Du die verschiedenen Kamera-Modes aus und kannst den Texture Map-Helden der neuen Generation ganz detailliert, bis hin zu den Bartstopkeln in seinem Gesicht, bewundern. Laß ihn seine Schießhand ausstrecken, und erforsche mit dem Z-Knopf die Umgebung. Gehe zurück in die Ausgangs-Perspektive, in der Du Rendar von hinten siehst, ticke den Analogstick an, und er beginnt, durch den flüssig scrollenden Hangar der Rebellen zu schreiten.

Von vorn hörst Du Geräusche. Drücke fester gegen den Stick, und Rendar beginnt zu sprinten. Er trifft auf ein Begrüßungskomitee des Imperiums. Den Halt-Befehl ignoriert er, gibt stattdessen ein paar Feuerstöße aus dem Blaster ab und beobachtet, wie die gegnerischen Snowtroopers zu Boden

sinken. So etwas kann Dir keine andere Konsole bieten.

Du gehst in einen anderen Hangar. Der Millennium Falke hebt sich langsam in die Höhe, die Triebwerke glühen, aber als Du losrennst, um ihn zu erwischen, dröhnen die Maschinen auf, das Raumschiff beschleunigt und verschwindet in der Ferne. Der enorme Detailreichtum selbst weit entfernter Objekte ist ein Musterbeispiel für die überragenden Aliasing- und Mip-Mapping-Leistungen des N64. In diesem Game gibt es keine unsauberen Kanten. Und bei den Nahaufnahmen erzeugt das Texture Mapping, mit dem alles - von den Wänden und Türen über Rendars Jacke bis zum funkelnden Jet Pack - bearbeitet wurde, eine bislang ungekannte Illusion von Realitätsnähe.

Besonders außergewöhnlich ist Xizors Palast, ein kathedralenartiges Labyrinth von Korridoren, Hallen und Abgründen, das Elemente gotischer, chinesischer und imperialer Architektur vereint - und das alles ist in geheimnisvolles Licht getaucht. Rote Lichtstrei-

fen an Stufen und Wänden werfen ihre schimmernde Strahlen auf Rendars Gestalt. Durch den ätherischen Nebel schimmern die Rüstungen der Coruscanschen Gardien - sie stürmen mit blitzenden Laserwaffen auf Dich zu! In gewaltigen Abgründen wabert Nebel und behindert die Sicht, während Du hinabsteigst in die Tiefen nicht endenwollender Räume. Die körnigen Filter, mit denen viele Innenlevels bearbeitet wurden, besonders in der düsteren Kanalisation der imperialen Stadt, unterstreichen die trübe und unheimliche Atmosphäre der Szenen. Im Kontrast dazu stehen die wunderschönen, kristallklaren und farbenprächtigen Außenlevels, wie etwa Mos Eisley oder Beggar's Canyon, oder auch die verzauberte Schönheit der Eisformationen auf Hoth. Während des Spiels tauchen immer wieder bekannte Elemente auf, vom AT-ST als Endgegner bis zur imperialen Fähre, die Dich im Weltraumhafen Gall dröhnend überfliegt. Diese Elemente homogenisieren die vielen verschiedenen Spielstile, so daß sich jeder Level auf natürliche Weise in das gesamte Spiel einfügt.

t noch nie erlebt



an welchen Stellen des Games der Spieler allein auf die optische Wahrnehmung angewiesen ist und deshalb mit größerer Vorsicht angreift als etwa die entsprechenden Helden im Kinofilm.

Das Design der Figuren und Fahrzeuge in Shadows erwies sich als ein faszinierender Test der Rechen-

Power des Nintendo 64. Für Rebel Assault II hatte Knoles bereits Raumschiffe entwickelt, die jeweils aus bis zu 40.000 Polygonen bestanden. In Shadows werden sämtliche Raumschiffe vom N64 selbst in Echtzeit gerendert. Mit Hilfe des speziellen Grafik-Chips des N64 produzierte LucasArts eine Grafik-Engine, die 4.000 Polygone pro Frame (Einzelbild) erzeugt (bei 30 Frames pro Sekunde sind das 120.000

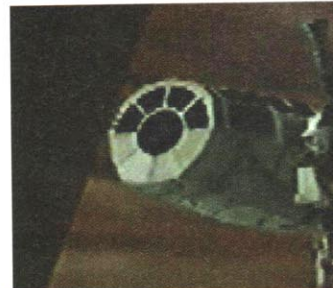


Polygone pro Sekunde). Die vorgesehenen gewaltigen Weltraumschlachten, besonders das Skyhook-Finale, beschränkten die Polygon-Menge je Modell bei höchster Auflösung auf 250. Für jedes Raumfahrzeug und jede Figur wurden drei "skalierte" Modelle entwickelt. Entfernte Schiffe benutzen die kleineren Modelle, die weniger Polygone benötigen und dadurch den Prozessor entlasten. Nähert sich der Spieler, wird beinahe übergangslos auf größere, detailliertere Modelle umgeschaltet. Die relativ einfache Geometrie der X-Wings, TIE Fighter und Star Vipers war leicht umzusetzen und in die Spielumgebung einzubauen, während die gerundeten Konturen des Falken und des Outriders die maximal möglichen 250 Polygone erforderten.

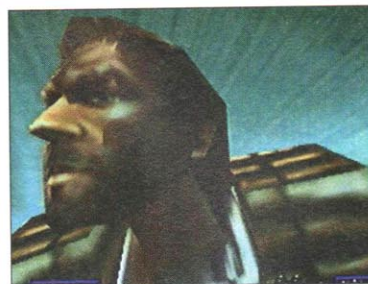
Unterdessen waren in den Erkundungs-Levels die größten Stormtrooper-Modelle auf bis zu 700 Polygone angewachsen, so daß in einer "Szene" maximal vier dieser Herren dargestellt werden konnten. Und der Lohn für all diese Mühen kann auf dem Bildschirm bewundert werden - die detailliertesten Spielfiguren und Raumschiffe, die je in einem Heim-Videospiel zu sehen waren. Einfach ausgedrückt: Die Spielgrafiken von Shadows entsprechen oder übertreffen sogar noch die Qualität der FMV-Sequenzen der meisten 32-Bit-Titel.

Anders als in der "knopftaktiven" labyrinthischen Umgebung von Dark Forces, präsentiert Shadows gewaltige und abwechslungsreiche Szenarios, die dem Spieler genügend Freiheit lassen, um zu erkunden und herumzustreifen. Ein Diplom im Kartenlesen sollte nicht Voraussetzung für Spielspaß sein. Außerdem entfiel aufgrund der Leistungsfähigkeit der Konsole die Notwendigkeit, dem Spieler durch Labyrinth und Gangsysteme eine größere Spielumgebung vorzugaukeln.

Es ist schon erstaunlich, wie eng sich das fertiggestellte Spiel an die Vorgaben des ursprünglichen Konzepts gehalten hat. Das Team hatte schon befürchtet, Nintendo würde die versprochenen Spezifikationen für seine neue Konsole nicht einhalten können, doch Programmierer Eric Johnson war erleichtert festzustellen, daß die fertige Maschine die angekündigten Leistungen zu 98% erbringen kann.



DER WELTRAUMHAFEN GALL PRÄSENTIERT EINE DER HAUPTATTRAKTIONEN VON SHADOWS: DEN KICK DER INTERAKTION MIT GROSSEN RAUMFAHRZEUGEN, MIT RENDARS EIGENEM FAHRZEUG, DEM OUTRIDER, OBEN ABGEBILDET. DAS ERFORSCHEN UND DAS INTERAGIEREN MIT DER "HARDWARE" IM SPIEL SORGT FÜR ECHTES KINO-FEELING



REAL UND IMPERIAL

Spielt man das Game als (oder mit einem) Star Wars-Fan, wechselt die Stimmung schnell ins Hysterische. Hinter jeder Ecke begegnet man einem Stück Star Wars-Geschichte, das mit unglaublichem Ideenreichtum in die Story eingeflochten ist. Der wohl außergewöhnlichste Abschnitt dieses Spiels ist die Konfrontation mit Boba Fett, die zugleich den Höhepunkt des Gall-Levels darstellt. Du befindest Dich inmitten eines riesigen kreisförmigen

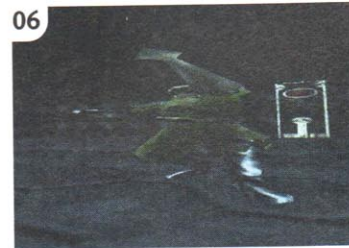
Hangars. Die Wände sind mehrere Hundert Meter hoch und mit Laufstegen besetzt, auf denen Du zahlreiche Power-Ups und Waffen findest. Und plötzlich wird es still.

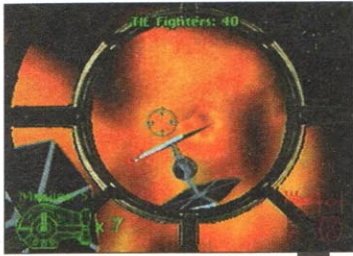
Dein Blick schwenkt in die Mitte der Halle, wo Boba Fett erscheint. Die Kamera zoomt ihn heran, und für einige Sekunden kannst Du das phänomenale Texture Mapping und die Animation der Figur bewundern, als Boba einen Satz macht und wieder auf dem Boden landet, geduckt wie ein Löwe, der seine Beute

ins Auge gefaßt hat.

Die Kamera fährt wieder auf Deine Perspektive zurück, und Fett jagt mit dröhnendem Jet Pack und feuermenden Zwillingslasern auf Dich zu. Gegenwehr erscheint hier schon fast wie ein Sakrileg. Du willst einfach nur noch zuschauen, doch dann atmest Du tief durch, startest Deinen eigenen Jet Pack

Shadows ist leid





EINER DER JÄGER IST GETROFFEN, DOCH EIN ZWEITER TIE-FIGHTER RAUSCHT SCHON AN DEINEM COCKPIT VORBEI

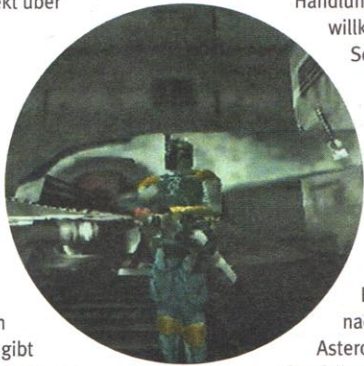


WER WAGT ES, SICH DIR IN DEN WEG ZU STELLEN? OB DIE DAFÜR BEZAHLT WERDEN? WIE DEM AUCH SEI, IRGENDWANN HÖRST DU AUF ZU ZÄHLEN



BOBA FETTS VORLIEBE FÜR LUFTKÄMPFE STELLT DEINE FLUGKÜNSTE MIT DEM JET PACK AUF EINE HARTE PROBE. VOM BODEN AUS HAST DU GEGEN IHN KEINE SCHNITTE

und jagst hinauf in einen aufregenden und aufreibenden Zweikampf. Fett greift Dich nicht einfach an und versucht, Dich zu töten. Er will Dich zur Strecke bringen! Er lauert am Boden, schwebt hoch oben über den Laufstegen, verschwindet plötzlich, taucht direkt über Dir wieder auf und nimmt Dich mit entnervender Präzision unter Beschuß. Je schwächer Du wirst, desto energischer setzt er nach, und wenn Du ihn mehrmals triffst, geht er in Deckung. Schließlich zieht er sich zurück, gibt Dir Zeit zum Verschnaufen, bis sich der Boden plötzlich spaltet und Slave 1 langsam und majestätisch aus der Dunkelheit in den Hangar aufsteigt – mit feuerbereiten Zwillingslasern. Jetzt wird's ernst für Dich.



KRITISCHER ERFOLG

Shadows Eintritt in die Atmosphäre des amerikanischen Marktes rief ein zwiespältiges Echo hervor. Der Vorwurf:

Das Game sei zu zerstückelt und der Handlungsablauf zu willkürlich. Während die Schlacht um Hoth natürlich zehn Punkte auf der nach oben offenen Richterskala erhält, läßt das Game in den späteren Abschnitten, insbesondere im Easy-Modus, deutlich nach, und die schlechte Asteroiden-Episode ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei.

Trotzdem sollten wir LucasArts wegen dieses Titels nicht zu sehr kritisieren. Bedenkt man, welche enorme Auswahl der Markt derzeit zu bieten hat, erstaunt es schon, daß das Spiel sich bereits so gut verkauft.

Shadows verspricht optische Sensationen und jede Menge Spaß. Mindestens die Hälfte des Spiels ist in der Lage, einen Großteil der Konkurrenz auf anderen Konsolen oder PCs auszuknocken, zumindest was die halsbrecherische Action und die Lebendigkeit anbelangt. Neben diesem Star Wars-Produkt wirkt jeder moderne 32-Bit-Titel ein bißchen bedauerndswert. Im Vergleich mit dem fehlerfreien Mario 64 zeigen sich bei Shadows deutlich die Schwachstellen. Dennoch kann LucasArts stolz auf seinen Beitrag zum erfolgreichen Start des Nintendo 64 zurückblicken. Nur sehr wenige Fans werden enttäuscht sein von diesem Neuzugang in der Star Wars-Familie.

R⁶⁴



DER MÄCHTIGE GLADIATOR-DROID, DER XIZOR BESCHÜTZT, IST DIE GRÖSSE HERAUSFORDERUNG. SEIN WAFENARSENAL WIRD DIR DIE TRÄNEN IN DIE AUGEN TREIBEN...

er kein fehlerfreies Meisterwerk



Tödliche Teile

• ZUNÄCHST HAST DU NUR DEINEN BLASTER (1), UM FEINDE ZU ERLEDIGEN, DOCH SCHON BALD WIRD DEIN ARSENAL AUFGESTOCKT. DER FLAMMENWERFER (2) EIGNET SICH FÜR DEN NAHKAMPF (BESONDERS GEGEN WAMPAS), IST ABER AUF DISTANZ NUTZLOS. DIE PULSKANONE (3) IST WIRKUNGSSTARK, ABER UNGENAU. DER STUNNER (4) VERSCHICKT KLEINE FROSTSTÖßE, UND DER DISRUPTOR (5) IST EINE ZERSTÖRERISCHE KANONE, DIE MIT EINEM BLENDENDEN BLITZ ALLES IN DEINER UMGEBUNG SCHWÄCHT, DU HEBST SIE DIR AM BESTEN FÜR DEN GLADIATOR-DROIDEN AUF. AM MEISTEN SPASSBEREITET ALLERDINGS DER SEEKER (6/7). DIESE WÄRMESUCHENDE RAKETE JAGT UNERBITTLICH JEDEM MENSCHLICHEN GEGNER NACH. WENN DU SIE DIREKT GEGEN EINEN AT-ST ODER EINEN PROBOT EINSETZT, KANN SIE Sogar MECHANISCHEN GEGNERN GEFÄHRlich WERDEN. SIE HAT AUCH STRATEGISCHE BEDEUTUNG. SCHALTE IM MENÜ AUF DIE OPTION SEEKER CAM UM, UND WENN DU EINE RAKETE ABFEUERST, SIEHST DU DAS WEITERE GESCHEHEN AUS DER SICHT DER RAKETE. IN EINEM GRÜNEN, VERZERRTEN BILDSCHIRM GEHT'S AUF EINE WAND ZU, ES FOLGT EINE ABRUPT 90°-DREHUNG, ALS DIE RAKETE IHR ZIEL ERFAßT, SIE BESCHLEUNIGT AUF DAS ZIEL ZU, UND DER BILDSCHIRM FLACKERT, WENN DAS GESCHOSSAUFPRALLT. DU KANNST Z.B. AN EINER ECKE IN DECKUNG GEHEN UND EINE SEEKER ABFEUERN, NUR UM ZU SEHEN, WER ODER WAS SICH HINTER DER ECKE BEFINDET. EIN HÖCHST NÜTZLICHES TEIL! UND ES MACHT EINEN IRREN SPASS ES ZU BENUTZEN; MAN KANN RICHTIG SÜCHTIG DANACH WERDEN. IN DEN ERSTEN LEVELS GIBT'S REICHLICH MUNITION FÜR ALL DIESE WAFEN. DOCH MIT STEIGENDEM SCHWIERIGKEITSGRAD, SINKT AUCH DIE ZAHL DER HERUMSTEHENDEN MUNITIONSKISTEN.

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



L: Persp./Tempo ändern
R: aktivieren, langsamer
B: Waffe abfeuern
A: Springen, schneller
Gelb oben: Waffen aktivieren
Gelb rechts: Kamerapos. ändern
Gelb unten: Kriechen
+: nicht belegt
Z: schauen, feuern

Combos

keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

88

Fazit:

TOLLE GRAFIKEN UND ABWECHSLUNGSREICHE SZENARIOS, EIN MUSS FÜR ALLE STAR WARS-FANS.

TEIL 1 – DIE SCHLACHT UM HOTH

SCHLACHT UM HOTH

(3 CHALLENGE-PUNKTE)



IM ATEMBERAUBENDEN

Intro zu Shadows

führt Rendar ein

Snowspeeder-

Geschwader der Rebellen an, das die imperiale Bodenoffensive aufhält, um so der Flotte die Flucht zu ermöglichen. Anfangs stellen sich Dir nur Probots und AT-STs in den Weg, aber schon kurze Zeit später betreten die gigantischen AT-ATs die Bühne und räumen unter den Rebellen mächtig

Hilfe - sie erledigen geschwächte Gegner und schließen sich Deinen Attacken an. Das Kreuzfeuer der blauen und roten Lasergeschosse bestimmt das chaotische Schlachtfeld. Zunächst erlegst Du einige Probots und AT-STs durch gezielte Schüsse auf den Kopf der Maschinen. Dann sind die AT-ATs dran! Um sie zu erledigen,



SELBST IM EINFACHSTEN MODUS DAUERT ES JAHRE, BIS DU EINEN AT-AT MIT DEINEM BLASTER IN DIE KNIE GEZWUNGEN HAST. MIT DER HARPUNE GEHT'S WIRKLICH BESSER

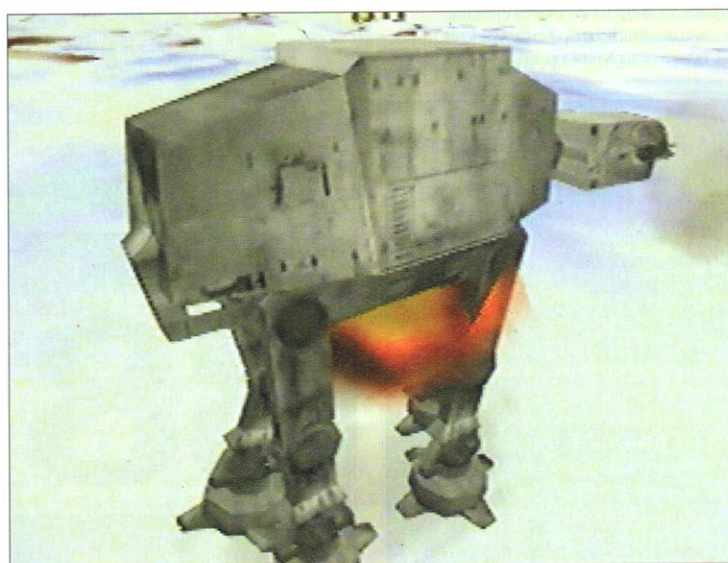
auf. Wie ein Geschöß jagt Dein Speeder über den Schnee, doch ein Tritt auf die Bremse bringt ihn wieder auf langsame Angriffsgeschwindigkeit zurück. Tempoänderungen sind wichtig, um dem feindlichen Feuer zu entgehen. Durch seitliches Bewegen des Joysticks werden die entsprechenden Steuerklappen betätigt. Deine Geschwaderkollegen leisten Dir bei Deiner Arbeit wertvolle



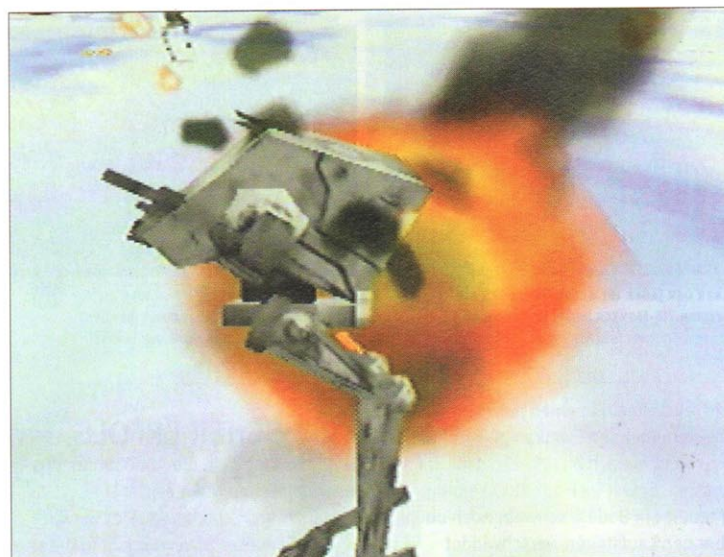
DAS ROTE DREIECK UNTEN AUF DEM SCANNER ZEIGT AN, DASS EIN ANDERER GEGNER DICH VON HINTEN BESCHIESST. NICHTS WIE WEG HIER...



WENN DIE HARPUNE ERST EINMAL IM ZIEL IST, SCHALTET DIE KAMERA AUF EINE GEEIGNETERE PERSPEKTIVE UM. FLIEGE TIEF, IN ENGEN KREISEN



DIE KAMERA FÄHRT ZURÜCK, DAMIT DU DEIN DESASTER MITANSEHEN KANNST. WENN DU SCHON AUF DEM KAMIKAZE-TRIP BIST, VERSUCHE ZUMINDEST, DEN KOPF DES AT-AT ZU TREFFEN



AT-STs GEHEN SCHON NACH WENIGEN TREFFERN IN DIE KNIE, ABER SIE SIND SCHNELL UND SCHIESSEFREUDIG. ES IST VERLOCKEND, DIREKT AUF SIE ZUZUFLEGEN, KLÜGER ABER IST ES, SIE VON HINTEN ANZUGREIFEN

bedarf es schon zahlreicher präziser Kopfschüsse. Doch wenn's Dir gerade in den Fingern juckt (und wenn Du die Challenge-Punkte einsacken willst), kannst Du auch die Flughöhe senken und ihnen eine Harpune in den Bauch jagen. Wenn das geklappt hat, wechselt die Perspektive. Nun umfliegst Du die Monster dreimal, dabei weichst Du dem feindlichen Feuer aus und versuchst, die Leine straff genug zu halten, damit die Riesen zu Fall kommen.

Dieses spannende Flugvergnügen wird untermalt durch hervorragende Musik und tolle Soundeffekte, die über das gesamte Spiel hinweg in ihrer Qualität nicht nachlassen. Das feinfühligste Sound-Design von Ben Burtt sowie der schwebende Soundtrack von John

Williams sind die Garanten für ein maximales Star Wars-Erlebnis. Zwischen den Beinen eines AT-AT hindurchtauchen, auf die Luftbremsen treten und dann den Kopf eines kapitalen AT-ST zerschießen – das alles macht einen tierischen Spaß. Obwohl man versucht ist, sich mitten ins Getümmel zu stürzen und drauflos zu ballern, empfiehlt es sich, zunächst einmal weite Kreise zu fliegen und die schwächeren Probots und

AT-STs aus der Peripherie

des Schlachtfeldes abzupflücken. So kannst Du Dich später ungestört den AT-ATs widmen. Das ist besser, als wenn Du beim Direktangriff auf die Monster drei herumlungende Aufklärungsläufer übersehest, die Dich in die Zange nehmen und Dir anschließend den Garaus machen.



WENN DU EINEN AT-AT MIT DER HARPUNE ERLEGST, GIBT'S EINEN CHALLENGE-PUNKT UND ERLEICHTERTES AUFATMEN. ABER UM ALLE DREI ZU FÄLLEN, MUSS DU TIERISCH GUT SEIN!



AUS DIESER HÖHE KANN MAN ZWAR PRIMA DIE IMPERIALE KAMPFMASCHINE BEWUNDERN, FÜR EINEN HARPUNENSCHUSS FLIEGST DU ALLERDINGS VIEL ZU HOCH

FLUCHT VON BASIS ECHO

(10 CHALLENGE-PUNKTE)



WÄHREND DIE ÜBRIGEN Rebellen die Basis Echo verlassen haben, sitzt Rendars

Schiff, der Outrider, in Bay 3 fest, deren Türen nur vom Kontrollzentrum im Inneren der Basis aus geöffnet werden können. Imperiale Kräfte fegen durch die Korridore auf der Suche nach zurückgebliebenen Rebellen. Und als Dash, nur mit seinem Blaster bewaffnet, durch dieses Labyrinth sprintet, scheinen seine Chancen nicht die besten zu sein. Du läufst durch den ersten Gang und siehst, wie der Falke den Hangar verläßt. Die Snowtrooper, die hinter dem Schiff her waren, wenden sich nun Dir zu. Von den reichhaltigen Kameraoptionen scheint zunächst die Ich-Perspektive am sinnvollsten zu sein. Doch recht bald stellt sich die "über-die-Schulter"-Kamera, wie wir sie aus Mario 64 kennen, als die bessere Wahl heraus. Damit läuft das Spiel nicht nur schneller, auch



NACHDEM DU EIN EINSTÜRZENDES GEWÖLBE UND EINEN AT-ST ÜBERWUNDEN HAST, ERWARTET DICH IM LETZTEN HANGAR DEIN GELIEBTER OUTRIDER...

schwierige Sprünge oder enge Plattformen lassen sich so viel präziser meistern. Auf Deinem Weg ins Zentrum der Basis nimmst Du Snowtroopers und automatische Geschütztürme unter Beschuß. Kein Problem. Der Aufzug bringt Dich hinaus zum Kontrollraum für die Hangartore. Dort mußt Du sechs Schalter betätigen, um die beiden riesigen Räder zu aktivieren, die parallel zur Hauptstartrampe platziert sind. In diesen Rädern



SHADOWS VERMITTELT AUF SEHR ÜBERZEUGENDE WEISE DAS GEFÜHL, IN EINEM NEUEN STAR WARS-KINOFILM MITZUSPIELEN. DIE ATMOSPHÄRE DES SPIELS IST EINFACH BEEINDRUCKEND

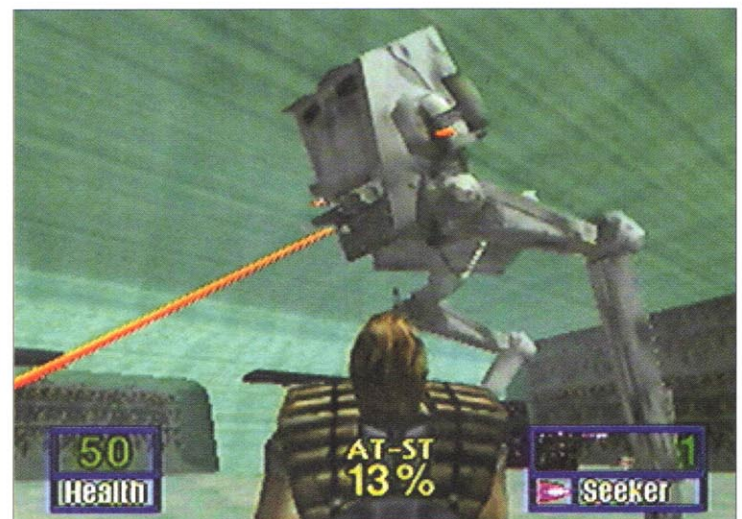
findest Du zwei versteckte Challenge-Punkte. Unterwegs kommst Du noch an einem Kerker mit Wampas vorbei. Laß sie besser in Ruhe, sie könnten Dir mit ihren Armen großen Schaden zufügen.

Über einen zerberstenden Tunnel gelangst Du in einen Hangar, der mit dem Hangar des Outriders verbunden ist und der von einem AT-ST bewacht wird. Dieser Hangar ist umgeben von einer Reihe von Plattformen, auf denen Du Power-Ups findest. Darunter befindet sich auch ein Unbesiegbarkheits-Mantel, den Du erlangst, indem Du auf die Kisten kletterst. Den kleinen Läufer kannst Du problemlos erledigen, solange Du einen kühlen Kopf bewahrst. Laufe direkt auf ihn zu, und stelle Dich unter ihn. Hüte Dich vor seinen Lasern, und schieße auf Kopf und Brust. In späteren Abschnitten erledigst Du derartige Läufer in Sekunden mit Pulskanonen oder Seekers, doch jetzt hast Du lediglich einen Blaster und mußt Dir deshalb auch ein wenig Zeit nehmen. Hast Du das Teil erledigt, zerschleße die Kisten, um Power-Ups einzusammeln. Dann geht's weiter zum Outrider-Hangar,



AUF DEM STÜTZPUNKT ECHO WIMMELT ES VON STROMTROOPERS UND GESCHÜTZTÜRME, ABER DAS GELUNGENE STEUERUNGSSYSTEM FÜR DEN BLASTER ERLEICHTERT DAS ZIELEN

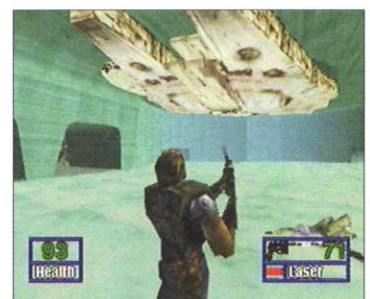
unterwegs müssen noch einige Snowtroopers dran glauben, und schließlich besteigst Du Dein Raumschiff. Dieser Abschnitt ist



DER AT-ST IST DER ERSTE BOSS. ER SIEHT GEFÄHRLICH AUS, IST ABER RECHT LEICHT ZU BEZWINGEN. STELLE DICH UNTER IHN, AUßERHALB DES SCHUSSBELDES, UND JAGE IHM SEEKERS IN DEN BAUCH



DIE FLUCHT VON HOTH MIT DEM OUTRIDER GESTALTET SICH SCHWIERIG, DENN ÜBERALL LUNGERN DIE SNOWTROOPERS HERUM. DOCH FÜR RENDAR IST DAS SPIEL HIER ERST EINMAL ZU ENDE. EIN SOLDAT TÖTET IHN MIT EINEM GEZIELTEN SCHUSS



DER FALKE VERLÄßt DEN HANGAR, AN BORD SIND HAN, LEIA, CHEWIE UND C3PO, UND IRGENDWIE FÜHLST DU DICH PLÖTZLICH SEHR ALLEIN GELASSEN. ES GEHT DAS GERÜCHT, DASS ES Sogar MÖGLICH SEI, DEN FALKEN ABZUSCHIESSEN

beispielhaft für die meisten Plattform/Ballerabschnitte des Spiels, abwechslungsreiche Umgebungen, ein paar einfache Rätselchen und jede Menge Action. Es braucht eine Weile, bis Du Dich an Dashes analoge Steuerung gewöhnt hast, aber schon bald beherrscht Du das System wie im Schlaf. Ein guter Level zum üben.

Du bist nicht mein Vater!

53

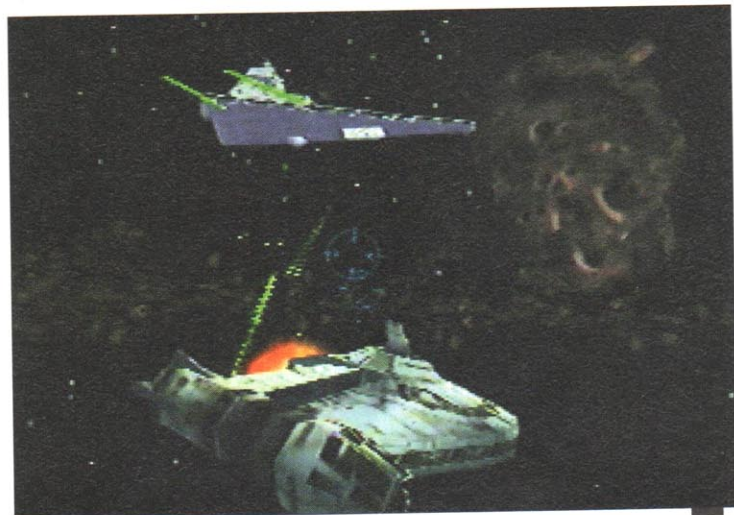


DIE ASTEROIDENJAGD (6 CHALLENGE-PUNKTE)



IN SEINEM FRACHTER, dem Outrider, hat Dash den Planeten Hoth verlassen, doch die imperiale Flotte ist ihm dicht auf den Fersen. Ein Asteroidenfeld behindert die Flucht. Zunächst mußt Du die TIE Fighter, die Dich verfolgen, auslöschen. Dein mechanischer Co-Pilot LE-BO2D9 steuert den Outrider, Du bedienst die Blaster. Glutrote Asteroiden verbergen die Challenge-Punkte, die Du einsammeln mußt, um den Level sauber zu beenden. Die heulenden TIE Fighter und der sanft rotierende Outrider sorgen zwar für ein faszinierendes Bild, doch die

Du möglichst bald abschießen, bevor sie in die Nähe Deines Schiffs geraten. Neben den auf und unter Deinem Schiff befestigten Blastern steht Dir ein unbegrenzter Vorrat an Zielsuchraketen zur Verfügung, die jedoch nach jeweils neun Schuß nachgeladen werden müssen. Setze sie also mit Bedacht ein. Die Asteroiden sind eigentlich nur Staffage, kümmer Dich nicht weiter um sie. Die attraktiven Grafiken und der stimmungsvolle Soundtrack werben diesen Level, der eigentlich nur ein Füller ist, deutlich auf. Getroffene TIEs schießen wie Feuerbälle durch den Himmel und pfeifen haarscharf an Dir vorbei. Richtig eindrucksvoll wird die Action erst durch die externe Perspek-



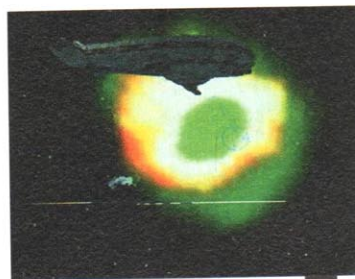
DAS ASTEROIDENFELD IST EINE HÖCHST UNKOMPLIZIERTE ANGELEGENHEIT, DAFÜR SIND DIE GRAFIKEN UM SO ATTRAKTIVER. LEIDER KANNST DU DIESE STERNENZERSTÖRER NICHT ANGREIFEN... NOCH NICHT

Schlichtheit der Action ist schon ein wenig enttäuschend. Es ist frustrierend, daß Du nicht durch das Asteroidenfeld hindurchfliegen kannst, die spektakuläre Action kann dafür nur bedingt entschädigen. Neben den normalen TIE Fightern stören auch TIE Bomber Deine Bahnen, die grünlühende Thermo-Sprengsätze abfeuern. Diese solltest

tive. Versuch's mal, auch wenn sie nicht ganz unproblematisch zu handhaben ist. Dagegen enthält die Cockpit-Perspektive umfangreiche HUDs, die jedes aufgefaßte Ziel mit erläuternden Grafiken versehen. Eine Perspektive, die Du im letzten Kampf gegen die Skyhook wiedersehen wirst...



DIE EXTERNE PERSPEKTIVE IST DEUTLICH "FILMHAFTER" ALS DIE COCKPIT-PERSPEKTIVE. ENTSPANNE DICH, UND ERFREUE DICH AN DEINEM SCHÖNEN SCHIFF. ABER NICHT EINSCHLAFEN...



EIN JÄGER UND EINE MINE EXPLODIEREN GLEICHZEITIG. DER OUTRIDER KOMMT NOCH EINMAL DAVON. AUF, INS NÄCHSTE KAPITEL!

Teil 2 – Auf der Suche nach Boba Fett

ORD MANTELL JUNKYARD

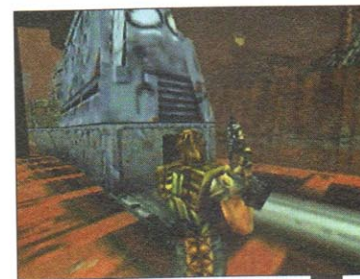
(12 CHALLENGE-PUNKTE)



SEIT DER SCHLACHT um Hoth befand sich Han Solo in der Hand von Darth Vader und wurde dann an Boba Fett ausgeliefert. Dash erhält von Leia und Luke den Auftrag, nach Ord Mantell zu reisen, wo Fetts Rivale, der Kopfgeldjäger IG-88, nach Raumschiffteilen stöbert. Eine Zugverbindung führt Dash zu dem Schrottplatz, auf dem IG-88 herumhängt. Ob er Dir Fetts Aufenthaltsort preisgeben wird?



DURCHSUCHS DIE ABTEILE DES ZUGES UND ERLEDIGE EINIGE WACHEN. DANN GEHT'S WEITER, DER ANSCHLUSSZUG WARTET SCHON



NACHDEM DER ZUG IN DEN SCHROTTPLATZ GEBRETTERT IST, TAUCHT IG-88 AUF UND BABBELT IRGENDWAS HOCHFREQVENTES DAHER...



BEIM "SURFEN" AUF DEM ZUG GEHT'S SCHON VERSCHÄRFT ZUR SACHE. ABER ALLE ZWÖLF CHALLENGE-PUNKTE EINZUSAMMELN IST ECHTE KNOCHENARBEIT, SELBST IM LEICHTEN MODUS

Dies ist der erste Level, in dem Shadows' üppige Nebелеffekte so richtig zur Geltung kommen. Der Zug, auf dem Du "surfst", zuckelt ruhig durch verlassenes Ödland, das mit Raumschiffwracks übersät ist. Mit seinem endlosen Horizont und den herrlich "verwitterten" Texture Maps bietet dieser Abschnitt einen wohlthuenden Kontrast zu den räumlich begrenzten Schauplätzen der Rebellensbasis auf Hoth. Nachdem Du eine Weile auf dem Zug verbracht hast, tauchen

Gerüste auf – entweder Du duckst Dich oder Du springst darüber hinweg. Dabei wirst Du von Dogbots (Schnellfeurdroiden) angegriffen. Schließlich kreuzen weitere Schienenstränge und Züge Deine Strecke, die mit Wachen und Droiden besetzt sind. Du mußt sie überqueren, um auf dem richtigen Weg zum Schrottplatz zu bleiben. Jetzt wird's immer komplizierter: Du springst über Züge hinweg, feuerst dabei auf die Wachen und durchsuchst Ladungen nach Power-Ups und Challenge-Punkten. Spätestens jetzt lernst Du, wie wichtig es ist, das analoge Steuerungssystem für

Dash zu beherrschen. Doch am Schrottplatz angekommen, fängt der Schlamassel erst richtig an. IG-88 ist der zweite große Boß (nach dem AT-ST auf Hoth), und er ist längst nicht so einfach zu bezwingen. Der lange Mechanoid erwartet Dich auf dem Gipfel eines riesigen Schrotthaufens. Er ist einer der agilsten und intelligentesten Bosse, und der Schlüssel zum Erfolg lautet: heranpirschen und davonrennen. Du darfst ihn jedoch niemals aus den Augen lassen. Sollte er Dir doch einmal durch die Lappen gehen, dann horche nach seinem elektronischen Feedback, und Du kannst errahen, wo er sich aufhält. Dies ist ein packender Zweikampf, wie zwischen Katze und Maus, und ein höchst unterhaltsamer dazu. Du wirst allerdings wohl mehrere Anläufe benötigen, um diesen schlaun Kopfgeldjäger zur Strecke zu bringen.



WELTRAUMHAFEN GALL (14 CHALLENGE-PUNKTE)



DER BESIEGTE IG-88
verrät Dir, daß sich
Fett auf dem
imperialen Stützpunkt

auf dem Wüstenplaneten Gall aufhält. Dash muß Fett unschädlich machen, bevor dieser das Raumschiff Slave 1 reparieren und sich mit seiner gefrorenen Fracht davonmachen kann. Die Kamera fährt auf den Outrider zu, der sicher in der Wüste gelandet ist. Das Spiel beginnt – Dash befindet sich im Outrider, sein Co-Pilot verwehrt ihm jedoch den Zutritt zum Cockpit! Also, hinaus auf den Planeten! Hier kannst Du endlich einmal die Unterseite Deines Raumschiffs untersuchen. Du kannst sogar auf den Outrider klettern und dort einen Challenge-Punkt abholen. Weiter geht's! Die hohen Klippen und die tödlichen Abgründe wimmeln vor Stormtroopers, Probots, imperialen Kommandoeinheiten, IG-Dronen und computergesteuerten Geschütztürmen. Hier ist es wichtig, zwischen verschiedenen Perspektiven hin und her zu schalten, um die Schluchten und Abgründe rechtzeitig zu erkennen und richtig einzuschätzen. Bei der Bekämpfung

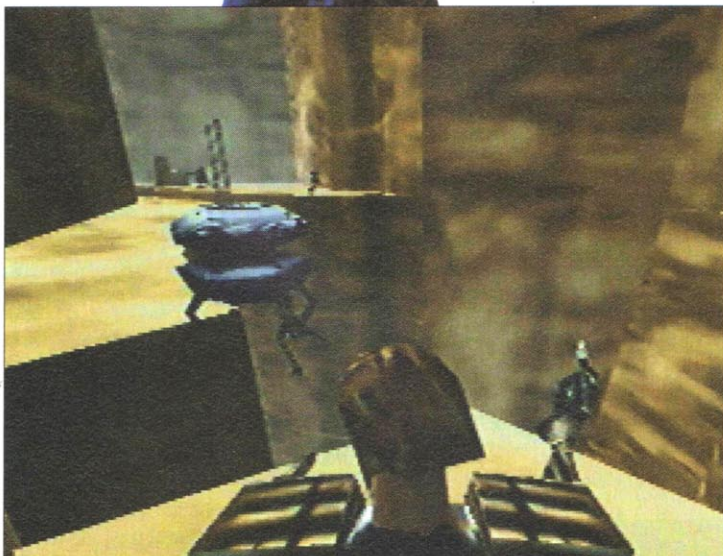


WENN DU ALLE CHALLENGE-PUNKTE EINSAMMELN WILLST, SOLLTEST DU AUF DEM DACH DEINES SCHIFFES DAMIT BEGINNEN. DAFÜR GIBT'S KEINEN SCANNER, DU MUSS' DIE PUNKTE SELBST FINDEN

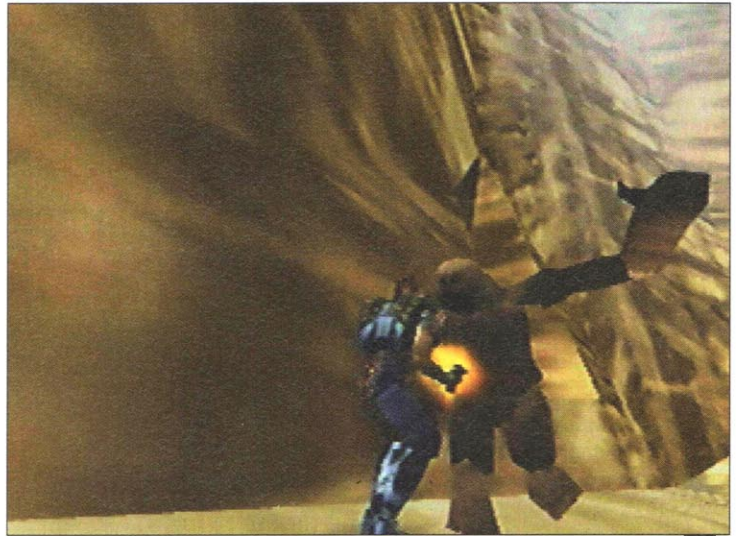


ZU BEGINN DES LEVELS BEFINDET SICH DASH IN SEINEM OUTRIDER. KEINE ACTION, ABER EINE SCHÖNE, STIMMUNGSVOLLE SEQUENZ

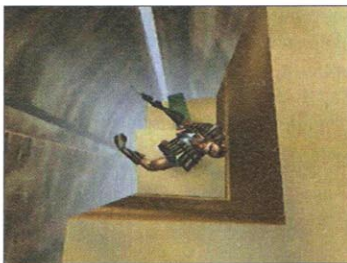
entfernter Schützen und bei der Erkundung des Geländes leisten die Seekers wieder einmal unschätzbare Dienste. In einigen Höhlen in der Klippenwand, dir zum imperialen Stützpunkt führt, lauern sogar Wampas auf Dich. Im Stützpunkt selbst mehren sich Deine Gegner. Aufzüge und dunkle Korridore sorgen für viele unliebsame Begegnungen. In den Aufzügen solltest Du



AUS DEN TIEFEN DER CANYONS STEIGEN PROBOTS AUF. SIE KÖNNEN VERDAMMT GUT SCHIESSEN UND SOLLTEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH ERLIEDIGT WERDEN



DIE SANDWAMPAS, DIE IN DER UMGEBUNG DES WELTRAUMHAFENS GALL LAuern, KÖNNEN DICH MIT EINEM PRANKENHIEB TÖTEN. DER FLAMMENWERFER IST HIER EIN GEEIGNETES MITTEL



POWER-UPS UND CHALLENGE-PUNKTE SIND OFT IN ECKEN UND WINKELN VERSTECKT. VIELE ENTDECKST DU NUR MIT HILFE DER KAMERA-OPTIONEN



AN DEN GEBRAUCH DES JET PACKS MUSS DU DICH ERST GEWÖHNEN. DU HAST NUR BEGRENZTEN SCHUB UND MUSS' DESHALB MIT HÖCHSTER PRÄZISION STEuern



IMPERIALE SOLDATEN SIND AUS ANDEREM HOLZ GESCHNITZT ALS STORMTROOPERS. SIE BESCHÜTZEN WICHTIGE OBJEKTE UND BEREICHE, HIER EIN SHUTTLE



IN GESCHLOSSENEN RÄUMEN WIRD'S SCHNELL BRENNZIG, WENN IMMER MEHR GEGNER AUFTAUCHEN. IM NAHKAMP SIND SEEKERS SCHNELL UND WIRKUNGSVOLL



DIE ROTIERENDEN LÜFTER SIND TÖDLICH. EIN FLUG MIT DEM JET PACK DURCH DIE VENTILATORBLÄTTER KÖNNTE GETEILTE FOLGEN HABEN



DAS IMPERIALE SHUTTLE SIEHT VERLOCKEND AUS, UND IM INNERN GIBT'S 'NE MENGE EINZUSAMMELN. DOCH SOLDATEN UND DRONEN BEWACHEN DAS SCHIFF



BOBA FETT IST DIR AN FEUERKRAFT ÜBERLEGEN UND HAT DESHALB KEINE HEMMUNGEN, DIR DIREKT VOR DIE FÜßE ZU SPRINGEN. BLEIBE AUF DISTANZ...



FETTS LINKER ARM DEUTET ES SCHON AN: GLEICH WIRD ER DIR MIT DEM FLAMMENWERFER DAS GESICHT VERUNSTALTEN. DU HAST NUR DEN LASER AUSGEWÄHLT, ALSO, SCHNELL WEG!

den Z-Schalter benutzen, um aufzuschauen – nicht selten warten oben bereits die Stormtroopers auf Dich. In der Mitte des Levels kommst Du zu einem imperialen Kontrollturm, wo Du Dir für spätere Zwecke ein Jet Pack einsteckst. Der Jet Pack hat nur einen begrenzten Schub und ist alles andere als leicht zu steuern. Aber man kann sich daran gewöhnen und wird durch zusätzliche Beweglichkeit belohnt. Mit Einmann-Fähren und dem Jet Pack bewegst Du Dich durch die letzten



Hangars des imperialen Stützpunktes, wo Du auf einen weiteren Scout Walker triffst. Schließlich gelangst Du in den gewaltigen Außenhangar, wo

sich Fett mit seinem Raumschiff Slave 1 befindet. Im Kampf gegen Fett solltest Du Dich stets in der Nähe der Wände aufhalten und Power-Ups einsammeln. Lasse Dich nicht auf einen Zweikampf in der Luft ein. Eröffne das Feuer aus der Distanz, und gehe in Deckung. Und Slave 1 ist gar nicht so unbezwingbar, wie es scheinen mag. Laufe unter das Schiff, ein paar Schritte von den Blastern entfernt, und jage einige Seekers in das Heck. Ein riesiger Level, aber auch einer der besten des Spiels.



FETT IST SCHON TOLL ANZUSCHAUEN, BESONDERS AUS DER NÄHE. LEIDER IST SOLCHES VERHALTEN SELBSTMÖRDERISCH. DU MUSS IHN MÖGLICHST SCHNELL ERLEDIGEN



FETT PACKT DIE DICKEN WUMMEN AUS! SEIN SCHLACHTSCHIFF SLAVE 1 ERÖFFNET MIT LASERKANONEN DAS FEUER. BEWEGE DICH, UND SCHIESS, WAS DAS ZEUG HÄLT

Teil 3 – Die Jagd nach den Mördern

MOS EISLEY UND BEGGAR'S CANYON

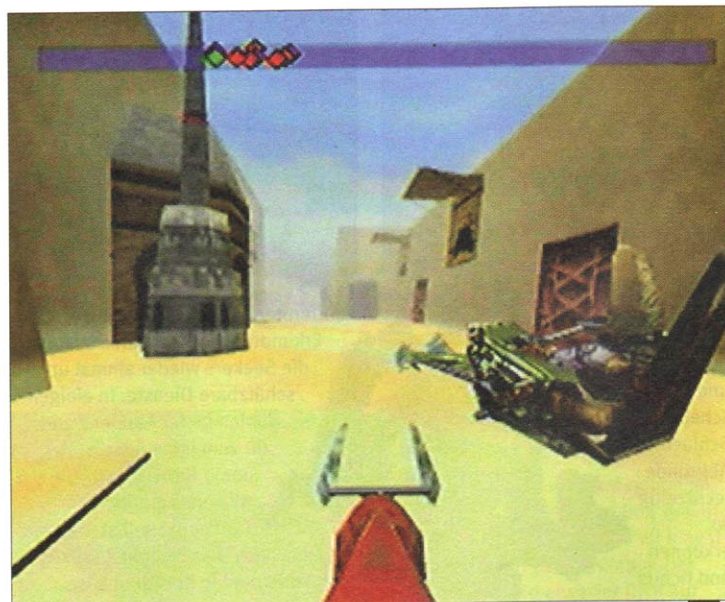
(12 CHALLENGE-PUNKTE)



DASH SOLL LUKE auf Tatooine beschützen, der dort in Obi Wan Kenobis Haus mit der

Macht meditiert. Dash erfährt, daß Jabba The Hutt eine Bande von Söldnern ausgesandt hat, die den Jedi-Ritter ermorden sollen. Auf einem Speeder Bike verfolgt er die Killer vom sonnengetränkten Stadtzentrum des Weltraumhafens Mos Eisley bis in die einsame Ödnis des Beggar's Canyon hinein.

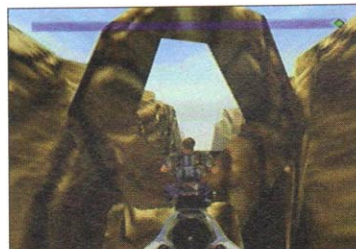
Dash macht auf seinem Bike eine gute Figur. Zwar bietet hier die "Über-die-Schulter"-Perspektive den besseren Ausblick, leichter ist jedoch die Ich-Perspektive, in der Du die Tragflächen als Anhaltspunkte für eine präzise Steuerung verwenden kannst. Das ist wichtig, denn die Straßen sind eng, und das Tempo ist hoch. Jage die Söldner aus der Stadt und in den Beggar's Canyon, einem verlassenen Schluchtensystem, das von Sarlacc-Monstern bewohnt wird. Wenn Du einen Biker ausmachst, verfolgst Du ihn, ziehst mit ihm gleich und versuchst dann, ihn durch



DIE GEGNERISCHEN BIKER SIND UNBEWAFFNET UND AUCH DEUTLICH LANGSAMER ALS DU. SCHADE, DASS HIER KEINE BALLER-ACTION BEI HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT GIBT. MACHT TROTZDEM SPAß

Nach der Schwerstarbeit im Weltraumhafen Gall bietet diese Highspeed-Jagd durch die Straßen der Stadt einen willkommenen Tempowechsel. Die Häuser und Läden in den verschlungenen Straßen der Stadt sind natürlich wieder hervorragend dargestellt. Und auch

Drücken der L- und R-Tasten gegen die Wände zu stoßen. Die Stadt ist gespickt mit Challenge-Punkten und Extra-Leben, die üblicherweise zwischen Rampen oder in Ecken und Winkeln versteckt sind. Der Z-Schalter sorgt für anständige Beschleunigung, mit den L- und R-Tasten schwenkst Du nach links oder rechts und rammst die Gegner in die Wände. Dieses Intermezzo ist optisch berauschend und macht viel Spaß (echt tierisch schnell!), doch trotz allem scheint mir die Speeder Bike-Jagd aus Die Rückkehr der Jedi-Ritter noch aufregender gewesen zu sein. Hier fehlen mir einfach die Bäume. Wenn ich ständig die schönen Bilder der Stadt bewundere, habe ich keine Zeit, Vollgas zu geben. Trotz allem ein beeindruckender Abschnitt des Games.



IM BEGGAR'S CANYON MUSS DU SAUBER STEUERN. BLEIBE UNTERHALB DER HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT, DANN KANNST DU BESSER LENKEN

Shadows of the Empire

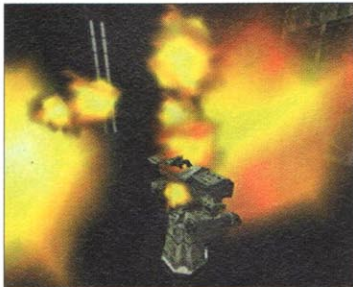
DER IMPERIALE FRACHTER SUPROSA (10 CHALLENGE-PUNKTE)



Koordinaten des zweiten Todessterns des Imperiums werden durch die imperiale Fähre Suprosa übermittelt. Rendar muß sich durch das Schiff hindurchkämpfen und sich in den Supercomputer einloggen, um Informationen herunterzuladen. Anschließend flieht er mit dem Outrider.



AUF DIESEN DREHSCHLEIBEN KANNST DU DICH NUR SCHWIERIG BEWEGEN, WEIL DU DABEI STÄNDIG BALLERN MUSS. ERINNERT EIN WENIG AN DEN "SURF"-ABSCHNITT



UND WIEDER MUSSEN BOSSDRAH GLAUBEN! ALLERDINGS KANNST DU DIE SEEKERS JETZT NUR NOCH DIREKT ABSCHIESSEN. WEH TUT'S TROTZDEM...



AUCH WENN DER LADE-DROID MIT SEINEN TELESKOPARMEN BEEINDRUCKEND AUSSCHAUT, IST ER DOCH AUS SICHERER DISTANZ LEICHT ZU ERLEDIGEN. ABSTAND HALTEN UND FEUER FREI!

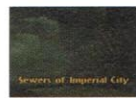


DURCH VERSCHIEBEN DER BLÖCKE ÖFFNET DU TÜREN. DIES IST DAS EINZIGE GRÖßERE RÄTSEL IM SPIEL. HIER DIE LÖSUNG FÜR DAS ERSTE PAAR...

Ein relativ kurzer, aber doch brillanter Level. Er reproduziert hervorragend ein klaustrophobisches, aktionsgeladenes Kino-Feeling, enge Gänge, zahllose Droiden und Schurken, und keine Zeit zum Luft holen. Das Spiel verläuft geradlinig nach vorn, bis Du zu einem Frachtraum kommst. Dort siehst Du eine Reihe hermetisch abriegelter Metalltüren, die sich über drei Ebenen erstrecken. Wie Du die Schlüsselblöcke der Tür verschieben mußt, siehst Du oben im Screenshot. Jetzt versperrt Dir ein Lade-Droid den Weg, ein weiterer Level-Boß mit ausfahrbaren Armen und hoher Feuerkraft, er ist allerdings nicht sonderlich hell im Kopf. Inzwischen sollte Dein Waffenarsenal ausreichend genug sein, um ihm einige Seekers oder Puls-Geschosse in Gesicht und Rücken zu jagen. Halte ihn ständig unter Feuer, dann hast Du ihn schnell erledigt. Nachdem Du die Informationen heruntergeladen hast, steuert Dein Co-Pilot den Outrider zu den Hangartoren, und der Level ist abgeschlossen.

Teil 4 – Der Palast des Prinzen

DIE KANÄLE DER IMPERIALEN STADT (9 CHALLENGE-PUNKTE)



PRINZESSIN LEIA, die sich um die Gunst des Prinzen Xizor bemüht, ist entführt worden. Es ist Dashes Aufgabe, sich durch die Kanalisation bis unter den Palast



DIE TRÜBEN FILTER IN DIESEM ABSCHNITT DES SPIELS BEEINTRÄCHTIGEN DEINE SICHT UND ERFORDERN EIN VORSICHTIGES VORWÄRTSTASTEN

vorzuarbeiten, um dort einzudringen. Die Kanalisation der Stadt bietet ein recht kleines Abenteuer. Wichtig ist, sich in dem Labyrinth der Gänge und Senkgruben nicht zu verlaufen. In den Kanälen wimmelt es von Garden und IG-Dronen, die hinter jeder Ecke aus dem Dunst auftauchen können. Das Tunnelsystem ist dreidimensional angelegt, die Gänge führen auch nach oben und unten. Deine Fertigkeiten mit dem Jet Pack werden auf eine harte Probe gestellt, und mit dem Z-Knopf zielst Du nach oben und unten, um lauernde Wachen aufzuspüren. Probiere verschiedene Knöpfe aus, um verschlossene Tore zu öffnen, Wasser abzulassen und gewaltige Räder zu aktivieren. Des öfteren mußt Du auch auf Tauchstation gehen, denn viele Gebiete erreichst Du nur, indem Du in Schleimgruben hineinjettest. Dort wirst Du von Dianogas,



HIER BRAUCHST DU DEN JET PACK, DEN DU IM WELTRAUMHAFEN GALL MITGENOMMEN HAST. WICHTIG IST HIER AUCH DAS UMSCHALTEN ZWISCHEN VERSCHIEDENEN PERSPEKTIVEN



DIE GARDEN SIND DIE WICHTIGSTEN BEWOHNER DIESER LEVELS, UND IHRE VORLIEBE FÜR GRUPPENWEISES AUFTRETEN MACHT SIE ZU ERNSTHAFTEN GEGNERN



IN GRÖßEREN WASSERBECKEN HAUSEN DIE DIAGONAS, SUMPFPFÄHRE MIT GEFÄHRLICHEN TENTAKELN. UNSER HELD SCHEINT ETWAS RATLOS ZU SEIN

tentakelbewehrten Sumpfpfählen, bedroht, die in der düsteren Umgebung nicht leicht auszumachen sind. Der Sauerstoff ist begrenzt, und Du mußt sicherstellen, daß Du Dich nicht in eine Gegend ohne Luftzufuhr verrennst. Die letzte Hürde zwischen Dir und Xizors Palast ist eine gigantische Diagona, die über einen so schnellen Stoffwechsel verfügt, daß sie beschädigte Tentakeln sofort wieder regeneriert. Du kannst sie nur durch wiederholte Schüsse ins Auge töten, das sie mit dem gewaltigen Maul schützt. Wenn Du inzwischen über Disruptors verfügst, dürfte das kein Problem sein.



NICHT LEICHT, DAS AUGE DER RIESIGEN DIAGONA ZU ENTTDECKEN, WÄHREND IHRE TENTAKELN NACH DIR GREIFEN

Du bist nicht mein Vater!

57



XIZORS PALAST

(10 CHALLENGE-PUNKTE)



LUKE, LANDO UND Chewbacca suchen in Xizors Palast nach Leia. Unterdessen

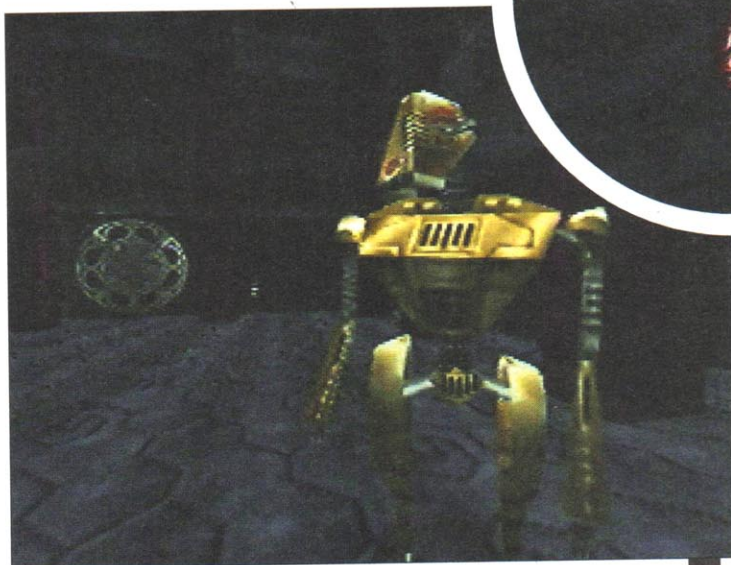
muß Rendar drei Thermo-Sprengsätze aktivieren, um ihren Rückzug zu decken... Eine kurze, aber doch faszinierende Episode des Games. Xizors Palast ist stimmungsvoll ausgeleuchtet und wunderschön gestaltet. Doch die architektonischen Schönheiten kannst Du gar nicht recht bewundern, denn die Palastgarde



DAS SCHUMMRIGE LICHT IN XIZORS PALAST LÄSST GUT ERKENNEN, WIE HERVORRAGEND DIE TEXTURE MAPS BEI DASH RENDAR GELUNGEN SIND



DASH ERLEDIGT EINEN GARDISTEN. BEI HÖHEREN SCHWIERIGKEITSGRADEN GIBT'S MEHR GEGNER UND BESSERE WAFFEN. DA SOLLTE ER SCHON VORSICHTIGER SEIN



DIESER DROIDE SIEHT WIRKLICH SCHICK AUS. DOCH UNTER DEN GESCHMACKVOLL GLÄNZENDEN TEXTURE MAPS SCHLÄGT DAS HERZ EINES IMPERIALEN PSYCHO-KILLERS. SEI AUF DER HUT!



WIE IN ALLEN GUTEN FILMEN KEHRT DER BÖSEWICHT IMMER NOCH EIN PAAR MAL VON DEN TOTEN ZURÜCK. HAST DU DEN GLADIATOR EINMAL BIEGT, WIRFT ER DIE BEINE WEG UND FLIEGT HINTER DIR HER!

setzt Dir mächtig zu. Zwei Brücken müssen aktiviert werden, um Zugang zu separaten Hallen zu gelangen. Aber mit Deinem Jet Pack und den vielen zur Verfügung stehenden Waffen kommst Du locker voran. Wenn Du den zentralen Reaktorraum erreichst, mußt Du mit Hilfe des Jet Packs drei grüne Schalter ausfindig machen, die Du dann aktivierst. Bevor Du Dich jedoch auf den Rückweg machen kannst, stellt sich Dir Xizors Leibwächter in den Weg – der gigantische Gladiatordroide!



Dieser riesenhafte Mechanoid verfügt über ein furchtbares Arsenal todbringender Waffen, darunter Pulskanonen, Lenkraketen und einen gefährlichen Laser, der am Kopf angebracht ist. Außerdem hat er drei "Leben", denn bevor Du ihn endgültig ausschaltest, wird er Dir noch als Torso und anschließend als herumfliegender Kopf gefährlich. Du solltest Dir einen gesunden Vorrat an Disruptors zugelegt haben, die die Lebensenergie des Droiden mächtig anzapfen. Hast Du keine, versuch's zuerst mit Seekers, dann mit Pulsgeschossen und schließlich im Nahkampf mit dem Blaster. Dabei solltest Du den Jet Pack klug einsetzen, um direkte Konfrontationen zu vermeiden. Sollte Dein Jet Pack versagen und der Boden sich in ein Labyrinth verwandeln, lauf



UM DIE WELTRAUMSTATION SKYHOOK AUSZUSCHALTEN, MUSS DU NOCH ZWEI DIESER KNÖPFE IM ZENTRALEN REAKTORRAUM AKTIVIEREN



FINDE DEN SCHALTER, UND SENKE DIE BRÜCKE, DANN GELANGST DU HIERHER. DAS N64 VERARBEITET PROBLEMLOS DIE BEWEGUNGEN GROSSER 3-D-STRUKTUREN



EIN KLUGER MÖCHTEGERN-JEDI SOLLTE ÜBERALL NACH VERSTECKTEN RÄUMEN SUCHE. CHALLENGE-PUNKTE SORGEN FÜR DAUERHAFTEN SPIELSPAß



HINTER DEN LANGSAM DREHENDEN ZÄHNEN DES RIESIGEN ZAHNRADS VERSTECKEN SICH MIT VORLIEBE GEGNERISCHE SCHARFSCHÜTZEN. BENUTZE DEN JET PACK!

so schnell Du kannst, schieße auf die herumstreunenden Droiden, und sammle Power-Ups ein, bevor Du den schwebenden Kopf des Riesen mit kurzen Feuerstößen eindeckst. Ohne Frage ist dies der imposanteste Level-Boß. Seine Stärke ist nicht die Intelligenz, sondern seine Kampfkraft. Bleibe immer in Bewegung, und setze Deine Waffen geschickt ein.



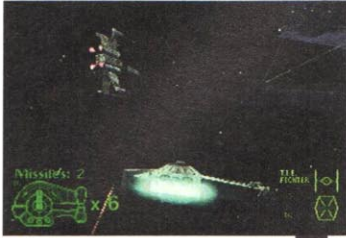
DER GLADIATOR-DROIDE TEILT DIR MIT, DASS SEIN HERR, LORD XIZOR, NICHT GERADE ERBAUT ÜBER DEIN TREIBEN IST. GIB IHM DIE RICHTIGE ANTWORT!

SCHLACHT UM DIE SKYHOOK (0 CHALLENGE-PUNKTE)

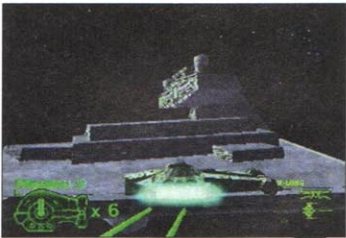


NACHDEM ALLE DIE Skyhook sicher verlassen haben, willst Du natürlich

auch die ganze Raumstation zum Teufel jagen. Du sitzt am Steuer des Outrider und wirst, zusammen mit dem Falken und den X-Wings, der Herrschaft Xizors ein für allemal ein



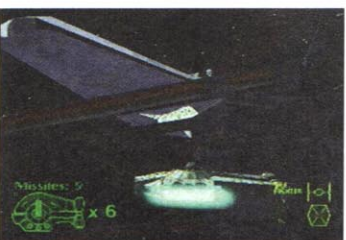
EIN X-WING JAGT ÜBER DEN OUTRIDER HINWEG AUF DER SUCHE NACH TIES. MÖCHTEST DU NICHT AUCH EINMAL SO EINEN X-WING FLIEGEN?



DER OUTRIDER VERSUCHT'S MIT HAN SOLOS LEGENDÄREM STERNENZERSTÖRER-TRICK. LEIDER SCHEINT ES UNMÖGLICH, DIESE RIESENSCHIFFE ZU ZERSTÖREN



DAS COCKPIT ENTHÄLT VIELE NÜTZLICHE INFOS. DOCH DIE EXTERNE PERSPEKTIVE EIGNET SICH BESSER, WENN DU DEINE POSITION BESTIMMEN WILLST



DIESE GESCHÜTZSTÄNDE SIND NICHT LEICHT AUSZUSCHALTEN. DU WIRST ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN HABEN, WERDE NUR NICHT ZU LEICHTSINNIG



DER N64 PRÄSENTIERT EINEN GEWALTIGEN STERNENZERSTÖRER, EINE RAUMSTATION UND DUTZENDE KLEINERER SCHIFFE OHNE AUCH NUR ZU MUCKEN

Ende bereiten...

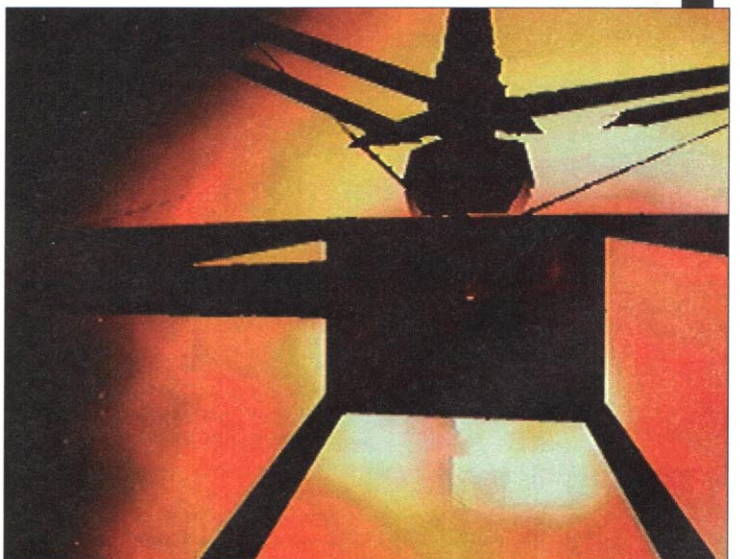
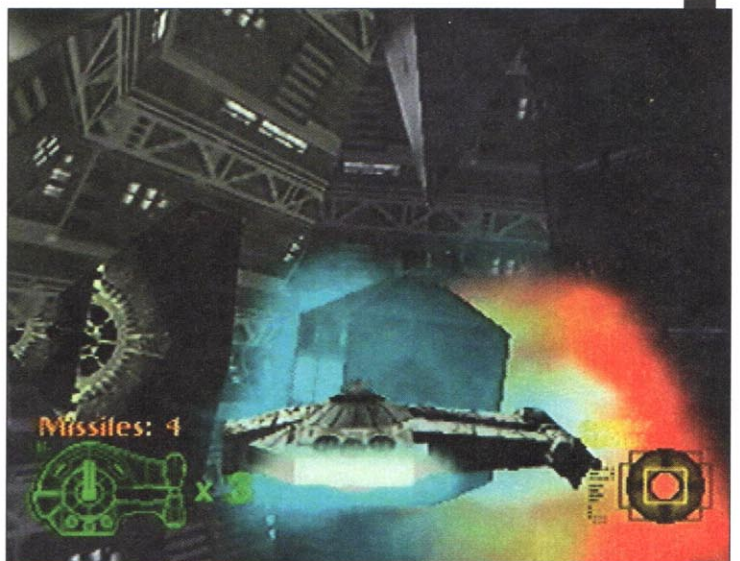
Dieses Finale ist eine pyrotechnische Show der Extraklasse und bietet Dir endlich das, was im Asteroiden-Abschnitt schon angedeutet wurde. Du kannst Deinen Outrider frei und ungezwungen durch den Raum steuern.

Zuerst mußt Du die vier Verteidigungstürme zerstören, die sich an den Auslegern der Raumstation befinden. Mit mehreren Angriffen wird Dir das problemlos gelingen. Die "Arme" der Station sind jetzt schutzlos. Auf jedem findest Du eine schmale Landebahn, die zum Reaktor führt. Du fliegst durch alle vier Zugangspunkte undfeuerst jeweils eine Rakete auf den Reaktor ab. Dann sieh' zu, daß Du heil herauskommst, denn der Todesstern nähert sich der Skyhook. Das Riesenschiff betrübt allerdings durch das schlechte Design...

Dieser Höhepunkt ist eines der komplexesten und bestgelungenen grafischen Feuerwerke des gesamten Spiels. Die Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit des Outriders erinnern an die Szenen mit dem Snowspeeder. Es macht Riesenspaß, über die gewaltige Konstruktion der Skyhook oder haarscharf über einen Sternenzerstörer hinwegzufegen und dabei TIEs und Star Vipers abzuschießen. Star Wars-Fans werden vor Rührung die Tränen in die Augen treten, wenn der majestätische Millennium Falcon Deinen Weg kreuzt. Ein tolles Spiel.



NUR SELTEN WIRST DU EINEN STAR VIPER SO NAHE SEHEN. DIE DETAILIERTEN TEXTURE MAPS SIND WIRKLICH AUSSERORDENTLICH. LOS, SETZ' DICH AN DIE GESCHÜTZE!



MUTIG STEUERT DASH IN DIE RAUMSTATION (OBEN) UND FEUERT EINEN TORPEDO AUF DEN REAKTOR AB (MITTE). UND DAS IST DAS ENDE DER RAUMSTATION (UNTEN). ÜBERLEBENDE?



MARIO KART

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre:
Kapazität:

Rennspiel
12 MB

Erhältlich:
Preis:

Juni '97



60

Mit der ungezähmten Power von 64 Bit ins Rennen – zu viert!

64 KARAT



Kurz & knapp

- 4-SPIELER-MODUS OHNE ZUSÄTZLICHE ADAPTER, VERBINDUNGSKABEL, EXTRA-BILDSCHIRME ODER WEITERE KONSOLEN.
- AUSGEFEILTE 3-D-LANDSCHAFTEN VERZÖGERUNGSFREI IM 4ER-MODUS. DIE MEISTEN 32-BIT-KONSOLEN KOMMEN SCHON IM 2-SPIELER-MODUS INS STRAUCHELN.
- ANALOGE STEUERUNG FÜR HÖHERE PRÄZISION.



DIE EINFÜHRUNG VON Mario Kart 64 war auf dem japanischen Spielmarkt wohl eines der

wichtigsten Ereignisse der letzten Jahre. Tausende Game-Shops beteiligten sich an einem landesweiten Zeitfahren, das Fernsehen strahlte die vielbeachtete Sendung 64 Mario Stadium aus. Das Spiel selbst wurde in einer hübsch aufgebrezelten Verpackung mit einem zusätzlichen Controller ausgeliefert – alles zum Standardpreis von 9800 Yen. In Großbritannien wurden die ersten Spiele zu Preisen ausgeliefert, die es zuletzt auf dem Höhepunkt des Booms der 16-Bit-Konsolen gegeben hatte. Schließlich geschieht es nicht alle Tage, daß ein Nachfolger des wohl beliebtesten Video-Rennspiels auf den Markt kommt. Während EA jedes Jahr zu Weihnachten ein neues FIFA-Spiel herausbringt, setzt Nintendo auf Perfektion – das jetzt fünf Jahre alte Super Mario Kart führt heute immer noch die Hitliste der SNES-Spiele an. Dieses Spiel ist mittlerweile ein Klassiker, es gehört zu denen, die Fachjournalisten

immer wieder in ihren persönlichen Top-Ten-Listen nennen. Als es Ende 1991 in die Läden kam, konnte sich Nintendo es noch leisten, Spiele erst nach ihrer Fertigstellung der Fachwelt vorzustellen. Das erste, was die Journalisten allerdings damals zu sehen bekamen, war eine vorläufige Cartridge, die einen enttäuschenden Eindruck machte. Die Grafik war zwar bestechend klar, aber das Rennen lief zu langsam ab. Erst in der 150 cc-Klasse kam genügend Speed auf, um alle Potenzen des Spiels nutzen zu können. Um Speicher zu sparen, mußten mehrere Rennstrecken auf dieselben Grafikelemente zurückgreifen. Am schlimmsten war, daß

Streckenführung und 2-D-Hindernisse einzubauen. Anspruchsvoll war es schon, das Game, auch wenn es im Solo-Modus einen etwas hausbackenen Eindruck machte. Aber nach hartnäckigem Training und der Herausforderung durch rennbegeisterte Freunde entpuppte es sich als das beste Multi-Player-Spiel auf dem Markt.

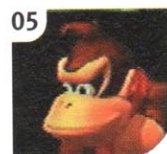
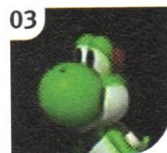
ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Lange bevor die Hardware für den N64 fertig war, begann schon die Arbeit an einem Nachfolger für Super Mario Kart. Aus zwei Gründen war das Spiel für Nintendo wichtig: Zum einen versprach es, ein

SMK war eines der weltbesten Mul

die Kapazität der Cartridge es nicht erlaubte, im Solospiel mehr als nur eine Hälfte der Split-Screen zu nutzen. Das Super NES war eben nicht mehr als eine 2-D-Konsole; die Mode-7-Tricks ermöglichten bestenfalls, komplette Landschaften rotieren zu lassen. Die Programmierer hatten sich aber sehr viel Mühe gegeben, eine spannende

garantierter Mega-Hit zu werden, zum anderen sollte es die Eignung des N64 als Konsole für vier Simultanspieler unter Beweis stellen – immerhin hatte Nintendo diesen Punkt immer herausgestrichen. So wie Super Mario Kart durch den Zweispieler-Modus beim SNES die Konkurrenz deklassierte, sollte auch das neue Spiel auf die noch weitergehenden Fähigkeiten des N64 aufmerksam machen. Selbstverständlich war Shigeru Miyamoto für das neue Produkt verantwortlich – allerdings blieb ihm dafür nur wenig Zeit, da er vorwiegend mit Super Mario 64 und Projekten für den US-Markt wie etwa PilotWings 64 von Paradigm ausgelastet war. Glücklicherweise stand ihm der erfahrene Programmierer



LEICHTE KLASSE

[PEACH¹, KINPIO², YOSHI³]

VORTEILE:

- DIE LEICHTIGKEIT DER KARTS ERMÖGLICHT EINE SUPERSCHNELLE BESCHLEUNIGUNG.
- UNWEGSAMES GELÄNDE, ETWA GRAS ODER SAND, BREMT DIE FAHRZEUGE NICHT SO SEHR AB.

NACHTEILE:

- DEUTLICHER TEMPOVERLUST BEIM DURCHFAHREN VON KURVEN, ES SEI DENN, DU SCHLEUDERST IN DIE KURVEN HINEIN.
- DIE KARTS DREHEN AB, WENN SIE MIT KARTS DER SCHWEREN KLASSE KOLLIDIEREN.

SCHWERE KLASSE

[BOWSER⁴, DONKEY KONG⁵, WARIO⁶]

VORTEILE:

- KEIN TEMPOVERLUST IN KURVEN.
- DIE KARTS SIND NUR SCHWER VON DER STRETCKE ZU REMPELN.

NACHTEILE:

- SCHWACHE BESCHLEUNIGUNG.
- UNWEGSAMES GELÄNDE, ETWA GRAS ODER SAND, BREMT DIE FAHRZEUGE STARK AB.

MITTLERE KLASSE

[LUIGI⁷, MARIO⁸]

- DIESE KARTS SIND ALLROUND-FAHRZEUGE OHNE NENNENSWERTE STÄRKEN ODER SCHWÄCHEN.

SMK Die Piloten

• KOOPA TROOPER MUSS E DAS ORIGINAL-TEAM LEIDER VERLASSEN (ER WAR JA WIRKLICH KEIN BEGNADETER FAHRER). FÜR IHN GEHT JETZT MARIOS RIVALE WARIO AN DEN START. IN DIESEM SPIEL KANN EIN FAHRER NICHT VON MEHREREN SPIELERN ANGEWÄHLT WERDEN. ALSO, SEI FIX, WENN DER AUSWAHLBILDSCHIRM KOMMT!

RT 64

Speicheroptionen



SPEICHER:

JE STRECKE 5 BESTZEITEN UND 1 RUNDENBESTZEIT, DAZU DIE CUP-WERTE.

CONTROLLER PAK:

JE STRECKE 1 BESTZEIT IM TIME TRIAL, DU KANNST DANN GEGEN DICH SELBST ANTRETEN.

Hideki Konno zur Seite, der weitgehend selbständig das Projekt zum Abschluß brachte. Von Anfang an legte Konno Wert darauf, alle früher schon vorgesehenen Einfälle zu verwirklichen, für die die Kapazität der 16-Bit-Konsole damals nicht ausreichte. Es wurden also Rennstrecken komplett in 3-D programmiert, Tunnel und

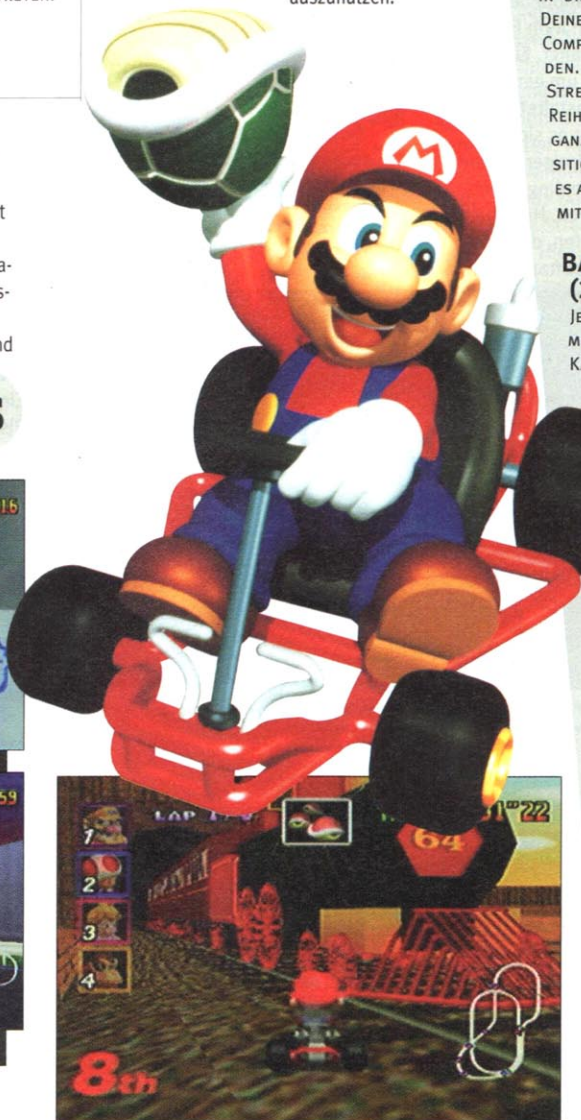
gewagte Sprünge eingebaut. Ausreichend Speicherplatz auf der Cartridge bedeutete, daß keine Rennstrecke mehr unter Rückgriff auf die Grafik einer anderen dargestellt werden mußte – jede der 16 Strecken kommt mit eigener Grafik aus.

Konno ging mit weniger revolutionärem Enthusiasmus an Super Mario Kart heran als Miyamoto an Mario 64 – allerdings verfügte sein Spiel von Anfang an über eine 3-D-Engine und brauchte nicht so radikal überarbeitet zu werden. Darüber hinaus stellte die 3-D-Darstellung zusammen mit dem 4-Spieler-Modus die Leistungsfähigkeit der N64-Konsole besser unter Beweis als Mario 64. Obwohl Konno innerlich wohl immer noch am ursprünglichen 16-Bit-Konzept hing, fühlte er sich doch genügend herausgefordert, die neuen technischen Möglichkeiten auch auszunutzen.

i-Player-Games



OBER: KINPIOPI HAT VON DONKEY KONG 'WAS AUF DIE MÜTZE GEKRIEGT UND SIEHT STERNE. VOR IHM LIEGT EINE EISHÖHLE, VON KAMIKAZE-PINGUINEN BEWACHT. DARUNTER: WARIO VERSUCHT SEIN GLÜCK AUF DEM LUFTWEGE. HIER ERSCHEINT DER DICHTER VERKEHR DAS RENNEN GEWALTIG



SATTE 64-BIT-POWER! DIE FAHRENDE LOKOMOTIVE IST EIN SPEKTAKULÄRES ELEMENT DER KARA KARA-WÜSTE

Mode Mania

GRAND PRIX MODE (1 ODER 2 SPIELER)

IN DIESEM MODUS SIND DIE 16 RENNSTRECKEN IN VIER CUPS MIT JEWEILS VIER STRECKEN AUFGETEILT. IM GEGENSATZ ZUM ORIGINALSPIEL KANNST DU DICH JEDERZEIT AN JEDEM BELIEBIGEN CUP IN ALLEN HUBRAUMKLASSEN (50CC, 100CC ODER 150CC) VERSUCHEN. DU (UND EIN FREUND) FÄHRT GEGEN EIN KOMPLETTES FELD MIT ACHT FAHRERN, VON DENEN JEDER GEWINNEN MÖCHTE. NEUN PUNKTE GIBT ES FÜR DEN SIEG, EINEN PUNKT FÜR DEN VIERTEN PLATZ. WENN WEDER DU NOCH DEIN MITSPIELER ES UNTER DIE ERSTEN VIER SCHAFFT, DANN WIRD DAS RENNEN WIEDERHOLT. WÄHREND ES BEIM ORIGINAL EINE BEGRENZTE ZAHL VON WIEDERHOLUNGEN GIBT, KANNST DU DIESES RENNEN SO OFT WIEDERHOLEN, BIS DU SICHER BIST, ERSTER ZU WERDEN, UND DAMIT DIE HÖCHSTE PUNKTZAHL ABZURÄUMEN. DAS HEISST ABER AUCH, DA SS DER GRAND PRIX-MODUS ZWAR VIEL SPA SMACHT, ABER KEINE GRO SSE HERAUSFORDERUNG BIETET.

VERSUS MODE (2, 3 ODER 4 SPIELER)

IN DIESEM MODUS KANNST DU GEGEN DEINE FREUNDE SPIELEN, OHNE DABEI VON COMPUTER-GEGERNEN GESTÖRT ZU WERDEN. IHR KÖNNT AUF JEDER DER 16 STRECKEN FAHREN, EGAL IN WELCHER REIHENFOLGE, UND DER N64 MERKT SICH GANZ GENAU, WER WANN IN WELCHER POSITION INS ZIEL GEKOMMEN IST. DAMIT ES AUCH FÜR DIE NUMMER 1 NICHT LANGWEILIG WIRD, TAUCHEN IMMER MAL WIEDER MITTEN AUF DER STRECKE BOMBEN AUF – DAS MACHT DIE GANZE SACHE SPANNENDER!

BATTLE MODE (2, 3 ODER 4 SPIELER)

JEDER SPIELER BEGINNT DAS RENNEN MIT DREI BALLONS, DIE AN SEINEM KART BEFESTIGT SIND. DAS SIEHT ZWAR ALBERN AUS, IST ABER GANZ NÜTZLICH, UM FEINDE SCHON AUS GROSSE ENTFERNUNG ORTEN ZU KÖNNEN – UND UM ZU WISSEN, WIEVIEL LEBEN SIE NOCH HABEN. WENN DU VON EINEM SCHILDKRÖTENPANZER GETROFFEN WIRST, IN EINE LAVAGRUBE FÄLLST ODER AUF EINER BANANENSCHALE AUSRUTSCHST, DANN KOSTET DICH DAS JEWEILS EINEN BALLON. ES GEWINNT DERjenige, DER ÜBRIGBLEIBT. DIE ERHÖHTE ZAHL VON POWER-UPS SORGT IN KOMBINATION MIT DER WESENTLICH DETAILLIERTEREN 3-D-UMGEBUNG FÜR EIN VIEL EINDRUCKSVOLLERES SPIELERLEBNIS. EINE ANDERE NEUERUNG BESTEHT DARIN, DA SS TOTE SPIELER ALS BOMBEN INS ZIEL ZURÜCKKEHREN UND ZUR RACHE DIE ÜBRIGEN FAHRER JAGEN KÖNNEN.

TIME TRIALS MODE (NUR 1 SPIELER)

HIER GEHT ES NUR DARUM, EINE BESTZEIT AUF IRGEND EINER STRECKE HERAUSZUFAHREN. HIER BEGEGNEN DIR WEDER ANDERE KARTS, NOCH BOMBEN, NOCH POWER-UPS. ALLERDINGS HAST DU DREI SPEED-UP-PILZE ZUR VERFÜGUNG. DEINEN JEWEILS LETZTEN VERSUCH KANNST DU FÜR EIN REPLAY NUTZEN – ALSO KONZENTRIERE DICH AUF DEINE RENNTECHNIK! BEIM REPLAY KANNST DU GEGEN DICH SELBST IN FORM EINES GEISTES FAHREN, DER GENAU DEIN LETZTES RENNEN NACHFÄHRT. WENN DU EIN MEMORY PAK HAST, DANN WIRD DEINE JEWEILS BESTE LEISTUNG GESPEICHERT. GEGEN DEINEN EIGENEN GEIST ZU FAHREN – ODER NOCH BESSER GEGEN DEN EINES FREUNDES – MACHT ÜBERRASCHEND VIEL SPASS. DAS EINZIGE, WAS DU HIER BRAUCHST, IST ECHTES RENNFAHRER-TALENT. WENN DU AUF EINIGEN DER STRECKEN EINE BESTIMMTE VORGEGBENE ZEIT ERREICHST, DANN WIRST DU MIT EINEM GEISTER-RENNEN BELOHNT, DAS VOM ENTWICKLER DES SPIELS GESPEICHERT WURDE.



Mario Kart⁶⁴ - Strecken und Welten

MUSHROOM CUP



LUIGIS FRÖHLICHES KONTERFEI BEOBSACHTET DAS RENNEN VOM BALLON AUS. DER WAHRE LUIGI LIEGT JEDOCH LEIDER AN LETZTER STELLE



DIE BESTE STELLE AUF LUIGIS STRECKE, UM DEN GEGNERN STREICHE ZU SPIELEN, IST DIESER TUNNEL. SCHAU DIR DIE BELEUCHTUNG DER WÄNDE AN!

LUIGI CIRCUIT [717M]

Eine ziemlich einfache Strecke in Form einer Acht. Die 3-D-Tricks werden hier nur sparsam eingesetzt. Sie beschränken sich auf eine Böschung wie bei Daytona und die Einfahrt in einen hübsch beleuchteten Tunnel. Interessant ist auch ein auf- und absteigender Ballon, an dem ein Power-Up hängt. Hole es Dir, und Du kannst jederzeit eine Bowser-Bombe bekommen.

MOH MOH FARM [527M]

Nach dem recht konventionellen Luigi Circuit wird bei der Moh Moh Farm etwas mehr Speed verlangt. Eigentlich handelt es sich hierbei um ein simples, etwas unregelmäßig gestaltetes Oval. Im Spiel hingegen stellt es sich als breiter, unglaublich holpriger Geländestreifen dar, auf dem Neulinge leicht die Orientierung verlieren. Hüte Dich vor Kamikaze-Maulwürfen, die plötzlich aus ihren Löchern auftauchen und



EIN SCHWACHER START FÜR MARIO AUF DER MOH MOH FARM, EINER DER SCHNELLSTEN RENNSTRECKEN. AUF LANGEN GERADEN SIND RAKETEN HERVORRAGEND ZU GEBRAUCHEN

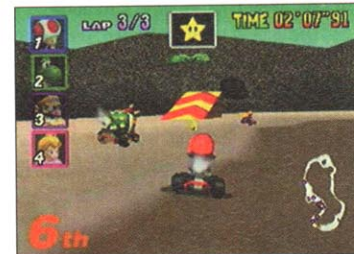


MARIO IM KAMPF MIT DEN KAMIKAZE-MAULWÜRFEN, IM SCHLEPPTAU EINE BANANENKETTE

die Karts umwerfen können.

NOKO NOKO BEACH [691M]

Der Strand einer winzigen Insel wird von einer leichten Brise umweht. überall krabbeln kleine Krebse umher, auf denen die Rennfahrer leicht ins Schleudern geraten. Dem aufmerksamen Spieler werden jedoch zwei wichtige Abkürzungen auffallen: die eine führt durch seichtes Wasser quer durch eine Bucht, die andere durch einen Tunnel quer durch die Insel.



IN NOKO NOKO BEACH GIBT'S ZWEI TOLLE ABKÜRZUNGEN, EINE DAVON IST DIESER TUNNEL HIER. ÜBER DIE RAMPE UND MIT EINEM SPEED-UP KOMMST DU HINDURCH



DER ZUG KREUZT ZWEIMAL DEN PARCOURS. DIE COMPUTER-FÄHRER HALTEN AN DER KREUZUNG. TOLL, WENN MAN ROTE SCHILDKRÖTEN ZUR HAND HAT

KARA KARA DESERT [753M]

Eine in acht Teilstrecken aufgeteilte Piste mit einem einfachen Schienenstrang in Form eines Ovals. Im 1-Spieler-Modus zieht die in allen Einzelheiten dargestellte Lokomotive mehrere Waggons hinter sich her – leider müssen wir im Mehr-Spieler-Modus darauf verzichten. Wie dem auch sei – der Zug ist für den Spielablauf relativ unwichtig. Bei dieser sehr harten Rennstrecke geht es mehr um den Kampf, weniger um die Geschwindigkeit.

DREIFACHE ROTE SCHILDKRÖTE



GLEICH WIE DIE DREIFACHE GRÜNE SCHILDKRÖTE UMKREIST DICH DIESES POWER-UP NACH DER AKTIVIERUNG UND SCHÜTZT DICH VOR FEINDLICHEN SCHILDKRÖTEN, BANANEN UND FALSCHEN POWER-UPS. DU KANNST EINEN GEGNER AUCH EINFACH DADURCH AUS DEM RENNEN WERFEN, INDEM DU SO DICHT AN IHN HERANFÄHRST, DA SIE VON DER KREISENDEN DREIFACHSKRÖTE GETROFFEN WIRD. INSGESAMT IST ES EINES DER BESTEN POWER-UPS UND WIRKT HÖCHST EINSCHÜCHTERND AUF JEDEN, DER VERSUCHT, SICH MIT SEINEM KART HINTER DICH ZU SETZEN.

EINFACHE BANANE



EINE RECHT EINFACHE FALLE, DIE JEDES KART ZUM SCHLEUDERN BRINGT, DAS MIT IHR IN KONTAKT KOMMT. DU KANNST SIE ENTWEDER DIREKT HINTER DEINEM KART FALLEN LASSEN ODER NACH VORNE SCHIESSEN.

EINFACHE GRÜNE SCHILDKRÖTE



EINE EINFACHE RAKETE OHNE LENKUNG, BEI DER DU SORGFÄLTIG ZIELEN MUSS, UM ZU TREFFEN. WENN DU DEN FEUERKNOPF GEDRÜCKT HÄLTST, DANN SCHÜTZT SIE DICH GEGEN FEINDLICHE SCHILDKRÖTENPANZER HINTER DEINEM RÜCKEN. AUßERDEM KANNST DU DIES RAKETE AUCH DIREKT NACH HINTEN ABFEUERN, IN DEM DU DEN STEUERKNÜPPEL BEIM ABFEUERN NACH HINTEN ZIEHST.

DREIFACHE GRÜNE SCHILDKRÖTE



WENN DU DIESES POWER-UP AKTIVIERST HAST, DANN UMKREIST ES DEIN KART UND SCHÜTZT DICH GEGEN FEINDLICHE SCHILDKRÖTEN, BANANEN UND FALSCHEN POWER-UPS.

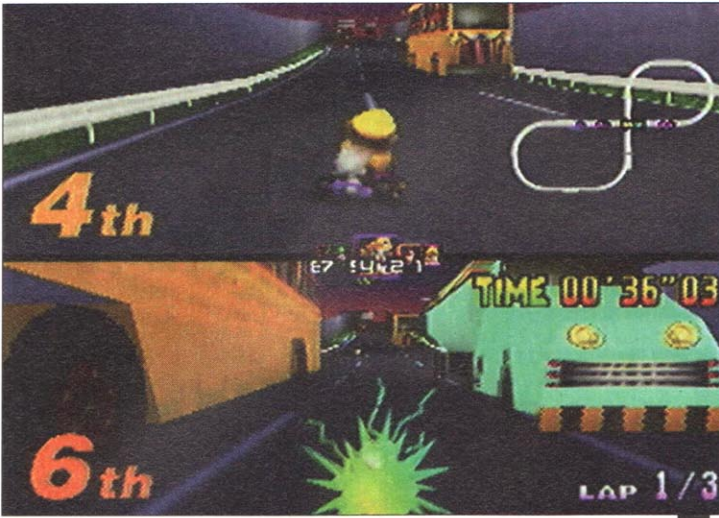
EINFACHE ROTE SCHILDKRÖTE



EINE LANGSTRECKENRAKETE, DIE SICH AUTOMATISCH DEN NÄCHSTEN GEGNER ALS ZIEL AUSSUCHT. IHR EINSATZ EMPFIEHLT SICH EHER AUF LANGEN GERADEN ALS AUF KURVIGEN STRECKEN, WEIL ES HIER PASSIEREN KANN, DASSIE GEGEN EINE WAND KNALLT. ZWAR KANNST DU SIE NUR NACH VORNE ABFEUERN, ABER IM BATTLE-MODUS GEHT SIE AUCH AUF ZIELE HINTER DIR LOS. PAß AUF, DASS DU SIE SCHNELL GENUG IN DECKUNG GEHST – ES IST NÄMLICH SEHR PEINLICH, WENN SIE SICH NACH DEM START UMDREHT UND AUF DEIN EIGENES KART LOSGEHT! HIER GILT DASSELBE WIE BEI DEN EINFACHEN GRÜNEN SCHILDKRÖTEN: WENN DU DEN FEUERKNOPF GEDRÜCKT HÄLTST, DANN SCHÜTZT SIE DICH HINTER DEINEM RÜCKEN GEGEN ANGREIFER.

Power-Ups

BEI ALLEN MODI MIT AUSNAHME VON ZEITRENNEN SIND MEHRFARBIGE, DURCHSCHIEßENDE FRAGENZEICHEN ÜBER DIE STRECKE VERTEILT. UM EIN POWER-UP ZU ERHALTEN, MUSS DU EINFACH DURCH EINEN DER KRISTALLE FAHREN. SOBALD DU DURCH BIST, BLINKEN AUF DEINEM BILDSCHIRM VERSCHIEDENE POWER-UPS SOLANGE AUF, BIS DU EINES GEWÄHLT HAST. DIES GARANTIERT TURBULENTE GRAND PRIX-RENNEN UND AUFGEBENDE ACTION IM BATTLE-MODUS.



KINPIO HIGHWAY IST EIN KNALLHARTER KURS, DOCH IM MIRROR-MODUS WIRD'S NOCH KOMPLIZIERTER. WARIO SCHRUMPT HIER EINEN GEGNER MIT DEM BLITZSTRAHL

FLOWER CUP

KINPIO HIGHWAY 1036M

Welcher Blödmann setzt ein Mini-Kart-Rennen auf einem vielbefahrenen Highway an? Diese Strecke ist die technisch wohl anspruchsvollste in diesem Spiel; hier müssen sich acht Karts durch einen Verkehrsstrom mit riesigen Sattelzügen, Schulbussen und Autos wühlen. Die Geschwindigkeit auf dieser Piste ist sehr eindrucksvoll, und es macht enormen Spaß, sich durch diesen Verkehrsstrom hindurchzufädeln. Auf der anderen Seite ist es sehr ärgerlich, wenn man plötzlich von einem vermeintlichen Freund abgeschossen und dann von einem Auto nach dem anderen überrollt wird. Abgesehen vom Verkehr ist diese Strecke ein wenig langweilig geraten – vielleicht bietet sie nicht unbedingt die Spannung, die Du erwartest. Aber vielleicht ist das

auch gut so – bei einem höheren Schwierigkeitsgrad wäre diese Strecke wohl kaum noch befahrbar. Im Mirror-Modus bietet diese Piste jedoch eine Mordsüberraschung: Plötzlich ändert der Verkehr seine Richtung, und alle Autos kommen Dir entgegen.

FRAPPE SNOWLAND [734M]

Eine hübsche Rennstrecke mit einer



DIESER SELTENE SCHNAPPSCHUSS AUS DER VOGELPERSPEKTIVE VERMITTELT EINEN EINDRUCK VON, WIE HEKTISCH ES AUF DIESER STRECKE MITUNTER ZUGEHEN KANN. DA BRAUCHST DU EISERNE NERVEN

FALSCHES POWER-UP



DIESES HEIMTÜCKISCHE DING SIEHT AUS WIE EIN NORMALES POWER-UP, NUR DAS FRAGENZEICHEN STEHT AUF DEM KOPF.

GEIST



DAMIT KANNST DU EINEM GEGNER EIN POWER-UP STEHLEN, WÄHREND GLEICHZEITIG DEIN KART UNSICHTBAR UND UNVERWUNDBAR WIRD. BESONDERS NÜTZLICH IM BATTLE-MODUS.

BLITZSTRAHL



DIESES POWER-UP LÄSST ALLE ANDEREN KARTS AUF UNGEFÄHR EIN DRITTEL IHRER NORMALEN GRÖSSE SCHRUMPFEN UND REDUZIERT AUßERDEM IHRE GESCHWINDIGKEIT DRASTISCH. BESONDERS LUSTIG: WENN SIE SICH IN DIESEM ZUSTAND GEGENSEITIG BERÜHREN ODER GEGEN EIN HINDERNIS FAHREN, DANN WERDEN SIE FLACH WIE EINE FLUNDER. DU KANNST SIE AUCH SELBST PLATT-MACHEN, INDEM DU ÜBER SIE HINWEG FÄHRST.

BANANENKETTE



WENN DU DIESES POWER-UP AKTIVIERST, DANN ZIEHST DU EINE KETTE VON FÜNF BANANEN HINTER DEINEM KART HER. NORMALERWEISE KANNST DU DIESE EINZELN ANWENDEN – ENTWEDER SCHIEßT DU SIE NACH VORNE ODER DU LÄSST SIE HINTER DIR FALLEN – WENN ABER EIN ANDERES KART IN DIE KETTE REINFÄHRT, DANN VERLIERT DU ALLE BANANEN AUF EINMAL. ERFAHRENE SPIELER WERFEN ALLE BANANEN KURZ NACHEINANDER AB UND MACHEN DIE STRECKE DADURCH NAHEZU UNPASSIERBAR.

STERN



DIESES POWER-UP ERHÖHT DIE GESCHWINDIGKEIT DEINES KARTS UM 20 PROZENT, MACHT DICH ANDEREN GEGENÜBER UNVERWUNDBAR UND LÄSST DEIN KART ÜBER HINDERNISSE HINWEGFAHREN, ALS WÄREN SIE GAR NICHT DA. DIE WIRKUNG HÄLT UNGEFÄHR FÜNF SEKUNDEN AN.



KINPIO PRALLT MIT EINEM SCHNEEMANN ZUSAMMEN UND WIRD DURCH DIE LUFT GESCHLEUDERT. ZEIT FÜR UNS, DEN SCHNEEMANN ZU BEWUNDERN...

Eisstatue von Mario und Schneeflocken, die im Ein-Spieler-Modus sehr schön aussehen. Die Piste ist nicht allzu schwierig, und die Rutschgefahr auf dem Schnee hält sich auch in Grenzen. Probleme bereiten hier die netten kleinen Schneemänner. Diese Wichte verbergen sich so im Schnee, daß sich gerade noch ihre Köpfe ahnen lassen. Sobald Du aber mit dem Kart darüber hinwegfährst, springen sie hoch und wirbeln Dich durch die Luft. Du mußt schon sehr schnell und genau fahren, wenn Du diese lästigen Burschen vermeiden willst.

CHOCO MOUNTAIN [687M]

Diese kurze Strecke ist sehr abwechslungsreich. Hier gibt es viele Hügel mit



WARIO NUTZT SEIN GEWICHT, UM DEN LEICHTEN KINPIO VON DER STRECKE ZU DRÄNGEN. DIES HIER IST ÜBRIGENS DER MARIO CIRCUIT



EIN STEIN SCHLAG AUF CHOCO MOUNTAIN ZWINGT KINPIO UND YOSHI ZU HALSBRECHERISCHEN AUSWEICHMANÖVERN!

holpriger Wegdecke, eine enge Bergkurve und viele Möglichkeiten, aggressiv zu fahren. Sogar Steinschlag haben die Programmierer eingebaut, allerdings werden wohl nur sehr unaufmerksame Fahrer von den herunterfallenden Felsbrocken erschlagen.

MARIO CIRCUIT [567M]

Dies ist die zweitkürzeste Rennstrecke in diesem Spiel. Hier gibt es lange Geraden und nur sanft geschwungene Steilkurven – schnell und einfach! Warum also hat Nintendo sich bei dem japanischen Spielwettbewerb für diese Strecke entschieden? Wegen der Power Slides. Wenn Du diese Strecke mit Hilfe der üblichen Bedienungstasten fährst, ist sie recht harmlos. Sie wird aber nervenzerfetzend, sobald Du Power Slides einsetzt: Dann werden blitzschnelle Reaktion von Dir verlangt, Du mußt Dich bei atemberaubender Speed millimetergenau durch Haarnadelkurven fädeln, wobei Deine Reifen eine gelbe und rote Qualmwolke hinterlassen. Auf dieser Strecke erwarten Dich zwar keine besonderen Abenteuer – aber Geschwindigkeitsfanatiker kommen auf ihre Kosten.

DREIFACHPILZ



DAMIT KANNST DU DIE HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT DEINES KARTS DREIMAL UM JEWEILS 20 PROZENT ERHÖHEN.

GOLDENER PILZ



GIBT DIR UNGEFÄHR ZEHN SEKUNDEN LANG EINEN UNENDLICHEN VORRAT AN PILZEN. BESONDERS NÜTZLICH FÜR ANFÄNGER AUF ENGEN, KURVIGEN STRECKEN, AUF DENEN DIE SCHLAGARTIGE BESCHLEUNIGUNG DURCH EINEN EINZELNEN PILZ SIE MÖGLICHERWEISE GEGEN DIE NÄCHSTE WAND KNALLEN WÜRD. MIT EINEM GOLDENEN PILZ KANNST DU SO LANGE BESCHLEUNIGEN, BIS DIE ZEIT UM IST.

• DIESE POWER-UPS TAUCHEN IM BATTLE-MODUS NICHT AUF.

BOWSER-RAKETE



DIESES POWER-UP LÄSST ALLE ANDEREN KARTS AUF UNGEFÄHR EIN DRITTEL IHRER NORMALEN GRÖSSE SCHRUMPFEN UND REDUZIERT AUßERDEM IHRE GESCHWINDIGKEIT DRASTISCH. BESONDERS LUSTIG: WENN SIE SICH IN DIESEM ZUSTAND GEGENSEITIG BERÜHREN ODER GEGEN EIN HINDERNIS FAHREN, DANN WERDEN SIE FLACH WIE EINE FLUNDER. DU KANNST SIE AUCH SELBST PLATT-MACHEN, INDEM DU ÜBER SIE HINWEG FÄHRST.

PILZ



ERHÖHT DIE HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT DEINES KARTS CA. FÜNF SEKUNDEN LANG UM 20 PROZENT.

Mario Kart⁶⁴ – Strecken und Welten

64



BOWSER RAUSCHT AN WARIO VORBEI UND DRÄNGT IHN AUF DEN VIERTEN PLATZ AB. LINKS OBEN DIE ACTION AUF EINEM RIESIGEN BILDSCHIRM FÜR'S PUBLIKUM



OBEN: KINOPIO WIRD ALS EISKLUMPEN AUS DEM KALTEN WASSER GEZOGEN. DARUNTER: VORSICHT – PINGUINE AUF DER FAHRBAHN!

STAR CUP

WARIO STADIUM [1591M]

Die zweitlängste Strecke in diesem Spiel. Sie besteht aus einer riesigen Matschpiste, in der Dir ein wichtiger Sprung abgefordert wird. (Wenn Du ihn verpassen solltest, fällst Du gegenüber Deiner bisherigen Position um ein Drittel zurück!) Im Anfang erscheint Dir diese Piste möglicherweise als zu lang, aber die vielen Kurven und Matschstrecken sind ideal für Power Slides. Und wenn man jetzt noch einige schroffe Gebirgskulissen hinzufügt, dann weiß man, daß Sega dies niemals so gut hinkommen hätte.

SHERBET LAND [756M]

Eine kurze, schnelle Strecke mit engen Kurven auf vereister Piste. Es ist nicht leicht, herauszufinden, wie dicht Du Dich an den Straßenrand herantrauen kannst, vor allem, weil immer wieder verrückte Riesenpinguine auftauchen, die aus Spaß auf der Piste herumrutschen. Wenn Du



DAS SCHLOSS VON PRINZESSIN PEACH TAUCHT SOWOHL IN IHREM EIGENEN PARCOURS ALS AUCH IN DER SIEGSEQUENZ BEIM CUP-GEWINN AUF



DIE BOWSER-STATUE AM EINGANG DES SCHLOSSES SPEIT FEUER. KEINE ANGST, DAS SCHADET DIR NICHT. DA GIBT'S DOCH VIEL SCHLIMMERE DINGE...



DIE KRÄFTIGEN, LEUCHTENDEN FARBEN LASSEN VERGESSEN, DAß ES SICH HIER UM EINE DER SCHWIERIGSTEN STRECKEN DES GAMES HANDELT. HIER GIBT'S VIELE STEILE BÖSCHUNGEN



KINOPIO UND LUIGI TRETEN AUF DIE BREMSE, ALS DIESE BROCKEN AUF DEN BODEN DONNERN. WENN DU DARUNTER GERÄTST, IST ES AUS

nach einem Fall ins Wasser herausgezogen wirst, bist Du zu einem Eisblock gefroren. Sehr spaßig – allerdings wohl nur für Deine Gegner.

PEACH CIRCUIT [1025M]

Eine tückische und knifflige Rundstrecke. Hier warten zwei besonders fiese Haarnadelkurven auf Dich. Sie führen auf eine lange Gerade, auf der jeder leichtsinnige Fahrer schnell von der Straße abkommt und in einen See fällt. Auf der rechten Seite siehst Du das Schloß von Prinzessin Peach, in dem auch die Siegerehrung stattfindet. Das Schloß ist identisch mit dem in Super Mario 64 – aber leider gibt es hier viel weniger zu erleben.

BOWSER CASTLE [777M]

Hier kannst Du alle Fähigkeiten des N64 auskosten. Über Dir wirbeln riesige Blöcke durch die Luft, verschwinden irgendwo oder klatschen genau in dem Augenblick auf Deinen Schädel, in dem Du zu einem besonders häßlichen Spitzkehl ansetzt. Komplettiert wird der Spaß durch einige enge Brücken, einen Sprung über brodelnde Lava und eine feuerspeiende Statue von Bowser. Auf den ersten Blick mag diese Strecke zu schwierig sein, sie stellt sich jedoch sehr bald als schnell heraus. Und: Sie macht Spaß! Diese Piste ist ähnlich anspruchsvoll wie der Highway. Wetten, daß Du diese Strecke immer wieder fahren wirst?



MARIO ZIEHT AN PRINZESSIN PEACH UND YOSHI VORBEI. MIT DER NORMALEN KURVENTECHNIK KANNST DU DEN COMPUTER SCHLAGEN, NICHT ABER DEINE FREUNDE!



MARIO BEIM POWER SLIDE AUF SEINEM EIGENEN PARCOURS. DER QUALMBUCHSTABE "E" ZEIGT AN, WAS ER GERADE MACHT. BEI ROTEM QUALM GIBT'S EINEN TURBO-BOOST

Power Slides und Mini-Turbos

MIT DER KONVENTIONELLEN KURVENTECHNIK SINKT DIE GESCHWINDIGKEIT DEINES KARTS UM ETWA 10 BIS 20 KM/H, SO DAß DU DANACH ERSTMAL WIEDER KRÄFTIG BESCHLEUNIGEN MUßT. IST DIE KURVE ZU SCHARF ODER ZU LANG, RISKIERST DU, INS SCHLEUDERN ZU GERATEN UND VON DER STRECKE ZU FLIEGEN. UM EINEN SOGENANTEN POWER SLIDE AUSZUFÜHREN, HÄLTST DU R-TASTE UND "BESCHLEUNIGEN" GEDRÜCKT. DAS KART "LEGT" SICH IN DIE KURVE, BIS DIE REIFEN QUALMEN. DER TEMPOVERLUST IST GERINGFÜGIG, UND DU BIST WESENTLICH SCHNELLER WIEDER AUF TOP SPEED. ALLERDINGS IST DER POWER SLIDE NICHT GANZ EINFACH, UND DIE GEFAHR, VON DER PISTE GESCHLEUDERT ZU WERDEN, IST UM SO GRÖßER. MIT DIESER TECHNIK KANNST DU SELBST AUF DER SIMPELSTEN STRECKE FÜR AUFSEHEN SORGEN. WICHTIG IST DIESER TRICK AUCH BEI DEN TIME TRIALS. TEMPOSÜCHTIGE WERDEN WÄHREND DES POWER SLIDES DEN JOYSTICK NACH LINKS UND RECHTS BEWEGEN, DER QUALM WIRD GELB UND DANN ROT. UND ALS BELohnUNG DAFÜR GIBT'S EINE MINI-TURBO-BESCHLEUNIGUNG!

SPECIAL CUP

DONKEY JUNGLE PARK [893MM]

Diese Rennstrecke wartet mit einem weiten Sprung über einen Fluß, eine enge Kehre in einer Höhe und einigen sehr gewundenen Kurven im Urwald auf. Diese Kurven sind um so schwieriger zu befahren, weil Du immer wieder gegen Steine rumst und vom Weg abkommst. Wer am Steuer zu leichtsinnig ist, verliert sehr schnell den Überblick.



DER AUSFLUGSDAMPFER IST EIN HARMLOSER BLICKFANG, SOLANGE DU BEIM ÜBERSPRINGEN DES FLUSSES KEINEN ZU SPITZEN WINKEL NIMMST



DIE ENGE SEILBRÜCKE IST IDEAL FÜR FIESE TRICKS, BESONDERS DESHALB, WEIL DIREKT HINTER DEM TUNNEL DIE ZIELLINIE WINKT

YOSHI VALLEY [772M]

Etwas verwirrend ist sie schon, diese Strecke. Sie besteht aus mehreren Teilstrecken durch eine Steilschlucht, in der es von bizarren Lebewesen wimmelt, die wie Igel aussehen. Die kürzeste Route ist natürlich die schwierigste. Wie auf keiner anderen Piste kann sich der Spieler hier von der Präzision der 3-D-Darstellung im N64 überzeugen. Es ist beeindruckend zu sehen, wie die Räder der Karts am Rande eines Abgrunds entlangrutschen.



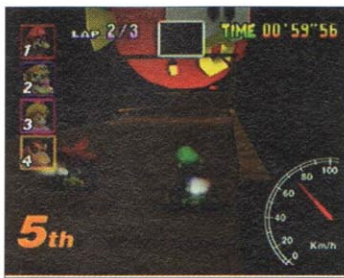
YOSHI GERÄT IM YOSHI VALLEY INS TRUDELEN. EIN UNGLAUBLICH KOMPLEXER KURS – NICHT EINMAL DIE CPU WEIßT WER GERADE IN FÜHRUNG LIEGT...

HYUUDORO HOUSE [747M]

Dies hier ist eine Art Huldigung an das Original: Eine über eisigem Wasser schwebende Holzpiste. An einigen besonders haarsträubenden Kehren fehlen die Randbegrenzungen. Besonders schwierig ist ein vor Fledermäusen wimmelndes Geisterhaus – interessant vor allem dann, wenn Du wie durch Zauberhand zu zwergenhafter Statur geschrumpft bist.

RAINBOW ROAD [2000M]

Dies ist die Strecke, die Du schon beim Originalspiel hassen gelernt hast: Eine lange, tückische Kurvenpiste ohne Begrenzungen, auf der Du Dich nur durch eigene Fahrkunst halten konntest. Die 64-Bit-Version ist noch länger und noch kurviger – leider gibt es auf den 2000 Metern überall seitliche Begrenzungen. Du kannst hier nicht von der Straße abkommen, es sei denn, daß Du einen langen Anlauf nimmst. Ein gefährlich aussehender Chain-Chomp treibt hier sein Unwesen, außerdem gibt es einige nett anzuschauende Neon-Grafiken in den Wolken – aber abgesehen davon ist diese Strecke ziemlich enttäuschend. Dennoch gibt es hier einige ausgezeichnete Gelegenheiten, den Power Slide zu üben.



IN DER GEISTERBAHN BEGEGNEST DU GROSSEN FISCHEN, DIE DIR SCHON EINMAL DIE CUP-TROPHÄE PRÄSENTIEREN. SIE SIND NICHT GEFÄHRLICH

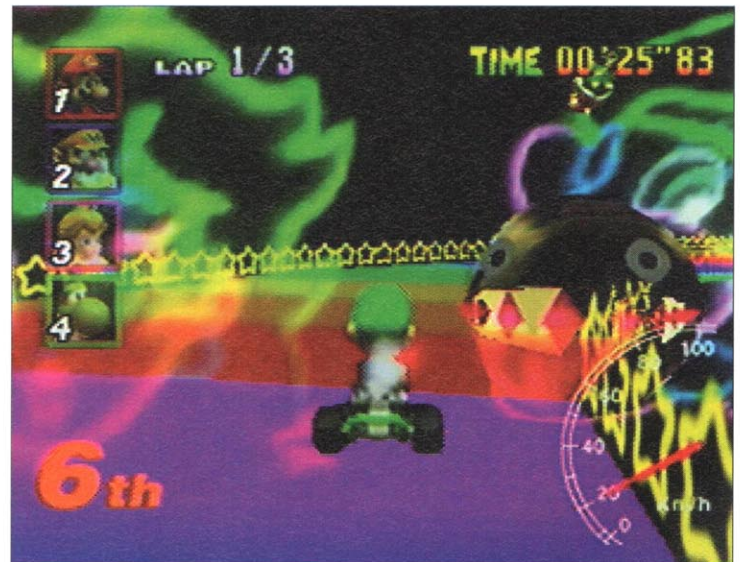
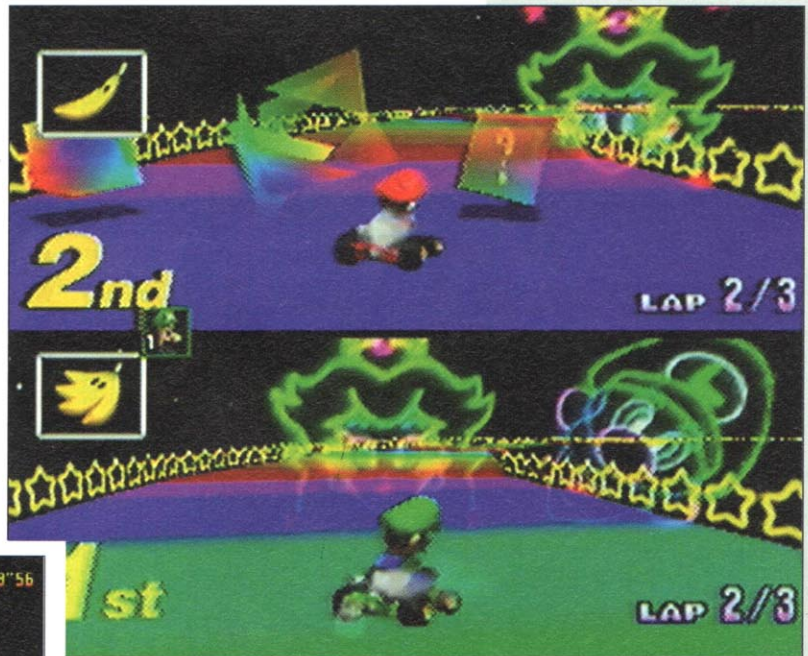


LUIGI UND MARIO IM KAMPF UM DIE SPITZE AM ENDE DES GROSSEN CANYONS. GOTT SEI DANK BLOCKIERT DAS YOSHI-EI NICHT DIE BRÜCKE



Spiegel-Modus

Wenn Du in sämtlichen Cup-Wettbewerben Gold gewinnst, sowohl in der 100 ccm- als auch in der 150 ccm-Klasse, erscheint eine vierte Rennklasse oberhalb der 150er. Da gibt's keine höheren Geschwindigkeiten, aber ein neues Set mit 16 Rennstrecken. Diese sind identisch mit den bisherigen Strecken, die Fahrtrichtung ist die gleiche, doch die Kurven verlaufen umgekehrt. Sieht man einmal vom Gegenverkehr in Kinopio Highway ab, ist dies zwar keine dramatische Veränderung, aber es gibt dem Spieler allemal einen neuen Spielanreiz.



LUIGI IST NICHT IN BESTER FORM, UND DANN STELLT SICH IHM AUCH NOCH CHAIN-CHOMP IN DEN WEG. SCHLECHTE KARTEN, LUIGI!

Der Battle-Modus



KURS 1

EIN SCHLICHTES OVAL MIT AUSSENWÄNDEN, EINEM LAVABECKEN IN DER MITTE UND MIT VIER RECHTECKIGEN GEBÄUDEN ALS DECKUNG. IDEAL FÜR ANFÄNGER, DIE SOFORT ACTION WOLLEN. DIE BETONUNG LIEGT HIER AUF DEM EINSATZ DER WAFFEN. EINE HÖCHST UNTERHALTSAME STRECKE, DIE EIN WEITERES BEISPIEL FÜR DIE TAKTISCHE KOMPLEXITÄT DES SPIELS IST.



KURS 2

EINE SAUBER AUSGEARBEITETE MULTI-LEVEL-STRECKE MIT RAMPEN UND LANDEPISTEN, DIE VIER ZWEISTÖCKIGE GEBÄUDE MITEINANDER VERBINDE. ES KANN EIN WEILCHEN DAUERN, BIS DU DICH AN DIE DIMENSIONEN DIESER STRECKE GEWÖHNT HAST - BEI NUR ZWEI SPIELERN HAST DU ANFANGS DOCH 'NE MENGE PLATZ. ABER DIE MÖGLICHKEIT, JEMANDEM IM STOCKWERK UNTER DIR VON OBEN ANZUFÜHREN, HERUNTERZUSPRINGEN UND EINE RAKETE ABZUFUEHREN, MACHT DIES STRECKE ZUM LIEBLINGSPARCOURS FÜR ALLE TAKTIK-FREAKS.



KURS 3

EIN VERRÜCKTES, ROTIERENDES LABYRINTH, DAS SICH ÜBER DREI EBENEN BIS HOCH ZU EINER ZENTRALEN "ABSTURZZONE" ERSTRECKT. HIER BRAUCHST DU WIRKLICH ALLE VIER SPIELER, DENN DIE STRECKE IST GROSSUND ZIEMLICH KOMPLEX.



KURS 4

EIN ALPTRAUM AUF DEM DACH EINES WOLKENKRATZERS. IN DER MITTE EIN LOCH, VIER GRUBEN NEBEN DEN STARTPOSITIONEN, UND ÄUSSERE BEGRENZUNGEN GIBT ES NICHT - DA GEHT'S EINFACH NUR ABWÄRTS! ANFANGS KOMMT'S DIR WIE EIN SCHLECHTER WITZ VOR, ABER MIT EIN BISCHEN ÜBUNG WIRD DIESER KURS ZUM ACTIONREICHSTEN UND UNTERHALTSAMSTEN ÜBERHAUPT. BANANENSCHALEN HABEN HIER EINE BESONDERS UNANGENEHME WIRKUNG. DER KNOPF ZUM BREMSEN UND RÜCKWÄRTSFAHREN WIRD AUF DIESER STRECKE DEIN ABSOLUTER LIEBLINGSKNOPF WERDEN...



DONKEY KONG SCHAUT ZU, WIE SICH DIE KONKURRENZ GEGENSEITIG DAS LEBEN SCHWER MACHT. DIE HOCHAUFLÖSENDEN GRAFIKEN DES N64 SORGEN FÜR SCHARFE UND EINDRUCKSVOLLE BILDER, SELBST BEIM GEVIERTELTEN BILDSCHIRM. AUF DIESER STRECKE GIBT ES VIELE HOCHLIEGENDE RAMPEN - FÜR DIE SPIELER IDEAL, UM EINEN HINTERHALT VORZUBEREITEN. DIE ENGEN STRECKEN SIND PERFEKTE SCHIESBAHNEN, IN DENEN DIE GRÜNEN SCHILDKRÖTEN STÄNDIG HIN UND HER PRALLEN

UNSERE MEINUNG

Wie bei seinem berühmten Vorläufer sollte man sich auch bei Mario Kart 64 nicht vom ersten Eindruck täuschen lassen. Die 50 cc-Klasse ist wohl eher etwas für Kinder. Wenn man sich nicht gerade die Landschaft anschauen möchte, kann man auf sie verzichten. 100 cc sind gut genug, um sich mit Steuerung und Strecken vertraut zu

machen. Richtiger Spaß kommt jedoch erst in der 150 cc-Klasse auf. Die größte Stärke von Mario Kart 64 ist jedoch der Vier-Spieler-Modus. Das Spiel gewinnt dadurch, auch wenn die grafische Darstellung der Figuren unter der höheren Beanspruchung der CPU leidet. Es wird anspruchsvoller und temporeicher; ich kenne kein anderes Game, das im Vier-Spieler-Modus nicht an Brillanz verliert, sondern gewinnt. In dieser neuen Version gibt es vielfältigere Power-Ups, neue Waffen,

MK64 bietet kon.

heimtückischere Gegner -, und all das ist viel einfacher zu handhaben als im Original. Da kannst Du noch so viel üben, noch so weit vorne liegen - bei all dem Gemetzel hinter Dir kannst Du Dich nie richtig entspannen. Im Battle-Modus erlebst Du zwar hautnah, wie klein Dein Bildschirm ist, durch den



UND LOS GEHT'S! DER START EINES JEDEN RENNENS IST IMMER WIEDER FÜR SPEKTAKULÄRE ACTION GUT, BESONDERS AUF SO ENGEN STRECKEN



ZACK! MARIO HAT SICH ZU NAH AN EINEN SCHNEEMANN HERANGEWAGT. DIE KALTEN MÄNNER STEHEN HIER ABER AUCH ZIEMLICH UNGÜNSTIG...



HINTER DER ZIELLINIE SCHWENKT DIE KAMERA HERUM - JETZT KANNST DU DIE 64-BIT-GRAFIKEN IN VOLLEN ZÜGEN GENIEßEN



EIN SCHILDKRÖTENPANZER HAUT KINPIO AUS DER BAHN, WÄHREND EIN ZWEITER IN DER FERNE VERSCHWINDET. DIE FLAMMENSCHWEIF SIEHT TOLL AUS...



HÜTE DICH VOR DEN PINGUINEN! HIER LEIDET YOSHI AN DEN AUSWIRKUNGEN EINES PINGUINSCHNABELS UND VERLIERT WERTVOLLE SEKUNDEN



DER DICKE BOWSER ÜBERSCHLÄGT SICH. DIE DETAILIERTEN GRAFIKEN BEEINDRUCKEN SOWOHL AUF DER STRECKE ALS AUCH AUF DEM PUBLIKUMSBILDSCHIRM DIREKT DAHINTER

Vier-Spieler-Modus wirst Du dafür aber voll entschädigt. Mit nur ein oder zwei Spielern kannst Du zwar auch die Stärken des Spiels voll auskosten – Du erlebst aber ständig, an welcher Stelle Kompromisse gemacht wurden. Am deutlichsten wird das bei der Grafik. Vorläufige Screenshots einzelner Szenen aus Kinopio Highway und Kara Kara Desert versprochen eine unglaublich brillante 3-D-Darstellung. Im fertigen Spiel gibt es jedoch nur zwei Teilstrecken, die diesen Anspruch einlösen. Bowser Castle, in dem riesige Steinblöcke herunterdonnern und den Bildschirm dabei mitwackeln lassen, scheint auf den ersten Blick etwas übertrieben zu sein – nach ein wenig Übung macht diese Strecke aber sehr viel Spaß. Kinopio Highway hingegen sieht zwar toll aus, ist aber unter dem



wenig mit dem Spielablauf zu tun. Im Vier-Spieler-Modus gibt es für derartige Schnörkel keinen Raum, während Du alleine oder zu zweit ständig vergeblich auf Überraschungen wartest. Im Battle-Modus könnte man den Eindruck gewinnen, daß einige Schauplätze zu groß für weniger als vier Spieler sind, wobei die höhere Zahl an Power-Ups und die 3-D-Landschaft den Bildschirm weit besser aussehen lassen als in der 16-Bit-Version. Im Versus- oder Gran Prix-Modus hingegen fühlt man sich anfangs ein wenig überwältigt. Das Durcheinander im Kampf macht zwar viel Spaß, der Spielablauf ist aber im Vergleich zu Super Mario Kart unpräzise und langweilig. Es sieht alles sehr nett aus, einige der Glanzlichter des Originals sind aber auf der Strecke geblieben. 16-Bit-Veteranen werden mit dieser



YOSHI WIRBELT DURCH DIE LUFT, NACHDEM IHN EINE ROTE SCHILDKRÖTE VON KINPIO GETROFFEN HAT. DIE CRASH-GRAPHIK IST SO KURZ, DASSMAN SIE SCHNELL ÜBERSIEHT

Optimierung des Spielablaufs und der Rennstrecken gesteckt haben. Beim Power Slide erlebst Du am eigenen Leibe, wie eine recht harmlose Straße plötzlich zu einer tückischen Herausforderung wird. Anfänger werden wohl zunächst all ihre Energie auf den perfekten Umgang mit den Feuerwaffen konzentrieren; der wahre Könnler hingegen entdeckt schnell, daß er beim Einsatz des Power Slide plötzlich ein ganz neues Spiel vor sich hat.

Alles in allem gibt es kein Spiel, das Mario Kart 64 im Vier-Spieler-Modus das Wasser reichen könnte. In den anderen Modi wird die üppige

3-D-Grafik leider durch die konventionelle Strickart des Spielablaufs ein wenig ausgebremst. Das führt aber nicht dazu, daß dieses Spiel in irgendeiner Weise enttäuschend genannt werden könnte. Es macht einen Mordsspaß und: Je öfter Du spielst, desto begeisterter wirst Du sein.

R⁶⁴

Unvergleichlichen Spaß für vier Spieler

Strich ziemlich langweilig, u.a. auch deswegen, weil man sich hier mehr auf den umgebenden Verkehr als auf das Rennen konzentrieren muß. Auch aus diesem Grund sehen andere extravagante 3-D-Kreationen wie das Dampfschiff, der Steinschlag und die Lokomotive zwar nett aus, haben aber

Version sicher gut beraten sein. Unter der glatten, optisch ansprechenden Oberfläche verbergen sich aber nervenzerfetzende Spielmöglichkeiten wie z.B. die Power Slides. Sie sind schneller und raffinierter angelegt als in Super Mario Kart, an ihnen wird deutlich, wieviel Arbeit die Programmierer in die



UPS! MIT EINEM TURBO-START KANNST DU DICH SCHNELL AN DIE SPITZE KATAPULTIEREN. BEI SCHLECHTEM TIMING KOMMST DU JEDOCH SCHNELL INS TRUDLEN



WARIO SCHAUT ZU, WIE LUIGI SPIELER NR. 3 VOM PLATZ FEHT – DESSEN "BALLON-LEBEN" SCHWEBT DAVON. MARIO IST CLEVER UND WARTET



NA JA, SO VIEL BESSER ALS DIE VORGÄNGER-VERSION IST DIESE SEQUENZ NUN AUCH WIEDER NICHT. ABER SCHLIESSLICH IST ES DIE SPIELBARKEIT, AUF DIE ES ANKOMMT

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

B+A+links/rechts Joystick: Kart dreht sich herum [durch Halten von Z können dem Fahrzeug einige Power-Ups angehängt werden]

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

94

Fazit:

DIESER TITEL IST EIN MEILENSTEIN, SOGAR NOCH BESSER ALS DER VORGÄNGER. WIE VIEL BESSER GEHT ES EIGENTLICH NOCH?

Nininformation



8 MB

Vertrieb: GT Interactive
Entwicklung: Midway Studios

Genre: Shoot-'em-up
Speicher: 8 MB

Erhältlich: derzeit nur via Import
Preis: -



Gedärme, Eingeweide, Kettensägen, Todesschreie – Doom jetzt in der 64-Bit-Version!

DOOM

HINWEIS:
ALLE IN
DIESEM REVIEW
ANGESPROCHENEN
SONSTIGEN
VERSIONEN VON
DOOM SIND IN DER
BRD INDIZIERT



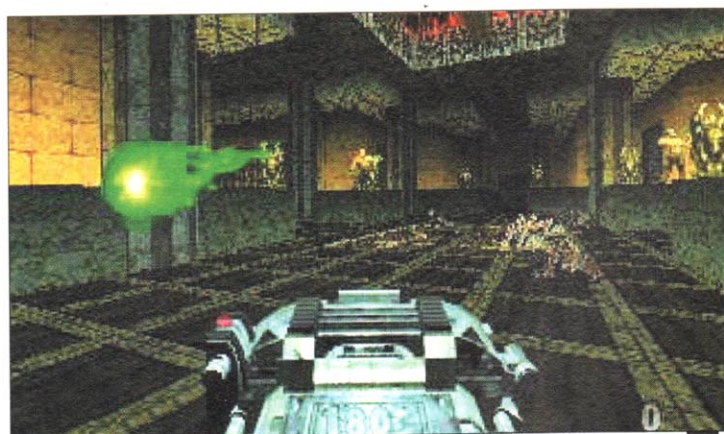
HIER WAREN WIR DOCH SCHON MAL

Da steht ein Kerl von drei Metern lichter Höhe vor mir und beschmeißt mich mit grünen Feuerbällen; aus dem Hintergrund höre ich das Stöhnen von Folteropfern. Irgendwie kommt mir das bekannt vor – haben wir das nicht schon mal gehabt? Richtig, hier sind wir wieder, in der total verquerten Welt von *Doom*! Mindestens drei Jahrhunderte, nachdem dieses klassische Meisterwerk abendländischer Spielkunst erstmals in einer sibirischen Fischerhütte gespielt wurde, hat es jetzt über diverse Entwicklungslabors den Weg zum N64 gefunden, zur technisch fortgeschrittensten Konsole, die es zur Zeit gibt. *Doom* hat Maßstäbe gesetzt und für viele Spiele Pate gestanden – auch wenn sich nicht alle Spieleentwickler zu ihrem heimlichen Vorbild bekennen.

WIR SIND ALLE EIN WENIG GAGA

Die meisten Spiele unserer Zeit haben ein wenig von *Doom* in sich. Dieses hier ist mehr: Es ist nämlich unverschnitten, gewissermaßen *Doom* pur, on the rocks. Wenn du noch nie im Leben *Doom* gespielt haben solltest, dann stehst du jetzt vor einer existentiellen Erfahrung. Falls du allerdings einschlägige Erfahrungen hast, dann erwartet dich mit dieser *Doom*-Version die Vollendung dessen, was du dir bei früheren Spielen erträumt hast: höllische Gegner, nervenzerfetzende Feinde, Spannung ohne Ende. Und das auf zahlreichen Levels, die bis in die letzten Feinheiten ausgearbeitet wurden. Es ist geradezu ärgerlich, daß die meisten

Reviews etwa mit dieser abgedroschenen Einleitung beginnen. "Wir schreiben das Jahr X, Aliens haben die Welt erobert, Du bist der einzige, der die menschliche Rasse retten kann ..." *Doom* verzichtet auf derartig alberne Stories. Hier geht es schlicht und einfach darum, daß Du dich per



DOOM IST SICH IM WESENTLICHEN TREU GEBLIEBEN - DER WICHTIGSTE UNTERSCHIED ZU FRÜHEREN VERSIONEN IST DIE BESSERE GRAFIK. DIE OBERFLÄCHEN SIND BESSER DARGESTELLT, ES GIBT MEHR EINZELHEITEN UND MEHR RÄUMLICHE TIEFE

Computersimulation so schnell wie möglich von A nach B bewegt und dabei alle Hindernisse ausschaltetest. Du kannst dich nach rechts oder links bewegen, Schalter betätigen, Türen öffnen oder Munition auffüllen – und das alles, ohne jemals Waffentechnik studiert zu haben. Ein (nicht unwesentlicher) Nebeneffekt bei dieser löblichen Tätigkeit ist, daß du den einen oder anderen deiner sorgfältig gerenderten Gegner ins Jenseits schickst –

zumeist so unsanft, daß der Anblick dich an den Tag der offenen Tür im städtischen Schlachthaus erinnert. Die bösen Buben in diesem Spiel bewegen sich stur auf dich zu, beschießen dich mit futuristischen Schießprügeln, Feuerbällen und anderem Schnickschnack. Natürlich versuchst du,

Monster-Gegn



DIE KETTENKANONE IST IMMER NOCH DER BESTE SCHUTZ, WENN DU EINMAL ÜBERRASCHT WERDEN SOLLTEST. DU HAST EINEN UNGEHEUREN MUNITIONSVORRAT UND EINE ENORME SCHUSSFREQUENZ



DOOM 64 STECKT VOLLER BELEUCHTUNGSEFFEKTE, DIE SICH BLITZSCHNELL ÄNDERN KÖNNEN. EINEN AUGENBLICK LANG IST DIESER KORRIDOR HELL ERLEUCHTET, WENIG SPÄTER IST ER DUNKEL.

Kurz & knapp

- DER ANALOGE CONTROLLER IST EIN GROSSES PLUS. DAS SPIEL GEWINNT DADURCH GEWALTIG.
- HIER GIBT ES VÖLLIG NEUE LEVELS, DIE AUF ANDEREN KONSOLENTYPEN UNDENKBAR WÄREN.
- DIE PERSPEKTIVEN-KORREKTUR, DAS ANTI-ALIASING, DAS Z-BUFFERING UND DAS MIP-MAPPING HABEN SÄMTLICHE AUS DER VERGANGENHEIT BEKANNTEN DARSTELLUNGSPROBLEME BESEITIGT.



Speicheroptionen

SPEICHER:
LEVELS UND SPIELSTAND WERDEN ABGESPEICHERT.
CONTROLLER PAK:
LEVELS UND SPIELSTAND – NICHTS NEUES ALSO.



164

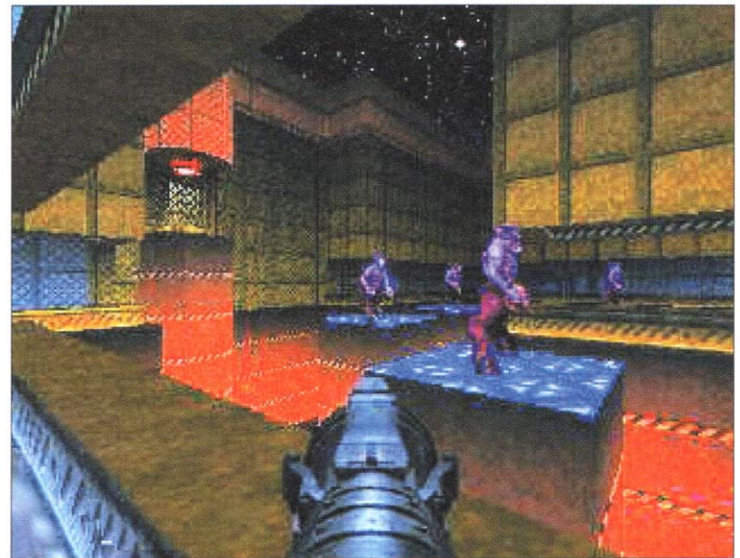
aus dem Wege zu gehen, was Dir aber nicht immer gelingt. Ein Blick auf den Bildschirm zeigt Dir anhand der immer niedrigeren Energie-Anzeige, daß auch Du nicht mehr bist als ein gewöhnlicher Sterblicher. Power-Ups in Gestalt von Erste-Hilfe-Kästen oder blauen Flaschen verlängern Deine Lebenserwartung. Dieselbe Wirkung haben übrigens Umsicht, Planung und strategische Überlegung. Es ändert aber nichts daran, daß Du in diesem Spiel vor zahlreichen blutrünstigen Überraschungen stehen wirst – alles sorgfältig von den Spieleprogrammierern erarbeitet.



DIE GEGNER ZEIGEN ETWAS MEHR PROFIL ALS DIE MANCHMAL EHER FLACHEN SPRITES IN DER PC- UND DER PSX-VERSION. IN DOOM 64 HAST DU VIER VERSCHIEDENE ANSICHTEN UND MEHR TIEFE IN DEN OBERFLÄCHENSTRUKTUREN

KETTENSÄGEN-SYMPHONIE

An dieser Stelle stellt sich die Frage, warum Nintendo dieses doch relativ alte Spiel für sein neues Flaggschiff aufmotzen ließ? Und wie präsentiert sich diese N64-Version im Vergleich zum PC oder zur PlayStation von Sony? Wer die N64-Version erstmals spielt, hat zunächst wohl kaum den Eindruck, er begegne einem alten Bekannten. Natürlich wird man das Spiel schnell wiedererkennen – aber es gibt doch sehr große Unterschiede. Trotz des üppigen und manchmal bis an die Kitschgrenze gehenden Einsatzes von Farben wabert eine düstere Stimmung durch dieses Spiel. Die Programmierer haben zwar bedenkenlos in die Farbtöpfe gelangt, Abtönungen und Pastellfarben jedoch sorgfältig vermieden. So kommt es, daß in diesem Spiel aus dem Bildschirm vornehmlich Blutrot quillt und hin und wieder schrilles Grün. Durch das ganze Spiel hindurch zieht sich ein

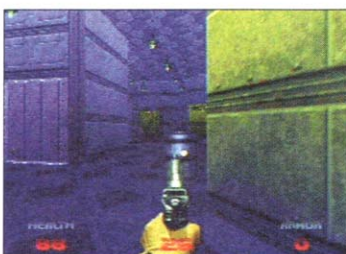


DIE GESPENSTER SIND ZURÜCKGEKOMMEN – UND SIE HABEN IHRE FREUNDE MITGEBRACHT. ALLE LEVELS IN DOOM 64 WURDEN NEU GESTALTET. WIE HIER ZU SEHEN, STECKEN SIE VOLLER SPANNENDER SITUATIONEN



EINE DERARTIGE DETAIL-DARSTELLUNG IST AUF DER PLAYSTATION LEIDER NICHT MÖGLICH. UND HINZU KOMMT, DASS DIE JEWEILIGEN SZENEN RUCKELFREI SIND. WANN GIBT ES DAS SPIEL AUCH BEI UNS?

sehen hier aus wie die Reste aus dem Schlachthaus!



DIESE PISTOLE HIER FUNKTIONIERT EIN WENIG ANDERS ALS IN FRÜHEREN DOOM-VERSIONEN. SIE SIEHT ZWAR FAST AUS WIE EIN NORMALER COLT, HAT ABER NUR WENIG DURCHSCHLAGSKRAFT. EIGENTLICH KANN MAN DRAUF VERZICHTEN



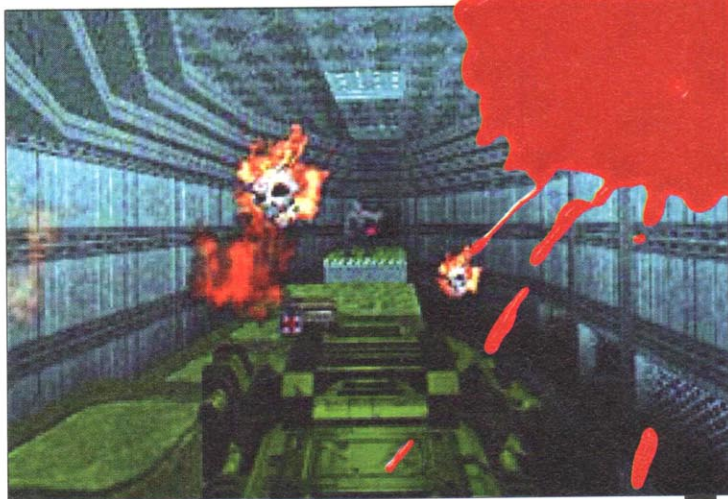
TROTZ NINTENDOS FAMILIENFREUNDLICHER FIRMPOLITIK FLIESST AUCH IN DIESER VERSION VIEL DES ROTEN LEBENS-SAFTES. DAS MUSSAUCH WOHL SO SEIN – SONST WÄRE DOOM NICHT DOOM



DIE FEINDE SIND DURCHWEG GRÖßER GEWORDEN, DIESER PURPURFARBENE DÄMON ETWA NIMMT FAST DEN GANZEN BILDSCHIRM EIN. SOGAR DIE GESICHTER WURDEN ANIMIERT



DOOM 64 SIEHT OHNE ZWEIFEL EINDRUCKSVOLL AUS, ES LÄSST SICH DARÜBER HINAUS SEHR GESCHMEIDIG SCROLLEN. ABER – HAND AUFS HERZ! – GIBT ES EIGENTLICH IRGEND ETWAS NEUES IN DIESEM SPIEL?



VERLORENE SEELEN, AUCH ALS FLIEGENDE TOTENSCHÄDEL BEKANNT, GIBT ES AUCH IN DIESER VERSION. DIE FIRMA ID HAT DAFÜR GESORGT, DASS DER VERTRAUTE GRUSEFFEKT ERHALTEN BLIEB

blauer Grundton. Im Vergleich zu früheren Versionen sind die Monster sehr gut gelungen. Je höher eines dieser Ekelwesen in der Monsterhierarchie angesiedelt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich seine Darstellung geändert hat. Früher machten die *Doom*-Monster oft den Eindruck, als seien sie ausgetrocknet und verkümmert, als hätten sie die letzte Nacht durchgemacht. Heute hingegen präsentieren sie sich modern, fast stromlinienförmig: schlank, mit metallischer Oberfläche, roboterähnlich. Eine Überraschung sind auch diese fetten, roten Dinger, die gewöhnlich die Korridore entlang rennen und Dich packen wollen. Das beste an diesen Ekelpaketen ist immer noch der satte Ton, mit dem sie am Boden zerplatzen. Allerdings haben sie sich zumindest im Detail gebessert: Früher waren sie zahlos, heute bedrohen sie Dich mit blitzenden Beißerchen und scharfen Krallen. In den früheren *Doom*-Versionen konnte man diese Kerlchen ja kaum ernst nehmen, jetzt ist zumindest ein wenig Respekt angesagt. Branchenkenner überrascht es nicht, daß Midway Studios blitzschnell die Chance genutzt hat, *Doom* für die erstaunlichen technischen Möglichkeiten des N64 aufzubereiten. Genutzt wurde unter anderem der bei dieser

Maschine mögliche Transparenz-Effekt, der den Auftritt der bösen Monster sehr realistisch macht. Falls Du einmal in die Verlegenheit kommst, Dich gegenüber dem Besitzer einer PlayStation für den Erwerb eines N64 rechtfertigen zu müssen, solltest Du diesen Vorteil ins Feld führen.

MEHR SPIELWITZ DURCH 3-D

Ein anderer Vorteil ist die Art und Weise, wie Plattformen oder Balkone in den Raum hineinragen. Auf anderen Maschinen werden derartige 3-D-Effekte und die Darstellung räumlicher Tiefe mit allen möglichen Tricks in die zweidimensionale Darstellung hineingewürgt. Bei dieser Darstellungsart war es z.B. unmöglich, einen Schurken perspektivisch einwandfrei darzustellen, der unterhalb eines Balkons lauert, auf dem Du selbst nervös auf- und abgehst. Das Problem ist jetzt gelöst, was aber nicht heißt, daß sich das Spiel selbst dadurch grundlegend geändert hätte. Immerhin



DAS WAHRSCHEINLICH WICHTIGSTE NEUE ELEMENT IN DER SPIELSTEUERUNG IST DER ANALOGE CONTROLLER, MIT DESSEN HILFE SICH DIE FIGUREN MILLIMETERGENAU BEWEGEN LASSEN

bekommt *Doom* durch diese neuen technischen Möglichkeiten etwas mehr Atmosphäre, Spielwitz und Spannung. Sämtliche Levels sind in 3-D mit Hilfe zahlreicher Polygone konstruiert, die Charaktere sind klassische Sprites. Sobald Du aber in die Nahansicht dieser Figuren gehst, siehst Du den Vorteil der N64-Version: Die groben Pixelblöcke von früher sind einer glatten Oberfläche gewichen, die hin und wieder sogar einen matten Seidenschimmer aufweist. Einfach schön, mehr kann man nicht dazu sagen. Die altbekannten Pixelprobleme von *Doom* wurden mit Hilfe der neuen N64-Techniken beseitigt:

- Perspektiven-Korrektur, Z-Buffering,
- Mip-Mapping und Anti-Aliasing. Als Resultat stellt sich *Doom* in völlig neuem Gewand dar, als Super-*Doom* gewissermaßen. Auch im Design der Levels hat

sich einiges getan – endlich! Verantwortlich für die Neugestaltung war zwar nicht mehr ID, sondern Midway. Dennoch hatte sich ID für bestimmte Änderungen seine Zustimmung vorbehalten. "ID hat sich sogar bis in die letzten Details eingemischt, um sicherzustellen, daß *Doom 64* so aussieht, wie sie es sich vorstellten", meint Andrew Hoolan, Marketing-Chef bei Midway. "Und nach einer zweiwöchigen Testphase kamen die ID-Chefs strahlend und voll des Lobes aus unseren Studios in San Diego heraus."



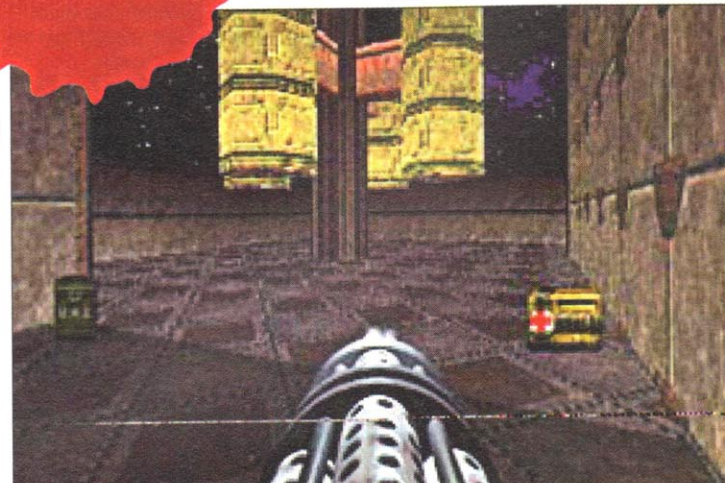
TREPPENHÄUSER KOMMEN IN DIESER VERSION VIEL HÄUFIGER VOR ALS FRÜHER. ES KANN LEICHT VORKOMMEN, DASS DU HIER ANGEGRIFFEN WIRST, OHNE DIE MÖGLICHKEIT ZUM RÜCKZUG ZU HABEN



LEIDER KANN MAN DIESE UMGEBUNG NICHT EINFACH IN DIE LUFT SPRENGEN, WIE ES ETWA BEI DESCENT MÖGLICH IST. EIN TROST, DASSN ABSEHBARER ZEIT DUKE NUKEM HERAUSKOMMEN SOLL



GNADEN ALLEN, DIE IN DIESEM SPIEL GETROFFEN WERDEN! NACH DEM ERSTEN TREFFER BILDEN SICH AM KÖRPER BLUTTRIEFENDE LÖCHER, BEVOR DAS OPFER EXPLODIERT



DIE SPIELEPROGRAMMIERER HABEN TIEF IN DEN TOPF MIT DEN TEXTUREN GEGRiffEN. ALLEINE IN DIESER SZENE SIEHT MAN FÜNF VERSCHIEDENE OBERFLÄCHENSTRUKTUREN AN DER WAND, AM BODEN UND AN DER DECKE



IN HOCHSPANNUNG KRIECHST DU DURCH DUNKLE KORRIDORE UND WARTEST, DASIRGEND ETWAS PASSIERT – WAHRSCHEINLICH WIRD DICH JEMAND HEIMTÜCKISCH ANGREIFEN



ALLE LEVELS IN DOOM 64 WURDEN VON GRUND AUF NEU GESTALTET. NICHTS WIEDERHOLT SICH, NICHTS WURDE AUS DEN VERSIONEN FÜR DEN PC ODER DIE PLAYSTATION ÜBERNOMMEN. GROSARTIG!



KURZ NACHDEM ICH DIESEN SCREENSHOT AUFGENOMMEN HATTE, EREILTE MICH EIN ENTSETZLICHER TOD. DAVON GIBT ES GLÜCKLICHERWEISE KEIN BILD, ABER MARTIN IST MEIN ZEUGE...

Doom ist eine großartige Attraktion geworden, ein Spiel, das einen sofort gefangen nimmt. Dieses Gefühl ist viel stärker als bei früheren Doom-Versionen oder vergleichbaren Spielen." Nach meinem persönlichen Eindruck ist Doom noch immer eine spannende Waffengorgie – allerdings hat sich in der N64-Version der Anteil der Rätsel erhöht. Nicht sehr anspruchsvoll zwar, sie beschränken sich in der Regel darauf, daß man verschiedene Wege ausprobiert, bis man den richtigen findet. Es gibt offenbar auch mehr Schalter, Fallen, Aufzüge und ähnliche technische Dinge als in den früheren Versionen. Wahrscheinlich lag diesen Änderungen die Überlegung zugrunde, das Spiel etwas gehaltvoller zu machen. Die Zahl der Levels ist mit 30 daher auch wesentlich geringer als die 55, die man in der Version für die PlayStation findet. Hinzu kommt, daß diese Levels alle neu gestaltet wurden, während die PSX-Version hauptsächlich ein Neuaufbau des PC-Spiels war. Aber bevor die Metzefetischisten unter den Spielern aus Angst, sie müßten ausnahmsweise mal ihren Grips gebrauchen, weiterblättern, sollte ich darauf hinweisen, daß es auch in der N64-Version von Doom auf den richtigen Umgang mit der Wumme ankommt. Eine neue Waffe wurde in diesem Spiel eingeführt, und zwar eine Art Laser-Maschinengewehr. Im

Verzeichnis der Feuerwaffen erscheint es unter dem rätselhaften Kürzel BFG 9000. Aber eigentlich ist es nicht mehr als eine Kreuzung zwischen Raketenwerfer und Plasmakanone. Und jetzt zu unserer Bewertung. Du kennst sie wahrscheinlich längst, weil fast alle Leser zuerst danach schauen. Und da bin ich in einer Zwickmühle: Einerseits handelt es sich hier um ein sehr altes Spiel, das zum wiederholten Male abgestaubt und aufpoliert wurde. Zyniker könnten einwenden, daß der Nintendo 64 eigentlich bessere Spiele verdient hätte. Andererseits macht Doom auch in dieser neuen Version wieder verdammt viel Spaß. Du wirst also sehr wahrscheinlich den Eindruck haben,

daß sich die Ausgabe für dieses Spiel wieder einmal gelohnt hat, selbst wenn Du einen beträchtlichen Teil Deines bisherigen Lebens schon damit verbracht haben solltest, durch Doom-Höhlen zu kriechen. Alles in allem: Doom 64 ist nach meinem Eindruck ein durchaus brauchbares Update eines bewährten Klassikers. Allerdings wird wohl niemand behaupten, daß Doom 64 ein programmertechnischer Durchbruch ist.

R⁶⁴



IN EINEM SPIEL WIE DOOM KOMMT ES DARAUF AN, DAS BLUT RICHTIG DARZUSTELLEN. ES GIBT SO VIEL DAVON!

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Keine

Rating

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

81%

Fazit:

DIESES SPIEL IST ZWAR SCHON STEINALT, ABER DIE KOMBINATION VON KLASSISCHEM DESIGN UND TECHNISCHEN NEUERUNGEN MACHEN ES UNVERZICHTBAR.



CRUIS'N

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Williams

Genre: Sport Simulation
Kapazität: 8MB

Erhältlich:
Preis:



Das erste ECHTE Rennspiel für den N64 ist da – aber war's wirklich nötig?



BEI CRUIS'N USA HANDELT ES sich offensichtlich um ein Rennspiel, wenngleich

Supermarkt-Rallye mit Renn- statt Einkaufswagen sicherlich der treffendere Titel wäre. Schauplatz sind die gesamten Vereinigten Staaten, die in den Stages von West nach Ost durchquert werden. Das Spiel ist eine Konversion des nicht mehr ganz so jungen Arcade Games, das sich mit "Ultra 64" auf dem Schirm ankündigte, obwohl es tatsächlich auf einem 32-Bit-Board der Firma Williams lief. Immerhin hat das Spiel unter der Konvertierung nicht gelitten, ist sogar an einigen wenigen Stellen verbessert worden.

SCHNÖDE

Eine recht nützliche Grundregel für die Entwicklung eines Videospiels ist sicherzustellen, daß das Spiel auch

Kurz & knapp

AUSSER EINIGEN LEICHT RUCKELIGEN TEXTURE MAPS, VON DENEN DIE PLAYSTATION NUR TRÄUMEN KANN, BESITZT DIESES SPIEL NICHTS, WAS ES ZU MEHR ALS EINEM SCHLECHTEN 32-BIT-GAME MACHEN KÖNNTE. ES GIBT NOCH WEITERE GRÜNDE, WARUM DIESER TITEL SICH ZU EINEM ÄRGERNIS FÜR N64-BESITZER IN ALLER WELT ENTWICKELN DÜRFTE.



EGAL WIE KLEIN UND FEIN DEIN WAGEN AUCH IMMER SEIN MAG, EINE ZUGMASCHINE WIRBELT ER MIT LEICHTIGKEIT DURCH DIE LÜFTE



DIE FAHRZEUGE SEHEN, AUCH AUS DER NÄHE, NICHT SCHLECHT AUS, WIE DIESER SCHNITTIGE ITALIA P69, ABER ES FEHLEN DIE DETAILS, DIE WIR VOM N64 ERWARTEN

Spaß macht, ganz gleich, wie originalgetreu eine Konversion auch sein mag. In diesem Fall hat man darauf leider keine Rücksicht

genommen. Du wählst eines von ganzen vier Fahrzeugen aus und fährst Rennen gegen neun Computergegner, in der vagen Hoffnung, ein Auto zu

Echte Features besitzt Cruis'n

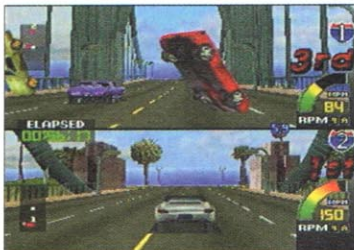


BETE, DASS DU NICHT MIT GRÖßEREN GEGENSTÄNDEN WIE DIESEM LÖSCHFAHRZEUG HIER ZUSAMMENSTÖßT. BEIDE SCHLEUDERNDEN FAHRZEUGE STOSSEN IMMER WIEDER ANEINANDER



AUF DEN SCREENSHOTS SEHEN DIE CRASHES ZIEMLICH DRAMATISCH AUS, IM SPIEL ABER WIRKEN SIE ÄUSSERST ARMSÄLIG UND SIND SCHLIEßLICH NUR NOCH NERVIGE UNTERBRECHUNGEN

USA



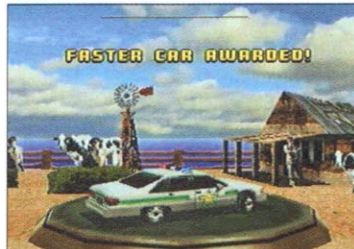
VON DEN BRÜCKEN KANNST DU LEIDER NICHT STÜRZEN, DAS WÄRE WOHL ZU VIEL DES SPASSES GEWESEN



VON ZEIT ZU ZEIT TAUCHT DIESER HUBSCHRAUBER AUF UND SORGT DURCH SEINE ANWESENHEIT FÜR DEN ULTIMATIVEN KICK...

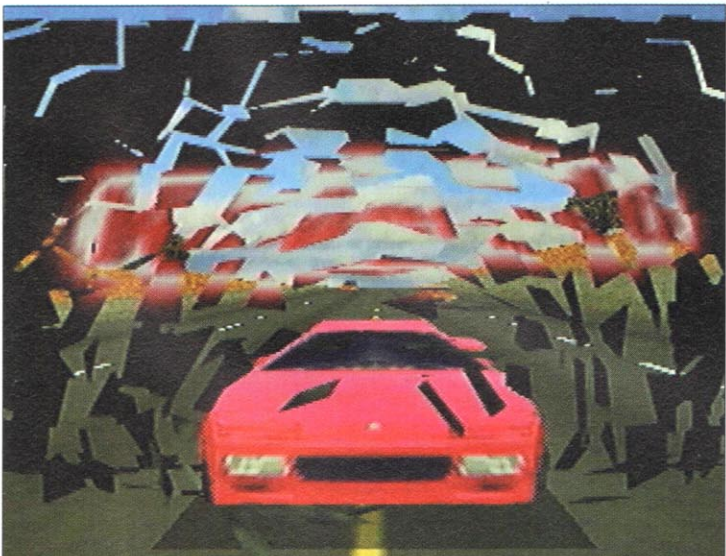


DIE DAME MIT DEM ERKÄLTUNGS-ABO STARTET DAS RENNEN, UND SCHON SETZE ICH MICH AN DIE SPITZE DES FELDES. OH, DIESES RENNFEIER!



WENN DU DAS RENNEN GEWINNST, GIBT'S EINE FEIER AUF DIESEM BAUERNHOF AUF DEM DACH DES WEISSEN HAUSES

n USA eigentlich kaum...



DER ITALIA, DER UNZWEIFELHAFT WIE EIN FERRARI AUSSIEHT, DURCHBRICHT DEN TITELBILDSCHIRM. SIEHT SCHICK AUS, RÜCKSCHLÜSSE AUF DEN REST DES SPIELS SOLLTE MAN SICH JEDOCH VERKEIFEN



EIN AUSFLUG ÜBER DEN BORDSTEIN IST NICHT DER OPTIMALE WEG, UM SICH AN DIE SPITZE ZU SETZEN. IN DIESEM SPIEL DARFST DU DIR KEINE FEHLER ERLAUBEN, DIE KONKURRENZ RAUSCHT SOFORT AN DIR VORBEI



DEINE MISCHUNG STAATLICHER AUTORITÄT KANNST DU UNTERSTREICHEN, INDEM DU EINEN STREIFENWAGEN MIT HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT IN EIN LÖSCHFAHRZEUG RAMMST. ERWARTET NUR KEINE BLECHSCHÄDEN, OKAY?

gewinnen, das zu fahren ein wenig Spaß machen könnte.

Echte Features besitzt *Cruis'n USA* eigentlich kaum, und so bleibt nichts, was dieses altertümliche Konzept aus der schnöden Mittelmäßigkeit retten könnte. Ein Crash verläuft ziemlich einfallslos und vorhersehbar: Entweder Du drehst Dich um 360° und stehst anschließend wieder in Fahrtrichtung, oder Du schleuderst durch die Luft, landest sicher auf allen Vieren und stehst (schnarch...) wieder in Fahrtrichtung. Selbst Rempeler gegen

die Pistenränder führen zu mirakulösen Rotationen – das alles ist so falsch und unnatürlich!

Cruis'n USA hat aber noch ganz andere Probleme, so daß man den Eindruck gewinnt, die Tester des Spiels seien in der Nahrungskette etwa auf der Stufe eines trockenen Brötchens einzuordnen. Ein Beispiel: Zu Beginn eines jeden Rennens reihen sich die Fahrzeuge auf der rechten Fahrbahnseite auf, Du stehst an letzter Position. Nun mußt Du nach dem Start lediglich auf die linke Seite steuern und kannst am gesamten Feld vorbei



Speicheroptionen

SPEICHER:
6 SAVES AUF CART
MÖGLICH
CONTROLLER PAK:
KEINE EXTRAS

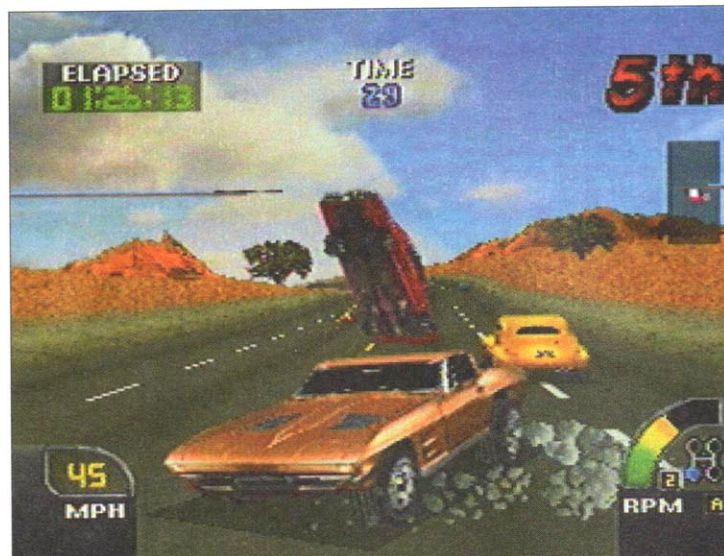


auf die erste Position fahren. Die Computergegner werden ihre Fahrbahnseite nicht eher verlassen, bis Du sie alle überholt hast. Fans des Arcade Games (wenn es die gibt...) werden sich vielleicht auf den Zweispieler-Modus freuen. Aber freut Euch nicht zu früh – in diesem Modus läuft das Spiel wesentlich schlechter als im Normal-Modus. Die Frame Rate wird dermaßen heruntergeschraubt, daß es für eine so leistungsfähige

Konsole wie dem N64 nicht mehr akzeptabel ist.

SCHÄBIG

Nun zum Sound. Wenn Du die Musik abstellst, kannst Du hören, was die Soundeffekte wirklich hergeben, und das ist nicht viel. Motorgeräusche sind nur wahrnehmbar, wenn Du die Maschine aufheulen läßt! Anders ausgedrückt: Du brettdest mit 200 Sachen über die Piste, und der Wagen gibt keinen Mucks von sich. Beeindruckend! Wirst Du von zivilen oder gegnerischen Fahrzeugen überholt, hörst Du deren Motorgeräusche. Deine eigene Karre aber bleibt stumm wie ein Fisch in der Wüste. Wenn Du die Lautstärke jedoch hoch genug einstellst, tritt der Sound Deines Wagens in den für menschliche Ohren hörbaren Bereich ein. Mein Gott, wie wichtig ist doch ein lautes,



LEIDER KANN MAN IN CRUIS'N USA KEINE TECHNISCHEN VERÄNDERUNGEN AN DEN FAHRZEUGEN VORNEHMEN, WIE ES HEUTE ALLGEMEIN ÜBLICH IST, DAS SPIEL WIRKT DADURCH ÜBERHOLT



IM ZWEISPIELER-MODUS SOLLTEST DU EINE KOLLISION MIT DEM FAHRZEUG DES MITSPIELERS TUNLICHST VERMEIDEN, SEHR WAHRSCHEINLICH WÜRDET IHR BEIDE ALS LETZTE INS ZIEL KOMMEN

Dieses armselige Produkt ist nicht

rauhes Dröhnen der Motoren für ein anständiges Rennspiel! Auf einer Stage wie etwa Redwood Forest, wo es möglich ist, ein wenig neben der Piste zu fahren, wirst Du plötzlich zurück auf die Fahrbahn teleportiert. Dieses Spiel läßt Dir keinen Millimeter Freiraum, vom Wenden auf der Fahrbahn mal ganz zu schweigen. Ein weiteres Highlight dieser Stage: Du kannst die riesigen Mammutbäume mit Deinem kleinen Flitzer umnieten, ohne auch nur den geringsten Widerstand zu verspüren. Fast wie im richtigen Leben...

SCHWACHSINNIG

Alles in allem handelt es sich bei *Cruis'n USA* um ein furchtbar armseliges Produkt, das nicht einmal einen Zehner wert ist. Das einzig Anregende an diesem Spiel ist die nette junge Dame, die Dir am Schluß die Siegestrophäe überreicht. Aber ob das allein schon den hohen Verkaufspreis rechtfertigt? Und was mich am meisten ärgert ist, daß auf diesem Produkt bereits das allseits bekannte offizielle Nintendo-Qualitätssiegel prangt. Welche Qualität ist hier gemeint? Sicher nicht die, die ich mir von einem brauchbaren Spiel erwarte. Gute Fahrt!

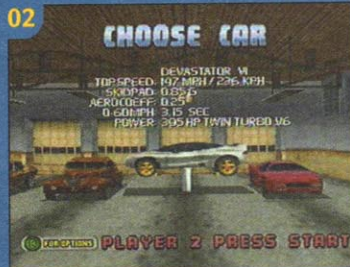


Autozirkus



ITALIA P69

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 231 KM/H
BODENHAFTUNG: 1,01 G
CW-WERT: 0,28
0-100 KM/H: 2,88 SEK
MOTORLEISTUNG: 472 PS V12 DOHC 48V



DEVASTATOR VI

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 236 KM/H
BODENHAFTUNG: 0,85 G
CW-WERT: 0,25
0-100 KM/H: 3,15 SEK
MOTORLEISTUNG: 395 PS TWIN TURBO V6



LA BOMBA

TOP SPEED: 142MPH
SKID PAD: 0.98G
AEROCOEFF: 0.45
0-60MPH: 2.51 SEC
POWER: 580 HP SUPERCHARGED V12

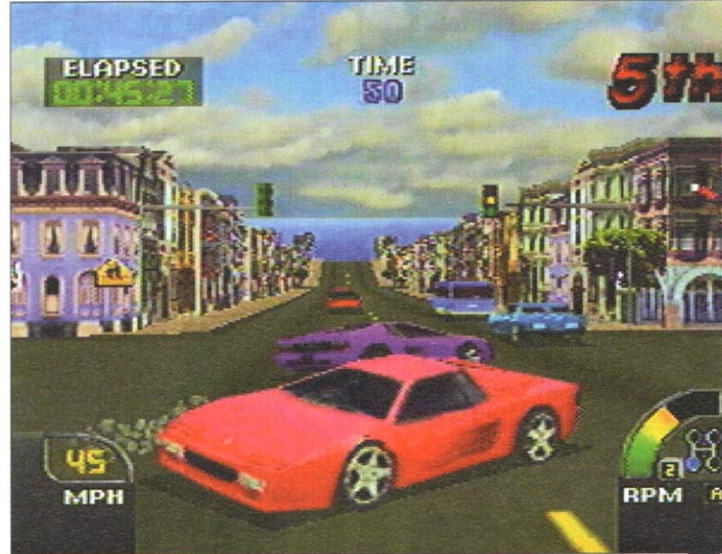


'63 MUSCLE CAR

TOP SPEED: 142MPH
SKID PAD: 0.98G
AEROCOEFF: 0.45
0-60MPH: 2.51 SEC
POWER: 580 HP SUPERCHARGED V12



IM REDWOOD FOREST KANNST DU DIE PISTE VERLASSEN UND DICH IM UNTERHOLZ VERDRÜCKEN. ABER SCHNELL WIRST DU WIEDER AUF DIE RICHTIGE BAHN TELEPORTIERT...



EIN GANZ NEUES GEFÜHL VON DEKADENZ – ZWEI TEURE SPORTWAGEN RASEN INEINANDER. BIS DEIN WAGEN WIEDER STILLSTEHT, IST DAS FELD AUF UND DAVON

Einmal einen Zehner wert!



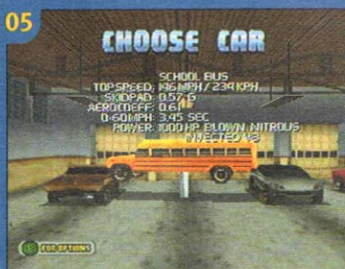
DIE BONUS-FAHRZEUGE, HIER EIN SCHULBUS, SIND GENAU SO LEICHT VON DER PISTE ZU REMPELN WIE ALLE ANDEREN AUCH. VIELLEICHT SOLLTE MAN EINFACH DARAN VORBEIFAHREN



DAS KLEINE RADAR RECHTS SOLL UNSCHÖNE AUGENBLICKE WIE DIESEN DUMMEN UNFALL HIER VERMEIDEN HELFEN

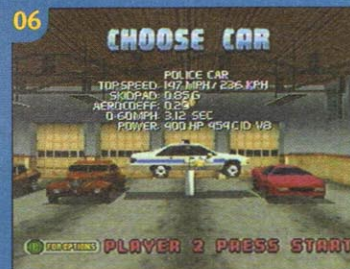


WENN DU INNERHALB VON 15 MINUTEN NACH RENNBEGINN GEWINNST, WIRST DU INS WEIßE HAUS EINGELADEN



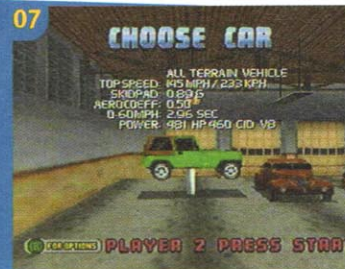
SCHULBUS – BONUS AUTO

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 234 KM/H
BODENHAFTUNG: 0,57 G
CW-WERT: 0,61
0-100 KM/H: 3,45 SEK
MOTORLEISTUNG: 1000 PS BNI V8



POLIZEIWAGEN – BONUS AUTO

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 236 KM/H
BODENHAFTUNG: 0,85 G
CW-WERT: 0,29
0-100 KM/H: 3,12 SEK
MOTORLEISTUNG: 400 PS 454 CID V8



GELANDEWAGEN – BONUS AUTO

HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT: 233 KM/H
BODENHAFTUNG: 0,89 G
CW-WERT: 0,50
0-100 KM/H: 2,96 SEK
MOTORLEISTUNG: 1000 PS BNI V8

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

keine

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

31%

Fazit:

SCHLUDRIG UND FURCHTBAR
UNZULÄNGLICH. NICHT KAUFEN.



ORCHID BEFASST SICH EINGEHEND MIT DER AMAZONE MAYA UND HAT OFFENBAR KEINERLEI RESPEKT VOR IHREN LANGEN STILETTEN



UM DEN ÄUßERST UNTOTEN SPINAL ZU BESIEGEN, BEDARF ES WEIT MEHR ALS HÜBSCHER FEUEREFFEKTE



JAGOS FIREBALL ATTACK LÄSST EINEN FUNKENREGEN AUF COMBO NIEDERGEHEN. DER 3D-HINTERGRUND IST EBENFALLS SEHR BEEINDRUCKEND

KILLER INSTINCT

Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Rare

Genre:
Kapazität:

Beat-'em-up
8MB

Erhältlich:
Preis:



Ist dies die ZUKUNFT der 64-Bit-Unterhaltung? Hoffentlich nicht...



Der Original-Spielautomat ist aus zwei Gründen entwickelt worden. Erstens, um den N64 zu pushen, zweitens, um Segas Vorwurf, Nintendo entwickle nur Kiddie-Games, in der Luft zu zerreißen. Mit *Killer Instinct* zieht Nintendo Register, die man in dieser Wüstheit in keinem

Miyamoto-Titel vermuten würde. Vom rasiermesserscharfen Logo des Spiels über Glacius' Hand-zur-Klinge-Morph bis zu den über 70 Kombinationstechniken verfügt *Killer Instinct* über die notwendige Härte und die aggressive Aufmachung, die man von einem guten Prügelspiel erwartet. Im Vergleich zu anderen Vertretern dieses Genres geht es bei den Kämpfen recht "sauber" zu, doch wird die wütende Action dadurch nicht geschmälert – hier geht's knallhart zur Sache. Die grafische Wiedergabe dieser Action wirkt ebenso

gelingen wie veraltet. Das Original-Automatenspiel ist ohne N64-Hardware entwickelt worden, dabei wurden anstelle von echten Polygon-Figuren vorgerenderte SGI-Sprites verwendet. *Killer Instinct* kombiniert bestenfalls Pseudo-3D-Grafiken mit außergewöhnlichen Special Moves, wie man sie sonst nur von SFII kennt. Fulgore ist ein besonders spektakulärer Gegner – mit seinen Augen feuert er Lasergeschosse ab, und seine Rüstung glüht vor Elektrizität. Ähnlich wie sein Hollywood-Vorbild Predator verfügt er auch über einen Unsichtbarkeits-Move. Eine intelligente Kamera gibt sich alle Mühe, die Möglichkeiten des N64 auszunutzen – hier wird ständig geschwenkt und gezoomt, um die optimale Perspektive zu bieten und um den 3-D-Eindruck noch zu verstärken. Jede Kampfunde beginnt mit einer Kamerafahrt durch die hervorragenden (echten) 3-D-

Kurz & Knapp

ABGESEHEN VON EINIGEN INTERESSANTEN DREH- UND SPIEGELEFFEKTEN NUTZT DAS GAME DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 ABSOLUT NICHT AUS. KÖNNTE AUF JEDEM 32-BIT-SYSTEM ERSCHEINEN SEIN.

Speicheroptionen

SPEICHER:

EINSTELLUNGEN UND SPIELSTÄNDE

CONTROLLER PAK:

BACKUP DER SPIELSTÄNDE UND TURNIERDATEN FÜR DEN AUSTAUSCH ZWISCHEN ZWEI KONSOLLEN





USK BEARBEITET SPINAL MIT EINEM LANGEN SCHWERT. DER SOUND AUF EINANDERPRALLENDER KLINGEN IST BESONDERS ÜBERZEUGEND GELUNGEN



Opulente Optionen

DER TRAININGS-MODUS IST EINES DER BESTEN FEATURES DES GAMES. DORT LERNST DU EINE GANZE REIHE VON SPECIAL MOVES UND COMBOS KENNEN. ZUERST WIRD DER MOVE VORGEFÜHRT, DANN LERNST DU KNOFF FÜR KNOFF, WIE DU IHN AUSFÜHREN KANNST. SCHÖN IST AUCH DER TURNIER-MODUS, AN DEM BIS ZU ACHT SPIELER TEILNEHMEN KÖNNEN - DER GEWINNER KOMMT JEWELS IN DIE NÄCHSTE RUNDE. DIE KÄMPFE KÖNNEN MIT SPIELERNAMEN UND ERGEBNIS AUF DER CART GESPEICHERT WERDEN. DIE TURNIERE KÖNNEN ALSO VON BELIEBIGER DAUER SEIN. DANN GIBT'S NOCH DEN TEAM-MODUS, IN DEM ZWEI MANNschaften AUFGESTELLT WERDEN, DIE ZWEITE ÜBERNIMMT ENTWEDER DIE CPU ODER EIN ZWEITER SPIELER. HIER KANNST DU Z.B. SPEZIELLE MOVES VORGEHEN, DIE ZUM SIEG ERFORDERLICH SIND - DAS GESAMTE GAME KANN BIS INS ENDLOSE NEU KONFIGURIERT WERDEN. EINE ECHTE SPIELWIESE FÜR FREAKS. DU KANNST ÜBRIGENS AUCH ZWISCHEN ANALOGER UND D-PAD-STEuerung WÄHLEN.

Einblick in ein unglaublich ausgeklügeltes Kampfsystem, bei dem verschiedene Link Moves dem Spieler unglaublich lange

Kombinationen ermöglichen. Die sagenhaft vielen Moves, die hier möglich sind, könnten Anfänger durchaus abschrecken. Tatsächlich kann man aber bereits durch planloses Knopfhacken den ein oder anderen spektakulären Move hervorzubekommen, so daß sich selbst Genre-Neulinge sofort im blitzschnellen Gameplay zurechtfinden. Während das Erlernen der langen Kombinationen oder aber auch die Zufalls-

Moves in den Spielhallen nur gebremste Begeisterung auslösen konnten, eignet sich das Game um so mehr für Heimspieler, die mit den unendlich vielen Optionen das Spiel nach eigenem Geschmack einrichten können. Wir haben hier eine exzellente Konversion eines Automaten-Games, die weder über die instinktive Spielbarkeit von SFII, noch über die Räumlichkeit von 3-D-Grafiken verfügt. Doch *Killer Instinct* ist ein gut präsentiertes und stellenweise auch spektakuläres Game mit einem der bislang besten Soundtracks für den N64. Der Einstieg ist problemlos, und direkte Konkurrenz gibt's im Augenblick eigentlich kaum. Ganz ordentlich.

R64



DER KILLER-CYBORG FULGORE VERFEHLT MAYA NUR KNAPP MIT SEINEM AUGENLASER-PARTYTRICK. EIN WIRKLICH BEEINDRUCKENDER MOVE



GLADIUS DEMONSTRIERT SEINEN HANDKLINGE-MORPH - SEHR NÜTZLICH, UM MORGENS DIE TÜTE MIT CORN FLAKES ZU ÖFFNEN



DIE DREHENDEN HINTERGRÜNDE SIND EINDRUCKSVOLL UND VERSUCHEN, DICH VON DEN SCHRECKLICH ANIMIERTE FIGNREN ABZULENKEN

64 power AUF EINEN BLICK

Tasten



Combos

Millionen!

Bewertung

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



Gesamt

%

75

Fazit:

TOLLE KONVERTIERUNG, GAMEPLAY OKAY

Text: Martin Wihner



ZIEL BEI TUROK IST ES, MIT DICKEN WUMMEN AUF DINOS ZU BALLERN. OB DAS DER GRUND FÜR IHR PLÖTZLICHES AUSSTERBEN WAR? DIE ARMEN HÜPFER...



GELEGENTLICH KREUZEN KAMPFROBOTER DEINEN KRIEGSPFAD – PERFEKT GERENDERTES BLECHMONSTER, GARANTIERTE RUCKELFREI



DIE GERENDERTEN RIESEN GEHÖREN ZUM BESTEN, WAS TUROK ZU BIETEN HAT. DIE DETAILFÜLLE IST AUSSERORDENTLICH, BESONDERS, WENN DU DIE KERLE ZERLEGST



WIRKLICH TOLL, DEINE KNARRE. ABER HALTE SIE DOCH BITTE IN DIE ANDERE RICHTUNG

78

Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Acclaim
Iguana

Genre:
Kapazität:

Shoot-'em-up
8MB

Erhältlich:
Preis:

Mai '97
M 139,-



Turok Hunt

Ein neuer Siegertyp



Angesichts des bislang recht kläglichen Repertoires von Drittanbieter-Games für den

Nintendo 64 erstaunt es kaum, daß sich Acclaim so große Hoffnungen für *Turok* macht. Was wurde uns auch geboten?

Eine enttäuschende Konversion von *Cruis' n USA*, die ziemlich unspektakuläre *Mortal Kombat Trilogy* (in den USA) und, mit Ausnahme des ersten Levels, ein

durchwachsenes *Shadows of the Empire*. Okay, auf der Habenseite gibt's ein anständiges Eishockey-Game, und sonst?

Vom sogenannten "Dream Team" hatten wir uns mehr erwartet.

Da verwundert es schon, wenn eine Firma wie Acclaim, die in letzter Zeit alles andere als ein sorgenfreies Leben führte, die Fahne für den Rest der Szene hochhält. Seien wir

offen, dies ist eine Firma, deren Reputation sich in den schlimmen, alten Tagen der schludrigen 16-Bit-Plattformen, der Wrestling- und Dunking-Spiele herausbildete.

Um so erfreulicher, daß der bereits zu 90%



DIE ACTION WIRD BISWEILEN UNERTRÄGLICH BEKLEMMEND – HIER SORGT DAFÜR EINE RIESIGE GOTTESANBETERIN



BIS ZU 14 TÖDLICHE WAFFEN STEHEN DIR ZUR VERFÜGUNG. HIER SIEHST DU, WAS MAN MIT EINEM STURMGWEHR ALLES ANSTELLEN KANN



ÜBER WEITE STRECKEN DES GAMES VERFOLGST DU DEINE GEGNER DURCH RIESIGE DJSCHUNGELGEBIETE. DIE GRAFIKEN SIND EINFACH ERSTKLASSIG



ES IST NICHT UNGESCHICKT, DIE MONSTER IN GRUBEN HINEINZULOCKEN UND SIE DANN IN RUHE ZU ERLEDIGEN – FUNKTIONIERT PRIMA!

Dinosaur Hunter

us dem Hause Acclaim...

fertige Titel *Turok* ein ganz erstaunliches Game zu werden verspricht. Iguana hat diesem Ballerspiel wirklich besondere Aufmerksamkeit zukommen lassen. Anti-Aliasing, Gouraud Shading, Mip-Mapping – alles wurde eingesetzt, um eine überwältigende und geheimnisvolle Spielumgebung zu schaffen. Zunächst einmal haben wir hier ein ganz gewöhnliches First Person-Ballerspiel, doch *Turok* ist mit Sicherheit der optisch überzeugendste Vertreter dieser Gattung. *Turok* enthält darüber hinaus bislang ungekannte Waffen-Optionen (14 verschiedene Waffen nebst diverser Munitionstypen) sowie die optisch eindrucksvollsten Gegner. Zusätzliche Aktivitäten wie Springen oder Schwimmen erweitern noch die Vielseitigkeit des Games. Bis zu einem gewissen Punkt funktioniert das alles auch ganz ordentlich. Die Gegner sehen überwältigend aus, und die Todesszenen sind eindrucksvoll gelungen. Doch, anders als etwa bei

vielen Konkurrenten, sieht man jeweils kaum mehr als einen Gegner auf dem Bildschirm. Das drückt dem Spielspaß natürlich einen gehörigen Dämpfer auf. Das Springen und Schwimmen sorgt durchaus für Abwechslung, ist aber nicht gerade brillant gelungen und wirkt deplaziert. Warten wir also auf den kompletten Test, hoffentlich schon in unserer nächsten Ausgabe. Diese Kritikpunkte sind für jeden Spieletester natürlich von Bedeutung, trotz allem aber lassen sie das eigentliche Thema von *Turok* unberührt. Dieses Spiel ist eine knallharte Action-Orgie, wenn auch etwas leichtfüßiger als andere Shoot-'em-ups, und dem Erforschen wird eine größere Bedeutung beigemessen. Kein schlechtes Konzept. Die Story handelt von den Abenteuern eines Indianers, der eine von Dinosauriern



und ihren Bewachern bewohnte, verlorene Welt durchstreift.

Acclaim hat die gesamte Handlung aus einer Reihe von mehr oder weniger bekannten Comic-Heften abgeleitet, die von einer Tochtergesellschaft in New York verlegt werden.

Neben der abenteuerlichen Welt, die Du zu erforschen hast, gibt's auch jede Menge Spaß mit den beweglichen Elementen des Spiels. Da

wären zunächst einmal die Gegner zu nennen. Diese reichen von gewalttätigen Menschen über boshafte Skelette und dumme, aber kräftige Dinoriesen bis hin zu bis an die Zähne bewehrten Killersauriern. Wie so oft, gibt es auch hier für jeden Gegner die passende Waffe, doch sehr oft ist es hauptsächlich die richtige Strategie, auf die es ankommt. Und für die nötige Portion Angst und Schrecken sorgt die nebelverhangene Welt ohnehin. Hier muß man jederzeit mit unliebsamen Überraschungen rechnen. Die Gegner in *Turok* sind samt und sonders Polygon-Wesen, und jeder verfügt über eine Reihe von Todes-Moves, die gleichermaßen für Erbauung und

Erleichterung auf Seiten des Spielers sorgen werden. Und die Waffen? Du beginnst mit dem üblichen Anfänger-Arsenal (Messer, Bogen, Pistole, Schrotflinte etc.), später stehen Dir jedoch einige interessante Spezialwaffen zur Verfügung, darunter ein Nuke Launcher, eine Particle Cannon und eine Eraser Gun. *Turok* besteht aus acht Levels, von denen jeder verschiedene Schauplätze enthält. Dabei handelt es sich jedoch überwiegend um Dschungelpartien oder bewachsene Lichtungen. Obwohl der Spielverlauf linear ist, vermitteln der Umfang und die Komplexität jeder neuen Welt einen überzeugend dreidimensionalen Eindruck. Wenige Tage vor Beendigung der Entwicklungsarbeiten sieht es ganz so aus, als hätte Acclaim einen neuen Siegertyp in die Spielewelt gesetzt.

AUSBLICK: DÜRFTE DER SCHWER GEPRÜFTEN FIRMA ACCLAIM WIEDER DAS NÖTIGE KLEINGELD EINSPIELEN – EIN ECHTER HORRORTrip.



ALTE TEMPEL, VOM URWALD ÜBERWUCHERT. HIER FINDEST DU SCHUTZ UND KANNST DEINE KRÄFTE SAMMELN

Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Rare

Genre:
Kapazität:

Shoot-'em-up
8MB

Erhältlich:
Preis:

Winter '97



GOLDENEYE 007

Mein Name ist Bond, James Bond - mit der Lizenz für den N⁶⁴



DER BOND-STREIFEN aus dem Jahre 1995 hat die Kinos schon seit langem wieder verlassen, deshalb wohl der Zusatz 007 im Titel – schließlich sollen hier keine Mißverständnisse aufkommen. Rare konnte für diesen Titel die uneingeschränkte Unterstützung der Filmmacher in Anspruch nehmen. Mit Hilfe von Skizzen der Original-Drehorte wurden die Levels konstruiert. Die Schauspieler erscheinen als Texture Maps auf Polygon-Modellen. Die hervorragende Qualität der Grafiken überrascht kaum. Offenbar zieht sich Nintendo mit Rare einen ähnlichen Erfolgslieferanten heran, wie Sony es mit Namco getan hat. Das beste an *Goldeneye* aber ist die Art, wie sich die Figuren in der Spielumgebung bewegen und wie sie auf Deine Aktionen

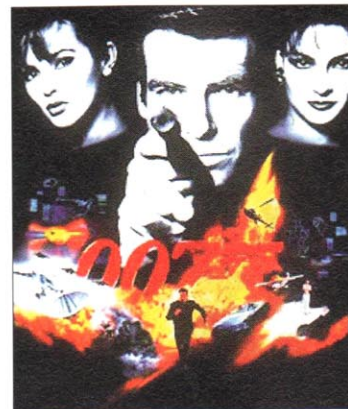
reagieren. Feuerst Du z.B. einige Schüsse auf eine Gruppe mit Wächtern ab, laufen diese in wilder Panik durcheinander, bevor sie sich zur Gegenwehr formieren.

Das Game soll sich eng an der Filmhandlung orientieren und verschiedene Spielstile miteinander kombinieren. Alles, was man bisher zeigen wollte, war der Angriff auf eine russische Bio-Waffenfabrik zu Beginn des Spiels. *Goldeneye* präsentiert sich Dir in der Ich-Perspektive und verfügt über einige unglaublich gute Grafiken. Schön ist auch, wie man die Spielfigur mit dem Analogstick in verschiedenen



Geschwindigkeiten laufen lassen kann. Ein vorsichtiger und langsamer Gang macht weniger Geräusche und verrät Dich nicht so schnell wie ein Sprint. Darüber hinaus kannst Du Dich ducken und Leitern hinaufsteigen. Deine

Munition ist auf eine realistische Menge begrenzt, und es stehen Dir nur zwei Waffen zur Auswahl. Warum sollte man auch acht AK-47 und drei Flammenwerfer im Inventory haben? Wer soll die denn alle schleppen? Zu Deinen Fortbewegungsmitteln zählen Panzer, Schiffe und ein Hubschrauber. Es sollen sogar alte Bond-Rivalen in Bonusrunden auftauchen! Ich bin mal gespannt...



AUSBLICK: RARE HAT SEIT SEINEM ERSTEN TITEL RC PRO-AM FÜR DAS NES EINE MENGE DAZUGELERNT. DAS LÄSST FÜR *GOLDENEYE* NUR GUTES ERWARTEN.



Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Seta

Genre:
Kapazität:

Rennspiel
8MB

Erhältlich:
Preis:

Winter '97



HIER KANNST DU GUT ERKENNEN, WIE INFORMATIV DAS COCKPIT AUSGESTATTET IST. EIN KLARER HINWEIS AUF DAS BEMÜHEN DER ENTWICKLER UM WIRKLICHKEITSNÄHE. ANZEIGEN FÜR DEN TURBO BOOST, FÜR ÖLTEMPERATUR, MOTORTEMPERATUR UND SPRIT. COOL



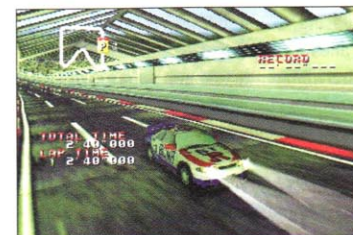
MANCHMAL SPÜRT MAN instinktiv, ob ein Game das Zeug zu einem Hit hat. Und bei Setas *Rev Limit* hatte ich dieses Gefühl vom ersten Augenblick an. Nicht nur, weil dieses Arcade-Rennspiel sehr schön anzuschauen ist und so flott und flüssig läuft wie jeder bessere Spielhallentitel. Das Game scheint einen besonderen Akzent auf Wirklichkeitsnähe zu setzen. Die aufgemotzten Fahrzeuge haben nicht nur die obligatorischen Drehzahlmesser und Tachos, Du bekommst auch Anzeigen zur Öltemperatur, zum Turbo Boost, zu Treibstoff- und Wasserständen. Das



MIT DEM ANTI-ALIASING-FEATURE DES N64 LASSEN SICH HERVORRAGEND DIE POLYGON-KANTEN GLÄTTEN, DIE BEI DEN MEISTEN PLAYSTATION-GAMES SO STÖREN

primäre Ziel ist hier nicht der erste Platz, in *Rev Limit* gehst Du in Rennen von bis zu 50 Runden an den Start. Du solltest da schon vorsichtig mit Deinem Wagen um-

gehen, wenn Du die Ziellinie überhaupt erreichen willst. Trotzdem leidet darunter nicht die Handhabung der Fahrzeuge. Wie schon bei *Top Gear Rally* von BossGames ist die Analogsteuerung zunächst gewöhnungsbedürftig, doch für Deine Geduld wirst Du recht schnell mit einem perfekten Steuersystem belohnt. *Rev Limit* bietet drei Perspektiven: In-Car, Chase und Distance. Jede Perspektive erfordert andere Fahrtechniken. Im Moment enthält das Spiel überwiegend Stadtkurse. Doch Seta plant, auch einige ländlichere Gegenden als Schauplätze aufzunehmen. Renn-Fans werden erleichtert feststellen, daß die Power des N64 nicht gänzlich für exquisite Grafiken verschwendet wurde. Wie es der Trend ist, kannst Du in *Rev Limit* die Autos



REV LIMIT IST EINES DER GRAFISCH BESTEN SPIELE FÜR DEN N64, UND WIR SIND SCHON MÄCHTIG HEISSDARAUF, DAS TEIL IN DIE FINGER ZU KRIEGEN. NAJA, GEDULDEN WIR UNS HALT NOCH EIN WENIG...

auch drehen lassen oder gar zu Schrott fahren. Erste Sahn!

AUSBLICK: HEISSE RENN-ACTION MIT AUSDAUER-KOMPONENTE – *REV LIMIT* WIRD EIN ECHTER KNALLER FÜR FANS DES GENRES.



Ninformation



8 MB



Vertrieb: Entwicklung:

Nintendo Seta

Genre: Kapazität:

Shoot-'em-up 8MB

Erhältlich: Preis:

Sommer '97



WILD CHOPPERS

Mit Setas Kampfhubschrauber in SCHWINDELNDE Höhen!



Wild Choppers ist bereits das zweite Hubschrauber-Game für den N64 – das erste war *Blade and Barrel* von GT –, und es kombiniert



BEI EINIGEN EINSÄTZEN IN WILD CHOPPERS MUSS DU TRUPPENTRANSPORTER WIE DIESEN HIER BESCHÜTZEN. WOHL UND WEHE DER SOLDATEN AN BORD DER GROSSEN MASCHINE LIEGEN NUN IN DEINEN HÄNDEN

Baller-Action mit strategischen Elementen, ähnlich wie in EAs *Soviet Strike* für die PlayStation. Ausgerüstet mit einem modernen Hubschrauber fliegst Du Einsätze über feindlichem Gebiet. Du bekämpfst Radarstellungen und gegnerische Stützpunkte, befreist Geiseln und nimmst ganze Heerscharen ungeschützt feindlicher Soldaten unter Beschuss.

Die Steuerung ist etwas ungewöhnlich: Du benutzt sowohl den Analogstick als auch das digitale Steuerkreuz, um gleichzeitig

den Hubschrauber und das Zielvisier zu steuern. Das läuft ähnlich wie bei *Turok Dinosaur Hunter* – Du mußt Dich halt erst mal dran gewöhnen.

Wie Du auf den wenigen Screenshots, die wir von Seta abstauben konnten, erkennst, bestechen die Grafiken durch eine hohe Detaillichte. Sieht man einmal davon ab, daß das Logo des Spiels mich irgendwie an das von Drei Engel für Charlie erinnert, bin ich davon überzeugt, daß wir mit *Wild Choppers* einen vielversprechenden Titel in Aussicht haben.



AUSBLICK: WIRD SICH WOHL KAUM IN DIE HÖHEN VON MARIO 64 SCHRAUBEN, DÜRFTE ABER VIELE GENRE-FANS BEGEISTERN KÖNNEN.

P64



DERZEIT SEHEN DIE TEXTUREN NOCH EIN WENIG UNFERTIG AUS, ABER SÄMTLICHE FAHR- UND FLUGZEUGE SIND SEHR DETAILREICH DARGESTELLT. UND DAS SPIELTEMPO IST ATEMBERAUBEND. DIES IST KEIN PILOT WINGS – HIER GEHT'S ZUR SACHE!

Ninformation



8 MB



Vertrieb: Virgin Interactive Entwicklung: s.o. (USA)

Genre: Kapazität:

Arcade Advent. 8MB

Erhältlich: Preis:

Mai/Juni '97



FREAK BOY

Virgins ERSTES N64-Projekt ist ein Arcade Adventure der BESONDEREN Art...



Freak Boy hat ein bizarres Konzept, aber eines, das mit der unglaublichen Power des Nintendo 64 astrein funktioniert. Du bist ein Angehöriger der Rasse der Hedrons. Wie das bei phantasiereichen Spiel-Storys so üblich ist, wird die gesamte Galaxie von bösen Aliens, den Zos, bedroht. – Unterbrich mich einfach, wenn Du so etwas schon mal gehört hast, okay? Deine Aufgabe ist es, Dich in den Freak Boy zu verwandeln und mit Hilfe Deiner speziellen Kräfte die vier Planeten des Hedron-Systems zu bereisen. Anschließend geht's zur Sonne, von wo die ersten Zos kamen. Je Planet gibt es fünf Levels, macht unterm Strich zawardanzig.

Das interessante an *Freak Boy* ist die Tatsache, daß der Knabe nur aus wenigen, in der Luft hängenden



ER SIEHT NUR HALB FERTIG AUS, ABER DAS IST FREAK BOY IN ALL SEINER PRACHT. FÜLLE DIE LÜCKEN SEINES KÖRPERS MIT POWER-UPS – EINE ORIGINELLE IDEE.

Polygonen besteht. Auf den ersten Blick sieht er irgendwie total unfertig aus, auf den zweiten auch... Allerdings kann *Freak Boy* Dinge einsammeln, die er dann in seinen Körper einfügt und so die Löcher stopfen. Wenn er z.B. eine Waffe findet, kann er sie sich entweder in die Brust stecken und erlangt dann die Fähigkeit, geradeaus zu schießen, oder er steckt sie sich an den Kopf und kann dann zusätzlich noch nach oben schießen. Diese "Bauteile" können beliebig verschoben und ausgetauscht werden, bis Du Freak Boy in eine wahnsinnige Kampfmaschine verwandelt hast. *Freak Boy* enthält



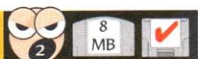
"FREAK BOY IN THE SKY WITH DIAMONDS..." – MANCHMAL GLAUBT MAN, DIE ENTWICKLER HÄTTEN UNTER DROGEN GESTANDEN

äußerst farbenprächige Grafiken und einfallsreiche Polygon-Figuren. Außerdem ändert der Held ständig sein Erscheinungsbild, je nach dem, welche Power-Ups Du in ihn hineinsteckst. Ein Spiel für Leute, die die Nase voll haben von Games, die sich ihre Ideen bei *Mario* klauen müssen.

AUSBLICK: BEI JÜNGEREN SPIELERN EIN SICHERER HIT. HOFFENTLICH GIBT'S GENUG ABWECHSLUNG IM SPIEL, UM NEBEN MARIO 64 BESTEHEN ZU KÖNNEN.

P64

Ninformation



Vertrieb: Kemco
Entwicklung: Boss Game

Genre:
Kapazität:

Racing
8MB

Erhältlich: Weihnachten '97
Preis: -



TOP GEAR RALLY

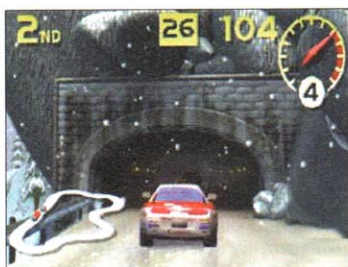
Heiße Rennwagen - so überzeugend, wie Du sie noch nie zuvor gesehen hast...

82



EINES DER AUSGEREIFTEREN
und auch spannenderen
Spiele, die dem N64 in

Aussicht gestellt sind, ist zweifellos *Top Gear Rally* von den BossGame Studios. Derzeit ist es zu etwa 60 - 70% fertiggestellt, aber schon jetzt wird die Fachpresse mit Grafik-Proben



DIESE EINFACHE RENNSTRECKE ENTHÄLT
ZAHLEICHE MÖGLICHKEITEN FÜR ABKÜRZ-
UNGEN UND CLEVERE MANÖVER. DIE ENDVER-
SION SOLL VIER PERSPEKTIVEN ERMÖGLICHEN

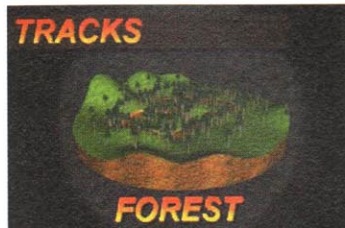
umworben, die mit zum Besten gehören, was man in einem Rennspiel bislang gesehen hat. Unsere Screen-shots unterstreichen dies eindrucksvoll! Auf den zahlreichen Rennkursen herrschen verschiedenste Witterungsbedingungen - Schnee, Regen, Eis, Nebel, Dunkelheit -, und zur Zeit sind neun verschiedene Fahrzeuge vorge-sehen, dazu noch zwei versteckte. Das bislang wichtigste Auto ist wohl der Toyota Supra, aber wir haben auch schon erstklassig gerenderte Porsche 911 und 959 gesehen. Da es sich hier um ein Rallye-Spiel handelt, bist Du natürlich nicht an eine feste Strecke gebunden. Immer wieder findest Du versteckte Abkürzungen und lernst schnell, gefährliche Gebiete zu umfahren.

Das Game besticht nicht nur durch seinen Detailreichtum, sondern auch durch viele weitere Super-Features, z.B.

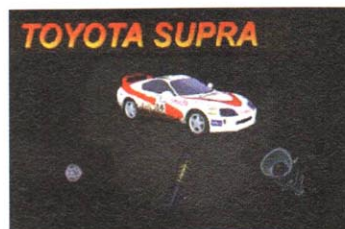
die transparenten Lichteffekte der Scheinwerfer bei Nachtfahrten und den überzeugendsten Schnee, den wir je in einem Videogame gesehen haben. Jedes Fahrzeug hat entsprechend seiner Antriebsweise unterschiedliche Fahreigenschaften. Du kannst, erzählte man uns jedenfalls, sogar Deinen Wagen zu Klump fahren oder bei einem üblen Unfall überschlagen lassen. Klar, daß es auch einen Zweispieler-Modus gibt.

Die japanische Version des Spiels soll im Sommer dieses Jahres in den Handel kommen, wohl mit den Lieblingsautos der Japaner. Die US-Version ist für Oktober vorgesehen, Europa wird voraussichtlich gegen Weihnachten bedient werden.

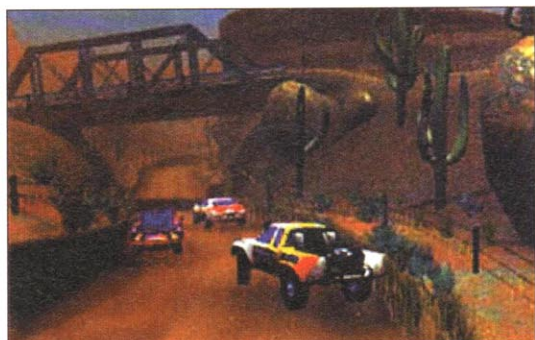
AUSBLICK: DU KRIEGST AUTOS, DU KANNST SIE IN DEN GRABEN SETZEN, WAS WILL MAN MEHR? EIN HIT!



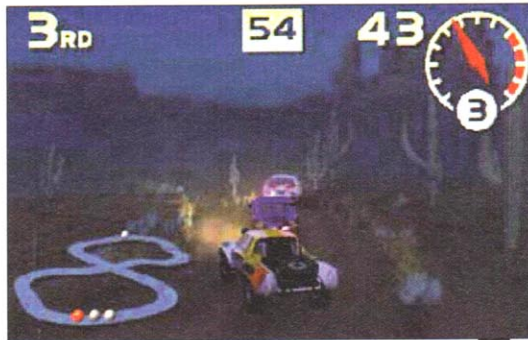
DIE GENAUE ZAHL DER RENNSTRECKEN STEHT
IM MOMENT NOCH NICHT FEST, ABER REGEN-
UND EIS-VERSIONEN WERDEN DAZUGEHÖREN



VOR DEM RENNEN KANNST DU DIE TECHNI-
SCHEN EIGENSCHAFTEN DEINES FAHRZEUGS
EINSTELLEN - REIFEN, MOTORLEISTUNG ETC.



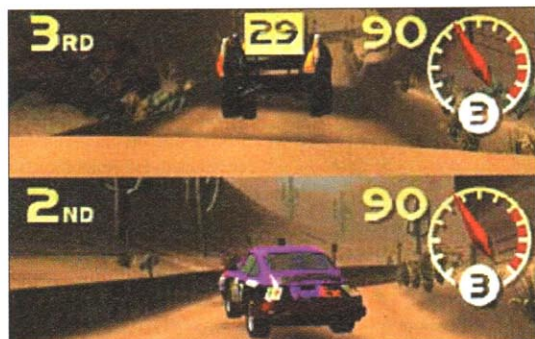
WER HAT EIGENTLICH GESAGT, DASS REALISTISCHE RENNSPIELE
NICHTS FÜR DEN NINTENDO 64 WÄREN?



DIE NACHTFAHRTEN SIND NICHT EINFACH. DU SIEHST NUR, WAS DIE
SCHEINWERFER AUSLEUCHTEN



OLLER SHOT: EIN SUPRA SCHLITTERT IN
EINEN TUNNEL HINEIN. DIE FAHRZEUGE VON
TOP GEAR RALLY SIND REALISTISCH UND
ÜBERZEUGEND WIE NIE ZUVOR. SELBST NEED
FOR SPEED FÄLLT DA ZURÜCK



NATÜRLICH GIBT'S IN TOP GEAR RALLY AUCH EINEN MODUS FÜR ZWEI SPIELER -
DIE SICHT WIRD ZWAR EINGESCHRÄNKT, NICHT ABER DAS SPIELTEMPO



DERSELBE KURS WIE OBEN LINKS, ALLERDINGS HAT ES INZWISCHEN
ZU SCHNEIEN BEGONNEN - NICHT UNGEFÄHRICH...



DIES SCHEINT EINE SZENE AUS DER INTRO-
SEQUENZ ZU SEIN, DIE HIER
OFFENSICHTLICH AUF EINER SILICON
GRAPHICS WORKSTATION LÄUFT. BEACHT
DIE SCHEINWERFER UND DIE SCHNEE-
EFFEKTE!



DIES IST EINER DER JÜNGSTEN SHOTS VON ZELDA 64 – MAN ERKENNT DEN UNGLAUBLICHEN DETAILREICHUM DER HAUPTFIGUR



DAS ERSTE GAME ZEIGTE DAS GESCHEHEN VON OBEN. IN ZELDA 64 KANNST DU DIE KAMERA FREI BEWEGEN



LIGHT SOURCING SPIELT IM NEUEN GAME EINE GROSSE ROLLE – IN VIELEN RÄUMEN WIRD'S ERST HELL, WENN DU EINE FACKEL GEFUNDEN HAST



HIER ZEIGT UNS LINK SEINE SCHWERTKÜNSTE. DIE DARSTELLUNG DER BEWEGUNG ERINNERT AN SOUL EDGE AUF DEM PSX

Ninformation



Vertrieb: Nintendo
Entwicklung: Nintendo

Genre: Adventure
Kapazität: 12MB (min)

Erhältlich: Winter '97
Preis: -



ZELDA⁶⁴

Du findest Mario⁶⁴ beeindruckend? Dann kennst Du diesen Titel noch nicht!



Zelda. Der Name gebietet Respekt, denn die Version für das Super NES war derartig umfangreich und ausgereift, daß viele Spieler schon glaubten, das ultimative Game in Händen zu halten, ein Game, dem nichts mehr hinzugefügt werden konnte. Um so gespannter erwarten wir natürlich den Erscheinungstermin für *Zelda 64*. Ursprünglich sollte der Titel als erstes 64DD-Game für den N64 ins Rennen gehen (siehe dazu auch das Feature im Vorderteil des Heftes), doch die Gerüchte verdichten sich, daß *Zelda 64* auf einer Cartridge erhältlich sein wird. Wie die unglaubliche Spielwelt, die uns versprochen wurde, mit dem Basis-Speichersystem laufen soll, ist uns allerdings noch ein Rätsel. Wie schon bei *Legend of Zelda* auf dem Super NES, spielst Du Link, jedoch ist der kleine Junge mit den großen Augen seit

den Jahren 93/94 ein wenig erwachsener geworden. Das Game ist ein Grafik-Adventure, in dem Du Link, ähnlich wie Mario, durch das Geschehen führst. Der große Unterschied zum bärtigen Klempner ist, daß Du mit sämtlichen Figuren im Spiel interagieren kannst. Dazu kommt dann noch das Einsammeln von Waffen, Rüstungen und Zauberkrams. *Zelda 64* basiert nicht auf einer Levelstruktur. Die gesamte Welt steht Deinem Forscherdrang offen. Stößt Du auf Bereiche, die Dir verschlossen bleiben,

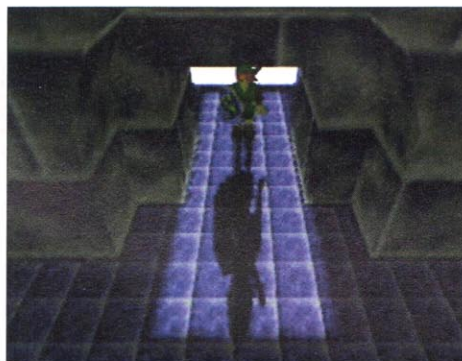
mußt Du andernorts zunächst ein Rätsel lösen, um Zutritt zu erhalten.

Beim Original-Game wurde die Handlung in der Vogelperspektive präsentiert, die Kämpfe gegen die Unholde waren statisch und wenig ergreifend. *Zelda 64* wird dagegen mit 3-D-Kampfszenen auftrumpfen, wie man sie aus *Tekken 2* für die PlayStation kennt, und statt der festen Beobachterperspektive kannst Du den Kamerawinkel jederzeit beliebig verändern. Auf seiner Reise sammelt Link Rupien (Bargeld) und Herzen (Lebens-

kraft) ein. Besondere, versteckte Herzen sorgen zusätzlich für eine stabile Gesundheit. Außerdem kannst Du wertvolle oder nützliche Gegenstände in Dein Inventar aufnehmen. Je mehr Gegner Du besiegst und je mehr Du die Welt erforschst, desto mehr werden Deine Waffen und Deine Fertigkeiten aufgewertet, so daß Du immer bessere und wirkungsvollere Techniken ausführen kannst. *Zelda 64* wird DAS Game für die neue Konsole werden. Mario war ja schon beeindruckend, aber das hier ist der HAMMER. Wenn *Zelda 64* erst im Handel ist, wird man Dich für mindestens einen Monat nicht mehr zu Gesicht bekommen. Einen ausführlichen Bericht über das *ZELDA* gibb's in unserer nächsten Ausgabe. **ZELDA WIRD EIN MUSS FÜR JEDEN SPIELSÜCHTIGEN SEIN. HIER ZEIGT SICH, WAS MAN MIT 64-BIT-POWER ANSTELLEN KANN.**



LINK KANN MIT SÄMTLICHEN FIGUREN IM SPIEL INTERAGIEREN UND SO INFORMATIONEN ERLANGEN. MARIO KANN NUR ZUHÖREN...



ZELDA 64 WIRD NOCH FESSELNDER SEIN ALS DAS ORIGINAL – BEI GEFAHR SCHWENKT DIE NEUE, DYNAMISCHE KAMERA IN DIE ENTSPRECHENDE RICHTUNG



WOHL EINER DER BEEINDRUCKENDSTEN SHOTS AUS DEM NOCH UNFERTIGEN GAME. SIEH DIR NUR MAL DIESE SKELETTE AN!



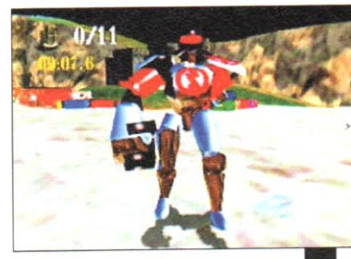
WO DIESER WÜSTLING HINTRITT, WÄCHST GARANTIERT NICHTS MEHR



SOLCHE GRAFIKEN HABEN WIR VON EINEM DER FÜHRENDEN SPIELENTWICKLER ERWARTET...



DIE SEQUENZ MIT DEM JET PACK ERINNERT STARK AN PILOTWINGS 64



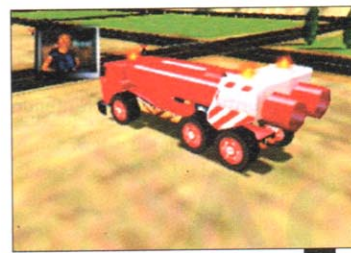
DIE "AKTEURE" DES SPIELS SIND ALLESAMT GERENDERTER POLYGON-SCHÖPFUNGEN



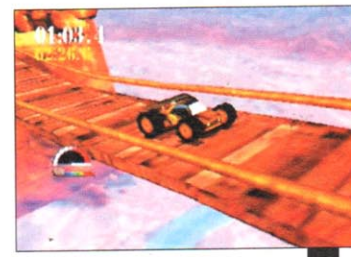
BEVOR DU AUF DEN PUTZ HAUST, MUSS DU DIR EIN FAHRZEUG AUSSUCHEN



IE TEXTURIERTEN LEVELS SIND EINFACH UNGLAUBLICH, SCHAU'S DIR AN!



HIER DER BRANDGEFÄHRliche RAKETENWERFER, DEM DU DIE BAHN FREIRÄUMEN MUSS



SOGAR AN EINEN ZÜNFTIGEN BUGGY HABEN DIE ENTWICKLER GEDACHT. DANKE!!!

Ninformation



Vertrieb:
Entwicklung:

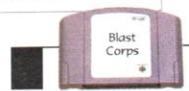
Nintendo
Rare

Genre:
Kapazität:

Shoot-'em-up
8MBit

Erhältlich:
Preis:

Frühjahr '97



Spielbarkeit pur für den N64 - ein Titel mit absolutem Hitpotential!

BLAST CORPS



Blast Corps basiert auf einer durchaus neuen Idee. Mit einer Auswahl an belastbaren

Kraftfahrzeugen mußt Du eine Spur der Verwüstung durch eine vormals heile Welt ziehen. Doch für dieses unflätige

Verhalten hast Du eine prima Ausrede: Ein außer Kontrolle geratener Raketenwerfer ist Dir dicht auf den Fersen. Gelingt es Dir nicht, diesem Ding den Weg freizumachen, passiert Schreckliches. Die verschiedenen Trucks haben alle

ihre Stärken und Schwächen, und oft kannst Du entscheiden, welcher für die jeweilige Aufgabe am besten geeignet ist. Einige Modelle sind gut gepanzert, so daß Du damit direkt in die Hindernisse brettern kannst. Andere verfügen über

ausgefeilte Abrißvorrichtungen - für jede Aufgabe ist das passende Fahrzeug vorhanden.

Für den verwöhnten Spieler mag sich das jetzt alles ein wenig simpel anfühlen. Stimmt, dieses Gameplay ist absoluter



MIST, DER RAKETENWERFER IST WIEDER DA! DER ROTE PUNKT AUF DEM SCANNER ZEIGT SEINE POSITION, DER PFEIL DIE RICHTUNG, IN DIE ER SICH BEWEGT



DER KIPPER EIGNET SICH HERVORRAGEND FÜR DIESE GLÄSERNEN GEBÄUDE... WOHL DIE GENIALSTE SPIELIDEE DES JAHRHUNDERTS



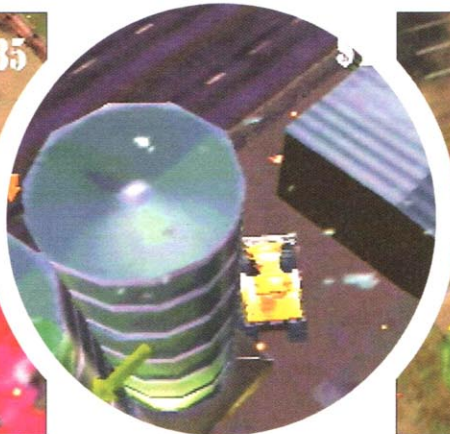
TJA, GAME OVER! DIESMAL HAT'S NICHT GEKLAPPT, UND DIESE SCHÖNE ROTE WOLKE IST DER LOHN FÜR DEIN VERSAGEN. AUF EIN NEUES...



BLAST CORPS NUTZT DIE HARDWARE DES NINTENDO 64 VOLL AUS UND BRINGT DIR FLÜSSIGE UND DETAILIERTE GRAFIKEN SOWIE EIN AUSGEKLÜGELTES GAMEPLAY



DIE EXPLOSIONEN WERDEN DICH VOM HOCKER HAUFEN – MIT GEWALTIGEN RAUCHWOLKEN UND BRENNENDEN TRÜMMERN, DIE DURCH DAS BILD FLIEGEN. HIER WALZT DAS RAUPENFAHRZEUG EINE GROSSE SCHEUNE NIEDER, BEVOR ES ZUR NÄCHSTEN HÜTTE WEITERGEHT. SELTEN SO VIEL SPASSGEHABT!



DAS KETTENFAHRZEUG MACHT KURZEN PROZESS MIT EINEM SCHULGEBÄUDE. DIESES JAHR WERDEN DIE SOMMERFERIEN WOHL UM EIN PAAR MONATE VERLÄNGERT WERDEN MÜSSEN...



CORPS



DER SCANNER UNTEN LINKS ZEIGT AN, WIE VIELE HINDERNISSE NOCH ZERSTÖRT WERDEN MÜSSEN, BEVOR DER RAKETENWERFER EINTRIFFT

Ein wirklich gnadenlos verrücktes Game!

Nonsens, aber es macht Spaß. Es gibt 50 Levels, zahlreiche Spielstile, tonnenweise Bonusse und ein paar nette Extra-Missionen.

Oft muß Du während einer Mission



FÜR DEINE ARBEIT WIRST DU GUT BEZAHLT – INVESTIERE DIE KNETE IN NEUE FAHRZEUGE!

mehr als ein Fahrzeug verwenden, der Fahrer muß dann aus dem einen Truck aussteigen und sich in den nächsten setzen. Hin und wieder muß Du auch durchgeknallte Wissenschaftler ausfindig machen, die Dir größere, kräftigere und effektivere Trucks entwickeln. Wenn Dir die 50 Levels nicht reichen, kannst Du jederzeit zu früheren Levels zurückkehren, die Du bereits bewältigt hast.

Die Steuerung ist traumhaft. Hier scheint sich der Spielspaß des alten Arcade-Hits *Rampage* mit den Fesseln von *Micro Machines* zu vereinen. Es funktioniert ausgezeichnet bei den verschiedenen Trucks, die alle ihre besonderen Fahreigenschaften haben,

welche dann noch zusätzlich durch das jeweilige Gelände beeinflusst werden.

Insgesamt gibt es zwölf Fahrzeuge. Am breitesten einsetzbar sind der Ram Dozer, ein Kettenfahrzeug mit Räumschaufel, der Back Lash, ein stark gepanzerter Kipper, und das Luftlandefahrzeug Skyfall. Ballista ist ein raketenbewehrtes Super-Bike, J-Bomb ist ein zweibeiniges Gerät, das alles niederwalzt, Cyclone Suit und Thunderfist Plus sorgen jeweils auf ihre Weise für Schutt und Aufsehen. Dazu kommen noch verschiedene Fahrzeuge, die in den einzelnen Missionen zur Verfügung stehen – Güterzüge, Sattelschlepper, Lastwagen und Rennfahrzeuge.

In technischer Hinsicht ist *Blast Corps*

ohne Zweifel das beeindruckendste Spiel der ersten Generation für den Nintendo 64. Es gibt einige gute Tricks zum besten, etwa überzeugend reflektierende Metallic-Texturen bei einigen Fahrzeugen. Das Spiel ist wirklich eine Augenweide und nutzt die technischen Möglichkeiten der Konsole weidlich aus. Aber ob dieser Titel ein MUSS wird? Bislang sieht er recht vielversprechend aus. Und was er in Sachen Dauerspaß zu bieten hat, wird erst das ausführliche Review zeigen.

AUSBLICK: ATEMBERAUBENDER SPASS IN VERBINDUNG MIT DEN HERVORRAGENDEN GRAFIK-FÄHIGKEITEN DES N64. HEISSER TITEL.



Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Vik Tokai
Kronos

Genre:
Kapazität:

Beat-'em-up
8MB

Erhältlich:
Preis:

Sommer '97
-



DARK RIFT

Kann das erste 3D-Beat-'em-up für den N64 Tekken paroli bieten?



Die 32-Bit-Prügelspiele der aktuellen Generation sehen mit ihren 3-D-Polygon-Kämpfern und dem Gouraud Shading und Motion Capturing nicht schlecht aus. Doch kaum jemand machte bislang Anstalten, 3-D auch auf das Gameplay zu übertragen.



DIE GRAFIKEN SIND ETWA SO GUT GELUNGEN WIE DIE IN KILLER INSTINCT GOLD. DOCH DAS GAMEPLAY IST BEDEUTEND BESSER AUSGEFALLEN. DIE 3-D-KAMPFPLÄTZE WERDEN VOLL GENUTZT

Tekken 2 und Virtua Fighter 2 gaben sich damit zufrieden, 3-D-Grafiken mit einem 2D-Gameplay zu kombinieren. Ehrgeizigere Titel wie Toshinden oder Iron & Blood haben unterm Strich eher gelitten als gewonnen und fielen in die Zweitklassigkeit ab. 3-D-Bewegungen



IN DARK RIFT GIBT'S SÄCKEWEISE SUPER MOVES, DARUNTER AUCH ZERSTÖRERISCHE WURFGESCHOSSE

scheinen die Realitätsnähe zu Lasten einer intuitiven Steuerung zu erhöhen.

In den Spielhallen unternehmen Virtua Fighter 3 und Tekken 3 bereits erste kleine Gehversuche in das Reich der dritten Dimension – die Kämpfer können einen Schritt zur Seite machen. Doch vor Jahresende wird wohl keines dieser Spiele konvertiert werden, und selbst dann wird die Spielkonsole ohne Upgrade nicht zurechtkommen, wie Sega bestätigte und Sony andeutete. Dark Rift von Vic Tokai macht bereits jetzt den ersten Schritt. Diese Entwicklung der amerikanischen Firma Kronos verspricht nicht nur, 32-Bit-Systeme mit



überlegenen Grafiken auszustechen, sondern sie verfügt auch über ein intuitives 3-D-Steuerungssystem. Seitliche Angriffs- und Verteidigungsmoves sind – neben den üblichen Geschöß-Attacken, Combo-Moves, Würfen etc. – grundlegender Bestandteil der Steuerung. Noch ungewöhnlicher ist, daß das Spiel, je nach gewähltem

Kampfplatz, auch unterschiedliche Schwerkraftverhältnisse bietet. Hört sich scharf an!

Acht Kämpfer werden zur Auswahl stehen, außerdem zwei Bosse, die allesamt mit moderner Motion Capture-Technik animiert wurden. Das Feld der Prügelspiele ist hart umkämpft, sowohl was

Entwicklungstechniken als auch was das Gameplay angeht, und Vic Tokai ist nicht gerade als erfahrene Firma bekannt. Andererseits: War Tekken nicht auch das erste Beat-'em-up der Firma Namco?

AUSBLICK: EINE TOLLE IDEE MIT BEEINDRUCKENDEN GRAFIKEN UMGESETZT. EIN SUPER MOVE FÜR VIC TOKAI? SCHON MÖGLICH.



Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

GT

Genre:
Kapazität:

Shoot-'em-up
8MB

Erhältlich:
Preis:

Sommer '97
-



HEXEN

Gemeinsam hinein ins düstere Mittelalter!



DER BAUM IST EIN MUSTERBEISPIEL FÜR DEN HOHEN SPRITE-ANTEIL IN DIESEM SPIEL



ZAUBERER VERSCHIESSEN GRÜNE FEUERKUGELN



Hexen wird im Sommer dieses Jahres für den Nintendo 64 erscheinen, und zwar mit einem recht interessanten Feature: Baller-Aktion für vier Spieler bei geteiltem Bildschirm. Klar, zunächst ist das alles etwas verwirrend (und die Grafiken könnten auch mal überarbeitet werden), aber wenn Du Dich erst mal in diesen Rollenspiel-Shooter eingearbeitet hast, macht es höllischen Spaß.

Das Spiel selbst ist zu rund 75 % fertiggestellt, scheint aber nichts zu besitzen, was man nicht auch in anderen Titeln fände. Die Levels sind durch die Bank polygonal, die Gegner bestehen aus nicht gerade attraktiven 2-D-Sprites.

Die 31 Levels entsprechen exakt denen der PC-Version vom vergangenen Jahr.

Was das Gameplay anbelangt, ist schon ein wenig Gehirnschmalz gefragt. Neben dem üblichen Repertoire an Waffen gibt es noch zahlreiche Zaubersprüche, mit denen Du Dich erst einmal anfreunden mußt. Als Spieler kannst Du in die Rolle des Magiers, des Kriegers oder des Priesters schlüpfen.

Die Entwickler von Software Creations waren bemüht, die Möglichkeiten des N64 voll auszuschöpfen. Die Spezialeffekte finden sich sowohl in den Gegner- als auch in den Objekt-Sprites, die mit Mip-Mapping und Anti-Aliasing bearbeitet wurden. Für Nebeneffekte wird die Trans-

parenz-Hardware des N64 bemüht (obwohl dieses Verfahren für N64-Entwickler schon beinahe obligatorisch scheint).

In einigen Levels gibt's sogar noch eine Extraportion Spaß, denn dort bist Du in der Lage zu fliegen. Ein Crash in die Einrichtung des Spiels lohnt sich immer, um zu erfahren, was sich hinter einer falschen Wand oder einem angelaufenen Glasfenster verbirgt. In dieser Hinsicht ist das Erforschen des Games eine durchaus fesselnde Angelegenheit.

Aber am meisten freuen wir uns schon auf die Multiplayer-Fähigkeiten des Games. Sich mit vier Freunden gleichzeitig ins Abenteuer zu stürzen, könnte 'ne ganz heiße Sache werden. Ich bin mal gespannt...



DER MEHRSPIELER-BILDSCHIRM IN HEXEN IST EIN ECHTES HIGHLIGHT

AUSBLICK: HEXEN KÖNNTE DURCHAUS DER NEUE SPITZENREITER DER FIRST-PERSON-SPIELE WERDEN. ALLERDINGS SOLLTEN WIR DUKE NUKEM UND QUAKE NICHT VERGESSEN...



Jetzt im Handel

Nur
9,90
Mark

DM 9,90 Sfr 9,90 öS 80
Ausgabe 2

CD Power

Zwei Vollversionen

Unverbindliche Preisempfehlung

THE CHESSMASTER 3000

2
Uneingeschränkte
Vollversionen



Komplett
in Deutsch

ADVANCED SIMULATOR SERIES

BURNING STEEL²

GUADALCANAL 1942-43

Ein Leckerbissen
für Strategiefans

2 Vollversionen



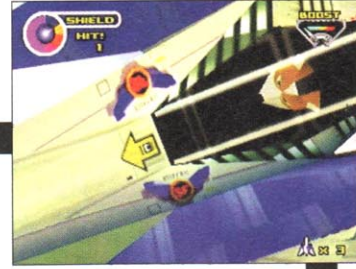
JA, WIEDER DIESER VERRÜCKTE KORRIDOR AUS DEM ERSTEN SPIEL - EIN RIESENSPAß VORSICHT MIT DEN UNBERECHNBAREN BLÖCKEN



EIN FEINDLICHES SCHIFF STÜRZT RAUCHEND ZUR ERDE, ZEIT GENUG, UM SICH DIE FISCHE IN DEN SEEN NÄHER ANZUSEHEN



ZWEI SCREENSHOTS AUS DER GERENDERTEN INTRO-SEQUENZ ZEIGEN FOX MCCLOUD WÄHREND EINES ALARMS. DER KLEINE KOPF DES PILOTEN IST IM COCKPIT EINDEUTIG ZU ERKENNEN. DER 16-BIT-VORGÄNGER KONNTE MIT SOLCHEN DETAILS NICHT AUFWARTEN. BEIM N64-TITEL BEKOMMT MAN NUN IMMERHIN EINE ANDEUTUNG, WURUM ES HIER EIGENTLICH GEHT



Ninformation



8 MB



Vertrieb:
Entwicklung:

Nintendo
Nintendo

Genre: Shoot-'em-up
Kapazität: 8MB

Erhältlich:
Preis:

Sommer '97
-



Fox McCloud und seine furchtlosen Mannen sind wieder da!

STAR FOX⁶⁴



DAS IST ES. DAS IST DER KNALLER.

Seit seinem Erscheinen auf dem Super NES ist der Titel *Star Fox* (oder *Star Wing*, wie er in Großbritannien hieß) für die Firma Nintendo ein zuverlässiger Goldesel gewesen. Da aus dem Projekt *Star Fox 2* für das Super NES leider nichts geworden ist, war es nur eine Frage der Zeit, wann Fox McCloud

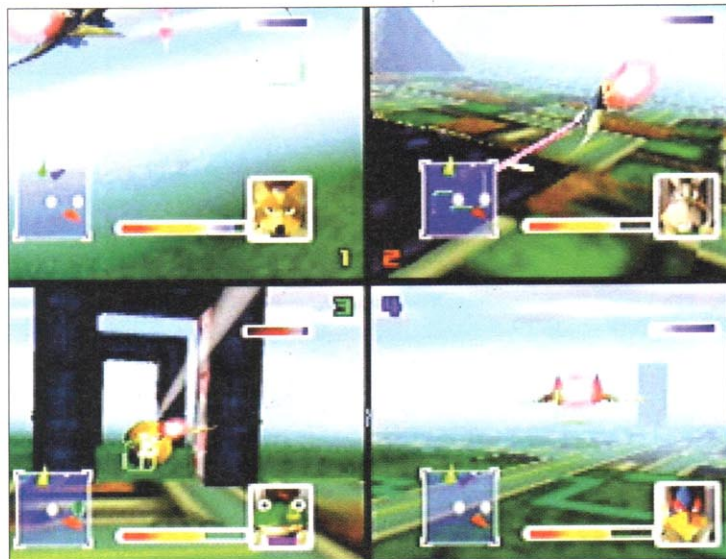
und seine Sternenkrieger für den N64 in Aktion treten würden.

Traditionell reagiert der japanische Markt sehr vorsichtig auf 3-D-Erkundungsspiele, deshalb wurden die Spieler des original Super NES-Titels durch einen zwar breiten, aber festgelegten Korridor durch die Levels geführt. Es gibt Anzeichen dafür, daß der N64-Titel ein ähnliches Konzept

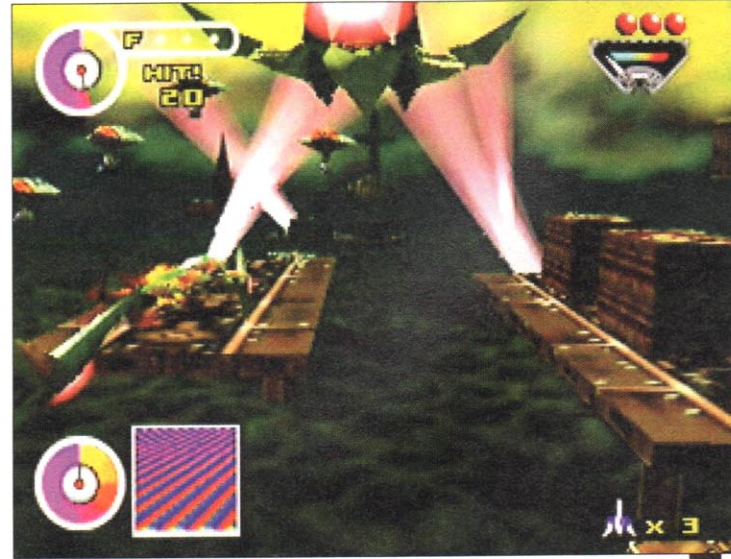
verfolgen wird, bis hin zu den spektakulären Monstern am Ende jedes Levels. Die Bewegungsfreiheit des Spielers wird dadurch zwar eingeschränkt, doch dafür bleibt Nintendo genügend Raum, das Abenteuer aufs Festlichste auszuschmücken.

Die entscheidende Frage bei *Star Fox 64* ist, ob es Nintendo gelingt, eine ausreichend hohe Herausforderung in

die N64-Cart zu packen, ohne dafür Abstriche bei den spektakulären Grafiken zu machen. Wenn Du Dir die Screenshots anschaut, dann erscheint *Star Fox 64* tatsächlich als besonderer optischer Leckerbissen. Die Frame-Rate ist üppig, und die Texture Maps sind funktionell eingesetzt. Auch die eingearbeiteten N64-Tricks wie Transparenz (der Horizont ist in



DER UNGLAUBLICHE SIMULTAN-MODUS FÜR VIER SPIELER IST EINE DER HAUPTATTRAKTIONEN DES N64-GAMES. ÄHNLICH WIE MARIO KART WIRD DIESER TITEL MIT SICHERHEIT EIN RIESENHIT



IN DIESEM LEVEL BOMBARDIERST DU EINE STADT. RIESIGE SCHEINWERFER BELEUCHTEN DAS ZIELGEBIET. DIE HABEN SIE WOHL VON BATMAN AUSGELIEHEN...



STAR FOX 64 KANN VIELE GEGNER GLEICHZEITIG AUF DEN BILDSCHIRM BRINGEN. DIESE STAFFEL FEINDLICHER POLYGONSCHIFFE ZEIGT ES EINDRUCKSVOLL



DIESER LEVEL SPIELT IN EINER WASSERWELT – EINE IDEALE SPIELWIESE FÜR ALLERLEI OPTISCHE TRICKSERIEN



DIE WELTEN IN STAR FOX 64 SIND ABWECHSLUNGSREICH – DU FLIEGST ÜBER VERSCHNEITES GEBIET, UND IM NÄCHSTEN MOMENT JAGST DU AUF EINEN GLÜHENDEN PLANETEN ZU



GIB EINIGE SCHÜSSE AUF DEN BOSSAB, UM SEINE SCHWACHSTELLEN AUSFINDIG ZU MACHEN, UND DANN GIB IHM SAURES...

Star Fox 64 ist ein besonderer optischer Leckerbissen...

realistischen Dunst gehüllt) und Lichteffekte (die Triebwerksflammen und die Lasergeschosse) sind überzeugend. Ähnlich wirkungsvoll ist der Sound mit seinen guten Effekten und der Neuinterpretation des Originalthemas.

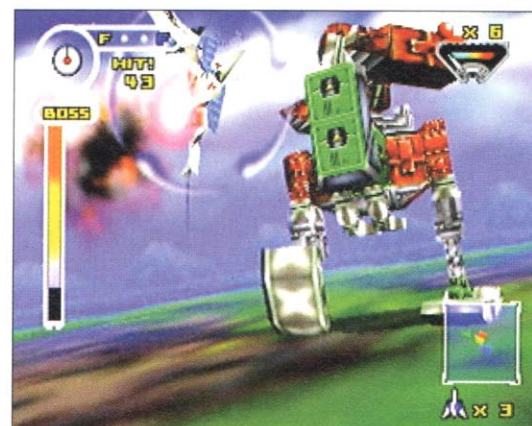
Die Level-Bosse, schon im Originalspiel eine besondere Attraktion, sind gewaltige texturierte Ungeheuer, die so lange den Bildschirm unsicher machen, bis Du genügend Treffer an ihren Schwachpunkten gelandet hast. Gesehen haben wir bislang einen mechanischen Dinosaurier und einen gigantischen Alien-Seestern. Unsere Erwartungen sind hoch.

Die Hauptfigur heißt wie gehabt Fox McCloud. Er und seine vier Geschwaderkollegen, darunter ein Frosch und ein Kaninchen, erscheinen des öfteren in gerader Form am unteren Bildschirmrand, um Tips zu geben oder um Feuerschutz zu erbitten. Eine ausgiebige gerenderte Intro-



WAS ZUM HENKER IST DAS? DIE GROSSEN GEGNER SIND SCHÄRFER ALS ALLES BISHER GESEHENE

Sequenz zeigt das Star Fox-Team bei Alarmstufe Rot – so etwas konnte das Super NES nicht bringen. Für das fertige Spiel sind mindestens 15 große Levels vorgesehen.



DIE BOSSE SIND WIEDER EINMAL HÖCHST BEEINDRUCKEND, ALLERDINGS NICHT SO SEHR DER TIERWELT ENTLEHNT WIE BEIM VORGÄNGER

Wenn Star Fox für den N64 die Spielbarkeit seines Vorgängers mit echten 64-Bit-Grafiken umsetzt, dann ist der Erfolg dieses Titels schon programmiert. Insbesondere, weil es

nicht nur den bewährten Modus für zwei, sondern auch einen weiteren für vier Spieler gibt!

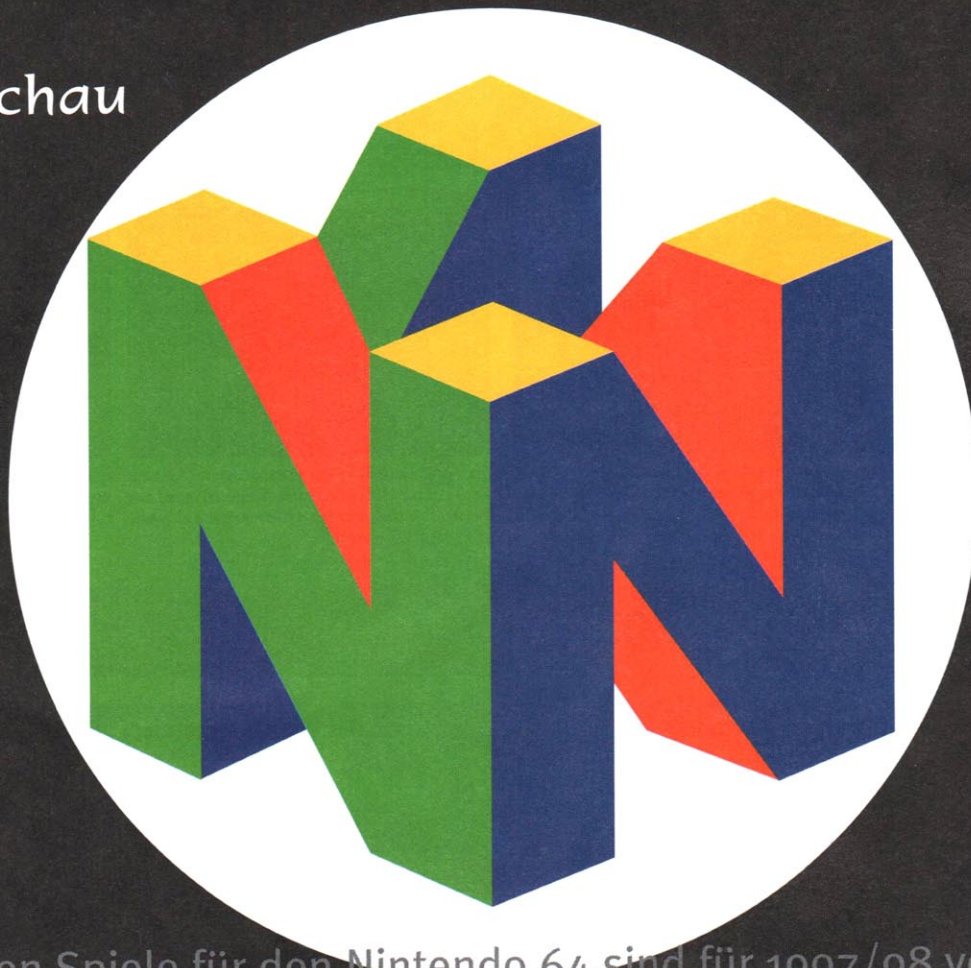
AUSBLICK: WIRD GARANTIERT EIN ECHTES KILLER-GAME FÜR DEN N64.



WENN'S HEISSHERGEHT RUFEN DIR DEINE KOLLEGEN TIPS ZU ODER BITTEN DICH UM FEIERSCHUTZ. BEI BOSSEN WIE DIESEM HIER BIST DU AUF JEDE HILFE ANGEWIESEN



DER GIGANTISCHE SEESTERN BAUT SICH VOR DIR AUF UND FEUERT AUS JEDER ÖFFNUNG MIT PLASMAGESCHOSSEN. SCHIESSE AUF DEN BLAUEN BEREICH



Die folgenden Spiele für den Nintendo 64 sind für 1997/98 vorgesehen.
Willkommen bei der 64-Bit-Generation.

BLADE & BARREL
(Kemco)

BLAST CORPS
(Nintendo)

BODY HARVEST
(BMG)

BUGGY BOOGIE
(Nintendo)

BOMBERMAN 64
(Hudsonsoft)

CENTIPEDE X
(GT)

CRUIS'N USA
(Nintendo)

DARK RIFT
(Vic Tokai)

DOOM 64
(GT)

DUAL HEROES
(Hudsonsoft)

DUKE NUKEM 3D
(GT)

F-ZERO 64
(Nintendo)

FIFA SOCCER '97
(EA)

FREAK BOY
(Virgin)

GHOSTS 'N' GOBLINS
(Capcom)

GOLDENEYE 007
(Nintendo)

HEXEN 64
(GT)

INTERNATIONAL SUPERSTAR

SOCCER PRO
(Konami)

JOUST X
(GT)

KILLER INSTINCT GOLD
(Nintendo)

KIRBY'S AIR RIDE
(Nintendo)

MISSION IMPOSSIBLE
(Ocean)

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY
(GT)

MORTAL KOMBAT TRILOGY
(GT)

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP
(Imagineer)

NBA HANGTIME
(GT)

PILOTWINGS 64
(Nintendo)

POD
(Ubisoft)

QUAKE
(GT)

REV LIMIT
(Seta)

ROBOTECH
(Gametek)

ROBOTRON X
(GT)

SAN FRANCISCO RUSH
(GT)

SHADOWS OF THE EMPIRE
(Nintendo)

SILICON VALLEY
(BMG)

STAR FOX 64
(Nintendo)

SUPER MARIO 64
(Nintendo)

SUPER POWER LEAGUE

BASEBALL
(Hudsonsoft)

TETRISPHERE
(Nintendo)

TOP GEAR RALLY
(Kemco)

TUROK: DINOSAUR HUNTER
(Acclaim)

ULTRA DESCENT
(Interplay)

UNREAL
(GT)

WAR GODS
(GT)

WAVE RACE 64
(Nintendo)

WAYNE GRETSKY 3D HOCKEY
(GT)

WILD CHOPPERS
(Seta)

YOSHI'S ISLAND 64
(Nintendo)

ZELDA 64
(Nintendo)



Ninfo!

Postadresse:
SMP Publishing
64 power,
Postfach 3161,
48581 Gronau

Herausgeber
Alchemy Publishing Ltd.

Chefredakteur
Martin Wilmer

Chef vom Dienst
Klaus Trafford
ktrafford@smpublishing.com

Autoren
Marc Germann, Ilka M. Happ, Frederick Kahlo,
Kevin Landois, Magi Micra

Layout
Marcel Slot
Lourens Huizinga
lhuizinga@smpublishing.com

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Anzeigenbüro
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann
Hessenring 32
37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4

Vertretung
SMP Publishing
Michel Kieselstein
mkieselstein@smpublishing.com
Raddolfsstrasse 27
7511 HK Enschede
Niederlande

Druck
Tijl Offset
Blalweg 20
8041 AH Zwolle

Besonderer Dank an:
Paragon Publishing Ltd., Schorsch und Lilo,
Mimi, Peter, Ferahs und Didi

64 POWER IST EIN ABSOLUT UNABHÄNGIGES MAGAZIN UND KEINE OFFIZIELLE NINTENDO-LIZENZAUSSGABE. DIE IN DIESEM HEFT GEÄUSSERTEN ANSICHTEN GEBEN NICHT UNBEDINGT DIE MEINUNG DER FIRMA NINTENDO, IHRER SOFTWARE-PARTNER ODER VON DRITTBETREIBERN VON SOFTWARE WIEDER.

DIESES MAGAZIN IST URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. EBENSOWIE MIT ©, ® UND TM GEKENNZEICHNETEN SPIELE ODER CHARAKTERE DER JEWEILIGEN HERSTELLER ODER LIZENZHALTER DER PRODUKTE. NACHDRUCK, AUCH AUSZUGSWEISE, NUR MIT SCHRIFTLICHER GENEHMIGUNG DES HERAUSGEBERS.

1997 © ALCHEMY PUBLISHING LTD

Bis bald!



DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR
WARS

SCHURKEN

RIESEN
POSTER

DARTH
VADER

SUPER
PIN-UP

BOBA
FETT

UND
PIN-UPS VON

★ IMPERATOR
PALPATINE

★ ADMIRAL
TARKIN

★ JABBA
DER HUTTE

Jetzt
im
Handel

Super Mario⁶⁴



Wave Race⁶⁴



PilotWings⁶⁴



Mario Kart⁶⁴



64
power