

N64

8
97

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



NEU! N64

MAGAZIN



**Erste Eindrücke:
Extreme G**

**Im Test:
Human Grand Prix**

**Nichts ist
unmöglich:
Mission: Impossible**

**Trainertips:
ISS 64**

**Polygon-Prügelei:
War Gods**

**Tests, Tips
und vieles mehr**

„Big N“:

- Die Macher
- Die Historie
- Die Philosophie
- Die Produkte



EXTREME G



HUMAN GRAND PRIX



GOEMON 5

- DORAEMON
- BAKU BOMBERMAN
- LAMBORGHINI 64
- HEXEN
- SPIELE-GUIDES



Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
 - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
 - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
 - Erstellung eigener Spieler
 - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats
 "Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"

95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."

92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
 "...wird Fußball pur geboten, knallhart, Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

91 %



präsentiert durch
ran
 SAT.1 FUSSBALL

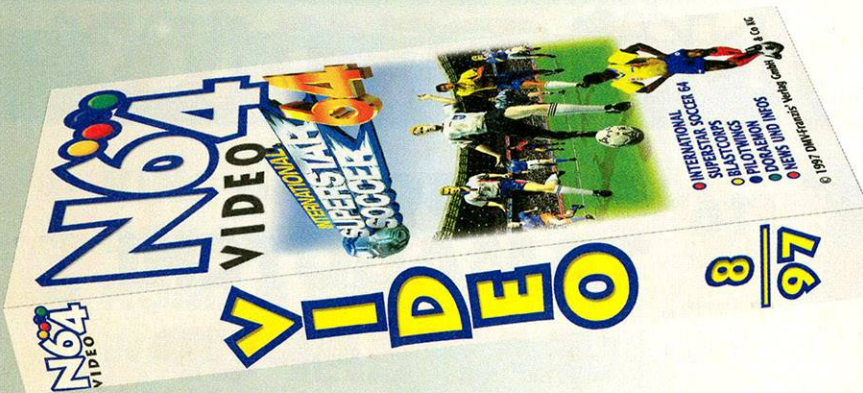
**INTERNATIONAL
 SUPERSTAR
 SOCCER 64**

KONAMI
 XXL
 SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.CO

JETZT GEHTS LOS!



Wenn Sie dieses Editorial lesen, ist gerade die größte Messe für Computer- und Videospiele – die E3 in Atlanta – zu Ende gegangen. Schon im Vorfeld der Messe war der Trend eindeutig: dem Nintendo 64 stehen rosige Zeiten bevor. Fast alle namhaften Hersteller arbeiten mit Hochdruck an N64-Titeln. Einige zauberten sogar schon fast fertige Versionen aus dem Hut. Grund genug

für uns, Ihnen in einem ersten Vorbericht (ab Seite 43) einige Messe-Highlights vorzustellen. Unseren kompletten E3-Report mit Hintergrundberichten, News und allen Details zu diesem spietechnischen Großereignis präsentieren wir Ihnen in der nächsten Ausgabe des N64-Magazins – natürlich auch auf Video. Die ganze Messe über liefen wir mit einem Camcorder bewaffnet von Stand zu Stand. Ob sich unsere Filmambitionen sehen lassen können, erfahren Sie ebenfalls nächsten Monat.

Ein Ereignis ganz anderer Art findet bereits in diesen Wochen statt: Ab Juni ist die deutsche Version von Mario Kart 64 im Handel erhältlich und Nintendo veranstaltet im gesamten Bundesgebiet einen großen Mario Kart Wettbewerb. Falls Sie es nicht schaffen sollten, an einer der Veranstaltungen



teilzunehmen, geben wir Ihnen eine weitere Chance. Nehmen Sie Ihre beste Fahrt auf Video auf und senden Sie sie uns zu – es lohnt sich! Mehr zu dieser Aktion finden Sie ab Seite 64.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur



FÜR NINTENDO 64 FANS

INHALT

AUSGABE 08/97

N64 SPECIALS
MAGAZIN

- 
- 16** **EXOTISCH:**
TAMAGOTCHI
 - 46** **BEAT'EM-UP**
 - 54** **VORBERICHT:**
E3 IN ATLANTA
 - 56** **FIRMENPROFIL:**
NINTENDO
 - 66** **INTERNET:**
NINTENDO
64 IM WWW
 - 71** **NEUGIERDE:**
FRAGEBOGEN
 - 64** **WETTBEWERB**
MARIO
KART 64



PLAYERS GUIDE:

73 SHADOWS OF THE EMPIRE

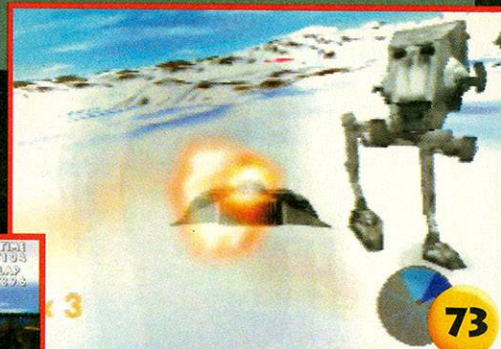
78 INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 64

82 WAVERACE

90 BLAST CORPS

TIPS & TRICKS:

92 CHEATS, CHEATS, CHEATS



73



82

Möge die Macht mit Ihnen sein. Wenn nicht - wir sind es auf alle Fälle. Der erste Teil unseres Players Guide verrät Ihnen, wie Sie sich in Shadows of the Empire die begehrten Challenge Points holen.

39 KING OF PRO BASEBALL

40 DORAEMON

42 HUMAN GRAND PRIX

44 WAR GODS

Mit Human Grand Prix präsentiert sich der erste Formel 1-Titel fürs Nintendo 64. Ob dieses Spiel die Leistungsfähigkeit der Konsole voll ausnutzt, erfahren Sie in unserem Test



42

8 ZUBEHÖR

10 DAS 64DD

11 SNEAK-PREVIEW

14 RELEASE-DATEN

16 TAMAGOTCHI



10



IN DER MACHE

20 MISSION: IMPOSSIBLE

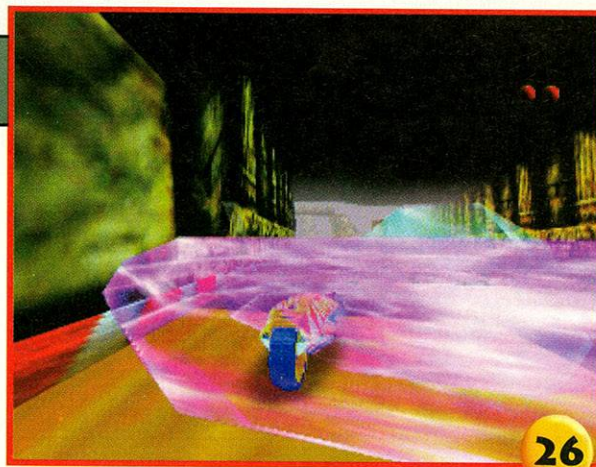
24 NFL QUARTERBACK

26 EXTREME G

30 LAMBORGHINI 64

32 BAKU BOMBERMANN

Acclaim schlägt wieder zu: Extreme G ist ein Rennspiel der Superlative. Halsbrecherische Kurse und spannende Duelle für bis zu vier Spieler warten auf Sie



26



ANGESPIELT

33 SPACESTATION SILICON VALLEY

34 GANBARE GOEMON 5

36 SONIC WINGS
ASSAULT

37 HEXEN 64



34

RUBRIKEN

3 EDITORIAL

6 VIDEO-INHALT

18 LESERBRIEFE

38 SO TESTEN WIR

94 VORSCHAU

94 IMPRESSUM

Video



International Superstar Soccer 64

Der Fußball-Knüller von Konami stürmt das Nintendo 64: selbst Sportspielhasser müssen zugeben, daß noch keine andere Konsolen-Bolzerei so viel Spaß gemacht hat. Manchmal werden doch noch neue Referenzspiele in alten Genres entwickelt.



Blastcorps

Ein Lastwagen mit Atombomben ist außer Kontrolle. Sollte er mit einem Hindernis zusammenstoßen, wäre eine unvorstellbare Katastrophe die Folge. Nur die Abrißexperten des Blastcorps mit ihren zerstörerischen Gerätschaften können noch helfen...



Doraemon

Es konnte nicht lange dauern, bis eine Firma versucht, das brillante "Super Mario 64" zu kopieren. In diesem Fall sammelt eine sprechende Katze zusammen mit ihren Freunden magische Kristalle ein, damit wieder Frieden auf der Welt herrscht.

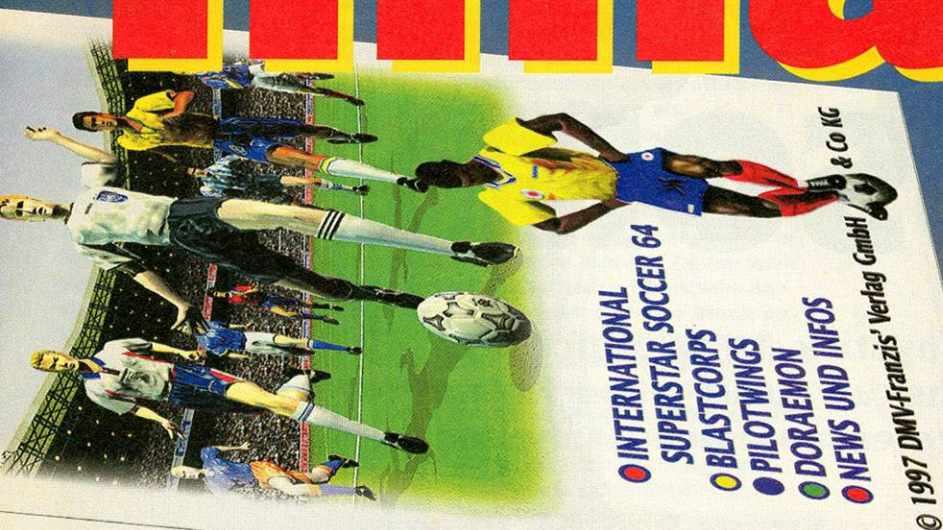
Extreme G

Noch nicht fertig, aber schon auf Video: Das futuristische Motorrad-Rennen von Acclaim schickt sich an, ein Vorreiter für Fun-Racer zu werden. Irrwitziges Tempo, halsbrecherische Sprünge und Loopings stellen Ihre Fahrkünste auf eine harte Probe.

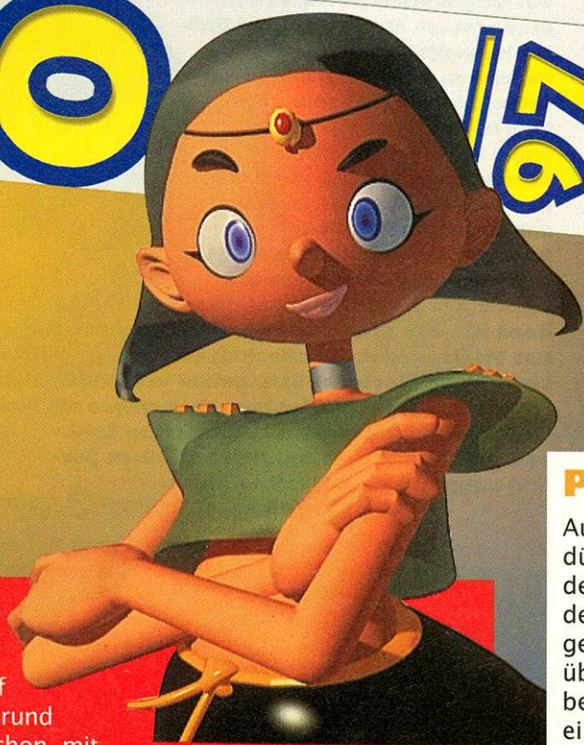
Dracula 3D

Die bereits altbekannte Serie der Castlevania-Spiele bekommt Zuwachs: Familie Belmont kämpft jetzt auch auf dem Nintendo 64 gegen den Herrscher der Vampire. Damit mehr Abwechslung im Spiel ist, dürfen Sie aus verschiedenen Charakteren auswählen.

Inhalt



VIDEO



Power Pro Baseball

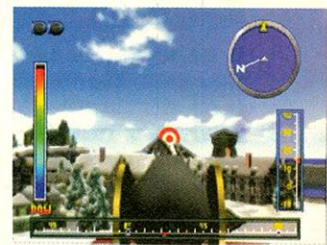
Daß der Ball auf dem Nintendo 64 rund ist, hat Konami schon mit ISS 64 bewiesen. Beim Baseball ist er zwar kleiner, dafür um so härter und schneller. Eine spezielle Europa-Version ist zwar im Moment noch fraglich, Fans dürfen sich aber jetzt schon einmal einen Eindruck schaffen.

Mahjong

Jeder sollte ein Mahjong haben. Ob Gameboy, SuperNES, PC oder Nintendo 64 – auf jeder Plattform ist mindestens ein Vertreter der Gattung erschienen. Das Spiel bleibt zwar fast mit Sicherheit dem japanischen Markt vorbehalten, verschiedene Händler bieten aber auch Import-Spiele an ...

Pilotwings 64

Auch ohne Pilotenschein dürfen Sie sich – zumindest am Nintendo 64 – in den Sitz eines Gyrocopters schwingen, oder mit einem Hängegleiter über malerische Landschaften schweben. Vielleicht wollen Sie sich auch einmal als menschliche Kanonenkugel betätigen?



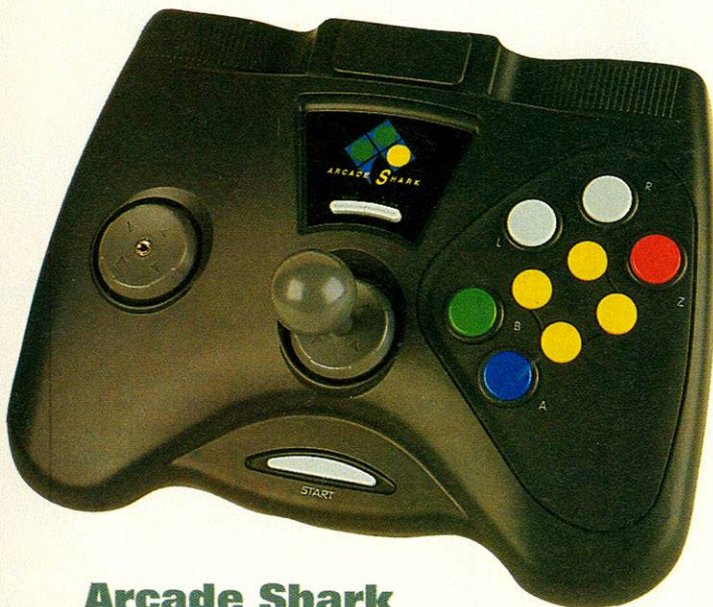
Ganbare Goemon 5

Wer läuft im 16. Jahrhundert mit riesigen Robotern herum? Ganz klar, Goemon und seine Freunde. Das witzige Rollenspiel bietet exzellente Grafik und interessante Effekte. Leider ist es noch rein japanisch – wir warten auf eine europäische Version.



KONSOLEN- ACCESSOIRES

Vom robusten Spielhallen-Joystick über das Super-Joypad bis hin zur praktischen Tragetasche – das Zubehör-Karusell für das N64 kommt langsam in Schwung. Wir präsentieren Ihnen die interessantesten Neuheiten. von Michael Schmithäuser



Arcade Shark

Er ist doppelt so teuer wie ein normales Joypad, aber auch doppelt so groß und doppelt so schwer. Er ist aus extrem widerstandsfähigem Kunststoff gefertigt und verfügt über eine Bodenplatte aus Metall. Er sieht aus und fühlt sich an, als wäre er für die Ewigkeit gemacht worden.

Die Rede ist von einem monumentalen Joystick – dem rund 150 Mark teuren "Arcade Shark". Der griffige Stick in der Mitte des ausladenden Gehäuses erlaubt viel feinfühligere Steuerungsaktionen als das winzige Knüppelchen des Original-Joy-pads. Damit landen Sie garantiert jedes Fluggerät in "Pilotwings" punktgenau und legen jeden erdenklichen Beat'em-Up-Gegner blitzschnell auf die Matte.

Neben dem eigentlichen Stick bietet der Arcade Shark auch ein großflächiges Digital-Pad, neun ergonomisch angeordnete Aktionstasten mit Dauerfeuer-Funktion sowie einen Slot für Memory-Cards.

Wertung
1,5

Super Pad 64 Plus

Der Original-Controller von Nintendo ist ein Musterbeispiel für Funktionalität und Ergonomie – da wirken Alternativ-Pads von Drittanbietern fast schon überflüssig. Besonders dann, wenn Sie mit rund 60 Mark keinen Preisvorteil gegenüber dem Original bieten – so wie das "Super Pad 64 Plus".

Doch das Produkt des Herstellers Interact überraschte uns positiv: Trotz seiner ausgefallenen Form liegt es genauso gut in der Hand wie das Nintendo-Pad. Und in Sachen Analog-Joystick läßt es das Original dank Metallschaft weit hinter sich. Während der Stick ein sehr angenehmes Spielgefühl vermittelt, kann das schwammige D-Pad nicht überzeugen. Sozusagen als Ausgleich für dieses kleine Manko gibt's eine zuschaltbare Zeitlupe- und Dauerfeuerfunktion und einen perfekt angeordneten C-Tasten-Block.



Wertung
1,5

Pro Game Pad

Den krassen Gegensatz zum hervorragenden Super Pad stellt das fragwürdige "Pro Game Pad" von Spook dar. Offensichtlich haben die Entwickler versucht, den Original-Controller bis ins kleinste Detail zu imitieren. Dabei herausgekommen ist ein billig wirkendes Plagiat zum Preis eines "echten" Nintendo-Controller.

Das Steuerkreuz wird in seiner Schwammigkeit nur noch vom völlig unpräzisen und wackeligen Analog-Stick übertroffen. Auf der Habenseite kann das Pro Game Pad lediglich Autofeuer und Zeitlupe verbuchen. Unser Rat: Finger weg – bevor Sie sich dieses Gerät zulegen, sollten Sie lieber beim Standard-Controller bleiben.



Wertung
5,0

Memory Card Plus/ Mega Memory Card

Standard-Speicherkarten sind out (und nebenbei viel zu teuer!). Denn obwohl die Original-Module nur rund 30 Mark kosten, sind sie bei manchen Games schon mit zwei Spielständen randvoll. Die Firma Dataflash bietet zwei hochinteressante Alternativen mit einem wesentlich besseren Preis/Leistungs-Niveau an. Zum einen wäre da die "Memory Card Plus" zum Preis von 69 Mark. Schon äußerlich unterscheidet sich die Karte von ihrem Nintendo-Pendant – sie ist in vier Farben erhältlich und mit einer LED-Statusanzeige versehen. Aber die echte Überraschung steckt im Innern: Das Dataflash-Modul faßt die vierfache Datenmenge einer herkömmlichen Speicherkarte. Mit einem kleinen Taster wird zwischen vier Blöcken umgeschaltet, wobei jeder Block von der Kapazität her einer Nintendo-Karte entspricht. Welcher Block gerade aktiv ist, wird durch die kleinen Leuchtdioden signalisiert. Als wahres Speicher-Wunder entpuppt sich die "Mega Memory Card" vom selben Hersteller. Obwohl sie mit rund 100 Mark vergleichsweise preiswert ist, bietet sie soviel Speicherplatz wie 20

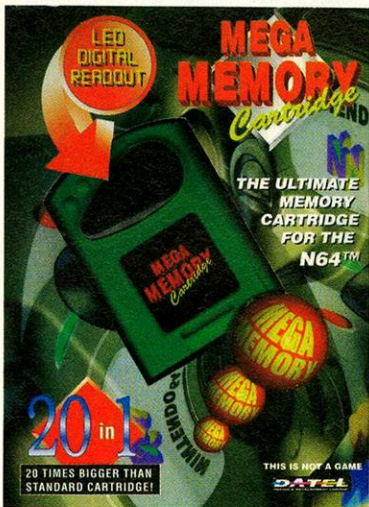
normale Karten. Wie die "Plus"-Karte ist auch die Mega-Version in einzelne Blöcke unterteilt, die sich per Tastendruck umschalten lassen und per Ziffern-Anzeige dargestellt werden.

Memory Card Plus:

Wertung
2,0

Mega Memory Card:

Wertung
1,0



N64 System Carry Case DLX

Die Transport-Tasche mit dem Bandwurm-Namen ist jeden Pfennig ihres Anschaffungspreises von rund 70 Mark wert. Die hochwertig verarbeitete Tasche aus abwaschbarem Polyester schützt die wertvolle Konsole während der Reise zu Freunden und Bekannten vor Beschädigungen jeder Art. Im Innern verbergen sich zwei große Fächer. Im ersten Fach finden Konsole, Joypads und Netzteil Platz. Verschiebbare Halterungen sorgen dafür, daß alles am rechten Ort bleibt. Fach Nummer zwei dient zur Aufnahme von sechs Modulen, ebensovielen Controller-Packs und allen notwendigen Kabeln. An der Außenseite befindet sich ein schmaler Stauraum mit Reißverschluß – ideal für die neueste Ausgabe des N64-Magazins. Abgerundet wird der praktische "Konsolentransporter" von einem abnehmbaren Tragegurt.



Wertung
2,0



Wertung
3,5

N64 Controller Tragetasche

Ein nettes Accessoire – nicht mehr und nicht weniger. Die Tragetasche schützt einen Nintendo-Controller vor Transportschäden und bietet darüber hinaus auch noch Platz für zusätzliche Speicherkarten. Mit rund 30 Mark Verkaufspreis ist dieser Spaß definitiv zu teuer ausgefallen



Nintendo 64 Mauspads

Wer auch am PC nicht auf seine lieb gewonnenen Konsolen-Helden verzichten will, sollte seinen Schreibtisch mit einer Nintendo-Mausmatte verzieren.

Die bunten Pads gibt es mit Motiven von – natürlich! – Mario, dessen Gegenspieler Bowser, zwei Wave-Racern und – unser Favorit – allen Stars aus Mario Kart 64. Die knallbunten Pads für computerisierte Nintendo-Fans gibt's für rund 15 Mark pro Stück.

Wertung
2,5

Wo gibt's die Accessoires?

Da es sich um internationale Produkte handelt, werden Sie die hier vorgestellten Zubehörfteile in der Regel nicht im "normalen" Fachhandel finden. Kontaktieren Sie daher Versandhändler, die sich auf Importe spezialisiert haben – zum Beispiel die Firma Highscore Games in München, Tel. 089-266288.

DER DISKJOCKEY

Das Disk-Laufwerk für's N64 wirft seine Schatten voraus. Eins steht schon heute fest: Es wird die Gesamtleistung der Nintendo-Konsole dramatisch erhöhen. von Michael Schmithäuser

Eigentlich bietet das von vielen Kritikern als "archaisch" bezeichnete Modulsystem des Nintendo 64 genug Speicherplatz für hervorragende Spiele. Dennoch dürstet es die Software-Entwickler nach mehr MBytes – sei es nun für noch größere Areale, minutenlange Videosequenzen oder umfangreichere Speichermöglichkeiten für Charaktere und Spielstände.

Deshalb arbeitet Nintendo schon seit geraumer Zeit an einem Zubehörgerät mit dem Codenamen "64DD". Seit Monaten geistern wilde Gerüchte über diese "Wunderkiste" durch die Fachwelt, doch erst jetzt liefert "Big N" greifbare Fakten.

Besser als CD-ROM

Das 64DD läßt sich am ehesten als eine Mischung aus herkömmlichem Diskettenlaufwerk und CD-ROM-Drive beschreiben. Es findet am unteren Expansionsport des N64 Anschluß; die Konsole wird also auf das 64DD-Gehäuse aufgesteckt. Die magnetischen Speichermedien fassen – welch Zufall! – exakt 64 MByte.

Zum Vergleich: Die größten Module (z.B. "Starfox") bringen es gerade mal auf 12 MByte. Das Besondere an dem in Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Bauteilehersteller Alps entwickelten Laufwerk sind die wiederbeschreibbaren Medien. Die Cartridges sind in zwei Bereiche aufgeteilt: 32 MByte stehen den Software-Entwicklern für Daten aller Art zur Verfügung und können weder gelöscht noch verändert werden. Die verbleibenden 32 MByte können vom N64 frei beschrieben werden – ein gigantischer Vorteil gegenüber der CD-ROM-Technologie. Auch in Sachen Geschwindigkeit läßt das 64DD alle CD-basierenden Konsolen weit hinter sich: Es erreicht mit über 700 KBytes pro Sekunde den dreifachen Speed eines CD-ROM-Laufwerks. Neben der Laufwerk-Mechanik und -Elektronik wollen die Entwickler auch zusätzlichen Arbeitsspeicher implantieren – ob es nun zwei oder vier MByte werden, ist noch nicht bekannt. Dieser Speicher wird entweder als Puffer zwischen dem 64DD und der Konsole dienen, um die Schreib/Lese-Geschwindigkeit deutlich zu er-



höhen. Oder er wird dem vorhandenen Hauptspeicher der Konsole hinzuaddiert – was z.B. einen größeren Bildspeicher oder zusätzliche Instrumenten-Dateien für die Musikkwiedergabe ermöglicht.

N64 Online

Ein weiteres Hardware-Schmankerl verbirgt sich in Form eines Modems hinter dem schicken grauen Gehäuse des 64DD. Damit finden nun endlich auch Nintendo-Fans Anschluß an die große weite Welt des Internet. In Verbindung mit den beschreibbaren Disketten eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten: Es wird bereits laut darüber nachgedacht, neue Level und Charaktere via World Wide Web zur Verfügung zu stellen. Doch der interessanteste Aspekt der Online-Fähigkeit ist und bleibt der Multiplayer-Gedanke – über's Telefonnetz könnten dann die heißesten Matches mit Teilnehmern aus aller Welt stattfinden.

Japan-Start im März

Aus dem Prototypen-Stadium ist

das interessante Gerät mittlerweile heraus – es befindet sich bereits bei allen namhaften Software-Herstellern im Einsatz. Als Erscheinungstermin hat Nintendo den März '98 angepeilt – vorerst aber nur in Japan. Wann das 64DD in den deutschen Händlerregalen stehen wird, ist dagegen noch völlig ungewiß. Die Preisvorstellungen von "Big N" fallen erstaunlich moderat aus: Das Gerät soll schon für rund 100.000 Yen zu haben sein – das sind umgerechnet etwa 150 Mark.

Wie schon zur Markteinführung des N64 will Nintendo auch das Disk-Laufwerk zusammen mit einem absoluten Software-Highlight an den Start schicken. Was "Mario 64" für die Konsole war, sollte ursprünglich "Zelda" für das 64DD sein – doch aufgrund der hardwaretechnischen Verzögerungen hat man sich bei Nintendo dazu durchgerungen, eine "abgespeckte" Version auf Modul vorzuziehen. Somit bleibt die Frage nach dem ersten Disk-Titel weiterhin offen – Gerüchte ranken sich jedoch um "Mother 3", bei dem es sich ebenfalls um ein Rollenspiel handelt. Weitere fest geplante Disk-Titel sind der Städtebau-Simulator "Sim City" und das Malprogramm "Super Mario Paint".

64DD – Die Fakten

Medien: 3,75-Zoll-Disketten (magnetisch) in stabilen Cartridges.

Speicherkapazität: 64 MByte (512 MBit), davon 32 MByte beschreibbar.

Geschwindigkeit: mittlere Zugriffszeit 75 ms, Datenübertragungsrate 0,71 MByte/s.

Arbeitsspeicher: 2 oder 4 MByte (noch nicht entschieden).

Weitere Komponenten: eingebautes Modem, Echtzeit-Uhr, ROM-Chip mit Steuersoftware und Entwickler-Utilities.

Anschluß: am Expansionsport der N64-Konsole.

Full-Motion-Video/Digital Audio: nur eingeschränkt tauglich für den erforderlichen kontinuierlichen Datenstrom, da die Daten schubweise an das N64 gesendet werden ("Burst-Technologie").

Voraussichtlicher Erscheinungstermin: März '98 (Japan).

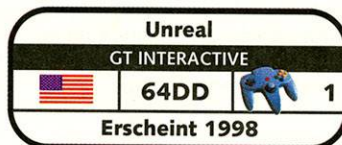
Voraussichtlicher Preis: rund 100.000 Yen (etwa 150 Mark).

Kurzbericht

UNREAL

Von GT Interactive sind die meisten Spieler extrem actionreiche 3-D-Shooter gewöhnt. Daher ist es kein Wunder, daß "Unreal" ebenfalls zu dieser Gattung zählt. Es wurde bereits im letzten Jahr als PC-Game angekündigt und soll 1998 für das Nintendo 64 fertig umgesetzt sein. Erste Einblicke bescheinigten dem Spiel eine grafische Qualität, die sich hinter der indizierten PC-Titels "Quake" nicht verstecken muß. Die Story ist schnell erzählt: Sie verkörpern einen Weltraumreisenden, der

auf einem unbekannten Planeten irgendwo im Weltraum strandet. Das wäre schon Problem genug - zusätzlichen Ärger verspricht der auf der Welt tobende Krieg zwischen zwei verfeindeten Alien-Rassen. Während Sie nun versuchen, zur Erde zurückzukehren, kämpfen Sie sich durch verzwickte Verließe, lösen Rätsel und erwehren sich mit einer der zahlreichen Waffen ihrer Haut. Als Goodie dürfen Sie beim Spielstart einen von vier Charakteren auswählen; zwei Männer und zwei Frauen stehen zur Verfügung.



Ein Polygon-Monster stapft bedrohlich auf Sie zu. Jetzt sind schnelle Reaktionen gefragt!



BODY HARVEST

Es gibt leider noch nicht viel über "Body Harvest" zu berichten, das von DMA Design für Nintendo entwickelt wird. Kein Wunder, steht die Messe E3 doch vor der Tür. Auch neuere Bildschirmfotos waren nicht zu bekommen. Ein paar Informationen sind dennoch schon durchgesickert. Wieder einmal sind die bösen Außerirdischen unterwegs, um die Menschheit zu vernichten, und wieder einmal sollen Sie die Erde retten. Dabei bedienen Sie sich eines der zahlreichen Fahrzeuge, um den Fieslingen im besten "Blastcorps"-Stil zu zeigen, wer

hier das Sagen hat. Das ist jedoch noch nicht alles: Um die verschiedenen Rätsel zu lösen, müssen Sie sich mit anderen Personen unterhalten, Gebäude durchsuchen und andere aus Rollenspielen bekannte Aktionen durchführen. Damit Sie beim Aussteigen aus einem Vehikel nicht sofort zur leichten Beute werden, tragen Sie immer eine Waffe mit sich herum. Wir sind wirklich sehr gespannt, wie sich dieser Titel entwickelt. Nach der Messe sollten wir mehr wissen.



Mit dem VW Käfer gegen Roboter-Kampfschiffe. Das Kultauto scheint sich nicht besonders als Panzer-Ersatz zu bewähren ...



EARTHWORM JIM

Der wahrscheinlich irrste Hauptdarsteller der Jump'n-Run-Geschichte ist wieder da! Diesmal macht der Regenwurm Jim das Nintendo 64 verrückt, nachdem er bereits auf vielen anderen Konsolen und dem PC sein Unwesen trieb. Alles fing recht harmlos an: Da ihm die vegetarische Ernährung wortwörtlich zum Hals heraushing, machte sich der kleine Kriecher auf den Weg, ein saftiges Steak zu finden. Durch Zufall fiel ihm ein hypermoderner Kampfanzug von einem anderen Planeten vor die Füße, der ihm Superkräfte verlieh. Mit Hilfe der "mitgelieferten" Strahlenpistole kam er endlich zur ersehnten fleischlichen Kost, mußte aber bald feststellen, daß er die Rechnung ohne den Eigentümer des Anzugs gemacht hatte! Der Schurke Psy-Crow und seine Untergebenen versuchten fortan alles, Jim die Ausrüstung wieder abzujauchen, und so ganz nebenbei gab es auch noch eine Prinzessin zu befreien. Bis hierher wäre an "EWJ" noch nichts Besonderes festzustellen. Die

Animationen der Spielfiguren sind es, die einen Großteil des Spaßes ausmachen: Jim zieht Grimassen, verwandelt sich bei Treffern in ein Aschenhäufchen und setzt sich selbst (!) als Peitsche ein, die den Gegnern Probleme bereitet. In einer der nächsten Ausgaben gibt es mit Sicherheit mehr Infos.



Solange das Licht ausgeschaltet ist, habe ich keine Angst...aber wehe, wenn! Die Strahlenpistole ist schon vorgewärmt!



Kurzbericht

ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

Bei Gametek scheint sich einiges getan zu haben, da eine ganze Menge neuer Screenshots des hochinteressanten Action-Games "Crystal Dreams" veröffentlicht wurden. Das Spiel basiert auf den japanischen "Macross"-Animes (Zeichentrickfilme). Im Universum tobt ein gewaltiger Krieg zwischen den männlichen und weiblichen Angehörigen einer Rasse, die sich vor Urzeiten trennten und verfeindeten. Sie verkörpern nun einen Kampfpiloten mit einem Veritech-Fighter (ein Raumschiff ähnlich den guten, alten Transformern). Ihre Basis ist das gigantische Raumschiff "Macross", das die Reste der menschl-

chen Zivilisation beherbergt. Natürlich geraten Sie zwischen die Fronten und müssen sich aus dem Schlamassel wieder freikämpfen. Der Hersteller beschäftigt sich gerade mit dem Feintuning der Animationen, die schließlich auch echte Fans der Filme zufriedenstellen müssen.



Im Hangar der Macross stehen die Veritech-Kampfraumschiffe zum sofortigen Abflug bereit.

Auf Standbildern sieht alles immer so einfach aus: Forsaken wird alles andere als langweilig.

FORSAKEN

Die Firma Acclaim scheint sich zur rechten Hand von Nintendo entwickeln zu wollen: "Turok" war einer der Launch-Titel, "Extreme G" ist für den Herbst angekündigt (und bereits spielbar), und mit "Forsaken" meldet sich ein weiterer potentieller Hit an. Das Spiel soll möglichst gleichzeitig für PC, PlayStation und das Nintendo 64 erscheinen. Sie besteigen in der Gestalt eines der zahlreichen Charaktere ein Flug-Motorrad und kämpfen sich durch unterirdische Labyrinth. Der Spielablauf erinnert an den PC-Klassiker "Descent" von Inter-

play, der seit längerer Zeit als "Ultra Descent" angekündigt ist. Sie fliegen herum, schießen ihre Gegner ab und sammeln Extrawaffen und Schlüssel ein. Damit Sie das alles nicht alleine genießen müssen, dürfen sich auch noch ein paar Mitspieler zu Ihnen gesellen - ein extrem actionreicher Multiplayer-Modus ist fest eingeplant. Die Designer geben sich besondere Mühe mit der grafischen Gestaltung des Spiels: Echtzeit-Lichteffekte, Spiegelungen und flüssige Animationen, wie sie schon in Turok zu sehen waren, sollen in Zukunft zur Standard-Ausführung der Nintendo 64-Spiele gehören.



TOP GEAR RALLY

Es geht rund in den Boss Game Studios, die "Top Gear Rally" für Kemco entwickeln. Die wohl mit den größten Erwartungen bedachte Rallye-Simulation kommt nun langsam ins Teststadium. Besonders viele Neuigkeiten waren zwar nicht zu erfahren, die neuen Screenshots sehen jedoch vielversprechend aus. Besonders interessant sind die Lichteffekte und das wechselnde Wetter, das nur Fahrern mit Köpfchen eine Chance auf den Kurven läßt. Die abschüssigen Serpentinstraßen mancher Strecken sind mit Schneebedag oder im Regen extrem gefährlich und erfordern Präzision

und Übung. Der angekündigte Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen macht "TGR" für gesellige Fahrprofis extra verheißungsvoll. Wir erwarten weitere Fakten nach der Messe E3.

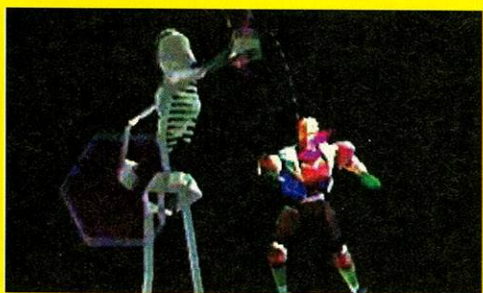


Jetzt nur nicht ins Schleudern kommen, sonst steckt der Wagen zwischen Küche und Wohnzimmer des Hauses fest, auf das wir zufahren.



Kurzbericht

CASTLEVANIA 64



Der klassische Kampf zwischen Gut und Böse tobt seit langem auf den Nintendo-Konsolen. Nun wird auch das Nintendo 64 mit einer Castlevania-Folge bedacht.



Eigentlich ist es keine Überraschung, daß Konami die Saga um die Familie Belmont auch auf dem Nintendo 64 weiterführt. Veteranen erinnern sich bestimmt noch an die vielen Vorgänger von "Castlevania 64". Seit Generationen kämpft erwähnte Familie gegen das Oberhaupt der Vampire: Niemand anderer als Graf Dracula persönlich ist der Oberfiesling in der gesamten Saga. Bisher konnte er immer wieder auferstehen, nachdem ihm von einem Sproß der Belmont-Familie der Garaus gemacht worden war. Wir werden sehen, ob das auch diesmal wieder der Fall sein wird.

Gerüchteweise ist auch ein Mehrspieler-Modus eingeplant, über den jedoch noch nichts zu erfahren war. Die ersten Videos und Screenshots versprechen ein mit Sicherheit brillantes Spiel, in dem die Umsetzung von 2-D auf 3-D wirklich gelungen zu sein scheint. A propos Video: Auf dem Video zur aktuellen Ausgabe finden Sie ein paar Szenen, die aus Castlevania 64 stammen. Viel Spaß beim Zusehen!



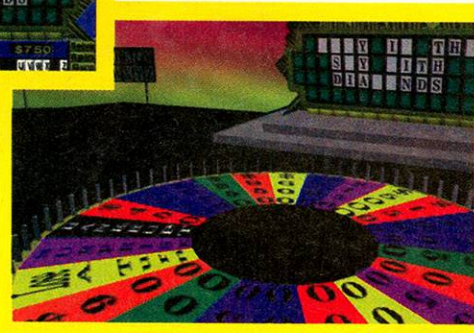
WHEEL OF FORTUNE

Ein unverwechselbares Zitat, das sogar schon ein komplettes Techno-Stück bescherte: "Ich möchte ein E kaufen". Die Kult-Spielshow um Werbung, Geld und Maren Gilzer hat seit langem eine eingeschworene Fangemeinde. Das Konzept der Show stammt aus Amerika, wo das "Wheel of Fortune" seit Urzeiten fester Bestandteil des täglichen Lebens ist. Was liegt also näher, als auch für das Nintendo 64 eine Umsetzung zu präsentieren, die Jung und Alt gemeinsam an den Monitor fesselt? Die Programmierer bei Gametek

arbeiten schon seit längerem an einer Version, die die Technik der Wunderkonsole mit Sicherheit nicht bis an ihre Grenzen belasten wird, für alle Fans der Show mit guten Englischkenntnissen aber interessant sein dürfte. Da das Spiel sehr textlastig ist und ohne die Unterstützung von Umlauten programmiert wird, ist eine Veröffentlichung in Deutschland eher unwahrscheinlich.



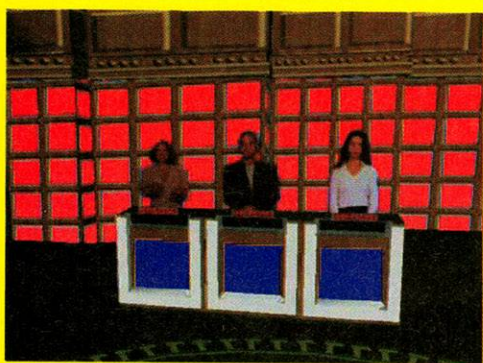
Für die einen ist es spannend, für die anderen die dümme Spielshow der Welt: Das Glücksrad dreht sich bald auch auf dem Nintendo 64.



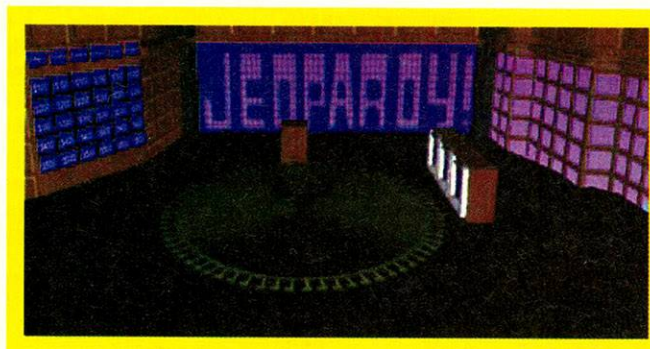
JEOPARDY

Ein typisches Beispiel: Der Moderator sagt "Ein Musiker, der unter anderem die Titelmelodie der Fernsehserie Miami Vice komponiert hat", und einer der Kandidaten antwortet "Wer ist Jan Hammer". Wenn Sie zum ersten Mal "Jeopardy" sehen, kommt Ihnen der Ablauf mit Sicherheit seltsam vor. Dabei ist die Idee, eine Antwort zu geben und die Kandidaten auf die Suche nach der eigentlichen Frage zu schicken, gar nicht so dumm. Neben dem obengenannten "Wheel of Fortune" ist Jeopardy die zweite von Gametek geplante Umsetzung einer Fernsehshow für das Nintendo 64. Der von der Konsole gesteuerte Moderator gibt den Mitspielern eine Antwort vor, zu der sie dann die passende Frage finden müssen. Der Ablauf

wird aller Wahrscheinlichkeit nach über ein Multiple-Choice-System realisiert werden. Da auch dieses Spiel zum größten Teil auf geschriebenem Text basiert, werden deutsche Fans wahrscheinlich umsonst auf die Umsetzung warten. Aber mal sehen, vielleicht erbarmt sich Gametek auch der Fangemeinde hierzulande.



Screenshots wie dieser legen den Verdacht nahe, daß Jeopardy einen Mehrspieler-Modus enthalten wird.





NINTENDO 64 RELEASE-TERMINE

Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
Juni	64 Ozumo	Bottom Up	Sport	Japan
	Blade & Barrel	Kemco	Shoot'em-Up	Japan
	Clayfighter 63 1/3	Interplay	Prügelspiel	USA
	Dark Rift	Vic Tokai	Prügelspiel	USA
	Go Go!! Troublemakers	Enix	Action	Japan
	GoldenEye 007	Nintendo	Action	Japan
	Hexen 64	GT	Shoot'em-Up	USA
	ISS 64	Konami	Sport	Europa
	Mario Kart 64	Nintendo	Rennspiel	Europa
	Robotron X	Williams	Shoot'em-Up	USA
	Shadows of the Empire	Nintendo	Shoot'em-Up	Japan
	Star Fox 64	Nintendo	Shoot'em-Up	USA
	Super Real Island	Seta	steht noch nicht fest	Japan
	The Mah Jong	Video System	Brettspiel	Japan
	War Gods	Midway	Prügelspiel	USA
	Wild Choppers	Seta	Shoot'em-Up	Japan
July	Morita Shogi 64	Seta	Brettspiel	Japan
	Multi-Racing Championship	Imagineer	Rennspiel	Japan
	Rev Limit	Seta	Rennspiel	Japan
	Robotech: Crystal Dreams	Gametek	Shoot'em-Up	USA/Europa
	Sonic Wings Assault	Video System	Shoot'em-Up	Japan
August	Blast Corps	Nintendo	Shoot'em-Up	Europa
	Human Grand Prix	Human	Rennspiel	Japan
	Mah Jong Diary Classic	Imagineer	Brettspiel	Japan
	Star Fox 64	Nintendo	Shoot'em-Up	Europa
September	Aero Gauge	ASCII	Rennspiel	Japan
	ED	Ubi Soft	steht noch nicht fest	USA
	Lamborghini 64	Titus	Rennspiel	USA
	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA/Europa/Japan
October	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA/Europa
	Multi Racing Championship	Ocean	Rennspiel	Europa
November	Chameleon Twist	JSS	Action	Japan
	Final Doom 2	GT	Shoot'em-Up	USA
	Joust X	Midway	Action	USA
	NFL Quarterback	Acclaim	Sport	USA
December	Biofreaks	Midway	steht noch nicht fest	USA
	Hyper Olympics	Konami	Sport	Japan
Ohne Datum	3-D Shooting*	Video System	steht noch nicht fest	Japan
	3D Fighting*	Imagineer	Prügelspiel	Japan
	Attack!	Midway	steht noch nicht fest	USA
	Baku Bomberman	Hudson	Action	Japan
	Battle Dancers	Konami	Prügelspiel	Japan/USA/Europa
	Body Harvest	Nintendo	Shoot'em-Up	Japan
	Buggie Boogie	Nintendo	Rennspiel	Japan
	Cavalry Battle 3000	JSS	Rennspiel	Japan
	Centipede X	Midway	Shoot'em-Up	USA
	Climber	Nintendo	steht noch nicht fest	Japan
	Creator	Nintendo	Brettspiel	Japan
	Cu-On-Pa	T&E Soft	Puzzle	Japan
	Daikatana	Ion Storm	Shoot'em-Up	Japan
	Dead Ahead	Optical	steht noch nicht fest	Japan
	Dracula 3D (Castlevania 64)	Konami	Action	Japan/USA/Europa



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
	Dual Heroes	Hudson	Prügelspiel	Japan
	Duke Nukem 3D	GT	Shoot'em-Up	USA
	Extreme G	Acclaim	Rennspiel	USA
	F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Japan
	F Thomas 'Big Hurt' Baseball	Acclaim	Sport	USA
	Final Round	Konami	Sport	Japan
	Flight Simulator*	Video System	Shoot'em-Up	Japan
	Flying Dragon Twin Fist	Culture Brain	Prügelspiel	Japan
	Freak Boy	Virgin	Action	USA
	Ganbare Goemon 5	Konami	Action/Rollenspiel	Japan
	Golf	Nintendo	Sport	Japan
	Holy Magic Century Eltale	Imagineer	Rollenspiel	Japan
	Human Wrestling	Human	Sport	Japan
	Ikazuchi no Goto Ku	Seta	Brettspiel	Japan
	J-League Beat 11 1997	Hudson	Sport	Japan
	J-League Dynamite Soccer	Imagineer	Sport	Japan
	Jack and the Beanstalk	Nintendo	steht noch nicht fest	Japan
	Jeopardy	Gametek	Puzzle	USA
	Jungle Emperor Leo	Nintendo	steht noch nicht fest	Japan
	Jurassic Park 2	Dreamworks	steht noch nicht fest	USA
	Ken Griffey Jr Baseball	Nintendo	Sport	USA
	Kindaichi's Accident File	Hudson	steht noch nicht fest	Japan
	Kirby's Air Ride	Nintendo	Rennspiel	Japan
	Legend of Zelda 64	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Loderunner 64	Bandai	Action	Japan
	Mace: The Dark Age	Atari	Prügelspiel	USA
	MK Mythologies: Sub Zero	Midway	Rollenspiel	USA
	Mother 3	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Namco Baseball	Namco	Sport	Japan
	NBA In the Zone '98	Konami	Sport	USA
	New Japan Pro Wrestling	Hudson	Sport	Japan
	Panchinko World 64	Shoei	Action	Japan
	Pebble Beach Golf Links	T&E	Sport	Japan
	Power League 64	Hudson	Sport	Japan
	Professional Mah Jong	Athena	Brettspiel	Japan
	Quake 64	GT	Shoot'em-Up	USA/Europa
	Quest for Camelot	Titus	steht noch nicht fest	USA
	Reason	Imagineer	steht noch nicht fest	Japan
	Rebel Moon Rising	Midway	steht noch nicht fest	USA/Europa
	Saikyo Habu Shogi	Seta	Brettspiel	Japan
	San Francisco Rush	Midway	Rennspiel	USA
	Silicon Valley	BMG	Action	USA/Europa
	Sim City 2000	Imagineer	Simulation	Japan
	Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	Japan
	Super Robot Spirits	Banpresto	Simulation	Japan
	Tetrishere	H2O	Puzzle	USA
	Tokon Road	Hudson	Sport	Japan
	Tonic Trouble	Ubi Soft	steht noch nicht fest	USA
	Top Gear Rally	Kemco	Rennspiel	Japan
	Turrican 64	Factor 5	Shoot'em-Up	USA
	Ultimate Racer	Acclaim	Rennspiel	USA
	Ultra Combat	GT	steht noch nicht fest	USA
	Ultra Descent	Interplay	Shoot'em-Up	USA/Europa
	VR Baseball	Interplay	Sport	USA
	VR Golf	Interplay	Sport	USA
	VR Pro Wrestling	Asmik	Prügelspiel	Japan
	Wet Corpse	Vic Tokai	steht noch nicht fest	Japan
	Wheel of Fortune	Gametek	Puzzle	USA
	World Championship Wrestling	THQ	Sport	USA
	XSW-1	Video System	steht noch nicht fest	Japan
	Yoshi's Island 64	Nintendo	Action	Japan

Mit * gekennzeichnete Spiele tragen noch einen Arbeitstitel.

News: Virtuelle Lebewesen



An Universitäten und in Forschungslabors sind virtuelle Lebewesen schon längst Realität und fast ein alter Hut, auf dem PC macht ein passendes Spiel seit letztem Jahr Furore. Findige Spielzeugbastler haben in Japan virtuelle Haustiere erschaffen, die ihr Dasein am Schlüsselbund fristen. von Alexander Folkers

Die Menschheit scheint tatsächlich zu viel Freizeit zu haben. Anders ist der Boom um die "Tamagotchi" getauften virtuellen Haustiere, der seit einigen Monaten in Japan grassiert, nicht zu erklären. Auslöser des neu entdeckten Spieltriebs sind winzige Computer, meist in Form von Schlüsselanhängern, in deren Inneren ein kleines Tierchen zu hausen scheint. Mit dem unglaublichen Erfolg hatten die Erfinder in der Firma Bandai (hierzulande bekannt für ihre "Power Rangers") wohl nicht gerechnet. Heerscharen von Schulkindern und auch erwachsene Spieler reißen sich um die Tamagotchis, die zum Teil sogar Preise auf dem Sammlermarkt erzielen.

Es ist soweit: Ihr erstes Tamagotchi erblickt das Tageslicht. Viel Spaß mit Aufzucht und Pflege!



In dieser Verpackung treibt eines der digitalen Haustierchen sein Unwesen. Noch ist es nicht geschlüpft...

Wer, wie, was?

An sich sind die Tamagotchis nichts Neues: Schon seit mehreren Jahren nutzen Wissenschaftler die Rechenleistung von Großcomputern, um künstliche Lebewesen zu erschaffen und in ihren virtuellen Welten zu beobachten. Durch ihre Forschung wollen sie intelligente Programme möglich machen, die selbständig Aufgaben des täglichen Lebens regeln oder in automatisierten Fabriken ohne menschliches Zutun Arbeit verrichten. Im letzten Jahr brachte

SCE das PC-Spiel "Creatures" auf den Markt, das sich um die Pflege und Züchtung kleiner Tierchen ("Norns") dreht. Ob sie nun davon inspiriert wurden oder nicht: Die Entwickler bei Bandai verpackten eine abgespeckte Version dieser Lebewesen in ein winziges Gehäuse mit ein paar Knöpfen und einem LCD-Bildschirm.

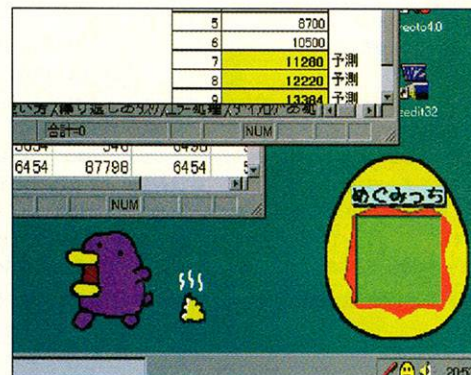
Virtuelle Elternpflichten

Nachdem ihr Tamagotchi geschlüpft ist, müssen Sie es behandeln wie ein normales Haustier. Der Kleine hat nämlich ab und an Hunger und Durst, will gestreichelt werden oder spielen und muß im Krankheitsfall Medikamente erhalten. Zum Glück macht er auf sich aufmerksam, wenn Sie eingreifen müssen – sonst müßten Sie ihn ja den ganzen Tag beobachten. Problematisch wird es nur, wenn Sie in einer Schulstunde sitzen und der Quälgeist plötzlich mit elektronischem Piepsen darauf hinweist, daß die Fütterungszeit angebrochen ist.

Das gibt es doch nicht: Sogar in Handys treiben die Tierchen ihr Unwesen! Wo soll das nur hin-führen?



Nur spaßig oder lehrreich? Diese Frage sollte sich jeder selbst beantworten. In Anbetracht der Tatsache, daß in Europa schon fleißig an Nachbauten gebastelt wird, die den Boom auch in westliche Länder tragen sollen, wappnen sich Eltern und Lehrer am besten jetzt schon für die Invasion der Digi-Tiere. Ausbleiben wird sie mit Sicherheit nicht. af



Kein digitales Gerät ohne Bewohner – die kleinen Knuddelviecher haben auch schon den Windows-PC erreicht.

LESERPOST

beantwortet von Alexander Folkers

Zu einfach gemacht?

Ich finde, Eure Erstausgabe ist sehr gut gelungen. Der News-Teil ist groß und informativ, die Tests sehr ausführlich. Auch das Wertungssystem gefällt mir: Es ist eine willkommene Abwechslung zu den Prozentzahlen. Zwei Dinge stören mich allerdings:

Einmal finde ich den Preis von 12,80 Mark ziemlich hoch. Euer Magazin kostet doppelt so viel wie die meisten Konkurrenzprodukte. Außerdem finde ich, daß man die Videokassette besser hätte nutzen sollen. Denn einfach den Videorecorder einschalten und das Spiel einige Minuten laufen lassen – so geschehen bei "FIFA" und "Turok" – ist zu wenig. Man sollte besser Höhepunkte und Ausschnitte zeigen und ein Sprecher informiert dazu über den Inhalt, die Besonderheiten und die Vor- und Nachteile des Spiels. Seht Euch mal das Nintendo-Werbe-Video an. Dort wurden "Mario", "Pilotwings" und "Waverace" ausführlich vorgestellt. Das hat mir sehr gut gefallen. Zwar könnte man jetzt sagen, daß ja im Heft schon genug über die Games berichtet wird, doch bekommt man ein-

fach einen besseren Eindruck, wenn man bewegte Bilder dazu sieht. Das ganze würde deutlich mehr Arbeit machen, dann aber auch den Preis rechtfertigen.

Ansonsten fehlt mir nur noch eine Rubrik, in der Ihr Leserbriefe beantwortet.

Tobias B., Ahrensburg

Zuerst einmal vielen Dank für das Lob. Gerade bei der ersten Ausgabe einer Zeitschrift zittern die Beteiligten immer, bis sie erfahren, ob das Heft gut ankommt.

Der Preis liegt an der Videokassette, allerdings nicht an der Produktion. Das Hauptproblem ist die Verpackung der Hefte und ihr Versand, da die meisten Zwischenstationen bei der Auslieferung auf "normale" Hefte ausgelegt sind, die maximal eine CD auf dem Cover haben.

Das erste Video ist auch nicht ganz so geworden, wie wir uns das vorgestellt hatten. Aus Fehlern wird man aber bekanntlich klug, und die zweite Ausgabe wird schon um eine ganze Klasse besser. Was einen Sprecher betrifft – wir überlegen uns, ob das machbar ist.

Die Leserbrief-Rubrik – tja, das hat sich wohl erledigt, oder?

Machen Zigaretten das Heft billiger?

Als ich gestern am Kiosk war, sah ich Eure Zeitschrift und entschloß mich spontan, diese zu kaufen. Nach der Lektüre habe ich Lob und Kritik für Euch. Erst mal ein bißchen was positives: Eine Zeitschrift nur für N64-Besitzer zu machen, ist eine tolle Idee. Ebenso gefällt mir, daß Ihr die Screenshots numeriert. So ist Übersicht

DMV / Franzis' Verlag
N64-Magazin
Stichwort "Leserbriefe"
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 089/99115-499
E-Mail: 104706.160@compuserve.com

garantiert. Das Wertungssystem ist aufgrund der unterschiedlichen Gewichtungen genial. Das Video ist spitze und ich bin sehr froh darüber, daß ich bei Euch im Heft keine "artfremden" Berichte über Bücher, Brettspiele und Musik-CDs finde.

So, jetzt zu meinen Kritikpunkten. Als erstes wäre da die Zigarettenwerbung. Das finde ich in einer Videospielzeitschrift überhaupt nicht gut. Bestimmt mindert sie die Produktionskosten, aber jüngere Leser müssen nicht mit Nikotin konfrontiert werden. Dieser Punkt stört mich sehr,

Hotline!

Wir haben uns mit den Kollegen des PlayStation-Magazins zusammengesetzt und einen kostenlosen* Service für Sie ausgehandelt: Ab Anfang Juli bieten wir Ihnen jeden Donnerstag von 14:30 bis 18 Uhr unter der Nummer

0 89-99 11 51 07

eine telefonische Hotline für Cheats, Tips und Tricks zu Nintendo 64-Spielen an. Falls die Hotline auf einen anderen Tag verschoben sein sollte, hören Sie einen Ansagetext mit weiteren Informationen.

*** Es entfallen nur die normalen Telefongebühren.**

Sagen Sie's uns!

Diese Seiten gehören ganz und gar Ihnen, liebe Leserinnen und Leser. Schreiben Sie uns, wenn Sie Probleme mit Ihrem Nintendo 64 oder bestimmten Spielen haben, Anregungen veröffentlichen möchten oder einfach nur Ihre Meinung loswerden wollen.

Unter den Einsendern – ob Ihr Brief abgedruckt wird oder nicht – verlosen wir jeden Monat ein Abonnement des N64-Magazins!

ist aber meine persönliche Meinung. Was mir auch nicht so gut gefällt ist die Anrede. Das "Sie" ist zwar höflich und wurde bestimmt gewählt, weil das Magazin vielleicht für ältere Leser bestimmt ist. Dennoch finde ich das "Du" freundlicher und vertrauter.

Der letzte Punkt ist der Preis. Andere Hefte kosten nur die Hälfte. Vielleicht wird das Magazin ja billiger, wenn Ihr das Poster weglaßt?

Das war's erst mal. Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe und das Video, das hoffentlich auch wieder so hervorragend sein wird.

Thorsten G., Udenheim

Auch Ihnen (oder doch Dir?) ein herzliches Dankeschön für das Lob. Die Numerierung der Screenshots ist eine einfache Lösung für das Problem, Bilder und Texte zuzuordnen.

Was die Werbung angeht ... das ist ein leidiges Problem der meisten Zeitschriften. Normalerweise arbeitet die Anzeigenabteilung völlig getrennt von der Redaktion, damit sie sich nicht gegenseitig beeinflussen. Durch die Trennung wissen aber beide Seiten nicht, was die andere ins Heft bringen wird. Wir werden also ab und zu solche Werbungen im Heft haben - abgesehen davon werden Jugendliche auf offener Straße und im Fernsehen (wenn auch nicht als Werbung) mit Nikotin und anderen Drogen konfrontiert.

Die förmlichere Anrede über das "Sie" haben wir gewählt, weil auch viele Eltern unser Heft lesen, die sich über den Freizeitspaß ihrer Sprößlinge ein Bild machen wollen.

Das Poster macht das Heft eigentlich teurer, wenn es NICHT vorhanden ist! Poster wie das von "Turok" in der letzten Ausgabe sind nämlich nicht einfach aus Spaß im Heft, sie werden wie Anzeigen verkauft und helfen dabei, ein Magazin zu finanzieren.

Nur für Kinder?

Zuerst einmal möchte ich Euch zu der Aufmachung Eurer neuen Zeitschrift gratulieren. Die Kombination aus Heft und Video ist ideal. Obwohl Eure Folgerung falsch ist, daß "jeder" einen Videorecorder zu Hause hat. Da Euer Fragebogen (wer hat sich eigentlich die Farbe ausgedacht? Zum Faxen ist die nicht gut!) nicht genug Platz für ausführlichere Erläuterungen läßt, habe ich diesen Brief verfaßt.

1. Was ich überhaupt nicht gut finde, ist die zeitliche Gewichtung der Filmsequenzen des Videos. Da laufen minutenlang Filme von Spie-

len, die es schon längst zu kaufen gibt und die ich überall in den Läden ausprobieren kann. Die wirklich interessanten Games, die in Deutschland noch nicht erhältlich sind, habt Ihr in 30 Sekunden abgehandelt. Vielleicht kriegt Ihr ja Vorgaben von den Herstellern, aber dann solltet Ihr Euch noch mal dahinter klemmen, weil die Leser mehr erwarten. Die Qualität des Videos an sich war ganz okay.

2. Wie viele andere wahrscheinlich auch bin ich erst durch das N64 zum Videospielen gekommen. Die Vorgänger-Geräte haben mich bedingt durch die Spielqualität und -ausführung nie angesprochen. Da aber durch die neue Konsole plötzlich eine ganz neue Käuferschicht entstanden ist, sollten die Spielehersteller auch neue Wege gehen. Ich habe mit vielen Gleichaltrigen gesprochen und festgestellt, daß die meisten mit der Auswahl so ihre Probleme haben. Ich bin Ende 30 und mein Interesse geht überhaupt nicht in Richtung "zerstöre Material und Leben". Es sollte viel mehr Spiele geben, die einfach schön sind, z.B. ein Flugsimulator, mit dem man einfach nur durch schön designte Landschaften fliegt oder ein Adventure in fantastischen Welten, wo es primär darum geht, Dinge zu finden und Rätsel zu lösen und zwar ohne Mord und Totschlag. Oder eben Games wie "Mario", aber angepaßt auf eine etwas ältere Zielgruppe. Kurz und gut: Einfach Spiele, wo's auf Taktik und Nachdenken ankommt.

Soviel für heute. Euch sei gesagt, macht weiter so ohne zu vergessen, daß man sich immer noch verbessern kann...

Joachim H., Bremen

Na ja, auf jeden Fall haben mehr Familien einen Videorecorder als einen PC, der eine CD-ROM abspielen könnte. Aber nun zu den Fragen:

1. Die Verteilung der Zeit für ein Video möchte erst einmal "erlernt" sein. Die langen Dauervi-

deos können Sie getrost als Anlaufschwierigkeiten abhaken. Beim nächsten Mal wird alles besser, wir haben z. B. diesmal ein paar Ausschnitte aus Spielen, die Konami geplant hat, und ein bißchen Material zu Extreme G.

2. Die "ältere Zielgruppe" peilt Nintendo primär mit Spielen an, die nicht für Kinder geeignet sind. Darunter fallen z. B. Doom und War Gods. Strategiespiele und Adventures sind eine Domäne der PCs, wenn es auch ein paar Ausnahmen gibt. Mit der Zeit sollte das aber besser werden - Umsetzungen der Spiele "Red Alert" und "Baphomets Fluch" sind bereits in Planung. Rollenspiele enthalten oft beide Genres und sollten daher auch in Ihrem Interessenbereich liegen, oder? Die geplanten Games dürfen Sie einige Zeit an den Fernseher fesseln.



Geliebte Schwestern

Gestern lief ich nichtsahnend durch einen Kiosk, als mir plötzlich ein Heft ins Auge sprang. Es war in Folie eingeschweißt und es war eine Kassette beigelegt. Ich nahm das Magazin in die Hand und dachte an eine Sonderausgabe von Nintendo selbst. Aber weit gefehlt. Nachdem ich mir das Heft gekauft hatte und in meinen eigenen vier Wänden war, riß ich die Folie ab, um mir das eigentliche Magazin anzusehen. Schon bald wurde mir klar, daß dieses von den selben Leuten fabriziert wurde, die auch schon das offizielle PlayStation Magazin hergestellt hatten. Erst vor kurzem hatte ich mir ein N64 zugelegt, nachdem ich meine PlayStation verkauft hatte. Ich war etwas traurig darüber, daß ich nun keine Demos mehr spielen konnte. Und nun so etwas! Die Idee mit der Videokassette ist einfach brilliant. Ein Modul mit Demos wäre ja wohl etwas teuer geworden. Zu diesem Videotape muß ich nun allerdings sagen, daß die "Fifa64"-Show zu lang war. Im Gegensatz dazu, war die "Mario64"-Sequenz viel zu kurz.

Das Heft selbst gefiel mir allerdings sehr gut. Nur zur Bewertung von "DOOM64" muß ich mich äußern. Ich meine das Spiel hätte eine 2,0 verdient aber keineswegs eine 2,9.

Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Anfragen, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein, wenden Sie sich bitte direkt an die Herstellerfirmen. Wir können Ihnen in der Regel leider nicht weiterhelfen, da wir nicht über die verschiedenen Produktionsläufe etc. informiert sind. Die zuständigen Unternehmen kennen aber in der Regel ihre "Problemfälle" und tauschen die Spiele dann meist kostenfrei aus.

"DOOM" ist nunmal Kult. Und so schlecht ist die Grafik nun auch nicht.

Ich glaube, ihr solltet zwei Versionen eures Hefts herausbringen, so wie es bei manchen PC Magazinen der Fall ist. Einmal das Heft mit, einmal ohne Videokassette. So würden nicht so viele Leser zurückschrecken, wenn sie den Preis des Heftes sehen. Ihr solltet bedenken, daß es im Moment viele neue Magazine gibt, die sich mit der neuen Wunderkonsole beschäftigen. Da fällt das Überleben eines neuen Magazines schwer. Ich persönlich drücke euch natürlich die Daumen, daß ihr lange auf dem Markt bleibt.

Carsten M., Varel

Ah, ein Kenner der Szene! Ja, wir stammen aus dem gleichen Haus wie "Das offizielle PlayStation Magazin". Bevor jetzt aber Haßbriefe abgeschickt werden und ein Streit um die bessere Konsole entbrennt: Beide Hefte sind von einander unabhängig.

Zu Fifa und Mario: Ja, Asche auf unsere Häupter. Wir geloben Besserung – und das zweite Video ist ja schon deutlich besser als das erste.

Es konnte ja nicht lange dauern, bis die ersten Wertungen für Aufregung sorgen. Ich selbst bin mit den inzwischen indizierten 3-D-Shootern DOOM und Konsorten auf Du und Du und habe fast alle gespielt. Mir ist durchaus klar, daß DOOM den Status eines Kultspiels hat. Das ändert aber aus zwei Gründen nichts an der Wertung: Erstens ist auch eine 2,9 ein eindeutiges "Gut" (siehe auch "So werten wir"), und zweitens kennt nicht jeder Spieler jedes Spiel. Wenn jeder Mensch auf diesem Planeten DOOM kennen würde, ließe ich auch mit mir über eine "kultige" Wertung reden. So aber ist die Benotung einfach so genau, wie es einem Spieltester nun mal möglich ist.

Über eine eigene Version ohne Video haben wir auch nachgedacht, sind aber zu dem Schluß gekommen, daß in unserem Fall Heft und Video eine Einheit bilden, die nicht auseinandergerissen werden darf. Im Moment bleiben wir jedenfalls bei der bisherigen Lösung.

Video(ge)zeiten

Zuerst möchte ich einmal sagen, daß mir euer Magazin wesentlich besser gefällt als das doch sehr artverwandte PlayStation Magazin. Das Layout finde ich besser, da es "freier" und "offener" aussieht als das vom PSX-Mag. Ich finde es auch gut, daß ihr wieder beim "Sie" geblieben seid und nicht das plump-vertrauliche

Gewonnen!

Das Abo des N64-Magazins für eingeschickte Leserbriefe gewann diesmal Thomas Geppert aus Schöppenstedt. Viel Spaß mit unserem Heft!

"Du" gewählt habt. Die Fotos sind eine Klasse für sich und – für meine Augen – besser als bei der Konkurrenz. Nur mit der Nummerierung der Screenshots haperts wohl noch ein bisschen, wie?

Die Release-Liste! Bitte in jedem Heft eine. Wenn es vom Umfang nicht paßt, könnt ihr ja eine Vorschau für zwei Monate bringen. Wäre das nicht machbar? Denn, auch wenn sich die Termine des öfteren verändern, so schürt es doch die Vorfreude umso mehr. Vielleicht könnt ihr ja auchmal schreiben, woher diese Termine kommen.

Zum Schreibstil wäre zu sagen, daß sich dieser locker und flockig liest. Zudem läßt er noch genügend Abstand zu den Spielen, um eine unparteiische Bewertung abzugeben. Leider kann man das nicht bei allen Konkurrenten, schon gar nicht bei "hauseigenen" Nintendo 64 Magazinen lesen.

Warum testen Sie von "Turok" die US-Version? Alle anderen Spiele in Ihrem Magazin sind doch deutsche Versionen.

Die Tips und Tricks sind super! Fast alle Tips waren zwar schon in anderen Heften zu lesen, aber was soll man machen, wenn man erst im Sommer 1997 ein Heft auf den Markt wirft?

Ein Video im Heft? Sehr gut! Natürlich wäre ein Demomodul die Krönung, aufgrund der technischen Möglichkeiten bin ich aber über diese Idee mit dem Vidoetape hellauf begeistert. Nur die zeitliche Einteilung der einzelnen Spiele paßt überhaupt nicht. Die Fifa- und Turokbeiträge sind einfach zu lange geworden während andere fünf Games auf zehn Minuten gequetscht wurden. Die Ausrede, daß Fifa soviel Zeit beanspruchen darf, da man ja möglichst viele Optionen zeigen möchte, find ich jedoch nicht o.k.. Ansonsten fand ich die Bildqualität des Videos erstaunlich gut.

Nur noch eins: Das Heft sollte auf keinen Fall teurer werden. Ich finde 12,80 DM sind die absolute Obergrenze für ein Videospielmagazin mit Video.

In diesem Sinne, macht weiter so!
Lars G., Berlin

Danke für das Lob, wir haben den Kollegen vom PlayStation-Magazin die Kritik mitgeteilt. Das "Sie" ist in unseren Augen einfach die bessere Wahl, wenn

außer Jugendlichen auch noch deren Eltern und andere Erwachsene ein Magazin lesen.

Die Screenshots – eigentlich seltsam, wir arbeiten mit den gleichen Techniken, die auch die Konkurrenz einsetzt. Nun ja, wir geben uns alle Mühe, die Qualität so hoch wie möglich zu halten. Und ja, mit der Numerierung geht ab und zu noch etwas schief. Das sollte sich aber in Zukunft ändern – wir arbeiten daran.

Die Release-Liste ist eine feste Rubrik und wird auf jeden Fall im Heft bleiben. Die meisten Angaben stammen von den Herstellern und deren Presseagenturen selbst, ein kleiner Teil kommt aus dem Internet.

Es ist sehr schön, daß Ihnen unser Stil gefällt, da wir ihn auf jeden Fall beibehalten werden. Über die angesprochenen anderen Hefte habe ich eine eigene Meinung, die ich aber mit Sicherheit nicht öffentlich darstellen werde – Kollegenschelte ist schließlich nicht besonders ehrenhaft.

Wir haben die US-Version von "Turok" getestet, weil sie schon länger auf dem Markt war. Unser Tester hatte dadurch die Gelegenheit, das Game schon weit vor dem Erscheinen des ersten Hefts komplett durchzuspielen, und jeden Winkel und jede Ecke zu erforschen. Außerdem wollten wir ja die deutsche und amerikanische Version miteinander vergleichen.

Die Idee mit einem Demo-Modul hatten wir auch, allerdings wäre der Heftpreis dann gefährlich nahe an die 50 DM gekommen – und das kann nicht Sinn der Sache sein.



Dreckhufler

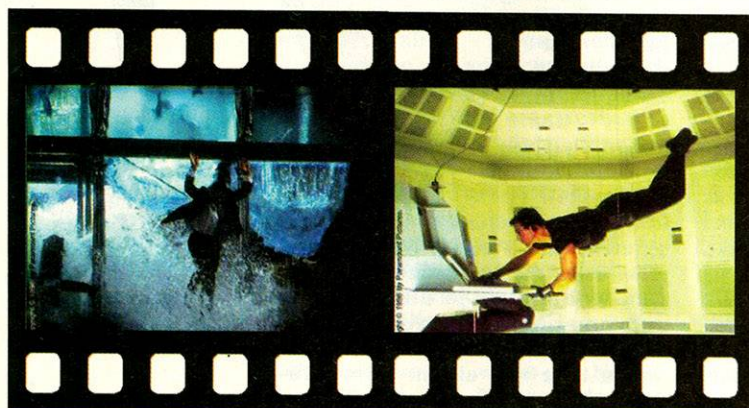
Wie vielen von Ihnen aufgefallen ist, hat sich ein dicker Fehler in den Turok-Test der letzten Ausgabe eingeschlichen. Der Kasten mit den Fakten zu Turok sollte natürlich so aussehen:

Turok – Dinosaur Hunter			
ACCLAIM			
	128M		1
Speicher auf Memory-Pack	Speicher auf Modul	bereits erhältlich	
150 DM			

Mission: Impossible

Cobra übernehmen SIE!

...so hieß die bekannte TV-Krimiserie, die erstmals 1966 über die Mattscheiben flimmerte. 30 Jahre später folgte dann mit "Mission: Impossible", ein aufpoliertes Kino-Remake. Und 1997 erscheint das unvermeidliche Spiel zum Film – exklusiv auf dem Nintendo 64. von Michael Schmithäuser



Spätestens im Herbst werden Sie Ihre Freundin, Ehefrau oder Lebensgefährtin nicht mehr vom Nintendo 64 weglocken können – denn dann feiert Superstar und Frauenliebling Tom Cruise sein Debüt in einem Videospiel. Der smarte Schauspieler – oder besser gesagt, sein digitales Alter-Ego – gibt sich die Ehre in der spielbaren Ausgabe des 96er-Kino-Hits "Mission: Impossible". Und welche Frau will den smarten Beau nicht einmal per Joystick nach ihrer Pfeife tanzen lassen? Wobei die Vertreter des

"starken Geschlechts" ebenso von der aufwendigen Präsentation und überragenden Grafik des potentiellen Weihnachts-Hits beeindruckt sein dürften.

Geheimsache

Bereits seit mehr als einem Jahr basteln die Entwickler des auf Filmlizenzen spezialisierten Softwarehauses Ocean an dem aufwendigen Spiel-Film. Bislang gelangten nur spärliche Informationen nach draußen – man pflegte eine Informationspolitik, die dem

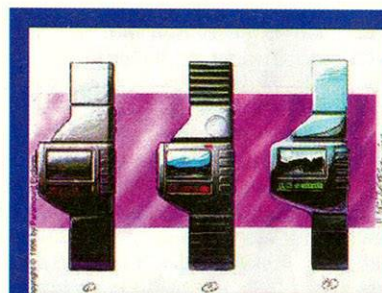
Geheimdienst CIA gut zu Gesicht gestanden wäre. Das hatte gute Gründe: Während die ganze Branche hinter dem Projekt einen weiteren simplen First-Person-Shooter à la "Turok" vermutete, schufen die Ocean-Designer eine facettenreiche Spionage-Simulation, die einen Schritt weiter geht als alle bisherigen Nintendo64-Titel. Denn bei Mission: Impossible entscheidet nicht alleine der Zeigefinger am Z-Trigger über Sieg und Niederlage, sondern auch die richtige strategische Vorgehensweise und die Interaktion mit anderen Charakteren.

Sie übernehmen die Rolle des IMF-Agenten Ethan Hunt, der im Kinofilm von Tom Cruise gemimt wurde. "IMF" ist übrigens die Ab-

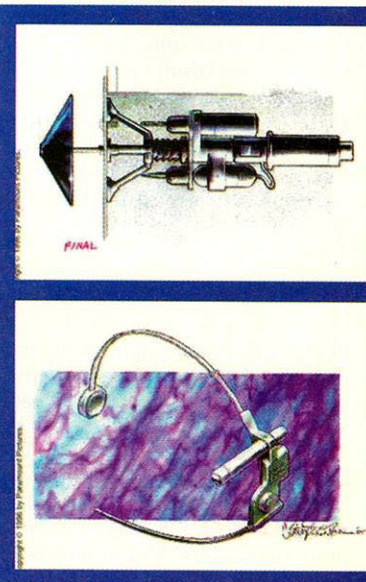
kürzung der geheimsten Geheim-Einheit der Vereinigten Staaten von Amerika, und bedeutet ausgeschrieben "Impossible Mission Force". Ihre Aufgabe: Bringen Sie den Top-Agenten möglichst unbeschadet durch sechs hochbrisante Missionen, die auf der ganzen Welt angesiedelt sind.

Nichts als Probleme

Ocean hat die Grundidee des Kinofilms übernommen, wenn sich die einzelnen Missionen auch nicht sklavisch an den Leinwand-Plot halten. Ethan wird zu Beginn



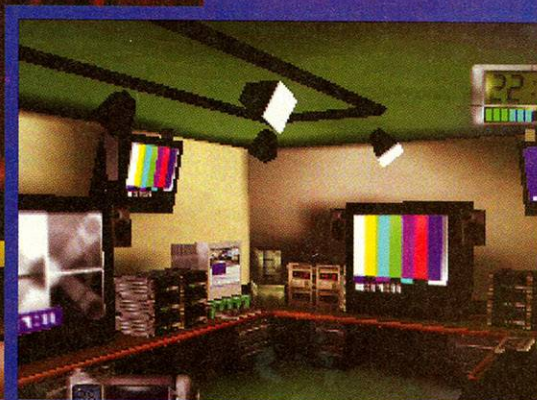
Skizzen aus der Kreativschmiede von Paramount: federleichtes Headset mit Satellitenempfang, Armbanduhr mit Computerdisplay und ein unauffälliges Abhörgerät für unterwegs.



Die Ocean-Designer schufen eine facettenreiche Spionage-Simulation, die einen Schritt weiter geht als alle bisherigen Nintendo64-Titel.

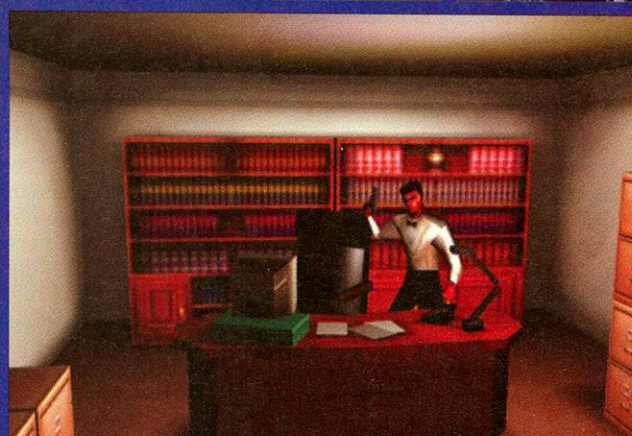


△ Sieht er nicht gut aus? Das virtuelle Alter Ego von Tom Cruise druchsucht im festlichen Outfit die Räume der russischen Botschaft.

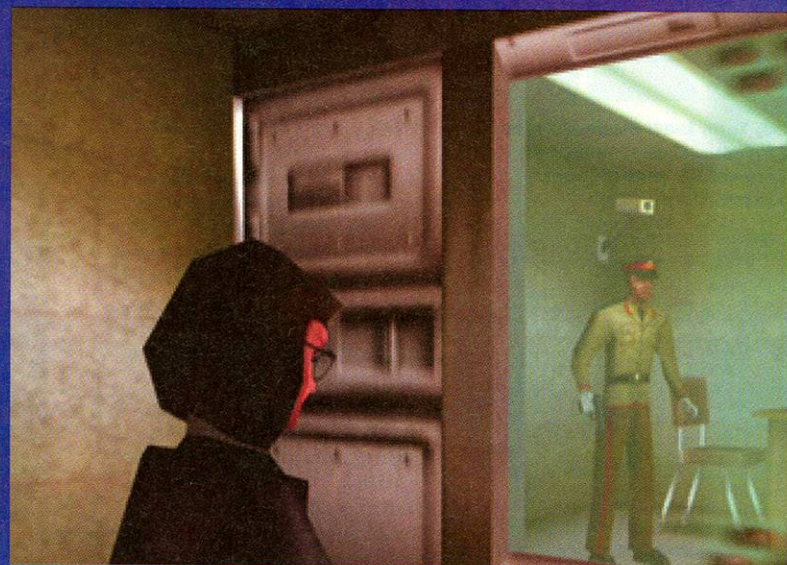


△ Kein Schnappschuß aus den Entwicklerlabors von Ocean, sondern ein Technikraum der IMF.

▷ Horch, was kommt von draußen rein: Wenn Ethan in der Bibliothek Schritte näherkommen hört, ist es an der Zeit, die Waffe zu zücken.



▽ Mit dem „Facemaker“ hat sich Ethan ein unverfängliches Äußeres verpaßt - und ist genauso begeistert von den tollen Transparenz-Effekten wie wir.



▽ Die einzelnen Örtlichkeiten wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet.

Mission Impossible

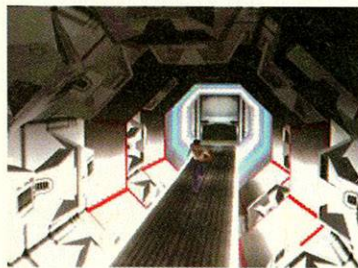
des Spiels von der IMF mit einer Mission betraut, die sich als Falle erweist. Die Operation schlägt fehl, einige Kameraden verlieren ihr Leben, und Ethan wird als "Maulwurf" verdächtigt. Nun liegt es an ihm allein, seine Unschuld zu beweisen und sich so-



Die Charaktere sehen fast schon lebensecht aus – feine Texturen und realistische Beleuchtungseffekte machen's möglich.



Wieviel wollen wir wetten, daß der Waffendetektor gleich wild zu piepsen beginnt?



Lauf, Tom, lauf! Mehr als einmal ist Ethan auf der Flucht vor feindlichen – und eigenen – Agenten.



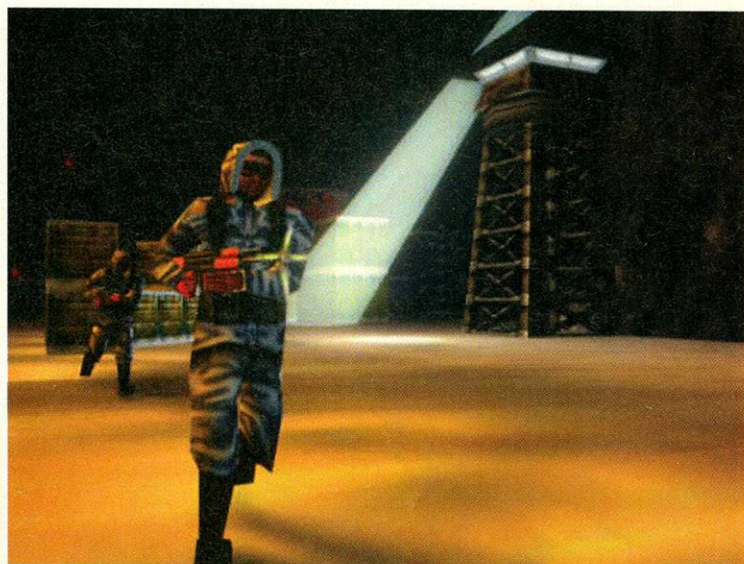
Die abwechslungsreichen Kameraeinstellungen verdienen ein Extralob.

wohl gegen die feindlichen Abwehrdienste als auch gegen seine eigenen Mannen durchzusetzen.

Schon in der ersten Mission bekommen Ihre kleinen, grauen Zellen ordentlich zu tun. Ethan muß sich eine schriftliche Einladung zu einem Empfang in der russischen Botschaft organisieren, um an wichtige Daten zu gelangen. Irgendwie muß er sie einem der geladenen Gäste entwenden, ohne die argwöhnischen Wachen auf sich aufmerksam zu machen. Die rettende Idee: Wie wäre es denn, im Waschraum auf ein ahnungsloses Opfer zu warten...

Solche Interaktionen zwischen Spielcharakteren erfordern aufwendige Programm-Routinen, die jeder virtuellen Person ein eigenes "Ich" verpassen. Ocean griff für diesen Zweck auf eine ausgereifte KI-Routine namens "Sool" des französischen Mutterhauses Infogrames zurück.

Der gelungene Einsatz künstlicher Intelligenz tritt besonders eindrucksvoll während der zweiten Mission zu Tage. Dort bekommt es Ethan mit arabischen Fanatikern und skrupellosen Waffenhändlern zu tun. Doch statt in tumber Doom-Manier einen nach dem anderen umzunieten, muß er die beiden Gruppen geschickt gegeneinander ausspielen. Die virtuellen Persönlichkeiten werden sogar Ihren Auftritt im Spiel aus. Wenn Sie mit gezogener Waffe in einen Raum stürmen, werden die Gegner aggressiv und



Nachteinsatz: Der Mix aus brillanter Grafik, intelligenten Gegnern und interessanten Szenarien macht Mission: Impossible zu einem wahrhaft cineastischen Vergnügen.

greifen Sie an. Wenn Sie dagegen gelassen an den Gegnern vorbeischiendern, kann es vorkommen, daß Ihre Anwesenheit gar nicht erst registriert wird.

Wer nun denkt, Mission: Impossible wird aufgrund der vielen strategischen Elemente und der hochintelligenten Gegner zur "actionfreien Zone" erklärt, liegt völlig daneben. Zahllose Action-Einlagen garantieren atemlose Spannung. Das Spektrum reicht vom Beat'em-Up-mäßigen Gegner-Versohlen über wilde 3-D-Schießereien bis hin zu äußerst knapp kalkulierten Flucht-Aktionen mit eingelebtem Countdown.

Fast wie im Kino

Soviel programmtechnischer Aufwand hat ein adäquates grafisches Kleid verdient – auch in

dieser Disziplin hat sich das Entwicklerteam selbst übertroffen. Die 3-D-Fähigkeiten des N64 werden hervorragend ausgenutzt. Eine virtuelle Kamera verfolgt den Helden durch grafisch höchst anspruchsvolle und abwechslungsreiche Szenarien.

Atemberaubende Zoom-Effekte und ungewöhnliche Kameraeinstellungen sorgen für perfekte Kino-Atmosphäre. Die Protagonisten sind aus Polygonen zusammengesetzt, butterweich animiert und mit feinsten Texturen überzogen. Besonders realistisch wirken die Köpfe und Gesichter – man braucht nicht allzu genau hinzuschauen, um die Figur des Ethan als Tom Cruise zu identifizieren. In Echtzeit berechnete Licht-, Schatten- und Transparenzeffekte runden das grafische Spektakel ab. Und als Soundku-



Spielzeug für Spione

Was wäre ein echter Geheimagent ohne seine netten, kleinen technischen Hilfsmittel? Wie schon im Film, verfügt Ethan auch im Spiel über einige hochinteressante Spielzeuge. Mit dabei: Der „Face Maker“ zum flinken Ändern der Gesichtszüge, giftspritzende Kugelschreiber, hochexplosiver Kaugummi (!) und eine Multifunktions-Uhr mit der Leistungsfähigkeit eines mittelgroßen PC. Darüber hinaus hantiert der virtuelle Tom auch mit so profanen Dingen wie Bomben und Pistolen.





Diese Action-Sequenz mit dem transparenten Kopf im Vordergrund sieht einfach nur brilliant aus.

lisse gibt's – wie nicht anders zu erwarten – die allseits bekannte und beliebte Original-Musik aus der TV-Serie.

Unterm Strich macht Mission: Impossible schon in der Beta-Version einen hervorragenden Ein-

druck. Zur weltgrößten Spielemesse E3 in Atlanta will Ocean eine fast komplett fertiggestellte Version präsentieren. Diese nehmen wir selbstverständlich unter die Lupe und berichten in einer unserer nächsten Ausgaben, was es



Lieblingsfeinde: Die Araber müssen mal wieder als Bösewichte herhalten.



Tom, get your gun: Man kann nie vorsichtig genug sein...

Neues aus der Spionage-Szene gibt.

Nachdem Sie diesen Beitrag nun fertiggelesen haben, können wir's Ihnen ja sagen: "Dieses Heft vernichtet sich in fünf Sekunden selbst!"

af

Mission: DD64

Mission: Impossible ist mit seiner Fülle an filmähnlichen Sequenzen geradezu prädestiniert für eine Veröffentlichung auf dem Nintendo-Diskettenlaufwerk „DD64“. Bei Ocean denkt man deshalb schon jetzt über eine spezielle DD-Version, Zusatz-Levels für das Modul, oder eine für das Disk-System optimierte Fortsetzung nach. Eines der möglichen Features: Mehrere Spione bekämpfen sich gegenseitig in Multiplayer-Matches via Internet. Wir sind gespannt...



Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN	59,-
CONTROL PAD - GELB	59,-
CONTROL PAD - ROT	59,-
CONTROL PAD - BLAU	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-	
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
FIFA SOCCER 64	94,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-



Mario Kart 64 89,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

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

STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WAVRACE 64	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI)	129,-

TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER 109,-	
TETRIS 2	99,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	99,-

Super Nintendo

CASPER (JULI)	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 1 (JULI)	74,-
DSCHUNGELBUCH	74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KÖNIG DER LÖWEN	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	109,-
NBA HANGTIME	139,-
NHL 97	109,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	119,-
SUPER MARIO WORLD (JULI)	64,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	89,-
SUPER RETURN OF THE JEDI	89,-
SUPER TENNIS	39,-

Game Boy

TOPANGEBOT	
GB POCKET MIT MEGA MAN	129,-
GAME BOY POCKET	109,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET	39,-
BATMAN	39,-
BATMAN 2	39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	59,-
CASPER	59,-
DONKEY KONG LAND (JULI)	44,-
DSCHUNGELBUCH	44,-
FLASH	44,-
GREMLINS 2	39,-
HUMANS	44,-
KIRBY'S DREAMLAND (JULI)	44,-
KÖNIG DER LÖWEN	44,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER	59,-
MEGA MAN 4	39,-
RACE DAYS	49,-
SPEEDY GONZALES	39,-
SPY VS. SPY	59,-



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

STAR WARS	44,-
SUNSOFT GRAND PRIX	39,-
SUPER BATTLETANK	44,-
ZELDA IV (JULI)	44,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION



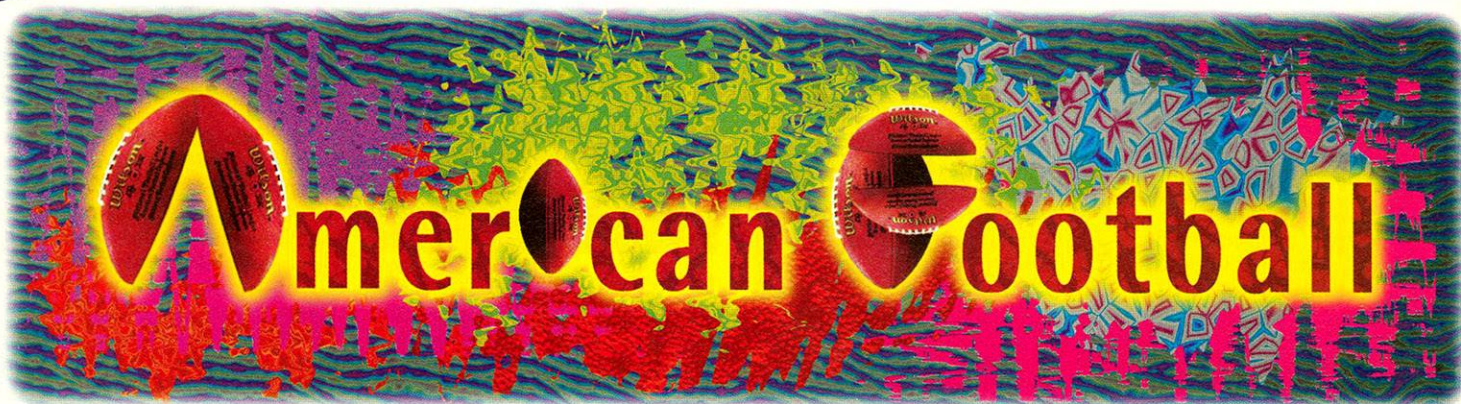
International Superstar Soccer 64 139,-

Händleranfragen
erwünscht
Fax: 0931/571602

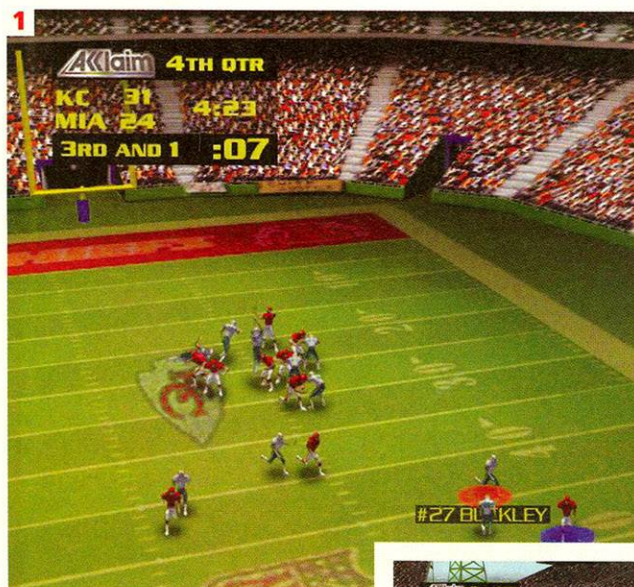
0931/571601 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

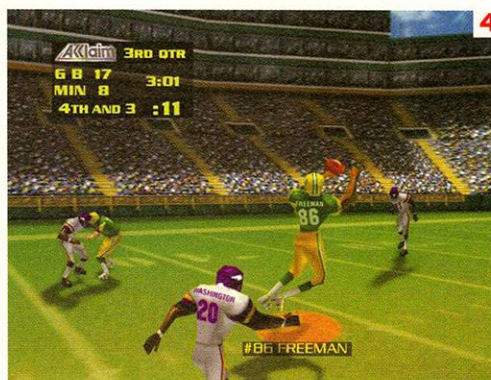
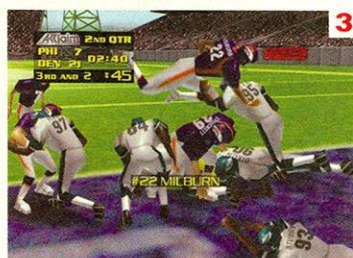
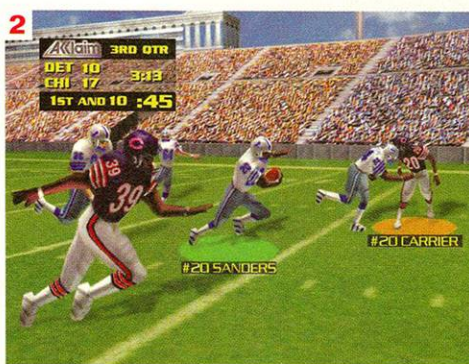
NFL Quarterback Club



Eine der erfolgreichsten Footballserien aller Zeiten will noch in diesem Jahr die N64-Fans begeistern. Acclains "NFL Quarterback Club '98" nimmt langsam konkrete Formen an. von Artur Hoffmann



[1] Eine der sehr übersichtlichen Kameraperspektiven. [2] Einfach cool: der Himmel, das Stadion und ein Run über 50 Yards. [3] Wer hat gesagt, daß Football kein harter Sport sei? [4] Freeman fängt den Paß von QB Favre.



1997 die N64-Konsole beglücken wird.

Pay-TV

Wie es der Titel bereits vermuten läßt, wartet das Game sowohl mit echten Spieler- als auch Teamnamen auf. Insgesamt stehen Ihnen 30 NFL-Teams mit mehr als 1.500 Akteuren zur Verfügung. Außerdem implementiert Acclaim auch in dieser Variante die sehr beliebten historischen Teams.

Pate stand dabei der zweimalige MVP (Most Valuable Player) und Quarterback des diesjährigen Superbowlgewinners Green Bay Packers, Brett Favre.

Ein Sonderlob gebührt zweifelsohne der grafischen Darstellung, die sogar noch detaillierter wirkt als bei "International Superstar Soccer 64". Die einzelnen Akteure – allesamt polygonal dargestellt – sehen ihren

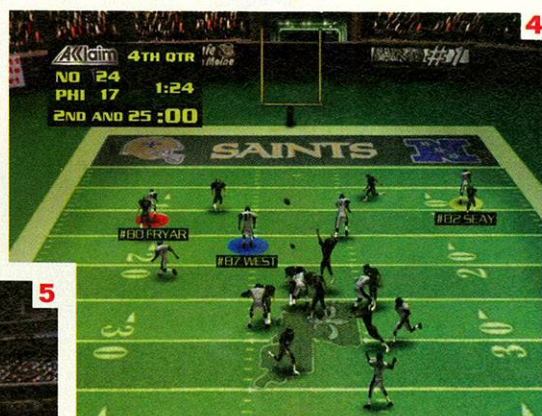
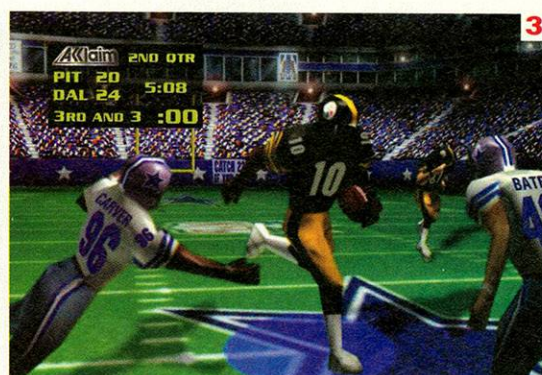
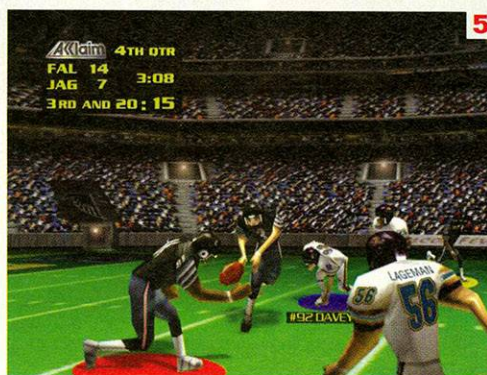
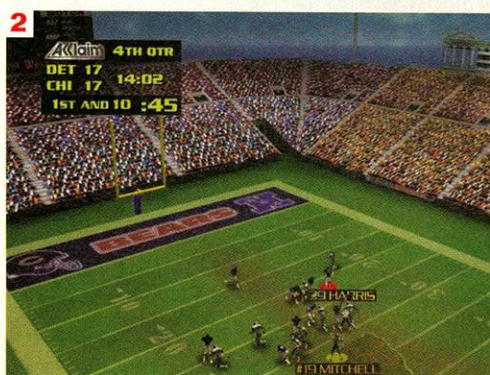
realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Als Opfer, das die langwierige Motion-Capturing-Prozedur über sich ergehen lassen mußte, diente der Running Back der New York Jets, Adrian Murrell. Das alleine reicht aber heutzutage nicht mehr aus, um die Fans wirklich zu begeistern. Aus diesem Grund wurden die

Extremer können die Gegensätze nicht sein: Nach dem exzellenten 3-D-Shooter "Turok" präsentiert das Programmerteam Iguana ein Footballspiel. Für Col Stone, Vizepräsident der Produktentwicklung, ist dieser Schritt mehr als logisch, "da Iguana bereits seit vier Jahren Footballspiele für Acclaim entwickelt und das Team auf eine zweijährige N64-Erfahrung zurückgreifen kann." Diese spiegelt sich in jedem Bit des Spiels wider.

Selten zuvor war sogar der Teil der Redaktion, der mit Football nicht viel am Hut hat, so begeistert, wie nach der kurzen Einführung in NFL Quarterback Club '98. Ohhhs und Ahhhs wechselten sich mit geflüsterten "gibt's doch gar nicht" ab. Der anwesende Acclaim-Mitarbeiter grinste von einem Ohr bis zum anderen und genoß die staunenden Gesichter. NFL Quarterback Club '98 ist nicht nur das erste, sondern gleichzeitig auch das beste Footballspiel, das im Jahre



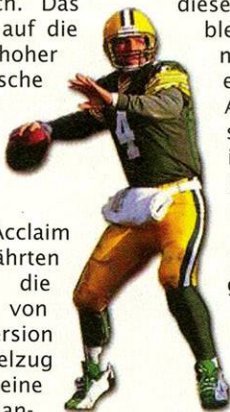
NFL Quarterback Club '98		
ACCLAIM		
	96M	1-4
Herbst '97		



Gesichter aller Spieler eingescannt und sollen in der endgültigen Version die Köpfe der Polygonakteure zieren.

Laut Stefan Luludes, PR-Executive bei Acclaim Deutschland, ist man "besonders auf die Darstellung der einzelnen Gliedmaßen sehr stolz. Die Arme der Spieler sind im Gegensatz zu anderen Games voll beweglich. Das treibt den Realismus auf die Spitze." Von ähnlich hoher Güte ist auch die grafische Aufmachung der 29 Stadien, die ihren Vorbildern bis ins letzte Detail entsprechen.

Festgehalten hat Acclaim hingegen an der bewährten Steuerungsmethode, die Sie möglicherweise von der PlayStation-Version kennen. Vor jedem Spielzug wählen Sie einfach eine der angebotenen Varianten für Defense bzw. Offense aus und hoffen, daß Ihr Quarterback den entscheidenden Paß wirft.



Ränkespiele

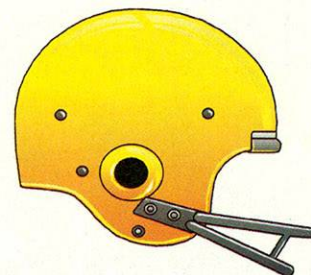
Um die Power des N64 voll auszunutzen, bauten die Entwickler noch eine ganze Reihe weiterer Nettigkeiten ein. Sind Sie z.B. mit der Leistung Ihres Wide Receivers nicht einverstanden, traden Sie diese Niete einfach. Ist Ihr Problem damit immer noch nicht gelöst, bauen Sie sich eben einen neuen Spieler. Auf diese Art und Weise stehen Sie möglicherweise in der Mannschaft, die am Saisonende um den Superbowl spielt. Ist Ihnen das immer noch zu wenig, generieren Sie sich gleich ein komplettes Team. Außerdem stehen Ihnen alle weiteren realen Optionen wie z.B. die Anstellung von Free Agents oder die Verwaltung der Spielergehälter zur Verfügung. Auch an die zahlreichen Statistikfreunde, die sich stundenlang durch Tabel-

len wälzen möchten, ist gedacht. Jede halbwegs wichtige Nachricht wird Ihnen haarklein aufgeschlüsselt.

Der Realismus geht sogar soweit, daß Sie sich mit verletzten und gesperrten Spielern herum-schlagen müssen. Falls Sie jetzt auf den Gedanken kommen, daß es sich bei NFL Quarterback Club '98 um eine Footballmanagementsimulation handelt, liegen Sie falsch. All diese weiterführenden Features runden das insgesamt exzellente Spiel lediglich positiv nach oben ab.

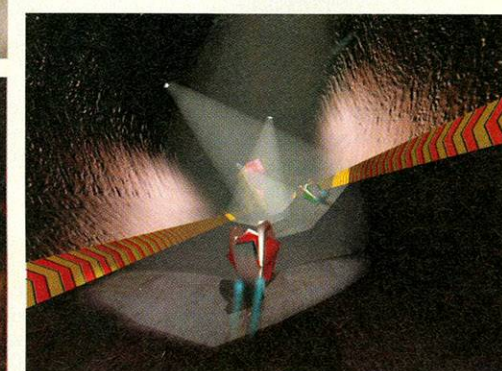
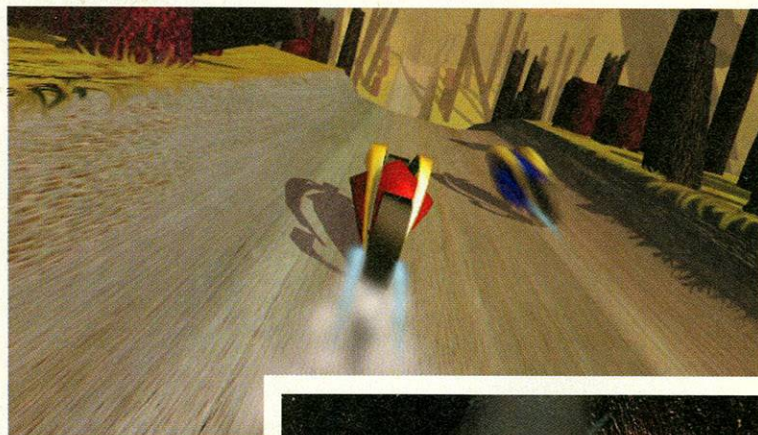
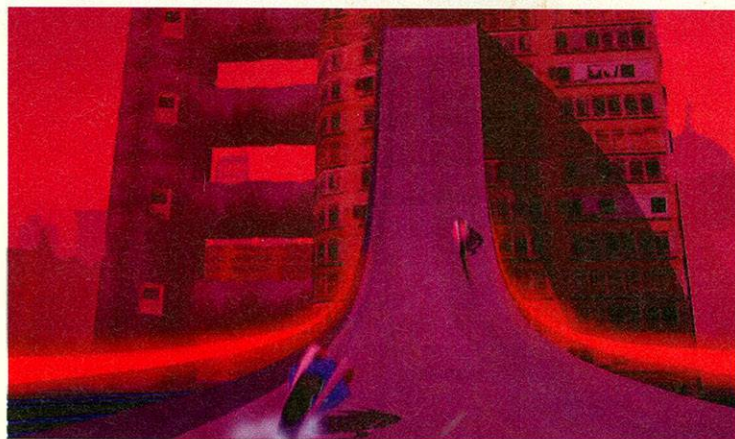
Da wir uns über die Audioqualitäten des Probanden noch kein endgültiges Bild machen konnten, geben wir Ihnen die geplanten Aktivitäten unter Vorbehalt weiter. Nach Aussagen von Acclaim wird das Spiel durchgehend vom bekannten Sportreporter Marv Albert kommentiert. pat

Die einzelnen Akteure - allesamt polygonal dargestellt - sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.



Extreme G

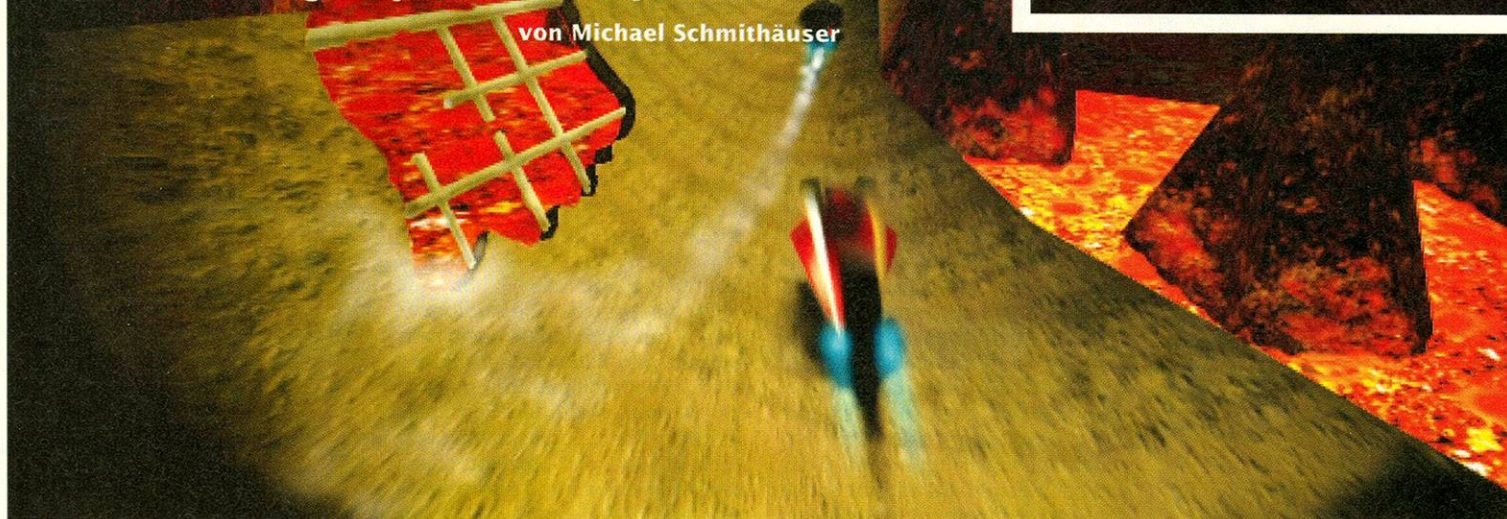
Born to be fast



Geschwindigkeitsrausch auf zwei Rädern:

Acclaims "Extreme G" bringt die ganze **Action und Dynamik** eines futuristischen **Motorrad-Rennens** auf das Nintendo 64. Wir haben schon mal **einen Blick** auf den perfekt **durchgestylten Racer** geworfen.

von Michael Schmithäuser



In Sachen Renn-Action wurden die N64-Besitzer bislang sträflich vernachlässigt – nur wenige Module fanden ihren Weg in die Import-Geschäfte, und davon sind die meisten (gelinde gesagt) nicht einmal die Chips wert, auf die sie gebrannt wurden. Doch am Ende des Tunnels zeichnet sich ein Licht ab – spätestens im November dürfte die Durststrecke der Rennsport-Fans zu Ende sein. Dann erscheint mit "Extreme G" ein furioses Motorrad-Spektakel mit irrwitzigen Streckendesigns, knüppelharten Gegnern und ausgefeilten Waffensystemen.

Hi-Tech-Bikes

Die Motorräder des 21. Jahrhunderts haben natürlich nicht mehr viel gemein mit den ratternden und stinkenden Gefährten unserer Tage. Per Nuklear-Antrieb lassen sich die vollverkleideten "Hover-Bikes" innerhalb von Sekundenbruchteilen auf atemberaubende Geschwindigkeiten beschleunigen. Und da der Grundsatz "Fair geht vor" im Jahr 2100 sowieso nicht mehr gilt, verfügen die Bikes über integrierte Schutzschilde und vernichtende Waffensysteme.

Hinter den Lenkstangen dieser Höllenmaschinen kauern skrupellose, zu allem bereite Kämpfernaturen – schließlich geht es auch in der Zukunft beim Motorrad-Grand-Prix um viel Geld. Wer das Rennen macht, ist fein raus – wer dagegen zu den Verlierern gehört, findet sich meist im Krankenhaus oder in einer eckigen Holzkiste wieder.

Schön schnell

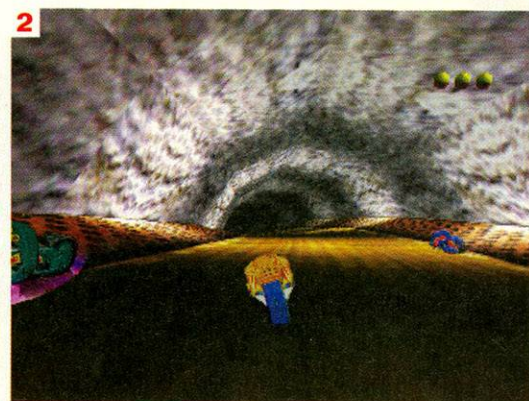
Die Londoner Entwicklerfirma Probe Entertainment, Rennspiel-erfahren durch SNES-Titel wie "Top Gear Rally", wurde vom Softwaregiganten Acclaim mit der Programmierung des rasanten Racers betraut. Ein 16-köpfiges Entwicklerteam werkelt unter der Leitung von Produzent Darren Anderson nun schon seit mehr als eineinhalb Jahren an der Realisierung des ambitionierten Projekts. Extreme G soll Maßstäbe für das gesamte Genre auf der 64-Bit-Plattform setzen. Kein leichtes Unterfangen – wirft man aber einen Blick auf die zu knapp 80 Prozent fertige Beta-Version, zeigt sich, daß sich das Team auf dem besten Weg befindet, das angestrebte Ziel zu erreichen.



Die 3-D-Engine reizt die Hardwarekapazitäten der Nintendo-Konsole bis aufs letzte Bit aus. Rasend schnell fliegen die Umgebungsdetails an den flotten Hover-Bikes vorbei, ohne daß auch nur das kleinste Ruckeln zu sehen wäre. Trotz der hohen Bildwiederholrate haben die Designer die einzelnen Strecken ungemein realistisch ausgestaltet. Eine Vielzahl von grafischen Gimmicks sorgt während der wilden Verfolgungsjagden für optischen Abwechslungsreichtum. So suchen Sie vergeblich nach glatten Wänden, denn jedes einzelne Polygon wurde mit feinsten Oberflächentexturen überzogen. Echtzeit-Lichteffekte sorgen für die perfekte Ausleuchtung der kniffligen Kurse. Natürlich werden die Lichtstrahlen von den Verkleidungen der Hover-Bikes reflektiert, was den realistischen Gesamtein-

druck nochmals steigert. Nicht mal vor rechenzeit-fressenden, rotierenden Scheinwerfern an den Tunneldecken haben die tollkühnen Code-Zauberer haltgemacht. Und selbst wenn die geplagte Nintendo-Hardware drei Hover-Bikes, acht Lichtquellen und ein riesiges herannahendes

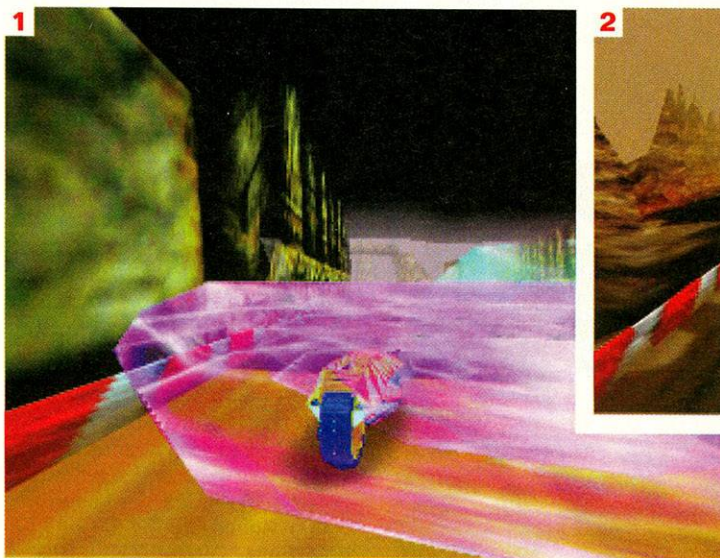
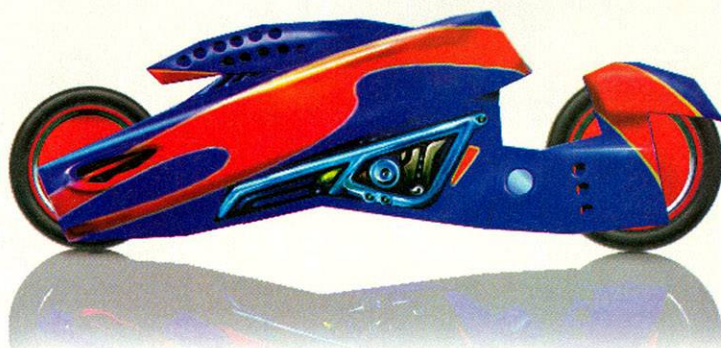
[1] Es werde Licht: Die Lichteffekte an den Wänden der alten Mine sind nicht etwa vordefiniert, sondern werden in Echtzeit berechnet. **[2] Drei Hover-Bikes kämpfen im Tunnelsystem um die Führungsposition.**



Gebäude gleichzeitig berechnen muß, wird der Geschwindigkeits-Kick dadurch in keinsten Weise beeinträchtigt.

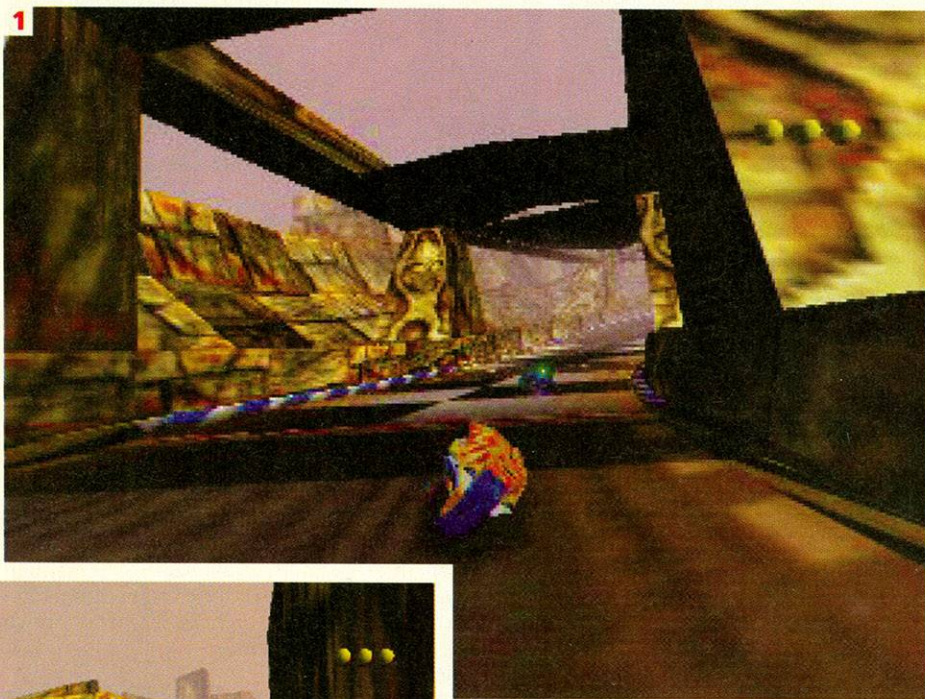
Furioses Streckendesign

Nicht nur bei der Grafik, sondern auch bei der Streckenplanung ha-

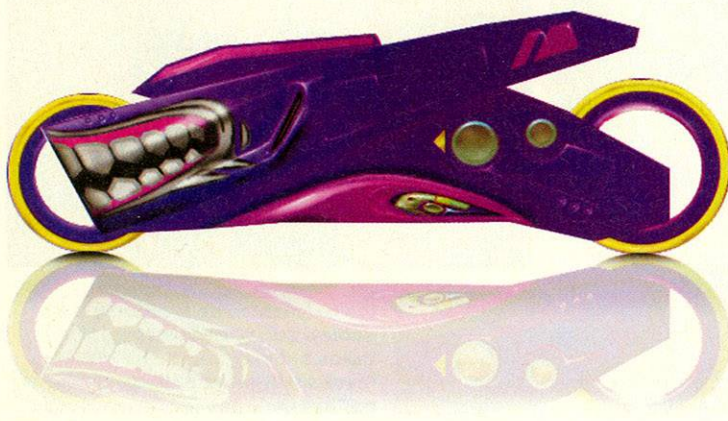
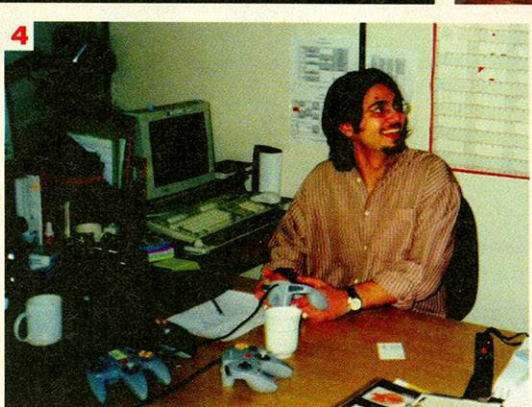
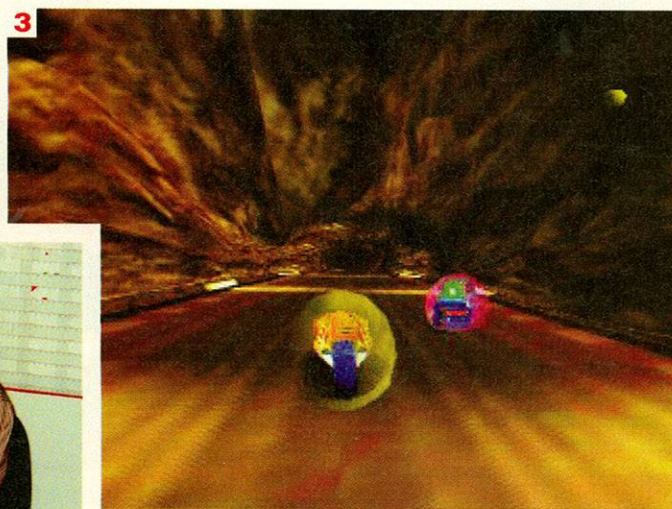


[1] Vernichtende Waffensysteme setzen den Schilden Ihres Hover-Bikes schwer zu. **[2] Im Wüstenniveau springen Sie Ihren Gegnern auf Rampen davon. Guten Flug!**

Extreme G



1 Die vier Areale beeindrucken durch ihren Abwechslungsreichtum und die vielen Grafik-Details. **2** Kommt es zur Kollision, flackern die Schutzschilde der Hover-Bikes bedrohlich auf. **3** Leider bleibt kaum Zeit, die atemberaubenden Hintergrundgrafiken zu genießen. **4** Der Mann hat gut lachen: Darren Anderson und sein Team basteln am potentiellen Weihnachtshit für '97.



machen, bevor es im Weltraum weitergeht. Diese letzten beiden Areale waren zum Redaktionsschluß noch nicht fertiggestellt, sollen aber laut Entwicklerangaben noch spektakulärer als die ersten Level ausfallen. So denken die Designer bei Probe über durchsichtige Straßenbeläge und gläserne Hindernisse nach – wir sind gespannt.

Ihre Fahrkunst wird in Extrem G auf eine harte Probe gestellt. Lange Geraden und sanfte Kurven bilden eher die Ausnahme. Vielmehr werden Sie mit streckentechnischen Gemeinheiten wie schwindelerregenden Steilkurven, atemberaubenden Steigungen und 90-Grad-Gefällen konfrontiert. Des weiteren müssen Sie als Hover-Bike-Fahrer ständig mit plötzlich auftauchenden Verzweigungen, ineinander verwundenen Korkenzieher-Röhren und gigantischen Doppel-Loopings rechnen. Eine derartige Vielfalt an Streckenvarianten hat man bislang noch auf keiner Konsole zu Gesicht bekommen.

Auf in den Kampf!

Als ob die Bewältigung der anspruchsvollen Kurse nicht schon genug wäre, müssen Sie sich auch noch gegen die lästige Konkurrenz zur Wehr setzen. Denn zusammen mit Ihnen bevölkern noch sieben weitere Biker die Kurse. Und diese lassen nichts unversucht, Sie möglichst schnell und effektiv aus dem Rennen zu werfen. Ein gut sortiertes Waffen-Arsenal sorgt für hitzige Gefechte auf der Rennbahn. Neben dem standardmäßig eingebauten Laserstrahl, mit dem Sie anderen Bikes Energie entziehen können, warten noch zahlreiche weitere Power-Ups auf ihren Einsatz. Wenn Sie ein bestimmtes Symbol überfahren, kommt ein kleiner Roboter angeflogen und montiert ein Extra an die Verkleidung ihres Hover-Bikes. Während Raketenwerfer und Minen zum Standardrepertoire eines Action-Racers gehören, sorgen abgedrehte Spezial-Items für den Aha-Effekt. Phosphor-Fackeln nehmen den Verfolgern die Sicht, während die "Control Swap Missiles" die Steuerung des getroffenen Bikes umkehren – lenken Sie nach rechts, zieht die Maschine nach links.

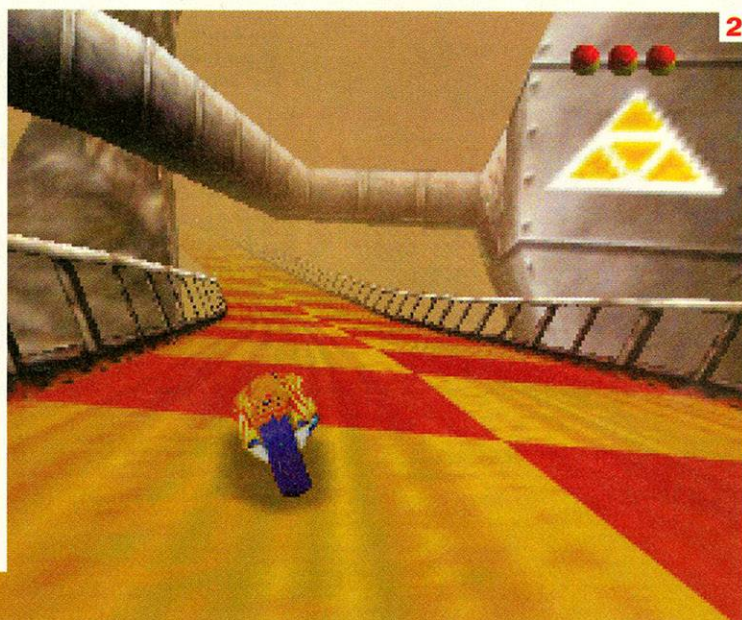
Defensive Power-Ups wie Energiezellen, Nachbrenner und Unsichtbarkeit-Schilde runden die Palette der Extras ab.

ben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Die insgesamt 12 Kurse wurden auf vier grundverschiedene Areale verteilt. In der Wüste rasen Sie an abgestorbenen Bäumen, riesigen Tier-Skeletten und abgestürzten Flugzeugen vorbei. Und wehe, wenn ein Sandsturm aufzieht – dann ist es ganz schnell vorbei mit der grandiosen Aussicht.

Das zweite Areal verläuft weitgehend unterirdisch – es handelt sich um einen stillgelegten Minenkomplex. Die klaustrophobisch engen Tunnel werden von herumstehenden Bergbau-Maschinen, Trucks und Containern verziert. Wenn Sie die Minen bewältigt haben, dürfen Sie eine futuristische Metropole unsicher



[1] Die Hover-Bikes wurden detailliert ausgestaltet – beachten Sie die Lackierung und die realistischen Licht-Reflexionen. **[2]** Industrial Design: Auch riesige Gebäude am Streckenrand bringen die N64-Hardware nicht zum Schwitzen.



Acht Bikes & vier Spieler

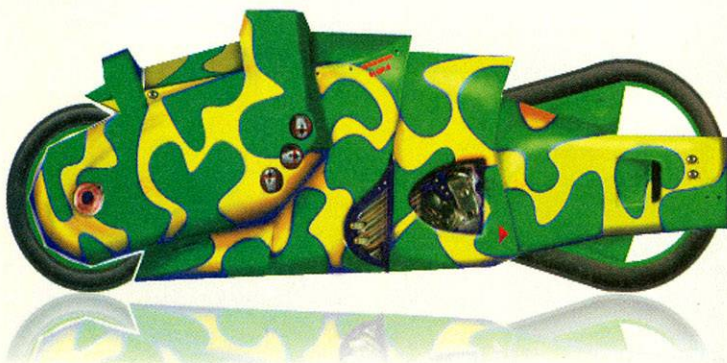
Wie bei jedem ordentlichen Rennspiel steht vor dem Startsignal die Qual der Wahl unter den verschiedenen Bike-Varianten. Die acht Maschinen werden nach sechs Kriterien bewertet: Beschleunigungsvermögen, Höchstgeschwindigkeit, Handling, Schildstärke, Bewaffnung und Energievorrat. Das absolute Super-Bike gibt es leider nicht – wer zum Beispiel schnell unterwegs sein will, muß ein schwereres Handling in Kauf nehmen. Und wenn Sie sich für maximale Schildenergie entscheiden, müssen Sie mit einer miserablen Beschleunigungskurve leben. Natürlich wird es auch versteckte Bikes mit besonders beeindruckenden Werten geben. Doch diese müssen Sie sich, ge-

nauso wie die drei geplanten Bonus-Kurse, erst einmal redlich erspielen.

Wie schon "Starfox" und "Mario Kart" bietet auch Extreme G einen Vier-Spieler-Modus in Splitscreen-Technik. Unterhaltsamen Duellen in der Gruppe steht also nichts im Weg. Vorgewarnt durch den eher durchwachsenen Mehrspieler-Modus von Starfox will sich Probe beim Austüfteln des Multiplayer-Parts besonders ins Zeug legen.

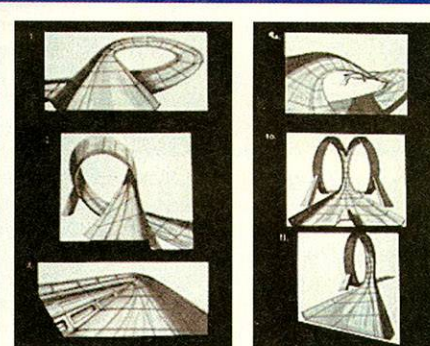
Wenn nichts dazwischenkommt, wird Extreme G im November in den Händlerregalen stehen. Wir sind äußerst gespannt auf die finale Version dieses vielversprechenden Produkts und halten Sie natürlich in unseren nächsten Ausgaben auf dem laufenden.

af



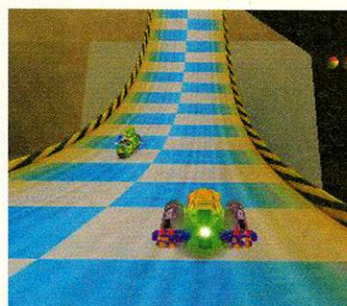
Das Achterbahn-Syndrom

"Normale Rennstrecken finden Sie woanders – bestimmt nicht in Extreme G!" lautet der Kommentar eines Entwicklers zum Streckendesign. Fast scheint es so, als hätte das Team während der Entwicklungsphase des öfteren einen Vergnügungspark besucht – manche Kursabschnitte erinnern mehr an



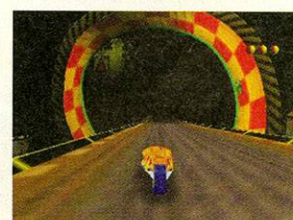
Die handgezeichneten Design-Studien erinnern an Konstruktionspläne für Achterbahnen.

eine Achterbahn als an eine normale Straße. In sich gedrehte 90-Grad-Kurven, Korkenzieher-Strecken und der gigantischste Doppel-Looping der Videospiel-Geschichte warten in Extreme G auf waghalsige (und schwindelfreie!) Rennfahrer.



Augen zu und durch: Ein Looping kündigt sich an.

Zunächst geht's ab durch die Mitte, und dann dürfen Sie den Looping selbst bezwingen.



Lamborghini 64



Was haben **Mainstream-Rocker Rod Stewart** und der britische Acid-Jazz **Jamiroquai** gemeinsam? Nein, nicht die gleiche Plattenfirma und schon gar nicht den selben Friseur. Die Antwort ist einfacher – beide fahren extrem teuren Sportwagen. Sie auch? von Artur Hoffmann

Automobile aus der norditalienischen Manufaktur Lamborghini bestechen seit Menschengedenken vor allem durch drei Merkmale: die avantgardistische Form der Karosserie, die überragenden Fahrleistungen und nicht zuletzt ihren exorbitanten Preis. Um selbst einmal in einer solchen vierrädrigen Rakete Platz zu nehmen, sollten Sie entweder Millionär, Testfahrer oder Besitzer der N64-Konsole sein. O.K., das letztere ist zwar ein bißchen weit hergeholt, schließlich sitzen Sie bei Titus' neuem Racer nicht in Persona hinter dem Steuer.

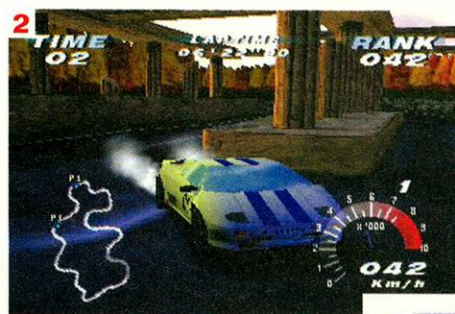
Vier gewinnt!

Trotz des auf den ersten Blick ziemlich einschränkenden Titels ist die Auswahl der Automobile löblicherweise nicht nur auf einen Lamborghini Diabolo begrenzt. Neben diesem coolen Teil dürfen Sie auch in einem Porsche 959, einem Ferrari F 50 und einem Bugatti EB 110 Platz nehmen. Jedes dieser Fahrzeuge steht wahlweise mit manuellem (Kupplung bzw. Tiptronic) oder automatischem Getriebe in Ihrem virtuellen Fuhrpark. Die Unterschiede liegen dabei – wie in diesem Genre üblich – in der Spitzengeschwindigkeit und der Beschleunigung. Um Ihnen einen

Überblick über die Fahrleistungen dieser Mega-Sportwagen zu geben, stellen wir Ihnen die Fahrzeuge in tabellarischer Form genauer vor.

Bei der Umsetzung der Fahrphysik haben sich die Entwickler sehr viel Mühe gegeben. Laut Titus unterscheiden sich die Eigenschaften (Kurvenstabilität, Handling) der einzelnen Autos sehr voneinander. Leider haben wir noch keine testfähige Version in Händen und können diese Angabe daher noch nicht bestätigen. Im Gegensatz dazu können wir über die Grafik weit aus mehr berichten. Was sich bei "Lamborghini 64" auf Ihrem Bildschirm abspielt, ist mit einem Wort zu beschreiben: unglaublich! Nicht nur, daß die Automobile ihren realen Vorbildern bis auf die letzte Schraube gleichen, auch die grafische Aufmachung der Hintergründe ist perfekt. Dazu Transparenzeffekte in Hülle und Fülle und sogar unterschiedliche Wetterbedingungen – Spielerherz, was willst Du mehr?

Ein Opfer mußte für die spektakuläre Grafik aber gebracht werden: der Vier-Spieler-Modus. Er war anfangs geplant, wurde aber im Laufe der Programmierstätigkeit



[1] Diabolo, 959, F50 – Wer macht das Rennen? [2] Was für eine Vollbremsung! Von 242 auf 42 km/h in einer Sekunde. [3] Wie kann man auf dieser Geraden ins Schleudern kommen? [4] Ein Beschleunigungsmanöver, das seine Spuren auf dem Asphalt hinterläßt.

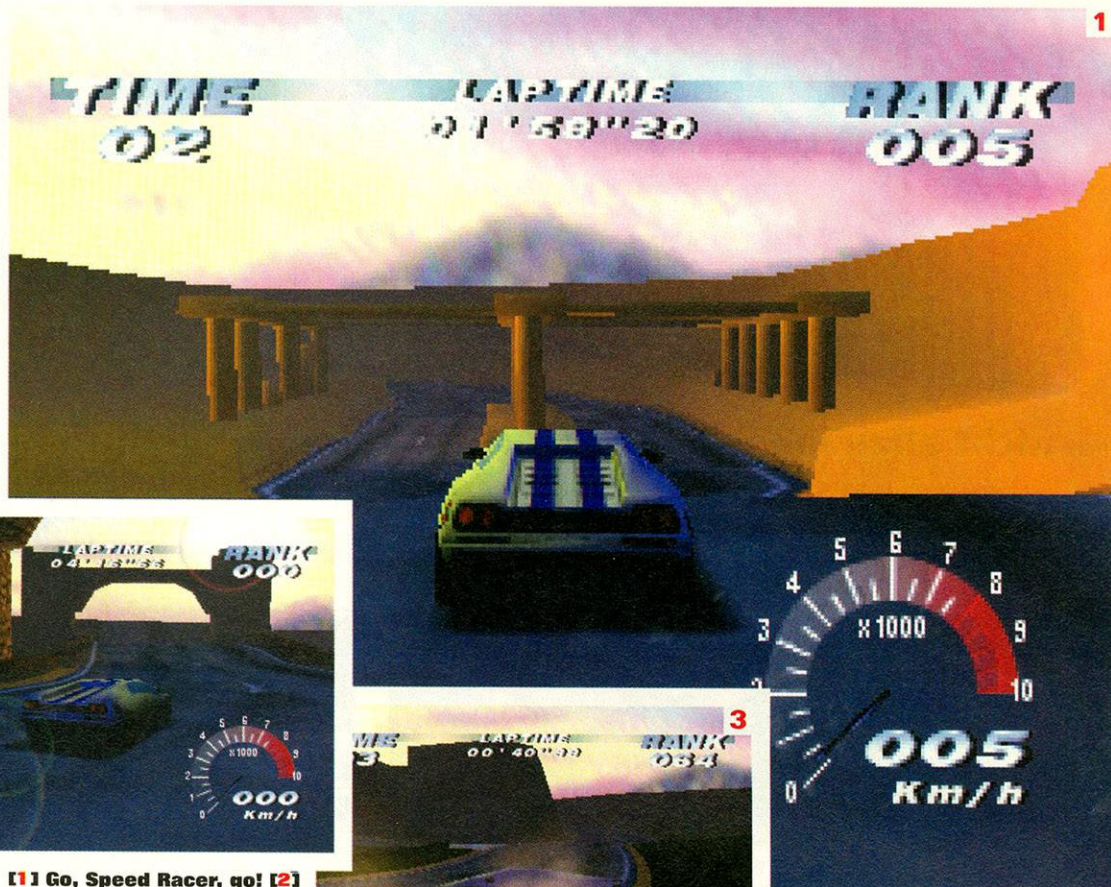
Lamborghini 64		
TITUS		
	95M	1-2
Verfügbar ab: 30.9.97		

ten zugunsten der Spiegelschwindigkeit wieder verworfen. Immerhin reicht es noch für ein Duell, das auf einem geteilten Bildschirm stattfindet.

Bleifuß!

Neben der Auswahl des fahrbaren Untersatzes müssen Sie sich auch für einen der fünf vorhandenen Spielmodi entscheiden. Im einzelnen stehen Ihnen dabei ein Arcaderennen mit Checkpoints, ein Turnier, ein Zeitfahren, eine Meisterschaft sowie ein nicht näher bezeichneter Geheimmodus zur Verfügung. Bis auf das Rennen gegen die Uhr sind alle Variationen auch im direkten Duell spielbar. Angesichts dieser vielfältigen Modi ist es fast ein wenig verwunderlich, daß nur insgesamt vier verschiedene Kurse angeboten werden. Hoffen wir mal, daß sich diese Kurse noch in weitere Einzelstrecken gliedern.

Damit ist die Optionsflut aber noch lange nicht erschöpft. So dürfen Sie beispielsweise auch einstellen, ob Sie Ihren Boliden während des Rennens in der Box ein wenig auffrischen möchten. Dabei verschwimmt die Grenze zwischen Fun-Racer und Simulation. Mit einem Memory-Pack dürfen Sie Ihre Topzeiten abspeichern. Auch



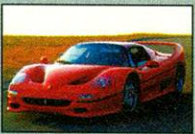
[1] Go, Speed Racer, go! [2] Durch diese hohle Gasse muß er kommen. [3] Gott sei Dank habe ich meine Sonnenbrille dabei. [4,5] In der Box herrscht rege Betriebsamkeit.

Freunde der Zusatzhardware können sich freuen, da Lamborghini 64 die Eingabegeräte von

Per4Mer und Mad Catz unterstützt.

Angesichts all dieser herausragenden Eigenschaften und der relativ eingeschränkten Auswahl in Sachen Fun-Racer könnte Lamborghini 64 einer der ganz großen Hits dieses Jahres werden. Kann das endgültige Gameplay mit der grandio-

Was sich bei "Lamborghini 64" auf Ihrem Bildschirm abspielt, ist mit einem Wort zu beschreiben: **unglaublich!**

Typ:				
Motor:	Bugatti EB110	Ferrari F50	Lamborghini Diabolo	Porsche 959
Leistung:	12 Zylinder, 60 Ventile, 3500 ccm, 4 Turbolader	12 Zylinder, 60 Ventile, 4698 ccm	12 Zylinder, 48 Ventile, 5729 ccm	6 Zylinder, 24 Ventile, 2850 ccm
Beschleunigung (0-100 km/h):	611 PS bei 8250 U/min	520 PS bei 8500 U/min	492 PS bei 7000 U/min	450 PS bei 6500 U/min
Höchstgeschwindigkeit:	4,4 sec	3,7 sec	4,1 sec	3,9 sec
	333 km/h	325 km/h	325 km/h	315 km/h



sen Grafik Schritt halten, dann hat Titus das geschafft, was Konami mit "International Superstar Soccer 64" bereits über die Bühne gebracht hat – als absolute Referenz im jeweiligen Genre zu gelten. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen mit Sicherheit weitere Infos präsentieren. af

Baku Bomberman

BOMBING

Vor nicht allzu langer Zeit schaffte es das **simple Spielprinzip** von "Super Bomberman" (SNES), tief in die **Sucht-Zentren** zahlreicher **Videospielerhirne** vorzudringen. Nun knallt's bald in **64 Bit und 3-D.** von Toni Lamar



Bomberman wechselt von der Draufsicht in die schräge 3-D-Vogelperspektive. Wird das gutgehen?

Die meisten Entwickler sind zur Zeit offenbar so begeistert von der enormen Leistungsfähigkeit des Nintendo 64, daß jedes Spiel auf Biegen und Brechen komplett in 3-D sein muß. Auch vor Bomberman, dem Multispieler-Superhit des SNES, wird nicht haltgemacht. Schon etliche Softwarefirmen haben bei der Entwicklung neuer Games den Fehler begangen, vor lauter 3-D-Render-Grafik und Motion-Capturing nicht genug Wert auf das Gameplay zu legen. Bei "Baku Bomberman", so der Arbeitstitel der 64-Bit-Version, ist die Hoffnung, daß bei der Umsetzung nichts vom Spielspaß verloren geht, allerdings durchaus berechtigt. Hudsonsoft hat mit der 16-Bit-Ausgabe des Knallers bewiesen, daß

eine zündende Idee oft mehr wiegt als die aufwendigste Gestaltung. Und nun versuchen Sie sich an der Kombination dieser beiden Elemente.

Kahlköpfige Bombenleger

Baku Bomberman ist zwar immer noch zu weniger als 50 Prozent fertiggestellt, doch man erkennt bereits ein mit Polygonen und Texturen angereichertes Actiongame vom Feinsten. Es bedient sich der traditionellen 3-D-Perspektive von schräg oben und ist aus zahlreichen Plattformen, Brücken, Schluchten und versteckten Untergrund-Passagen zusammengesetzt, die vom Spieler gemeistert werden wollen. Eine ganz besondere Rolle haben die Computergegner bei Baku Bomberman, denn im Gegensatz zu den meisten anderen Action-Titeln stehen Ihnen Widersachern hier mehr oder weniger dieselben Mittel zur Verfügung wie Ihnen. Sie kämpfen also nicht absolut unrealistisch gegen eine haushoch überlegene Supermacht (die Sie natürlich trotzdem bezwingen), vielmehr müssen Sie durch Geschick und Einfallsreichtum verhindern, daß eine cle-

verere Maschine Sie auf faire Art und Weise in den Ruhestand versetzt.

Über die Mehrspieler-Optionen ist noch fast gar nichts bekannt, doch schon wegen der vier Controller-Steckplätze des N64 müßte es schon nicht mit rechten Dingen zugehen, wenn Ihnen diese Krönung vorenthalten bliebe. Interessanterweise ist Hudsonsofts einzige offizielle Auskunft zum Thema Multiplayer, daß sie über einen acht- oder gar zehn-Spieler-Adapter nachdenken. Das läßt doch hoffen! Wir werden Sie in den nächsten Ausgaben auf dem laufenden halten.

pat

Von einem versehentlichen Selbstmord wird Sie hier niemand abhalten.



Baku Bomberman		
HUDSON		
	64M	1-4
Erscheinungsdatum: Sommer '97		

Spacestation Silicon Valley

Ein tierischer Flash!

Im Jahre 3741 wird etwas ganz Schreckliches passieren: Die lange Zeit vermißte Raumstation Silicon Valley nähert sich unserem Sonnensystem. Was versteckt sich hinter ihrer zentimeterdicken Titaniumhaut? von Artur Hoffmann



Bis jetzt besteht Silicon Valley nur aus einigen Charakteren und Landschaften.



Spacestation Silicon Valley			
DMA DESIGN			
	?		1
Verfügbar ab: Winter '97			

Das zweite N64-Spiel, das DMA Design neben "Body Harvest" in den nächsten Monaten präsentieren will, ist ein wirklich seltsames Teil. Obwohl der grafische Stil auf den ersten Blick sehr an "Mario 64" erinnert, sind die Ideen, die dahinterstecken, ausgesprochen abgefahren.

Tierpark

Nachdem eine seit langem verschollene Raumstation wieder auftaucht, beschließt der Präsident der Vereinten Nationen, daß dieses Mysterium aufgeklärt werden muß. Da alle Untersuchungssteams, die das Raumschiff betreten, im Nu verschwinden, greift man auf zwei be-

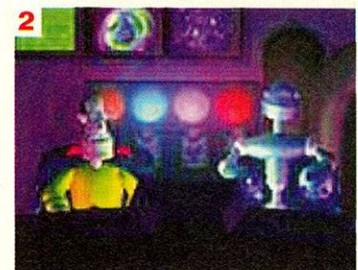
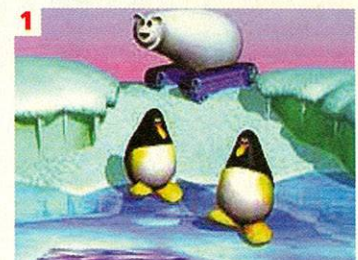


währte Kräfte zurück. Die Welt engagiert den Roboter Evo und Dan Danger, einen Menschen. Bereits kurz nach der Ankunft gibt der blecherne Kumpan leider seinen Geist auf. Gott sei Dank gelingt es Dan, seinen kompletten Speicherinhalt rechtzeitig auf den Zentralcomputer zu überspielen.

Als Spieler finden Sie sich nun in der Rolle von Evo wieder. Dieser ist in der Lage, die Gestalt verschiedenster Lebewesen anzunehmen, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Kaninchen, Frösche, Hunde und viele andere Vertreter des Tierreiches gehen hier ins Rennen. Begleitet werden sie dabei von einer gehörigen Portion schwarzen Humors. Bären reiten auf Einrädern umher, Vögel be-

sitzen anstatt Flügeln Tragflächen von waschechten Kampfflugzeugen der britischen Royal Air Force, und Lamas laufen mit Kettensägen herum. Der absolute Hit ist aber der allradgetriebene Löwe. Hört sich ziemlich abgefahren an, oder? Summa summarum sollen mehr als 30 verschiedene Unikate mit über 90 Spezialfähigkeiten eingebaut werden.

Das coolste an diesem Spiel ist aber die Tatsache, daß die Protagonisten aussehen, als wären sie bisher verschollene Verwandte der Knetfiguren "Wallace und Gromit". Verantwortlich für das Spieldesign ist David Jones, der Vater des uralten Kultspiels "Lemmings". Dürfen wir seinen Worten Glauben schenken, setzt "Spacestation Silicon Valley" auf völlige Bewegungsfreiheit in einer Echtzeit-3-D-Umgebung. Texture Mapping und dynamisches Light-Sourcing sorgen dabei für den letzten Schliff. af



[1] Unglaublich! Eine Mischung aus Eisbär und Panzer. [2] Evo und Dan Danger auf dem Weg ins Abenteuer. [3] Ja was ist denn hier los?

Ganbare Goemon 5

Hech-Kampf im Mittelalter

Als "The Legend of the Mystical Ninja" konnten wir uns an Goemon 1 auf dem Super Nintendo erfreuen. Der fünfte Teil der Serie überwindet nun ebenfalls Japans Grenzen. von Richard Eisenmenger



fanden wir die Jump'n-Run-Elemente, die in ihrer Art zwar schon aus "Mario 64" bekannt sind, aber mit Sicherheit keinen langweiligen Abklatsch darstellen. Schließlich hat die Produktpalette des Nintendo 64 noch nicht besonders viele Rollenspiele aufzuweisen. Die Geschichte von Goemon 5 dreht sich um das Tokyo des 16. Jahrhunderts, das damals noch den Namen Edo trug. Mit seinen drei

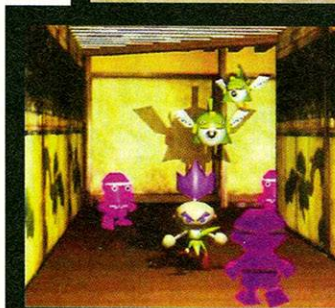
Freunden Ebisumaru, Sasuke und Yae schlägt sich der Held Goemon durch das japanische Mittelalter, in dem – neben den rollenspiellüblichen Schlachten – auch kleinere Spiele-im-Spiel zu bewältigen sind. Riskant sind die Rennwetten, konsolengeübte Europäer dürfen sich aber auch an Mini-Versionen von Konamis Spielehits "Gradius" und "Xex" versuchen. Vielleicht finden wir sogar eine Version von "GTI Club"?

Zwei Rollenspieler gleichzeitig

Die Erwartungen an Goemon 5 sind hoch, Konami geizt nicht mit tollen Features: Sie werden das Rollenspiel z. B. zu zweit gleichzeitig bestreiten dürfen. Goemons Verbündete sind allerdings ein seltsamer Haufen: Yae ist so



Edo, das Tokyo des 16. Jahrhunderts – das erste Mal in 3-D.



Sasuke (Mitte) ist ein Android und Goemons treuer Gefährte. Hier tritt er gerade zum Kampf an.

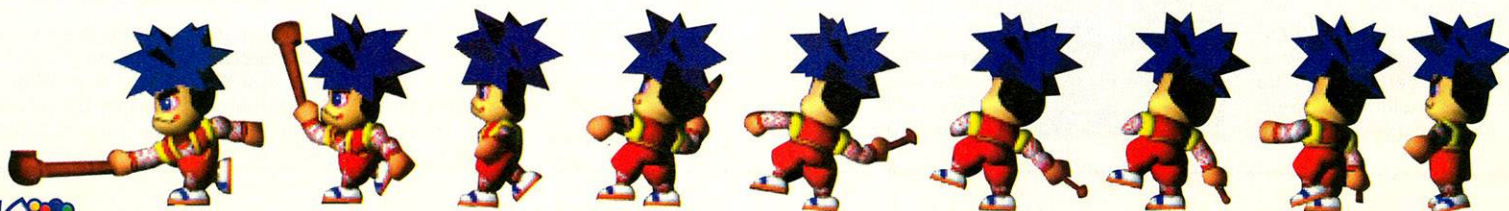


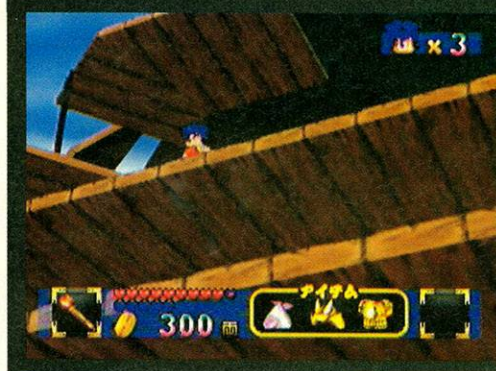
Mit Goemon 5 feiert Konami das 3-D-Debut der beliebten Rollenspielserie.

Der Namensvorschlag von Konami Amerika lautet "Mystical Ninja 64" – gleich nach der Europa-Einführung ist die Firma sehr am Export des japanischen Kultspiels interessiert. "Goemon 5" ist eine Art Action-Plattform-Rollenspiel, das mit Hilfe des Nintendo 64 nun endlich den Sprung in die wunderbare Welt der drei Dimensionen schafft. Sehr erfreulich

eine Art Ninja-Wassernixe (grünes Haar – wunderbar), Sasuke ein aus geometrischen Grundformen aufgebauter Ninja-Roboter. Goemons engster Vertrauter ist der schusselige Ebisumaru, der gerne in alle Fettnäpfchen tritt, auf die

Ganbare Goemon 5/Mystical Ninja 64			
KONAMI			
	?		1-2
Erscheint: Herbst 97			





▲ Der verrückte Charakter Ebisumaru hilft Goemon trotz seiner Tölpelhaftigkeit aus der Patsche.

◀ Die Goemon-Serie hat immer schon ein paar Plattformelemente aus Mario-Spielen kopiert, was für das Rollenspiel aber stets vorteilhaft war.

Goemon 5: Charaktere



Goemon ist eine Videospiel-Hauptfigur mit gewagtem Haarschnitt.



Der wendige Roboter Sasuke hilft gerne aus.



Goemons treuer Gefährte ist Ebisumaru; er wurde einer Gottheit nachempfunden, wenn er auch mit Vorliebe in so manches Fettnäpfchen tritt.



Die Ninja-Meerjungfrau Yae ist stets zu Diensten. Sie schafft es, mit offenem Haar zu kämpfen, ohne sich damit selbst zu behindern.



Goemons Wunderwaffe ist eine kleine, magische Pfeife aus Ton, die Feuer spuckt und großen Schaden anrichtet.



In wenigen anderen Rollenspielen treffen Sie auf so viele detaillierte Charaktere.

Europa zuerst – Amerika kommt später

Nachdem Konami seinen Rollenspielhit erstmals spielbar auf der Tokyo Game Show vorstellte, müssen sich seine japanischen Fans noch bis zum Sommer gedulden. Danach soll Goemon, das unter Kultspielern für seinen bizarren Humor bekannt ist, seinen Weg nach Europa finden – Monate später, aber immer noch früher, als die Amerikaner das Spiel zu Gesicht bekommen. Im N64 Magazin reichen wir neue Goemon-Informationen sofort an Sie weiter; vor allem hoffen wir, daß eine Übersetzung aus dem Japanischen nicht in



Ebisumaru macht Anstalten, mal wieder seinen berühmten Tanz aufzuführen.

der unverständlichen Katastrophe endet, die bei Goemon 1 zu erleben war.

af



Damit auch weibliche Goemon-Fans eine Idolfigur bekommen, wurde das Haarwunder Yae ins Leben gerufen, eine Ninja-Meerjungfrau.



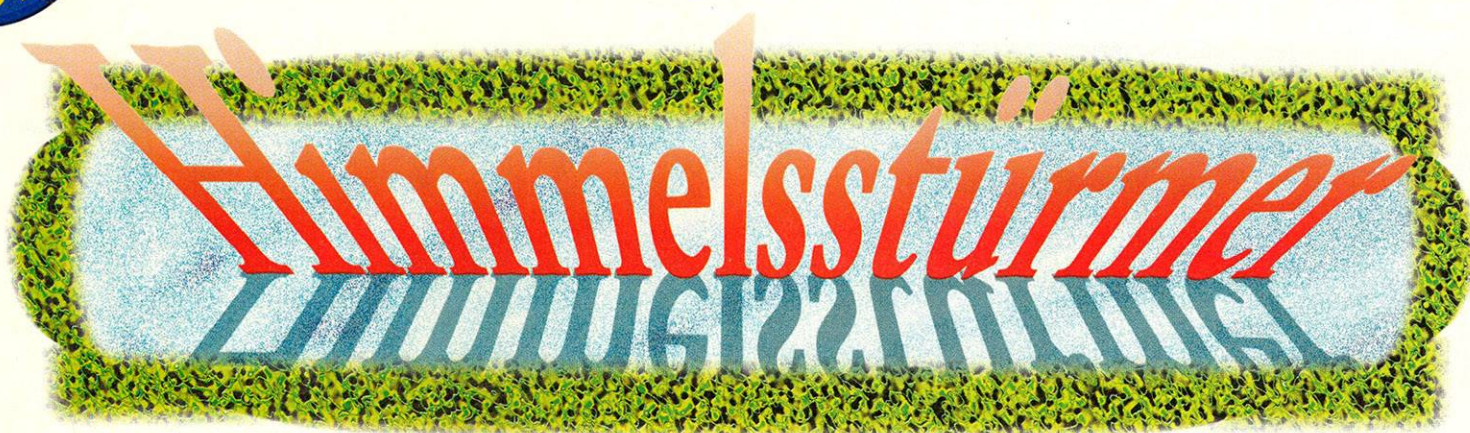
In Goemon 5 gibt es viel zu entdecken; allein die detaillierte Landschaft ist bereits ein Erlebnis.

man im 16. Rollenspieljahrhundert treffen kann. Da sein Charakter einer Gottheit nachempfunden wurde, erklärt sich dieser Umstand einfach daraus, daß sich seine Gedanken immer in in weit entfernten Sphären befinden.

Ebisumaru-Fans seien vorgewarnt: Einige Bildschirmfotos von ihm deuten an, daß er im neuesten Spiel vielleicht erneut seinen berühmten (oder berüchtigten) Tanz aufführt, den Sie bisher leider nur in der japanischen Originalfassung des Super Nintendo-Vorläufers bewundern durften. Wenn die beiden Helden ihre Sinne jedoch beisammen haben, entdecken sie den Koloß Impact, eine riesige Megalon-ähnliche Roboterfigur, die das gesamte Wissen der zwei Charaktere zur Steuerung benötigt. Dazu gehört, daß Sie Impacts metallene Faust einzusetzen wissen und die vorher mühsam aufgesammelte Energie zu Feuerbällen umwandeln können. Die vielen in der Welt von Goemon 5 herumlaufenden Charaktere haben leider nicht alle nur gute Absichten.



Sonic Wings Assault

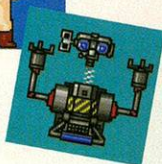


Sonic? Wings? Assault? Das haben wir alles schon mal gehört. Trotzdem ist "Sonic Wings Assault" kein von Lucas Arts lizenziertes Jump'n-Run, das sich über den Wolken abspielt, sondern ein actiongeladenes Ballerspiel. von Artur Hoffmann

Nehmen Sie Platz in einer Maschine, starten Sie in die Lüfte und zeigen Sie Ihren Gegnern, was ein Immelmann ist. Sie wissen selbst nicht, was ein Immelmann ist? Falls Sie es aber unbedingt herausfinden wollen, sollten Sie Sonic Wings Assault im Auge behalten.

Über den Wolken..

Sonic Wings Assault kommt von dem in unseren Breiten noch ziemlich unbekannten japanischen Hersteller Video System. Diese Firma zeichnet für SNES-Spiele wie z. B. "Super F1 Grand Prix" und "Super Volley II" verantwortlich. Mit diesen Werken empfehlen sie sich nun nicht gerade für ihren neuen N64-Titel. Was halten Sie jedoch davon: Das Game wurde – als Auftragsarbeit – von Paradigm zusammengebaut, der Mannschaft, die hinter dem exzellenten "Pilotwings 64" steckt. Angesichts dieser Reputation dürfte es Sie nicht weiter verwundern, daß Sonic Wings Assault wirklich verdammt gut aussieht.

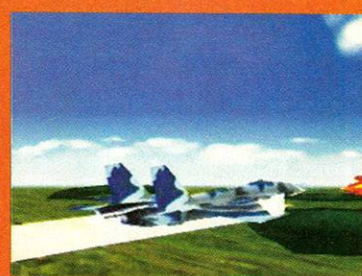


Dabei handelt es sich um ein Luftkampfspiel (Dog-fights), in dem Sie zuerst einen Pilot und eine Maschine auswählen und sich dann daran machen, mal richtig aufzuräumen. Die bisher veröffentlichten Screenshots zeigen F-14-Kampfflieger im Gefecht mit MiGs und Sukhois. Das Geschehen wirkt ziemlich authentisch. Trotzdem wurde der Schwerpunkt bei der Entwicklung eher auf den Spaß gelegt, anstatt auf eine PC-artige Simulation. Auf den Bildern sind auch Gebäude zu sehen, zwischen denen Sie hindurchfliegen.

Canyons haben wir vermißt, hoffen aber, daß das endgültige Game auch solche beinhaltet. Weiter bietet der Titel einen 2-Spieler-Modus. Wenn Sonic Wings Assault im Sommer in Japan auf den Markt kommt, würde dem Produkt eine gewisse Ähnlichkeit mit MicroProses "Top Gun" gut stehen – verbesserte Grafik natürlich vorausgesetzt. Über Veröffentlichungstermine in den USA oder Europa wurde bisher noch nichts bekannt. Mit Paradigms Referenzen dürfte dies allerdings nur eine Frage der Zeit sein. pat



Es ist anzunehmen, daß die russischen Maschinen die "Bösen" in diesem Spiel sind.



Der Radarschirm sieht nach High-Tech aus. Es gibt auch Naheinstellungen.

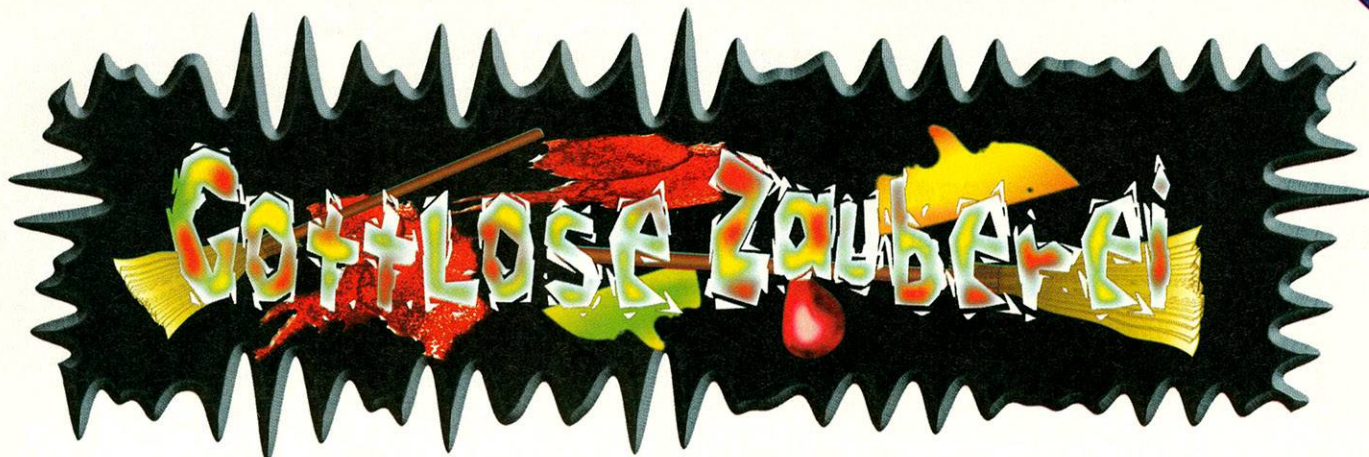


Eine Sukhoi? Oder ist es etwa eine MiG? Wer hat das Flugzeug-Lexikon gesehen?



Sonic Wings Assault			
VIDEO SYSTEM/PARADIGM			
	?		1-2
Erscheinungsdatum steht noch nicht fest			





Der bekannte Doom-Nachfolger "Hexen" findet seinen Weg vom PC zu den Spielekonsolen. Ab November dürfen auch N64-Besitzer auf Dämonenjagd gehen. von Richard Eisenmenger

Den bösen Schlangenreiter D'Sparil aus irgend-einer verruchten Dimension hat es mal wieder auf die Erde verschlagen, wo er allerlei Schaden anrichten und seinen Weg mit verstümmelten Leichen pflastern will. Als Magier, Kleriker oder Kämpfer sind Sie aufgefordert, die Untoten aus dem Weg zu räumen und den Oberfiesling aufzuspüren, um ihm den Garaus zu machen. Ihr Widersacher läßt sich das natürlich nicht gefallen und sendet den Helden so manche Herausforderung, die sich nicht nur in der Boshaftigkeit der Gegner inkarniert. Neben Zentauren, farbenfrohen Schlangen und vom Glauben abgefallenen Bischöfen machen auch Erdbeben, einstürzende Brücken und Nebelschwaden dem Heldentrio das Leben schwer.

Vielseitiger als Doom

Dafür dürfen Sie sich aber auf ein reichhaltiges Angebot an Waffen, mächtigen Artefakten und natürlich auch Zaubersprüchen freuen. Kämpfer bevorzugen die Axt

oder den Kriegshammer, der Kleriker verteidigt sich mit bunten Feuerbällen und -stürmen, während sich der Zauberer mit Eiswänden und Todeszaubern zur Wehr setzt. Richtige Magie kommt trotzdem erst mit den Artefakten, die das Teleportieren und sogar das Fliegen ermöglichen, zum Zug.

Das von id Software entwickelte Game sorgte bereits 1995 auf dem PC für Furore, inzwischen ist der Nachfolger "Hexen" II schon fast fertig. Im Prinzip handelt es sich bei Hexen um eine Art Doom-Tochter, die weit aus mehr bietet als zusätzliche Waffen, größere Level und bössere Gegner. Das Spiel erlangte auf dem PC soviel Ruhm, weil das gesamte Gameplay in sich stimmiger ist und eine beeindruckende, wenn nicht sogar beängstigende Atmosphäre erzeugt. Statt des üblichen blinden Herumballerns (siehe Doom) legte id Software in Hexen einen Schwerpunkt auf Fallen und Rätsel, die wir aus 3-D-Rollenspielen der ersten Generation kennen.

Nun haben sich die Entwickler dazu entschlossen, den Fantasy-Erfolg auch auf Spielekonsolen bereitzustellen; nach der PlayStation und dem Saturn ist im November die N64-Version fertig.

N64-Version wird besser

Sicher ist, daß die N64-Version um einiges besser als der Vorgänger auf dem PC wird. Alle Techniken des Nintendo 64 kommen zum Einsatz: Anti-Aliasing, Mip-Mapping und ein wesentlich flüssigeres Gameplay sind sicher. Eines der besten N64-Features (und

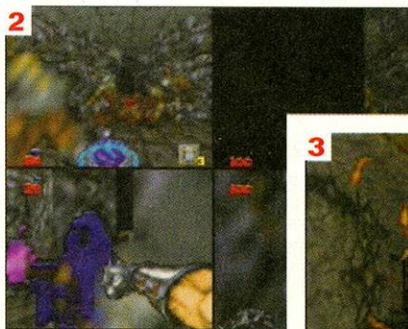
damit wird Hexen in diesem Spielgenre bislang einzigartig bleiben), wird aber wohl der Mehrspieler-Modus sein, in dem sich bis zu vier Hexenjäger den Bildschirm teilen. Steht gerade kein menschlicher Mitstreiter zur Verfügung, so springt gerne ein N64-Charakter mit Künstlicher Intelligenz ein. Sie müssen sich nur noch entscheiden, ob Sie zusammen gegen den Feind antreten oder sich gegenseitig an die Wäsche gehen.

Wir erwarten Hexen spätestens im Herbst dieses Jahres und werden Ihnen unverzüglich einen ausführlichen Test des 3-D-Abenteuers nachreichen, sobald wir uns von den ersten durchgezockten Nächten erholt haben.

af



Die Äthetal-Armbrust verschießt Bolzen aus magischer Energie (PC).



[1] Statt Schrotflinten und Atomsprengköpfen wird ein wenig Magie zum Kampf eingesetzt. [2] Im Vierspieler-Modus sollte man für Hexen einen großen Fernseher besitzen: Ein Heiden Spaß. [3] Technisch übertrifft Hexen den indizierten Vorgänger Doom um Längen. Auf dem Nintendo 64 sind unsere Erwartungen noch größer. [4] Hexen ist ein waschechtes Action-Rollenspiel mit bekannten Charakteren: Kämpfer, Kleriker und Magier.

GUT ZU WISSEN

SO TESTEN WIR

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

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

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

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

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

Fallbeispiel: Die Bewertung von Starfox 64

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

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

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

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

3,0 SPIELIDEE

1,5 GRAFIK

2,0 SOUND

1,5 PRÄSENTATION

1,5 GAMEPLAY

1,5 MOTIVATION

1,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Das Fluggefühl ist einfach fantastisch, dank der flotten 3-D-Animation verfällt man in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch.



1,9

SEHR GUT

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

Bei den Zwischensequenzen hat sich Nintendo wirklich einiges einfallen lassen.

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

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

KING OF PRO BASEBALL

Imagineers erstes N64-Game präsentiert
sich reichlich exzentrisch...

von Artur Hoffmann



[1] Optisch sind die Akteure gewöhnungsbedürftig. **[2]** Schlagen Sie auf den Ball, und die Kamera schwenkt in Flugrichtung mit. **[3]** 15 Teams mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Wir bevorzugen die Buffalos.



Die Akteure dieses wirklich seltsamen Games sind im Grunde nicht mehr und nicht weniger als extrem deformierte Cartoonversionen echter Baseballprofis. Eigentlich eine ganz nette Sache, oder?

You're out!!

Natürlich ist es etwas schwierig, sich damit anzufreunden, daß Yin Ru-Lang in einen Polygonfreak mit enormem Kopf, Gurkenaugen und fetten kleinen Beinen verwandelt wurde. Zumindest wenn Ihr sportlicher Horizont seine Grenzen nicht bei Eric Cantona und Konsorten findet. Stellen Sie sich aber einmal vor, es wäre dieses französische Enfant terrible, das von dem bekannten fußballwahn-sinnigen Idol zu einem 20 cm hohen Wesen mit gelbem Kopf mutiert wäre. Da sähe alles schon viel interessanter aus, denken Sie nicht?

So erklärt sich denn wohl auch der Erfolg, den dieses Produkt in Japan verbucht. Aber auch Spieler aus unse-

ren Breiten werden an diesem Titel Gefallen finden. Schließlich bringt es doch eine gehörige Portion Humor und Spaß in die oft so todernste Welt des Baseball. Und falls Sie sich etwa zu zweit oder zu viert zusammenrotten, um dieses Game zu spielen, so steigt der Unterhaltungswert in Bereiche, die Ihnen bisher nur von Produkten wie "Mario Kart" oder "Perfect Striker" bekannt sind.

Die Optionen von "King of Pro Baseball" füllen – wie sollte es bei einem japanischen Spiel auch anders sein – endlose Bildschirme. Leider werden Sie aber das in vielen asiatischen Games übliche Japanisch-Englisch-Gemisch schmerzlich vermissen, das diese Titel auch für uns leichter zugänglich macht. Dennoch klicken Sie sich durch vorsichtiges Drücken der Buttons rasch durch die zahlreichen Menüs: Teamsetup, Teamauswahl, Spielerpositionierung. Die Taktikmenüs bieten reichlich Strategioptionen im Stile von "International Superstar Soccer 64". Wenn Sie hier inmitten des Gekritzels den Überblick

behalten, sind Sie auf dem besten Wege, ein Gewinner zu werden. Schaffen Sie dies nicht, so müssen Sie sich eben mit den Standardeinstellungen für Pitcher und Batter trösten.

Das Pitching (Werfen) dürfte kein allzu großes Problem für Sie darstellen, da die unterschiedlichen Wurfarten ohne Mühe zu erreichen sind. Das Batting (Schlagen) stellt Ihre Geduld allerdings sogar dann auf eine Zerreißprobe, wenn Sie zu den ruhigeren Spielern gehören. Die größte Enttäuschung des Games ist aber die unglaubliche Langsamkeit der Athleten. Des öfteren wird Sie die schiere Verzweiflung packen. Vor allem dann, wenn Sie Ihren Spielern dabei zusehen, wie sie sich auf ihren unförmigen Beinen zur ersten Base schleppen, nur um jedesmal als Out zu enden. Damit aber nicht genug: Oftmals scheinen die gelben Buttons, die die Spieler zwischen den Bases bewegen sollen, das Geschehen nur noch mehr zu verwirren.

pat

Warten Sie!

Wenn Sie ein wirklich gutes Baseballspiel besitzen wollen, ist es ratsam, auf Konamis "Power Pro Baseball 4" zu warten. Das Game ist in Japan bereits auf dem Markt und sieht, ehrlich gesagt, viel besser aus, als der hier vorgestellte Titel. Voraussichtlich werden wir in einer der nächsten Ausgaben detaillierter auf das Konami Produkt eingehen.

2,5 SPIELIDEE

2,5 GRAFIK

3,0 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

4,0 GAMEPLAY

3,5 MOTIVATION

3,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Pro-Baseball King ist ein anständiger Versuch, aber mehr auch nicht. Daher lohnt sich die Investition in dieses Game höchstens für echte Baseball-Fanatiker, die jedes Spiel besitzen müssen.

3,1

BEFRIEDIGEND



Ein Känguruh stellt den Eingang zum zweiten Level dar. Mit seiner Hilfe machen Sie große Sprünge.

Fast-Food ist doch gesund – zumindest in Doraemon bringt es verbrauchte Energie zurück.



DORAEMON

Eigentlich hätten wir Wetten darauf abschließen sollen, welche Firma als erste einen Mario-Clone für das Nintendo 64 herausbringt – und in welcher Qualität.

von Alexander Folkers



Sobald Sie die Tunnels und Unterwasser-Höhlen erreichen, ist ein wenig Rennfahrer-Geschick gefragt.

Der erste Endgegner ist kein Problem – sofern Sie die entsprechende Waffe gefunden haben.



Doraemon			
EPOCH			
	64M		1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Nur als Import	
ca. 150 DM			

Die Mario-Spiele waren von je her Vorbild für viele Hersteller, die ebenfalls Jump'n-Runs für die Nintendo-Konsolen entwickeln wollten. Das sollte sich auch auf dem Nintendo 64 nicht ändern – und prompt ist der erste Abklatsch des italienischen Klempners zu haben. Vom Hersteller Epoch stammt "Doraemon", ein 3-D-Hüpfspiel in der Art von "Super Mario 64". Auch hier steuern Sie eine Figur mit dem Analogstick durch verschiedene Level, springen auf Gegner und Plattformen und sammeln Gegenstände ein. Mit den gelben C-Buttons ändern Sie die Kameraperspektiven. Damit enden die Gemeinsamkeiten aber auch schon: Nach dem netten Intro spielen statt Mario eine blaue Katze und ihre vier Freunde die Hauptrolle, zwischen denen Sie jederzeit umschalten dürfen. Jede der Figuren hat individuelle Eigenschaften und kann schneller laufen, höher springen oder andere Waffen einsetzen als die anderen. A propos Bewaffnung: Die verschiedenen Wummen stehen nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern warten in Schatzkisten auf ihren Finder. Sie sollten allerdings nicht glauben, daß sie mitten auf dem Weg liegen – die einzelnen Spielstufen sind so weitläufig, daß Sie viel Geduld brauchen, um alle Ecken und Winkel zu durchsuchen.

Japanischer Marathon

Das Design der Welten läßt einiges zu wünschen übrig: Statt abwechslungsreichen Gegenden mit vielen Einzelheiten laufen Sie in Doraemon zu oft weite Strecken über platte, öde Landstriche. Ab und zu stellt sich Ihnen mal ein Gegner in den Weg, den Sie durch Beschuß oder durch Sprünge ausschalten. Beim Lösen der größtenteils einfachen Rätsel würden die sporadisch eingebundenen Hinweise ja helfen – wenn

sie nicht aus japanischen Schriftzeichen bestünden. Und selbst für den Fall, daß Sie diese lesen können, verleidet Ihnen die unpräzise Steuerung mit Sicherheit gehörig den Spielspaß. Spätestens bei der ersten Begegnung mit beweglichen Plattformen könnte das Joypad denn auch unsanft in die Ecke fliegen. Wenn Sie Mario noch nicht durchgespielt haben, sollten Sie dies bis zum Erscheinen eines anderen guten Jump'n-Runs tun – Doraemon ist nämlich keines. *pat*



Auch unter Wasser jagen die Freunde den Kristallsplittern nach, die das Pendant zu Marios Sternen darstellen.

2,5 SPIELIDEE

4,0 GRAFIK

3,0 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

3,5 GAMEPLAY

4,0 MOTIVATION

4,5* PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Kein besonderes Spiel und erst recht kein Ersatz für Super Mario 64. Auch absolute Jump'n-Run-Junkies und Doraemon-Fans haben nur wenig Freude.

3,4

BEFRIEDIGEND

* bezieht sich auf japanische Import-Version

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert

In jedem ultimativen Spielebuch über 30 Spiele mit Tips, Tricks und Mogeleyen

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9

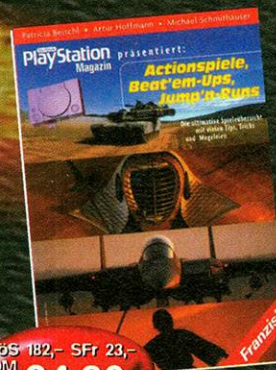


öS 182,- SFr 23,-
DM 24,80



öS 182,- SFr 23,-
DM 24,80

Sport- und Rennspiele
ISBN 3-7723-6503-5



öS 182,- SFr 23,-
DM 24,80

Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs
ISBN 3-7723-6603-1

Überall erhältlich wo es PlayStation-Spiele und im Buch- und Fachhandel gibt

Franzis-Verlag GmbH • Postfach 11 49 • 85618 Feldkirchen • Tel.: 089/99115-444 • Fax 089/99115-103
CompuServe 106004, 2214 • <http://www.franzis-buch.de>

Franzis'

Nach einer Runde ist die Welt in Silverstone noch in Ordnung.



Der vorletzte Platz ist nicht unser absolutes Ziel.

In den Kurven ergeben sich das öfteren gute Überholmöglichkeiten.



HUMAN GRAND PRIX

Human Grand Prix			
HUMAN			
		96M	 1
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Import bereits erhältlich	
ca. 180 DM			

Rallyespiele sind bereits massenhaft angekündigt.
Die **Formel-1-Fans** hingegen gucken in die Röhre. "Human Grand Prix" will dieses Vakuum füllen und zum Pendant des PlayStation-Hits "Formel 1" werden. **3, 2, 1...GO!** von Artur Hoffmann

Alles neu?

Die hier getestete US-amerikanische Importversion soll laut UBI Soft gehörig verbessert werden, bevor sie auf den europäischen Markt losgelassen wird. Die wichtigste Neuerung ist die Implementierung der echten Team- und Fahrernamen. Auch die Grafik soll eine Überarbeitung erfahren. Im Vordergrund stehen dabei die unsäglichen Cinemascope-streifen, die nicht nur häßlich aussehen, sondern sich auch störend auf das Spiel auswirken. Falls uns UBI eine spielbare Variante der europäischen Version - "F1 Pole Position" - zukommen läßt, werden wir Sie selbstverständlich auf dem Laufenden halten. Werden alle Versprechen in die Tat umgesetzt, ist uns das sogar einen erneuten Test wert.

Einige von Ihnen werden sich möglicherweise noch an das steinalte "Human Grand Prix" erinnern, das unter den SNES-Besitzern für geteilte Meinungen sorgte. Die 64-Bit-Version hat mit diesem Oldie fast nichts mehr gemeinsam, vielmehr orientiert sich dieser Racer an dem PlayStation-Renner "Formel 1". Die Ähnlichkeiten hören

aber bereits bei den Fahrer- und Teamnamen auf. Im Klartext bedeutet das: S. Mihumacher anstatt M. Schumacher und H. Dill statt D. Hill.

Human Grand Prix verbindet auf gekonnte Art und Weise die besten Elemente aus den Bereichen Simulation und eingängiges Gameplay - so lautet die Devise. In drei verschiedenen Modi stellen Sie Ihre Fahrkünste auf die Probe. Im Time Trial fahren Sie gegen die Uhr, im Battle Mode gegen einen beliebigen Konkurrenten. Die Krönung ist allerdings der World Grand Prix. Hier kämpfen Sie auf insgesamt 16 Strecken um Plätze und Punkte. Die Kurse sind dabei nicht nur auf Europa begrenzt, sondern führen Sie in all die Länder - Australien, Brasilien, Japan etc. -, die auch im echten Formel-1-Zirkus dabei sind.



Wären da nicht die störenden Pop-Up-Effekte, würden die Kurse wirklich gut aussehen.

Der Optionen-Bildschirm gehört ebenso zum Rennen wie die Zielflagge.

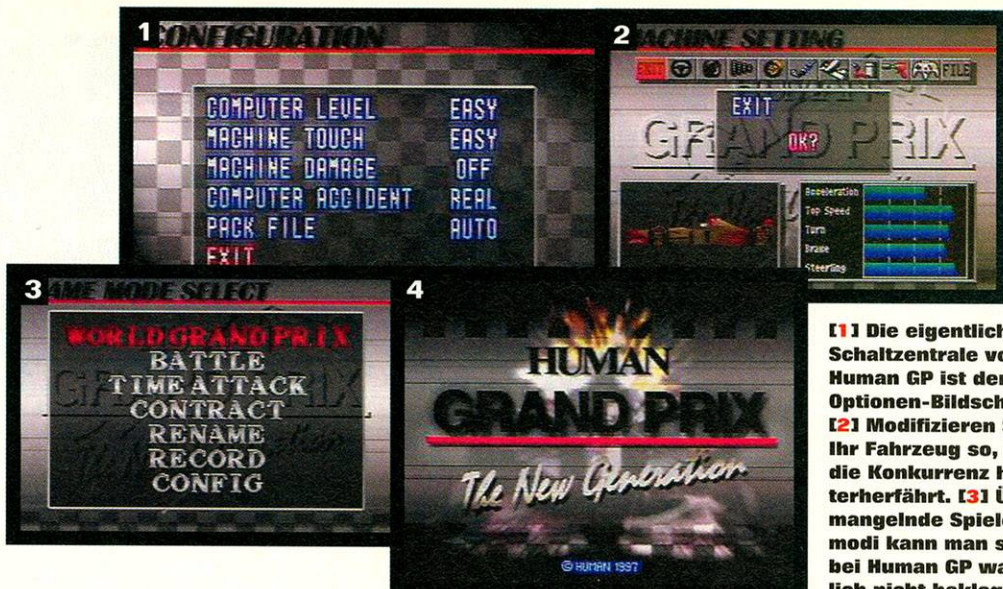


Ähnlichkeiten mit der originalen Streckenführung sind dabei beabsichtigt. Dies fällt vor allem in Monaco auf, wo Sie sich durch enge Kehren schlängeln und dabei an detailliert dargestellten Häusern vorbeipreschen. Allerdings sollten Sie den Bauten nicht zuviel Aufmerksamkeit schenken, da Sie schließlich mit Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 250 km/h über die Strecken fegen. Falls Sie in den ersten Rennen allzu oft anecken, sollten Sie Kollisionen ausschalten. Ihr Fahrzeug wird daraufhin von einer unsichtbaren Schutzhaut eingeschlossen.

Da sich die Steuerung über den analogen Joystick, wie bereits erwähnt, sehr an den bekannten Arcade-Racern orientiert, sollten Sie keine Probleme haben: Mit A und B betätigen Sie das Gas- bzw. Bremspedal, mit den C-Buttons haben Sie Zugriff auf hilfreiche Optionen wie z. B. den Wechsel der sieben Kameraperspektiven, einen Blick in den Rückspiegel oder die Anzeige einer On-Screen-Karte.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist auch das Tuning Ihres Fahrzeuges. Ein gutes Händchen bei der Einstellung von Spoilerwinkel, Bodenfreiheit und Reifendruck spart Ihnen wertvolle Sekundenbruchteile. Sie sollten sich während der Lernphase des öfteren in der Werkstatt aufhalten, um die Möglichkeiten Ihres Fahrzeuges auszuloten. Ein weiteres witziges Detail versteckt sich hinter dem Menüpunkt Contract. Die nötige Kohle vorausgesetzt, nehmen Sie hier andere Fahrer unter Vertrag.

Leider hat dieses Game auch seine Macken. Besonders die Cinemascope-Darstellung (schwarze Balken am oberen bzw. unteren Bildschirmrand) geht mit zunehmender Spieldauer auf die Nerven. Daß die Programmierer zu solchen Tricks greifen mußten, um die



[1] Die eigentliche Schaltzentrale von Human GP ist der Optionen-Bildschirm. **[2]** Modifizieren Sie Ihr Fahrzeug so, daß die Konkurrenz hinterherfährt. **[3]** Über mangelnde Spielmodi kann man sich bei Human GP wahrlich nicht beklagen. **[4]** So sieht also die neue Generation der Rennspiele aus.

Framerate konstant hoch zu halten, ist nicht gerade positiv zu bewerten. Dieses Problem soll aber laut UBI Soft in der endgültigen europäischen Version behoben sein.

Auch der Verzicht auf die Texturfilterung – eines der charakteristischen Merkmale des N64 – ist nicht zu verstehen. Das Resultat sind pixelige Rennwagen, die eher an eine 32-Bit-Konsole erinnern. Selbst das mittelmäßige "Cruis'n USA" sieht in diesem Punkt um Längen besser aus.

Eine weitere Nachlässigkeit ist auch der fehlende Zwei-Spieler-Modus, der gerade bei Rennspielen einer der wichtigsten Faktoren ist. So fahren Sie bei Human Grand Prix einsam und verlassen Ihre Runden, werden Weltmeister und denken sich: "Wie schön wäre es doch, gegen einen menschlichen Konkurrenten anzutreten."

Alles in allem ist Human Grand Prix ein Spiel, das sich selbst nicht entscheiden kann. Einerseits will es eine trockene Simulation sein, andererseits verspricht es eine Leichtigkeit, die klar in Richtung Arcade geht. Daß dabei keine der Richtungen zu 100 % abgedeckt wird, ist klar. Allerdings darf eines nicht übersehen werden: Human GP ist das bisher einzige Formel-1-Rennspiel, das seinen Weg auf Nintendos Konsole gefunden hat. Dieser Schachzug wird dem Spiel sicher sehr hilfreich sein, da unzählige Rennspielfreaks, die bei "Super Mario Karts" lächelnd abwinken, bereits zitternd vor Ihrem N64 sitzen.

af



[1] Der Große Preis von Australien gehört eher zu den einfacheren Kursen. **[2]** Die Ego-Perspektive treibt den Realismus auf die Spitze. **[3]** Kennen Sie den Reifenhersteller "GoodYlock"? **[4]** Der Aufenthalt im Pit wurde betont einfach gestrickt.

3,0 SPIELIDEE

4,0 GRAFIK

4,0 SOUND

3,0 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

2,0 MOTIVATION

2,5 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Trotz einiger Macken ist Human GP kein schlechtes Spiel. Falls Sie unter F1-Entzug leiden, dürfen Sie bedenkenlos zugreifen. Erwarten Sie aber kein grandioses Meisterwerk.

3,0

BEFRIEDIGEND

WAR GODS

Die Power des Nintendo 64 schreit geradezu nach Polygon-Prügelspielen. Der erste Vertreter der Gattung stößt jetzt als Amerika-Import zu uns und tritt gegen "Mortal Kombat Trilogy" und "Killer Instinct Gold" an. von Alexander Folkers

Vor mehreren Milliarden Jahren bahnte sich ein Raumschiff einer fremden Zivilisation seinen Weg durch das Weltall. Die Ladung bestand aus einem extrem wertvollen Erz, das unlebten Körpern Leben einhauchte. Zur gleichen Zeit formte sich aus dem Chaos der Urmaterie unser Sonnensystem – und zwar mitten auf dem Kurs des außerirdischen Flugkörpers. Durch die Turbulenzen kommt das UFO vom Kurs ab und stürzt auf die frisch entstandene Erde – die Ladung verteilt sich über die gesamte Welt. Nachdem sich das Chaos gelegt hat, geht die Geschichte ihren normalen Gang. Im Lauf der Zeit kamen acht Menschen, ein

Cyborg und eine steinerne Statue bei unterschiedlichen Gelegenheiten mit dem Erz in Berührung und wurden verändert. Ihre Kräfte wuchsen ins Unermessliche, und als "War Gods" fanden sie eine Bestimmung: den Kampf um die Vorherrschaft gegen die anderen Krieger aufzunehmen.

Polygon-Prügelei

Nun wird es für Sie Zeit, die Rolle eines der War Gods zu übernehmen. Damit Sie sich in Ihrer Haut auch wohlfühlen, spendierte Midway den Protagonisten ein zeitgemäßes Polygon-Outfit mit Texturen und allem, was nun mal zu einem Prügelspiel

gehört. Aus zehn verschiedenen Kämpfern (siehe Kasten "Die Charaktere") wählen Sie sich den passenden aus, um gegen die restlichen Gegner und zwei Obermotze anzutreten.

Die Kämpfe finden in 3-D-Arenen statt, die zum größten Teil schmucklos dargestellt werden. Von zusätzlichen Objekten wie z. B. den Ölfässern aus "Killer Instinct Gold" fehlt jede Spur. Die Kameraperspektive paßt sich jeder Spielsituation an: Während Nahaufnahmen die Action bei direktem Körperkontakt zeigen, verhilft die Weitwinkelsicht zum Überblick, wenn sich die Kontrahenten voneinander entfernen.

Mit dem Analogstick und allen Buttons (außer L) schlagen und treten Sie Ihren Gegner, bis seine Energieleiste verbraucht ist. Jeder Charakter verfügt über eine Reihe von Special Moves, die über Tasten- und Richtungskombinationen ausgelöst werden. Im Handbuch werden nur die grundlegenden Angriffe erläutert – alles weitere müssen Sie selbst herausfinden.

Sie dürfen gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler antreten. Beim Kampf gegen die automatischen Gegner steigt der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit an, wobei allerdings starke, unregelmäßige Schwankungen zu verzeichnen sind. Oft kommen Situationen zustande, in denen Sie den nicht unterbrechbaren Combos der Computergegner nur noch als unbeteiligter Beobachter beiwohnen dürfen.

Jede Begegnung verläuft in zwei Runden, wobei am Ende eine "Fatality" ausgelöst werden darf. Dabei wird dem Kontrahenten ein schmerz-

Tak hat sich in der Pyramide von Anubis verfangen, der schon zum Schlag ausholt.



Warhead feuert seine Raketenfäuste auf Maximus ab, der völlig unvorbereitet getroffen wird. Autsch!



Im Zwei-Spieler-Modus wirft Kabuki Jo seinen Cyborg-Gegner Cy-5 durch den Ring – das kann nicht gut für die Kugellager sein.

War Gods		
WILLIAMS		
	64M	 1-2
Speicher auf Memory Card	Speicher auf Modul	nur als Import
ca. 180 DM		

Die Charaktere



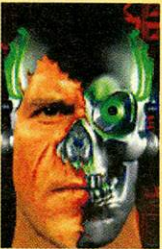
Der böse Hohepriester Ahau Kin hatte eine Vision von dem Erz, das im Opferbrunnen seines Stammes lag. Seine Sklaven starben bei dem Versuch,

das Material zu bergen. Nachdem Ahau es selbst aus der Tiefe geholt hatte, wurde er durch die neu verliehene Macht größtenwahnsinnig.



Bei der Suche nach Schätzen fand ein Grabräuber eine versteckte Kammer. Er raubte die in ihr aufbewahrten Wertgegenstände, wurde aber vom

zwischen ihnen versteckten Erz vergiftet. Sein Körper starb, und seine Seele wurde durch einen Fluch in den Körper des altägyptischen Totengotts Anubis verbannt.



Ohne auf die besonderen Eigenschaften des Erzes zu achten, pflanzten es Wissenschaftler dem Cyborg Cy-5 ein. Er erwachte zum Leben, tötete die Forscher und

kämpft gegen die anderen War Gods, um mehr Erz zu finden – seiner Meinung nach wird es ihm zu einem menschlichen Körper verhelfen.



Während eines Kampfes fand ein Samurai das Erz auf dem Schlachtfeld. Geblendet von dessen Macht tötete er seine Gefolgsleute. Aus

Scham vor dieser Tat wählte er den Kampf mit den anderen War Gods, um die Macht des Erzes zu besiegen.



Der Gladiator Maximus kämpfte zur Unterhaltung seiner Herrscher auf einem Fest. Der Herr des Kämpfers, der den Sieg davontragen würde,

sollte das Erz besitzen. Maximus besiegte seinen Gegner, vernichtete die Herrscher und nahm das Erz an sich. Nun kämpft er für alle, die jemals versklavt wurden.



In alten Dokumenten fand die Hexe Pagan einen Ort, an dem ein Teil des Erzes versteckt wurde. Durch mystische Beschwörungen gelang es ihr, den begehrten

Stoff aus einer Ruine hervorzuzaubern. Die neuen Kräfte fachten ihre Gier nach Macht an, und sie bekämpft jeden, der ihr im Wege steht.



Vor tausenden von Jahren verehrten die Untertanen eines Königs das Erz als göttliche Macht. Ein machthungriges Imperium erklärte dem Land den Krieg. Der Herrscher

versteckte das Erz in einer Steinstatue, als die Niederlage unausweichlich war. Die Statue wurde lebendig und will die untergegangene Zivilisation rächen.



Die Kriegerprinzessin Vallah wurde während eines Eissturms von ihren Kameraden getrennt. Sie suchte in einer Höhle Schutz und fand ein grünes Licht, das hinter einer

dicken Eisschicht brannte. Als sie das Eis mit ihrem Schwert durchschlug, kam sie mit dem Erz in Berührung. Als Wikinger-Göttin beherrscht sie nun die Eislande.



Ein Hexendoktor versklavte die Bevölkerung einer karibischen Siedlung mit seiner

schwarzen Magie. Eines Nachts verbrannten ihn die Dorfbewohner und warfen seine Leiche in einen Sumpf. Dieser verbarg ein Vorkommen des Erzes, das den Hexer wieder zum Leben erweckte – als Voodoo, den Gott der Untoten.



Ein Experiment mit Nuklearwaffen, die mit dem Erz ausgestattet waren, drohte aus den

Fugen zu geraten. Als der zur Vermeidung der Katastrophe ausgeschiedene Soldat am Forschungszentrum ankam, explodierte dies und begrub ihn unter Trümmern. Durch die Kräfte des Erzes wurde er wiederbelebt und in den übermächtigen Kämpfer Warhead verwandelt.

volles, übertrieben gewalttätiges und blutiges Ende bereitet. Es ist wirklich kein Wunder, daß auf der Import-Schachtel der US-Hinweis "ab 17 Jahren" prangt – Kindern und Jugendlichen sollte War Gods auf keinen Fall zugänglich gemacht werden.

Kein Augenschmaus

Den größten Spaß an einem Beat'em-Up haben die Spieler immer, wenn sie einen Special Move oder eine wirkungsvolle Combo herausgefunden haben. Die in War Gods versteckten Besonderheiten sind je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger effektiv, aber auf jeden Fall nicht besonders aufsehenerregend. Prügel-spiel-Kenner werden vor allem grafische Special-Effects vermissen, wie sie seit langem von verschiedenen Spielen

anderer Konsolen bekannt sind. Die vollmundig angekündigte Texturierung ist zwar fehlerfrei und exakt, und die Kämpfer bewegen sich flüssig, der Spielspaß stellt sich aber nur in kleinen Mengen ein.

Die tristen Kampfschauplätze wirken veraltet, wenn Sie sie mit anderen Games vergleichen. Auch der Tunneleffekt nach der Auswahl der Spieler macht nicht mehr viel her, wenn er völlig unvermittelt zum Stillstand kommt. Die Akustik dagegen ist mindestens "OK". Die Musik ist gefällig und lenkt nicht vom Spielgeschehen ab, die Soundeffekte passen zur momentan ausgeführten Aktion.

Echt tödlich

Angesichts der Beat'em-Up-Konkurrenz auf anderen Konsolen steht War

Gods nicht gerade als Perle des Genres da. Das grafische Design des gesamten Games scheint mit der heißen Nadel gestrickt worden zu sein. Besonders detailliert sind allerdings die ultrabrutalen Fatalities, die der BPS mit Sicherheit das Wasser in die Augen treiben würden, sollte das Spiel jemals in Deutschland erscheinen. Für ein teures Import-Spiel bietet es eindeutig zu wenig Spaß – in einen Kampfsportkurs ist das Geld eindeutig besser investiert.

Immerhin ist nun endlich ein Polygon-Prügler mit guter Technik für das Nintendo 64 zu haben. Mal sehen, was sich in den nächsten Monaten in diesem Genre noch so alles tut. pat

4,0 SPIELIDEE

3,0 GRAFIK

3,0 SOUND

4,0 PRÄSENTATION

3,0 GAMEPLAY

3,0 MOTIVATION

4,0 PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Beat'em-Ups sind fast immer brutal. Ein gutes Prügel-spiel bietet aber weit mehr – was hier nicht der Fall ist. Wenn die Gewalt wie bei War Gods zum Selbstzweck verkommt, ist bei mir der Ofen aus.

3,5

BEFRIEDIGEND

SPECIAL: PRÜGELSPIELE

Fans des Genres **Beat'em-Up** hatten auf dem N64 bisher nicht viel zu lachen. Nun sind gleich sechs (!) Games angekündigt. Renommierte Firmen wie **Capcom** und **Midway** schielen auf den Titel **"heißestes Prügelspiel"**. von Philipp Schneider

SPECIAL: PRÜGELSPIELE



Schaurig, schauriger, Mace: Man beachte die von der Decke hängenden Gliedmaßen.

MACE

Mit "Mace" will Atari die Krone des Beat'em-Up – Himmels auf dem Nintendo 64 erobern. Wie bei Namcos "Soul Blade" setzen Atari und Midway auf ein 3-D-Game mit leichtem Fantasy-Touch. Die Kämpfer tragen unter anderem scharfe Äxte und gefährliche Zweihänder in ihrem Waffenarsenal herum. Hinzu kommt, daß mystische Gestalten wie z.B. eine Mischung zwischen Wolf und Mensch die Arenen unsicher machen. Dieser ist jedoch nur einer von elf wählbaren Charakteren. Durch Figuren, wie z.B. Lord Deimos (ein echter Ritter mit Schwert und Rüstung) bringt Atari Abwechslung ins Spiel. Selbstverständlich dürfen auch die gefährlichen Endgegner – in diesem Fall Grendal und Asmodius – nicht fehlen. Die Kämpfe solch kurioser Charaktere dürfen natürlich nicht auf einer Blumenwiese ausgetragen werden. Darum baute Atari Arenen ein,

die es wahrlich in sich haben: Sie sind mit gefährlichen Fallen wie z. B. Treibsand oder Stachelwänden geradezu gespickt. Sogar die obligatorischen, von der Decke hängenden Skelette wurden nicht vergessen. Bemerkenswert ist, daß die "Extras" – die an sich nur die Kampfschauplätze "schmücken" würden – in das Spiel mit einbezogen sind. Sie dürfen sich hinter einem Holzblock verstecken oder eine Falle in Gang setzen. Dadurch dürfte das Spiel wesentlich interessanter werden und den Spieler länger fesseln.

Die gruselige Atmosphäre wird durch die perfekte Grafik noch verstärkt. So sind z. B. Namiros Hosen (fast) transparent, und Xiaos Feuerbälle werden von einer leuchtenden Aura umgeben. Insgesamt ist Mace ein Lichtblick am Horizont – doch die wartenden Kunden werden



Die Hintergründe der Kampfarenen wurden liebevoll designt.



Da Ragnar doppelt so groß wie Mordos Kull ist und gleich zwei Äxte sein eigen nennt, wird sein Gegner nur durch Geschick und eine ausgefeilte Taktik gewinnen.



In Mace wurde jedes Detail beachtet – so glänzt z.B. die Sonne auf Lord Deimos Rüstung.

sich wohl noch ein wenig gedulden müssen. Mace erscheint leider erst im Winter '97 – als amerikanische NTSC-Version.

Mace		
ATARI/MIDWAY		
	64M	1-2
Winter '97		

NEU! DAS ABO, DAS SPASS MACHT!

N64

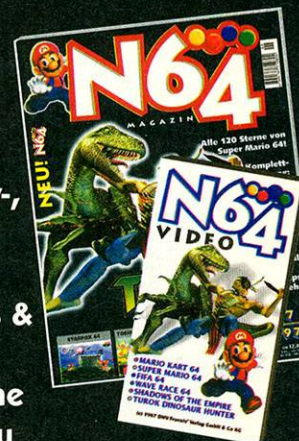
MAGAZIN



**JETZT 12 HEFTE
+ VIDEO
ABONNIEREN
UND VIEL GELD
SPAREN**

Schön ist, wenn man nicht nur die neueste Spielekonsole hat, sondern auch noch das einzige Nintendo-Magazin mit dem monatlichen, nirgendwo sonst erhältlichen Preview-, Demo- und "Vieles-mehr"-Videoband!

Schön blöd ist, wenn man sich die ganzen N64-Leckerbissen (Tests, Tips & Tricks etc.) jeden Monat am Kiosk holen muß, anstatt sie lässig und ohne Mehrkosten vom Briefmann serviert zu bekommen. Schließlich spart man im Abo satte 10% – und die steckt man doch lieber in ein paar geile neue Spiele, oder?



DARK RIFT

Im Gegensatz zu Mace steht für "Dark Rift" noch kein offizieller Releasetermin fest. Dieses Game ist das erste N64-Prügelspiel aus dem Hause Vic Tokai. Für ihr Debut legte sich die japanische Firma ordentlich ins Zeug. Bildschirmfüllende, flackernde Feuereffekte und leuchtende Explosionen zieren das Spielgeschehen und lassen die Herzen der Fans höher schlagen. Trotz der grafischen Goodies läuft das Spiel bisher in 60 fps (frames per second, Bilder pro Sekunde) ab.

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Die menschliche Rasse kämpft – wie sollte es anders sein – gegen die Aliens, acht Krieger und zwei Endgegner stehen sich gegenüber. Die Charaktere sind wirklich "liebevoll" designt. So vertritt z. B. die schaurige Demonica – der Name sagt alles: sie sieht wie ein Dämon aus – die Riege der Außerirdischen. Genau wie die Figuren sind auch die Arenen düster und detailreich gestaltet. Die

dunklen Berge wirken durch grünen Nebel und zerklüftete Felslandschaften noch unheimlicher.

Das Gameplay erlaubt gigantische Combos und Special Moves, die der Spieler langsam aber sicher erlernen muß. Wie man es von einem guten Beat'em-Up erwartet, ist Dark Rift komplett in 3-D gehalten. Insgesamt ist Vic Tokais Erstlingswerk ein Spiel, für das sich das Warten bestimmt lohnt.

Beängstigend düstere Hintergründe zieren die Kampffläche.

Zenmuron feuert gerade einen gigantischen Special Move auf Demonica ab.



Farbenfrohe Feuereffekte und tolle Explosionen sind das Markenzeichen von Dark Rift

Dark Rift		
VIC TOKAI		
	64M	1-2
Releasedatum noch nicht bekannt		

MORTAL KOMBAT 4 UND MK MYTHOLOGIES

Die heißeste Neuigkeit: "Mortal Combat 4" wird auf dem N64 in einer 3-D-Umgebung angesiedelt. Somit verläßt das berühmte Beat'em-Up den flachen Raum und schraubt die Erwartungen an das Game enorm hoch. Endlich bekommen Sie den gewandten Raiden auch einmal von vorne und hinten zu sehen. Zuerst wird dieses Spiel verständlicherweise im Sommer in die Spielhallen

kommen. Während die letzten Vorbereitungen für das blutige Ereignis getroffen werden, ist die fleißige Firma Williams schon beschäftigt, eine Umsetzung für Nintendos High-Speed-Konsole zu programmieren.

Gerüchten zufolge – die sich allerdings als falsch herausstellten – sollte Midways neueste MK-Idee als RPG (=Role Playing Game) erscheinen. Mittlerweile ist jedoch klar, daß "Mortal Kombat Mythologies"

dem Genre Action-Adventure einverleibt wird. Sie kämpfen sich nun als weltbekannter Psychopath Sub Zero durch acht große Levels, die allesamt im nostalgischen Ur-"Mortal Kombat" angesiedelt sind. Um mit der Zeit zu gehen, peppte Williams das unvergleichliche Flair des Games mit Zwischensequenzen und einem phänomenalen 3-D-Schauplatz auf.

Mit beiden Games hat sich Capcom ein hohes Ziel gesteckt. Es wird sich zeigen, ob die Fangemeinde bereit ist, ein neues Spielprinzip und die 3-D-Grafik zu akzeptieren.

Mortal Kombat & MK Mythologies		
WILLIAMS		
	64M	1-4
Winter '97		

STREET FIGHTER 3

Street Fighter 3" ist einer der hier vorgestellten Titel, die Spielhallenfans zuerst als Automaten-Version zu einem dünnen Geldbeutel verleiteten. Nun will Capcom das interessante Game auch für das Nintendo 64 umsetzen – voraussichtlich jedoch nur für das 64DD. Selbstverständlich ließ es sich die einfallreiche Firma nicht nehmen, ein paar neue Features in die neueste "Straßenkämpfer"-Version einzubauen. So erfreut besonders ein Goodie namens "Super Arts" die Spieler. Dies ermöglicht, daß Sie sich – bevor Sie den Kampf beginnen – eine Combo für Ihren Charakter aussuchen. Zur Erklärung: Eine Combo ist eine Reihe von schnell aufeinanderfolgenden Schlägen und Tritten.

Auf dem Automaten sieht Street Fighter 3 jedenfalls sehr vielversprechend aus. Farbenfrohe Hintergründe und brandneue Fighter erfreuen die Spieler. Nun bleibt nur noch die stille Hoffnung, daß Capcom mit Street Fighter 3 – das übrigens in 3-D erscheinen soll – nicht nur einen lauen Nachfolger der erfolgreichen Serie auf die Beine stellt.

Street Fighter 3			
CAPCOM			
	64M		1-2
Releasedatum noch nicht bekannt			

Per Special Move wird Ryu von Dudley auf die Matte geschickt.

Durch neue Charaktere, neue Arenen und eine schicke 3-D-Umgebung sieht Street Fighter 3 sehr interessant aus.



Interplay brachte die Zeichentrickatmosphäre perfekt rüber. Man beachte nur mal die witzigen Special Moves.



Die Fighter gehören zu den abgedrehtesten Charakteren, die jemals das N64 „besucht“ haben.



CLAYFIGHTER 63 1/3

Nachdem die ersten drei Teile der "Clayfighter"-Saga auf verschiedenen Plattformen erschienen sind, präsentiert Interplay stolz den hitverdächtigen Nachfolger namens "Clayfighter 63 1/3". Obwohl der Titel im Stil der "nackten Kanone" mit Leslie Nielsen gehalten ist, hat dieses Game rein gar nichts mit dem Kinofilm zu tun. Viel mehr geht es um den Kampf "Knetfigur gegen Knetfigur". Es sieht fast so aus, als wären die Charaktere Comics wie "Snookums & Meat" entsprungen. Mit wirren Grimassen und zwerchfellerschütternden Special Moves erfreuen sie das Kind, das in jedem Spieler steckt. Schon alleine die Namen der insgesamt zwölf Kämpfer werden Sie zum Grinsen veranlassen. So hüpfen Lady Liberty, Hobocop, Sumo Santa

und Boogerman über die Kampffläche. Natürlich sind auch die aus der SNES-Version bekannten Fighter wie Mr. Frost, The Blob und Battle Bunny vertreten. So unterschiedlich die einzelnen Charaktere auch sind, haben sie jedoch eines gemeinsam: Sie wurden per Stop-Motion mühsam gefilmt und in das Spiel übertragen. Da es durch dieses Verfahren viel zu kompliziert gewesen wäre, die Grafik in 3-D zu halten, entschied sich Interplay für ein 2-D-Prügelspiel. Zum Glück wurde Clayfighter so designt, daß blutrünstige Ausfälle à la "Mortal Combat" gänzlich vermieden wurden.

Clayfighter 63 1/3			
NINTENDO/INTERPLAY			
	64M		1-2
Releasedatum: Juni '97			

Special: Messe-Vorbericht

Messegeflüster E3

Seit der Olympiade 1996 ist Atlanta durch die gut **ausgebaute Infrastruktur** als **Messestandort prädestiniert**. Nicht zuletzt deshalb findet in der amerikanischen Stadt vom 19. bis 21. Juni die **Entertainment-Messe E3** statt. von Richard Eisenmenger



Der Arcadeprofi Midway wird sein lang erwartetes Prügel-spiel "Wargods" präsentieren – wenn wir es auch schon getestet haben.



Extreme G (Acclaim) ist eines der Spiele, das im Nintendo-Bus angetestet wird.



len – die große Spieleflut wird aber leider nicht über uns hereinbrechen.

Nintendo intern

Das Nintendo-Lager hält einige Überraschungen für N64-Fans bereit. Zunächst werden ein paar neue Informationen über das 64DD erwartet. Für "Big N" steht die Software im Vordergrund, daher wird sich das Laufwerk nicht unbedingt am technisch Machbaren (z.B. Verwendung des CD-

Nachfolgers DVD) orientieren, sondern sich nach den Spieleprogrammieren richten. Auf der E3 wird Nintendo einige weitere Details um die Erweiterung lüften, vielleicht klären die Japaner endlich auf das Chaos um "Zelda 64", "Mother 3" und ein anderes mysteriöses Rollenspiel, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll.

Gerüchte kursieren ebenfalls um Nintendos neues Handheld-System, das – mit einem farbigen Bildschirm ausgestattet – den Game-Boy ablösen soll. Das Projekt trägt den Na-

men "Atlantis", laut Nintendo ist das Produkt aber noch lange nicht fertig. Aus Vergangenheit (Super NES) und Gegenwart (N64, 64DD) wissen wir aber: Nintendo wartet immer nur auf die Fertigstellung eines oder mehrerer brillanter Spiele, bevor eine Konsole verkauft wird. Ab dem 19. Juni wissen wir mehr.

Laut Nintendo sind die wichtigsten Softwaretitel für dieses Jahr "Starfox 64", "Clayfighter 63 1/3" (Interplay) und "Hexen" (GT Interactive). Zelda 64 dürfte vielleicht ebenfalls noch 1997 in den Läden stehen. Der Plan, das Rollenspiel zur 64DD-Einführung zu benutzen, scheint veraltet – Zelda 64 soll auch auf ein Modul passen. Die Gerüchteküche bro-

delt allerdings noch viel heftiger um einen anderen, völlig unbekannten und geheimgehaltenen Titel, den Nintendo zur E3 der Öffentlichkeit präsentieren möchte. Über 40 Entwickler sollen an dem Hit arbeiten, dessen Umfang den von Zelda bei weitem übertreffen wird.



Das Unterhaltungsspektakel findet im Georgia World Congress Center und im Georgia Dome der Olympiametropole Atlanta statt. Über 450 Aussteller reihen sich auf und präsentieren ihre geheimgehaltenen Produkte einem Fachpublikum aus Entwicklern und Händlern – Endkunden sind auf der E3 nicht zugelassen. Dennoch ist die E3 eine der wichtigsten Entertainment-Messen überhaupt, sie wird mit jedem Jahr größer und zeigt die neuesten Trends in der Unterhaltungstechnik.

Die E3 steht ganz im Zeichen neuer Produkte für PCs und etablierter Konsolen wie die PlayStation. Trotzdem hat Nintendo neben Sega und Sony den größten Stand und wird einige Neuerungen für das Nintendo 64 vorstellen.



Umsetzung von Hexen und Acclaims neues "NFL Quarterback Club '98" (siehe unten) dürfen die Besucher einen Blick werfen.

Neue Entwicklungs- umgebung

Eine Pressenachricht vom April wird nun auf der E3 erste Früchte zeigen: Microsofts Tochter Softimage (eine Firma für Multimedia-Software) entwickelt in Zusammenarbeit mit Nintendo die "GDE" – Nintendo Game Development Environment, eine Entwicklungsumgebung für Nintendo-Spiele. Damit werden die engen Grenzen des Nintendo-eigenen Entwicklungssystems gesprengt, das Spieleproduzieren auf PCs erleichtert und vorangetrieben, wobei alle technischen Möglichkeiten des N64 ausgereizt werden sollen. Softimage-Produkte wurden bereits eingesetzt, um einige Spiele wie "Super Mario 64" und "Wave Race 64" umzusetzen.

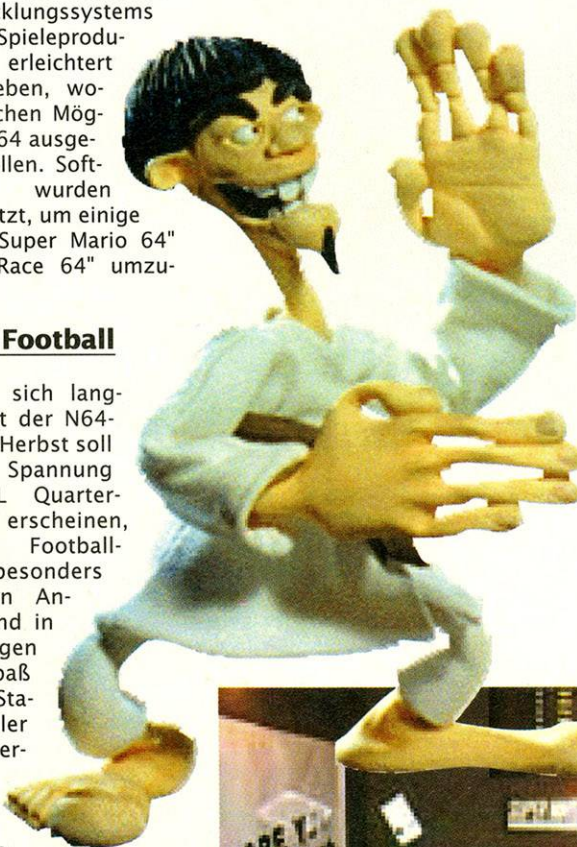
American Football

Acclaim macht sich langsam in der Welt der N64-Spiele breit. Bis Herbst soll das allseits mit Spannung erwartete "NFL Quarterback Club '98" erscheinen, ein American Football-Spektakel, das besonders in den Staaten Anklang finden und in Europa einigen Fans viel Spaß bringen wird. Stadion und Spieler sind selbstverständlich aus Polygonen zusammengesetzt; in Zusammenarbeit mit den verschiedenen Kameraoptionen und Acclaims Animationserfahrungen verspricht das Spiel ein aufregendes Erlebnis für Spielergruppen zu werden. NFL Quarterback Club '98 wird übrigens von Iguana Entertainment erschaffen, der Software-Schmiede, die auch für "Turok" verantwortlich ist.

Superman auf Camelot

Die Warner Bros. (Bugs Bunny, Batman etc.) machen sich nun

auch im Computerspiele-Business breit und wollen zur E3 bereits erste Ergebnisse zeigen. So arbeiten die Amerikaner gerade an einer Film-CD-ROM mit dem Titel "Quest for Camelot", einer Reise ins Britannien vor tausend Jahren, als König Artus mit seiner Tafelrunde so manche Nacht durchzechte. Titus Software wurde verpflichtet, das fertige Produkt als Videospiel für alle marktüblichen Konsolen, darunter auch das N64, zu produzieren. Gespannt dürfen wir sein, wieviel von den Original-Dialogen erhalten bleibt, denn hier trumpft WB mit großen Namen: Pierce Brosnan, Jane Seymour, Gabriel Byrne, Gary Oldman – so



TICKER

● **Doom läßt grüßen** – GT Interactive und id Software haben sich nun endlich entschlossen, das indizierte PC-Kultspiel "Duke Nukem 3D" für das Nintendo 64 umzusetzen. PC-Besitzer können auf der E3 derweil schon den Nachfolger begutachten: "Duke Nukem Forever".

● **Gerüchten zufolge arbeitet endlich auch Namco an einem N64-Spiel**, die Fans hoffen auf eine Tekken-ähnliche 3-D-Prügelei.

● **Nyko wird zwei neue Luxus-Joypads für das N64 vorstellen**. Bislang sind von Nyko TV-Antennenadapter, Verlängerungskabel und eine spezielle N64-Tragetasche verfügbar.

● **UBI Soft präsentiert das Formel-1-Rennspiel "F1 Pole Position 64"**, eine verbesserte Version von "Human Grand Prix".

● **Wrestle-Fans werden von "WCW's Nitro" begeistert sein**. THQ machte sich zur Aufgabe, die beste 3D-Wrestling-Action zusammenzustellen. **af**

Um ein wenig mehr Aufmerksamkeit (als ob das nötig wäre) auf das N64 zu lenken, hat sich Nintendo etwas Witziges überlegt: Bis zum 19. Juni, dem Start der Messe, besucht ein großer Nintendo-Bus alle größeren amerikanischen Städte zwischen Seattle und Atlanta. In ihm können sich Konsoleninteressierte vom N64 überzeugen lassen und die Titel "Starfox 64", "War Gods" (Midway), "Dark Rift" und "Extreme G" anspielen. Sogar auf die



gar Eric Idle ist mal wieder mit dabei.

Der zweite Kandidat der Brüder ist ein Videospiel zur neuesten Zeichentrickserie, die in den Staaten für Furore sorgt: Superman fliegt wieder – über das N64, den GameBoy, die PlayStation und den Saturn. **af**



Im Innern des Nintendo-Busses, der bis zum 19. Juni von Seattle nach Atlanta fährt, dürfen Fans die neuesten Spiele ausprobieren.



Von der **Spielkarten-Produktion** über die erfolgreiche **"Game&Watch"-Serie** bis hin zur 64-Bit-Technologie – seit 15 Jahren **dominiert Nintendo** mit **ungebrochenem** Erfolg den **Unterhaltungssektor**. Trotz der ständigen **Attacken von Sega** und dem relativ neuen – aber nicht minder gefährlichen – **Konkurrenten Sony**, konnte **"Big N"** seine **Spitzenstellung** weiterhin ausbauen. Welches Geheimnis steckt hinter **diesem Erfolg**? Welche Köpfe lenken den Konzern? Und wie schafft es **Nintendo**, den Mitbewerbern immer einen **Schritt voraus** zu sein? von Michael Schmithäuser

BIG N

Die Nintendo-Story

Heutzutage verlangt kaum mehr einer nach einem Taschentuch – man sagt "Tempo". Wenn jemand nach einem Klebestreifen sucht, will er einen "Tesa Film". Und kommt das Thema auf "Videospiele", setzen viele Menschen diesen Begriff mit dem Synonym "Nintendo" gleich. Beispiel: Jüngst kassierte David James, Torhüter der Fußballmannschaft FC Liverpool, drei vermeidbare Gegentore. Nach dem Spiel entschuldigte er sich bei der Presse mit einer denkwürdigen Ausrede: "Ich war unkonzentriert, weil ich gestern Nacht acht Stunden lang Nintendo gespielt habe." Neben David leiden Millionen von Menschen auf diesem Planeten unter dem mysteriösen "Nintendo-Syndrom".

Es war einmal in Japan...

Einen derartigen Erfolg hat sich der Gründervater von Nintendo nicht träumen lassen. Anders als zeitgenössische Unternehmen wie Sega ist Nintendo schon vor mehr

als hundert Jahren in den Entertainment-Markt eingestiegen. Fusajiro Yamauchi hob das Unternehmen im Jahre 1889 aus der Taufe. Der findige Geschäftsmann produzierte handgemachte Blätter für das japanische Kartenspiel "Hanafuda". Unglaublich, aber wahr: An diesem Traditionsprodukt hat "Big N" bis zum Ende der 80er Jahre erfolgreich festgehalten. Seit jenen frühen Tagen hat sich das Unternehmen kontinuierlich weiterentwickelt – Rückschläge und Fehlentscheidungen kann man an einer Hand abzählen. Warum sich Nintendo so sehr von seiner manchmal arg gebeutelten Konkurrenz abhebt, liegt in der Historie der Firma begründet.

Von Stundenhotels und Liebesmessern

Nachdem die Nintendo Company Ltd (kurz "NCL") den Spielkarten-Markt unter ihre Kontrolle gebracht hatte, suchte Hiroshi Yamauchi nach weiteren Expan-

sionsmöglichkeiten. Der Enkel des im Jahre 1949 an einer Herzattacke verstorbenen Firmengründers hatte gleich drei Ideen auf einmal in petto: Einen Instant-Reis, ein Taxiunternehmen und – man höre und staune – ein Stundenhotel für frischverliebte Pärchen. Diese Art von Vergnügungs-Herbergen ist aufgrund des knapp bemessenen Wohnraums in Japan ein durchaus ehrbares Geschäft.

Doch Hiroshi blieb der Erfolg verwehrt – keiner der neuen Unternehmenszweige fuhr auch nur annähernd so hohe Gewinne wie die Spielkarten-Abteilung ein. Und so besann man sich in der Führungsetage auf die traditionellen Stärken – unter anderem das dichte Vertriebsnetz im Entertainment-Bereich. In nahezu jedem Laden auf der japanischen Insel gab es die Hanafuda-Karten von Nintendo zu kaufen. Was lag also näher, als weitere Unterhaltungsprodukte über die vorhandenen Kanäle unter's Volk zu bringen?

Und so wurde 1969 die neue Abteilung "Games" unter der Leitung des aufstrebenden Managers Gumpei Jokoi ins Leben gerufen. Der langjährige NCL-Mitarbeiter war für die Kartenproduktion verantwortlich gewesen und schien seiner neuen Aufgabe zunächst nicht gewachsen zu sein. "Was soll ich denn nun machen?" fragte er in seiner Ratlosigkeit den Firmenchef – "Etwas Großartiges!" lautete die Antwort von Hiroshi Yamauchi.

Derart motiviert, zerbrach sich der ehemalige Qualitätsprüfer den Kopf und legte dabei eine erstaunliche Kreativität an den Tag. Auf Gumpeis Konto gehen so skurrile Produkte wie die "Ultra Hand" (ein meterlanger Teleskop-Greifarm), die "Ultra Machine" (ein Baseball-Spiel für den Einsatz in der Wohnung) sowie der "Love Tester" (ein Meßgerät für den Grad der Liebe zwischen Mann und Frau). Und siehe da, plötzlich interessierten sich alle Japaner für die neuen Nintendo-Produkte. Dank Gumpei's Ideenreichtum

Die fünf größten Erfolge von Nintendo

1. Das Nintendo 64

In Zusammenarbeit mit Silicon Graphics hat Nintendo die Konsole für das 21. Jahrhundert geschaffen – die ideale Basis für perfektes Gameplay in revolutionären 3-D-Welten.

2. Das NES

Als nach dem Abgang von Atari die ganze Szene den Tod der Videospiel-Konsolen heraufbeschwor, machte sich Nintendo mit der legendären 8-Bit-Konsole an die erfolgreiche Wiederbelebung des Marktes.

3. Das SuperNES

Das 16-Bit-System war "die" Konsole der frühen 90er – für kein anderes System sind mehr Spieleklassiker erschienen als für das Super Nintendo.

4. Der Game Boy

Ein typisches Nintendo-Produkt: Innovativ und erschwinglich. Der Game Boy setzte sich weltweit als einziges portables Videospiel-System durch – nicht zuletzt durch die beste "Tetris"-Version aller Zeiten.

5. Mario

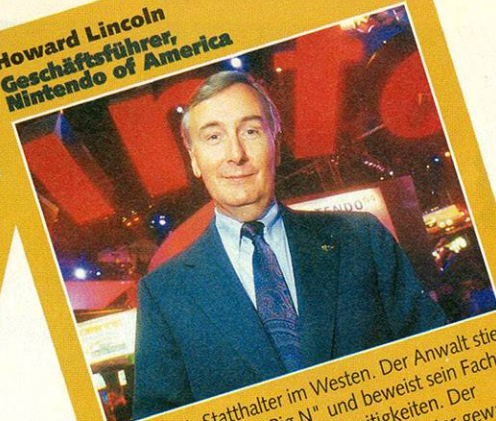
Wie Pac Man und die Space Invaders wurde auch Mario zu einer Ikone der Videospiel-Geschichte. Der italienische Klempner wirkt heute noch genauso frisch und dynamisch wie vor 16 Jahren.

Hiroshi Yamauchi
President, Nintendo Co Ltd



Der alleinige Herrscher des Nintendo-Imperiums. Führt das Unternehmen bereits seit 1949 von einem Erfolg zum nächsten. Von dem knallharten Geschäftsmann wird gesagt, daß er sehr leicht reizbar ist – ein Mann, mit dem man nicht spaßen sollte.

Howard Lincoln
Geschäftsführer, Nintendo of America



Yamauchis Statthalter im Westen. Der Anwalt stieß im Jahre 1982 zu "Big N" und beweist sein Fachwissen besonders in Rechtsstreitigkeiten. Der Mann mit dem berühmten Namensvetter gewann schon mehrere Prozesse für Nintendo und gilt als harter Verhandlungspartner.

Die Nintendo-

und seiner untrüglichen Spürnase für Trends konnte die altherwürdige Kartenfabrik endlich in neue, profitable Geschäftsfelder vorstoßen.

Im Windschatten von Yokoi machten sich zwei Manager namens Masayuki Uemura und Genyo Takedo daran, den Markt für elektronische Spiele-Hardware zu erschließen.

Uemura, ein ehemaliger Sharp-Ingenieur, und Takedo, der sich auf die Stellenanzeige eines Spielzeug-Designers beworben hatte, entwickelten unter der Federführung von Gumpei Yokoi die "Nintendo Beam Gun". Diese Lichtpistole wurde sowohl mit den ersten Videospielsystemen für den Hausgebrauch, als auch in Verbindung mit Spielautomaten eingesetzt. Damit war der Grundstein für Nintendos Einzug in den Olymp der führenden Entertainment-Companys gelegt.

Die wilden Achziger

In den ausgehenden 70er Jahren schloß sich Nintendo mit dem Elektronikgiganten Mitsubishi zusammen, um gemeinsam an einer Konsole für den Heim-Markt zu basteln. Zu dieser Zeit, als man Spielkonsolen noch liebevoll "Telespiele" nannte, präsentierte Nintendo das "Color TV Game 6" und das leistungsstärkere System "Color TV Game 15". Der einzige Un-

terschied: Während ersteres nur sechs Varianten des Klassikers "Pong" bot, konnte man sich mit letzterem an 15 (!) Pong-Klones erfreuen. Des weiteren entwickelten Uemura und Takedo die ersten simplen Fahrsimulatoren und Break-Out-Konsolen für Zuhause.

Anfang der 80er erreichte das Taschenrechner-Fieber seinen Höhepunkt. Die schlauen Nintendo-Manager entwarfen aus den mittlerweile billigst verfügbaren Hardware-Komponenten eine Taschenspiel-Serie namens "Game & Watch" (in Deutschland unter dem Namen "Trick-o-tronic" bekannt). Die handlichen Geräte verfügten über ein LC-Display mit eingeschränkter Grafikfähigkeit und zwei Richtungs-Tasten. Mehr als 50 "Game & Watch"-Titel (unvergessen: das legendäre Aufklapp-Gerät "Donkey Kong" mit zwei Bildschirmen) überfluteten die Weltmärkte und entwickelten sich zu absoluten Verkaufsknüllern.

Doch Yamauchis Hauptaugenmerk lag zu dieser Zeit auf den Arcade-Geräten, deren Glanzzeit mit Taitos "Space Invaders" eingeleitet wurde. Und so setzte der Nintendo-Herrscher seine Ingenieure auf die Entwicklung von Spielhallen-Geräten an, um sich seine Anteile am millionenschweren Spielhallen-Boom zu sichern. Heute kennt kaum jemand mehr die Nintendo-Automaten wie "Sky Skipper", "Radarscope" oder "Sheriff". Zwar füllten sie die Kassen der Spieleschmiede ganz gut, doch in die Annalen der Arcade-Ära gingen sie nicht ein. Für weltweites Aufsehen sollte dann ein anderes Produkt sorgen – das "Famicom".

8-Bit-Wunder

Die erste Nintendo-Konsole mit fortschrittlicher 8-Bit-Technik und auswechselbaren Spielmodulen war ein Meilenstein in der Firmengeschichte. In den ersten zwei Monaten konnte "N" in Japan mehr als eine halbe Million Famicoms absetzen und avancierte spätestens damit zu "Big N". Die in Europa als "Nintendo Entertainment System" (NES) bekannte Konsole konnte gar nicht so schnell nachproduziert werden, wie sie aus den Regalen verschwand. Schlüssel des überwältigenden Erfolgs war der rege Software-Support der größten Entwicklerfirmen – darunter Namco, Konami und Capcom. Das reichhaltige Spieleangebot sorgte auch dafür, daß das NES zu seiner Markteinführung in Europa und speziell in Nordamerika reißenden Absatz fand. 1990 war ein Drittel aller amerikanischen Haushalte mit der 8-Bit-Konsole ausgestattet.

In den frühen 90er Jahren machte Nintendo allein soviel Umsatz wie alle führenden Filmproduktionsfirmen Amerikas zusammen genommen – das gleiche galt für den Reingewinn. Dieser schier unglaubliche Erfolg schockte die gesamte Geschäftswelt – und auch "Big N" selbst.

Auftritt: Mario

Doch eine Box aus Plastik, angefüllt mit ein paar elektronischen Schaltkreisen, ist nur zu einem Bruchteil für eine derartige Erfolgsgeschichte verantwortlich. Viel wichtiger sind kreative Köpfe, die

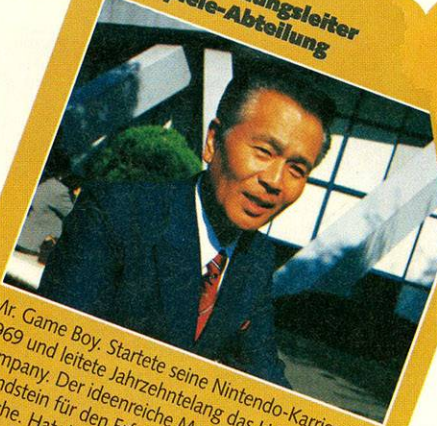
in der Lage sind, die toten Schaltkreise mit Leben zu füllen. Einer dieser Köpfe – vielleicht der kreativste von allen – stieß bereits im Jahr 1977 zu Nintendo. Shigeru Miyamoto war lange Zeit in der eher tristen Planungs-Abteilung des Unternehmens beschäftigt. 1980 suchte Hiroshi Yamauchi nach einem fähigen Mitarbeiter für die Entwicklung eines neuen Videospiels. Bei Miyamoto gelangte er an genau den richtigen: Schon seit seiner College-Zeit war der junge Mitarbeiter fasziniert von elektronischen Spielen und brannte förmlich darauf, für Nintendo seine eigenen Vorstellungen verwirklichen zu können. Miyamoto erhielt den Auftrag – und läutete eine neue Ära der elektronischen Unterhaltung ein.

Was Shigeru an den Videospielen dieser Tage störte, war deren simpler Anspruch – Pong-Klone und Shoot'em-Ups à la Space Invaders waren ihm zu limitiert und auf die Dauer viel zu langweilig. Er wunderte sich darüber, warum Videospiele dramaturgisch nicht genauso aufgebaut wurden wie Bücher oder Filme. Mit diesen revolutionären Denksätzen im Kopf, machte er sich 1981 an die Entwicklung von "Donkey Kong". Obwohl das Werk gegen alle bisherigen Spielautomaten-Tugenden verstieß und selbst einige Nintendo-Mitarbeiter zu harscher Kritik veranlaßte, wurde es ein Riesenhit – und zur ersten Spielwiese für einen italienischen Klempner namens Mario.

Nachdem sich in den USA mehr als 60.000 Automaten verkauft hatten, traten Mario und sein haariger Gegenspieler Kong ihren



Gumpei Yokoi
ehem. Abteilungsleiter
der Spiele-Abteilung



Shigeru Miyamoto
General Manager und
Chefentwickler für
Entertainment-Produkte



Marios Vater. Begann vor 20 Jahren seine steile Karriere als erster wahrer Künstler im Hause Nintendo. Mittlerweile ist Miyamoto der meistangesehene Spiel-Designer der Welt mit einem beachtlichen Ausstoß an qualitativ hochwertigen Hit-Titeln. Sozusagen der "DaVinci der Spielebranche".

Mr. Game Boy. Startete seine Nintendo-Karriere 1969 und leitete Jahrzehntlang das Herzstück der Company. Der ideenreiche Manager legte den Grundstein für den Erfolg Nintendos in der Spielebranche. Hat das Unternehmen im letzten Jahr verlassen, um seine eigene Spielzeugfirma zu gründen.

Die fünf größten Flops von Nintendo

- 1. Der Virtual Boy**
Nintendo setzte große Hoffnungen in das neuartige Spielsystem. Doch fehlender Software-Nachschub und Kopfschmerzen der Spieler wegen des schlechten Displays ließen den Virtual Boy gewaltig floppen.
- 2. R.O.B.**
Diese Hardwareerweiterung für das NES – ein "Robotic Operating Buddy" – bereitete den Spielern genausoviel Spaß wie das "Wort zum Sonntag".
- 3. Der Power Glove**
Ähnlich wie der Virtual Boy sollte auch der coole Datenhandschuh vom Cyberspace-Boom profitieren – doch wahre Nintendo-Fans steuern Mario lieber mit traditionellen Joy-pads.
- 4. Das NES-Disk-System**
Dieses Diskettenlaufwerk für das altbewährte Nintendo Entertainment System erschien lediglich in Japan – und wurde mangels Kaufinteressenten sogleich wieder eingestampft.
- 5. Der Zapper**
Mitte der 80er sahen sowohl Nintendo als auch Konkurrent Sega die Zukunft der Videospiele in Lichtpistolen-Addons wie dem "Zapper". Ein fataler Trugschluß.

Story

weltweiten Siegeszug an – und alles nur wegen der erfrischend anderen Denkweise eines Herrn Miyamoto. Nach der Entwicklung weiterer Spielautomaten, darunter das bekannte Gerät "Mario Bros." (1983) und einer Reihe von Game&Watch-Titeln, verlegte sich das Software-Genie im Jahre 1984 auf die Produktion von Famicom-Modulen. Shigerus erste Kreation, "Super Mario Bros.", war der Verkaufsmotor für das NES in der westlichen Welt. Die steile Karriere des Top-Designers ist gepflastert mit Meilensteinen der Videospiel-Geschichte: "Super Mario World", "Stunt Race FX", "Star Fox", "Yoshi's Island" – und natürlich "Super Mario 64".

Das Ende des Monopols

Der Hit-Lieferant Miyamoto entwickelte sich spätestens 1989 zum wichtigsten Mitarbeiter des Unternehmens – denn in diesem Jahr tauchte mit Sega erstmals Konkurrenz im bislang allein von Nintendo beherrschten Konsolenmarkt auf (abgesehen von der erfolgreichen, aber leidlich kurzen Atari-Ära).

Das "Sega Mega Drive" lockte die Konsolen-Junkies mit überras-

genden technischen Daten – es war das erste 16-Bit-System für den Heim-Markt. Während sich Nintendo im eigenen Land dank des hervorragenden Software-Angebots behaupten konnte, mußte es in den westlichen Ländern eine empfindliche Schlappe einstecken. Doch diesen Umstand konnten die bisherigen Monopolisten nicht auf sich sitzen lassen – und so holten sie mit dem "Super Nintendo Entertainment System" (kurz "SNES") zum vernichtenden Gegenschlag aus. Neben berauschenden Hardware-Eigenschaften der 16-Bit-Konsole war es wieder einmal die Miyamoto-Software, die einen nicht unbedeutenden Anteil an den riesigen Verkaufserfolgen des SNES hatte.

Acht Jahre später begann das selbe Spielchen von vorne – während Sega mit dem "Saturn" und der mächtige Konzern Sony mit der "PlayStation" schon 1995 die ersten 32-Bit-Konsolen präsentierten, ließ sich Nintendo Zeit und erschien erst anderthalb Jahre später mit einem neuen Gerät auf der Bildfläche.

Auch diesmal hatte Sega das Nachsehen – allerdings nicht gegenüber "Big N", sondern gegen-

über der Marketing-Allmacht von Sony. Die "It's not a trick"-Company hatte sich in beispiellosen Werbekampagnen die Zielgruppe der 20- bis 30-Jährigen geangelt – ein enormes Käufer-Potential, das sowohl durch Sega als auch durch Nintendo bislang stark vernachlässigt worden war. Während Sega in Deutschland so gut wie aus dem Rennen ist, versucht Nintendo mit einer neuen Software-Politik auch die älteren Semester anzusprechen. Typische Erwachsenen-Titel wie "Turok" oder "Doom 64" sind für die reifere Generation maßgeschneidert – Sony soll mit seinen eigenen Waffen geschlagen werden. Und natürlich mit einer Verdopplung der Bit-Anzahl – denn gegen die exzellente Hardware des N64 wirken die 32-Bitter wie Relikte aus längst vergangenen Tagen.

Die Erfolgs-Formel

Der beispiellose Erfolg von Nintendo kann nicht an einem spezifischen Faktor festgemacht werden. Es ist vielmehr die Kombination vieler einzelner Mosaiksteinchen, die Nintendo groß gemacht hat – und auch weiterhin groß hält.

Den Führungsqualitäten von Hiroshi Yamauchi kommt eine wichtige Rolle zu: Seine Entscheidungen – oft aus reinem Instinkt heraus getroffen – führen Nintendo zur richtigen Zeit in die richtigen Märkte. Dann wären da noch die Hardware-Gurus, die mit ihren Geräten stets den Nerv der Zeit treffen – vom NES über den Gameboy und das SNES bis hin zur Silicon-Graphics-Coproduktion N64. Kein anderer Konsolenhersteller hat bislang so viele erfolgreiche Gerätschaften auf den Markt gebracht wie "Big N". Und last but not least untermauert die hauseigene Software-Entwicklungsabteilung die marktbeherrschende Stellung von Nintendo. Stets dem Weg des unkonventionellen Miyamoto folgend, gehören die Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten zu den besten Vertretern ihrer Zunft. Wenn alle Beteiligten dieser Erfolgsformel treubleiben, sieht Nintendo mindestens weiteren 100 rosigen Jahren entgegen.



Nintendo im Wandel der Zeit

1889

● Fusajiro Yamauchi gründet "Nintendo Fusai" und produziert Karten für das traditionelle japanische Hanafuda-Spiel. Frei übersetzt ergibt das kurze Wort "Nintendo" eine ellenlange fernöstliche Lebensweisheit: "Arbeite hart, doch am Ende liegt alles in der Hand des Himmels".

1970

● Nintendo stößt im Spielkarten-Business an seine Expansionsgrenzen. Neue Geschäftsfelder werden aufgetan – Spielzeug wie der Teleskop-Greifer "Ultra Hand" wird im Land der aufgehenden Sonne millionenfach verkauft.

1972

● Ataris "Pong", das erste ernstzunehmende Videospiel, erobert Amerikas Clubs und Bars.

1977

● Nintendo präsentiert unter der Leitung von Hiroshi Yamauchi sein erstes Videospiel für den Anschluß an den Fernseher. Das "Color TV Game 6" enthält sechs Pong-Varianten.



Miyamoto Ansicht



Wenn man über den "Vater der Videospiele" spricht, kommt einem automatisch Nolan Bushnell in den Sinn – der Erfinder von Ataris "Pong". Den Titel "Vater des modernen Videospieles" beansprucht jedoch ein anderer für sich – Nintendos unangefochtener Spiele-guru Shigeru Miyamoto.

Seit 1981 landet der kreative Kopf von "Big N" einen Superhit nach dem anderen – die Spanne seines Schaffens reicht vom ersten Jump'n-Run der frühen 80er Jahre, "Donkey Kong", bis hin zum vielleicht besten Videospiel aller Zeiten im Jahre 1996, "Super Mario 64".

Während Miyamoto 1981 bei den ersten Mario-Skizzen noch selbst Hand anlegte, hat er sich mittlerweile hinter die Kulissen der Spieleproduktion zurückgezogen. Als General Manager wacht er über eine Armada von kreativen Software-Entwicklern, die alle von seinem untrüglichen Gespür für gutes Gameplay profitieren. Miyamoto ist ein bescheidener Mann, der sich die kindliche Naivität auch im fortgeschrittenen Alter bewahren konnte und gerade damit seine einflussreiche Rolle im Geschäft der Spieleentwicklung untermauert. Der 40jährige radelt gerne mit dem Mountainbike in das Nintendo-Hauptquartier in der Tempelstadt Kyoto – das Auto läßt er lieber stehen. Wenn er nicht gerade mit dem Designen von Spielen beschäftigt ist, betreibt er seine Hobbys Schwimmen und Gitarre spielen. Sein Lieblingsfilm ist das

Abenteuer-Epos "Jäger des verlorenen Schatzes", dessen Produzenten George Lucas er als Idol verehrt.

Die Beiträge von Lucas und Miyamoto in ihren jeweiligen Schaffensgebieten lassen sich hervorragend miteinander vergleichen – sie setzten Standards für das gesamte Genre.

Miyamoto über... ...Spielmodule

Ich denke, mittlerweile haben wir genug Software produziert, die beweist, daß die Modultechnik längst noch nicht zum alten Eisen gehört. Aber leider denken viele Japaner anders – sie sehen in der CD-ROM-Technologie einen Trend, dem man unbedingt folgen muß, und der Chip-Module völlig überflüssig macht. Aber wenn es dann letztlich um die spielerischen Inhalte geht, haben wir bewiesen, daß immer noch genug Leben in den guten, alten Modulen steckt. Wir müssen nur noch unsere Kunden davon überzeugen, daß man eigentlich keine CDs braucht, um Spaß am Spiel zu haben.

Miyamoto über... ...die Soundfähigkeiten des N64

Viele Spieler bestehen auf absolut realistisch klingenden Soundtracks – wie von einem großen Orchester. Doch ich sage unseren Sound-Ingenieuren immer wieder: "Beschäftigt euch nicht mit der Quantität der Musikstücke in einem Spiel, sondern arbeitet lie-

ber mit Hingabe an der Qualität der Soundtracks."

Es mag schon sein, daß sich Soundprogrammierer ohne das Medium CD-ROM über mangelhafte Speicherkapazitäten ärgern. Doch auf der anderen Seite stellen sie dann während der Ausarbeitung der Musikstücke fest, daß weniger mehr sein kann. Sie sollen lieber an der Interaktivität der Soundtracks feilen, statt Megabytes von dahinplätschernder CD-Musik zu komponieren. Ich denke, unsere ausgefeilten musikalischen Arrangements brauchen in keinsten Weise den Vergleich mit den aufgenommenen Musikkonserven unserer Tage zu scheuen.

Miyamoto über... ...Super Mario 64

Ich denke, wir haben bei der Entwicklung von Super Mario 64 die Tatsache berücksichtigt, daß 3-D-Spiele bislang von den Entwicklern aus reinem Selbstzweck heraus gestaltet wurden. Wir gingen aus dem Blickwinkel des Spielers an die Sache heran. Wir legten jeglichen Programmierer-Egoismus ab und versuchten, die Bedürfnisse der Kunden nach einer gelungenen Steuerung, perfekten Kamera-Blickwinkeln und leicht verständlichem Gameplay zu befriedigen. Für mein Team stellte die neuartige 3-D-Umgebung kein Problem dar – wir experimentieren ja schon seit der Erscheinung des FX-Chips für das Super Nintendo mit räumlichen Spielwelten. Und so mußten wir und bei der Entwicklung von Super Mario 64 nur auf unsere alten Tugenden besinnen – nämlich die Bedürfnisse des Kunden in vollem Umfang zu erfüllen.

Natürlich lernten wir während der Arbeiten auch die Hardware

des N64 wie unsere Westentasche kennen. Ich entdeckte auch einige Schwachstellen in der 3-D-Engine, die verbessert werden könnten, und gab meine Anregungen an die Hardware-Abteilung weiter. Leider hatten wir keine Zeit, die Verbesserungsvorschläge umzusetzen, doch beim nächsten 3-D-Spiel – zum Beispiel "Zelda 64" – werden wir die Engine deutlich optimieren. Spiele wie "F-Zero" werden danach in einem völlig neuen Gewand erscheinen.

Miyamoto über... ...das N64-Joypad

Es ist kinderleicht, sich an die neue analoge Steuerung zu gewöhnen. Die meisten Spieler können nach spätestens zwei Stunden perfekt mit dem Analogstick umgehen. Doch die eigentliche Frage ist: Werden die Spieler diese ungewöhnliche Steuerungsvariante auf lange Sicht akzeptieren? Bei der Einführung des NES war die gesamte Spieler-Schar auf Joysticks eingeschworen, und es gab viele negative Stimmen zum neuen Digital-Joypad. Doch letztendlich gewöhnten sich die Kunden an das Pad – ich hoffe, mit dem N64-Joypad tritt ein ähnlicher Gewöhnungsprozess ein.

Miyamoto über... ...seine Rolle bei Nintendo

Mittlerweile habe ich drei Kern-Aufgaben innerhalb des Unternehmens zu erfüllen. Da wäre zunächst einmal mein "normaler" Job als Spiele-Produzent, in dem ich eng mit den Chefprogrammierern von vier oder fünf Titeln zusammenarbeite. Dadurch sieht es so aus, als würde ich ständig auf mehreren Hochzeiten tanzen und

1977

Shigeru Miyamoto startet seine Karriere in Nintendos Planungs-Abteilung.

1979

Nintendo versucht sich im Spielhallen-Geschäft. Dabei entstehen eher durchschnittliche Arcade-Automaten wie "Hellfire", "Sheriff", "Sky Skipper" und "Radarscope".

1981

Der Automat "Donkey Kong", Miyamos erstes Spiel, wird ausgeliefert und ent-

wickelt sich auf der ganzen Welt zu einem Mega-Hit. Gleichzeitig ist es das Debüt für den italienischen Klemmer Mario.

Die ersten Taschenspiele aus der "Game&Watch"-Reihe erscheinen.

1983

Das "Famicom", außerhalb Japans unter dem Namen "Nintendo Entertainment System" bekannt, kommt auf den

Markt. Mit seiner Hardware-Power und dem konkurrenzlos günstigen Preis verdrängt es alle Konkurrenzprodukte und dominiert schon bald alleine den Konsolen-Markt.

1984

Miyamoto vollendet mit "Mario Bros." sein erstes NES-Spiel. Neben Mario taucht erstmals auch dessen Bruder Luigi auf dem Bildschirm auf.

1985

Das Famicom kommt als NES in den Vereinigten Staaten heraus.



oto -

en des

am laufenden Band Spiele aus dem Hut zaubern. Meine zweite Aufgabe ist die Zusammenarbeit mit Produzenten von anderen Firmen – wodurch ich insgesamt über mehr als 15 Produktionen gleichzeitig wache. Doch damit nicht genug: Nebenbei bin ich auch noch für die nächste Generation von Disk-basierten Spielen verantwortlich, wodurch sich mein Betätigungsfeld um weitere zehn Titel erweitert. So arbeite ich intensiv an der Kreation von "Sim City" und ähnlichen Games mit. Ein weiteres ambitioniertes Projekt steht gerade mit den "selbstexpandierenden" Spielen an. Irgendwann im Laufe des nächsten Jahres wird diese Technologie so weit fortgeschritten sein, daß wir ein völlig neuartiges Spielkonzept präsentieren können. Wobei schon jetzt einige Kritikerstimmen lautwerden, daß es sich hierbei nicht mehr um Spiele im eigentlichen Sinn handeln soll. Somit befinde ich mich gerade in einem wichtigen Entscheidungsprozess – ist der Weg, den wir damit einschlagen, auch wirklich der richtige?

Miyamoto über... ...Yoshi's Island 64

Als wir mit der Softwareentwicklung für das Nintendo 64 begannen, wollten wir zunächst eine Art "Zweieinhalb-Dimensionales" Spiel erschaffen, um dem Kunden den Einsteig in die neuartigen Raum-Welten zu erleichtern. Und dieses Spiel sollte "Yoshis Island 64" werden.

Die ursprünglich für das Super Nintendo entwickelte Version verfügte über FX-Unterstützung, damit wir einige grafische Gimmicks verwirklichen konnten. Doch es ist längst nicht alles in das Spiel eingeflossen, was wir gerne drin-

gehabt hätten – dazu war die Hardware trotz des Spezialchips einfach zu limitiert. Und so werden wir mit der N64-Version das "echte" Yoshi's Island mit all unseren verwirklichten Ideen herausbringen.

3-D-Grafik ist schön und gut, doch im Falle von Yoshi's Island setzen wir mehr auf den künstlerischen Wert – das Spiel wird eher einem Film ähneln. Um diesen hohen Anspruch grafisch umsetzen zu können, mußten wir auf eine zweidimensionale Darstellungsweise zurückgreifen. Polygone sind eine feine Sache, doch selbst, wenn sie mit Texturen überzogen sind, sehen sie alle irgendwie gleich aus. 2-D-Grafiken lassen da wesentlich mehr Spielraum für kreative Designer: Die Figuren und Hintergründe können beispielsweise mit einem Pinsel, Airbrush oder Bleistift entworfen werden. Die Technik, die bei Yoshi's Island zum Einsatz kommt, nennen wir "Pappkarton-Kunst" – nur in zwei Dimensionen können wir diese Technik auch voll ausschöpfen.

Miyamoto über... ...3-D-Spiele

Als "Space Invaders" geschaffen wurde, wagte niemand daran zu glauben, wie weit die Technologie knapp 20 Jahre später vorangeschritten sein könnte – die Programmierer von damals wären über die Technologie von heute sicherlich ganz schön überrascht gewesen.

Die Spiele wurden mit der Zeit immer komplexer und unterschieden sich immer stärker voneinander. Und die 3-D-Technologie setzt diesem Komplexitätsschub die Krone auf. Doch es muß nicht immer "echtes" 3-D sein – aus einem 2-D-Spiel kann

man durch die geschickte Verwendung von räumlichen Elementen einen völlig neuartigen Titel gestalten. Ich selbst bin sehr interessiert an 3-D-Versionen von älteren 2-D-Titeln. Die neue Technologie bietet dem Entwickler weitaus mehr Möglichkeiten, den Spieler in seine künstlichen Welten zu entführen.

Miyamoto über... ...seine Designer-Philosophie

Ich denke immer zuerst darüber nach, was ein Kunde spielen will. Ich stelle mir den potentiellen Spieler und seine Charaktereigenschaften vor meinem geistigen Auge vor und versuche, mich in ihn hineinzudenken. Dann beginne ich mit dem grundlegenden Aufbau des Spielgerüsts, füge ein nettes Szenario hinzu, entwerfe die Charaktere und Ereignisse, die während des Spiels stattfinden sollen. Dabei behalte ich immer die Wünsche der Kundschaft im Auge. Ich habe zwar keine große Erfahrung im Erschaffen von Rollenspielen, doch gerade bei diesem kritischen Genre kommt es besonders stark auf kundenorientierte Denkweise an.

Miyamoto über... ...was ein gutes Spiel ausmacht

Um ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen, mußst du den größtmöglichen Aufwand betreiben. Wenn ich zum Beispiel einige PlayStation-Spiele betrachte, komme ich zu dem Schluß, daß sie zwar gut aussehen, aber irgendwie nicht fertig sind. Ein Spiel gilt im allgemeinen als vollendet, wenn der Entwickler sagt, daß es fertig ist. Es gibt jede Menge Nintendo-Spiele, die nicht veröffentlicht werden durften, weil der letzte Schliff fehlte. Man darf dem Entwickler nicht erlauben, ein Spiel auf den Markt zu bringen, wenn nur er der Ansicht ist, daß es vollendet wäre. Er muß immer zunächst an den Spieler denken. Der reine Selbstzweck des Entwicklers ist eine völlig ungesunde Basis für Kreativität.

Ich denke, die großen europäischen Künstler, wie zum Beispiel Cézanne, haben nach demselben Prinzip der Befriedigung von Kundenwünschen gearbeitet wie wir hier bei Nintendo – sie malten Gemälde, die den Betrachter überraschen und in ihren Bann ziehen sollten. Genau so, wie das auch ein gutes Spiel tun sollte.

Miyamoto über... ...seine Lieblingsspiele

Eigentlich spiele ich selbst gar nicht so viel. Ich probiere gerne ein bißchen herum, doch richtig viel Zeit gönne ich keinem Titel. Ich bin bestimmt nicht der Typ für Rollenspiele, die mich über Stunden und Tage beschäftigen würden. Ich mag eher die Art von Spielen, die mich nur für eine kurze Zeitspanne von anderen Dingen abhalten – zum Beispiel "Tetris". Abgesehen von meinen eigenen Produktionen fällt mir zum Thema Lieblingsspiel eigentlich nur "Pac Man" ein.

Miyamoto über... ...Nintendos Konkurrenten

Unsere Konkurrenten scheinen uns imitieren zu wollen und bringen dabei eine sehr unausgewogene Masse von Titeln auf den Markt. Sie haben nie verstanden, welche Philosophie hinter unseren Spielen steckt, wie wir die Inhalte herangehen, und wie wir diese letztendlich in die Titel einfließen lassen.

Ich denke, Sega versucht – mit ein paar Modifikationen – Nintendos Geschäftspraktiken zu kopieren. Segas Stärken liegen im Spielhallen-Geschäft und in der Entwicklung neuer Hardware. Nintendos Strategie unterscheidet sich deutlich von dem Weg, den Sega geht. Wir erfinden neue Spielideen und vermarkten diese. Sega dagegen nimmt sich unsere Spiele zum Vorbild und fängt erst dann mit der Entwicklung an.

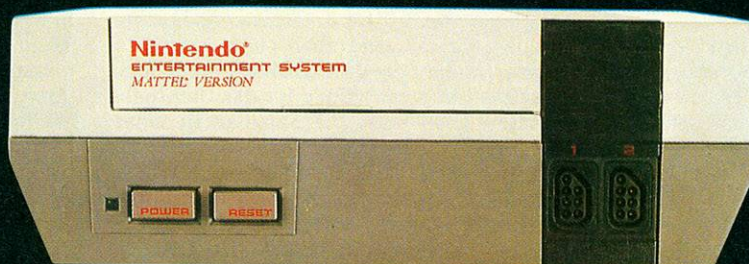
Was dabei herauskommt, ist weitgehend dasselbe – nur, daß Sega bei seinen Produkten ausschließlich marktwirtschaftlich denkt.

1986

Das NES-Disk-System verkauft sich in Japan nicht sonderlich gut und wird deshalb nie in andere Länder exportiert.

1988

"Super Mario Bros. 2" erscheint für das NES und verhilft dem betagten System zu neuer Blüte.



1989

Mit "Super Mario Bros. 3" landet Nintendo den größten Hit für das Entertainment System – besonders in Amerika reißen sich die Konsolenbesitzer um das brillante Spielmodul. Mit dem Gameboy erobert Nintendo das Terrain der portablen Spielsysteme im Sturm – unterstützt durch Software-Perlen wie das legendäre "Tetris" und "Super Mario Land".





Fallstudie 1 Super Mario Bros. (NES - 1984)

Als eines der einflussreichsten Spiele der gesamten Videospiel-Geschichte setzte SMB erstmals geheime Areale ein. Freunde tauschten rege neu entdeckte Geheimnisse aus, doch irgendwie wurde niemand das Gefühl los, daß es noch mehr Geheimnisse aufzustöbern gab. SMB bildet die Grundlage für alle nachfolgenden Spiele der Mario-Reihe und führte Charaktere ein, die auch in den Fortsetzungen auftauchten und ein Gefühl der Vertrautheit erzeugten. Es war ein Feuerwerk an spieltechnischer Abwechslung: Mario konnte fliegen, schwimmen, auf die Köpfe von Gegnern hüpfen, Power-Ups einsammeln und noch einiges mehr.

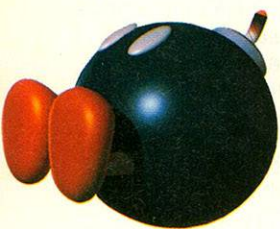


Fallstudie 2 Super Mario World (SNES - 1990)

Super Mario World war für die brandneue 16-Bit-Konsole – genau wie SM64 für das Nintendo 64 – der Debüt-Titel. Auch heute gehört SMW noch zu den besten Plattformspielen, die je erschienen sind – obwohl es schon sieben Jährchen auf dem Buckel hat. Nicht unbedingt eine grafische Augenweide, ist SMW der beste Beweis dafür, daß gutes Gameplay hundertmal wichtiger ist als jede noch so schöne Optik. Der Konkurrenztitel von Sega, "Sonic the Hedgehog", war zwar optisch um Längen besser, konnte dem Nintendo-Vorbild in Sachen Spielbarkeit jedoch nicht das Wasser reichen.

Das Erfolgsrezept d Nintendo

Nintendo hat nicht nur die erfolgreichsten Konsolen aller Zeiten produziert, sondern auch etliche Meilensteine der Videospiel-Geschichte gesetzt. Die bekanntesten und beliebtesten Titel aller Zeiten – zum Beispiel die Mario- und Zelda-Serien – entsprangen den Köpfen der In-house-Entwicklungsabteilung von "Big N".



Den Superstar Shigeru Miyamoto alleine für diesen Erfolg verantwortlich zu machen, ist nicht ganz korrekt. Sicher, der geniale Software-Guru hat mit "Donkey Kong" die glorreiche Ära der Nintendo-Spiele eingeläutet, doch alle nachfolgenden Titel produzierte er nicht alleine, sondern mit der Hilfe riesiger Teams aus enorm talentierten Programmierern, Grafikern, Sound-Spezialisten und Animatoren. Um ein Spiel erfolgreich auf den Weg zu bringen, müssen eine Reihe von Grundsätzen beachtet werden.

Charaktere

Von vielen Entwicklern als Nebensache abgetan, hat Nintendo immer größten Wert auf die Modellierung von sympathischen und liebenswerten Pixel-Protagonisten gelegt. Daß diese Strategie aufgeht, beweist die hohe Popularität von Mario – US-amerikanische Kids nennen den Namen des italienischen Klempners in einem Atemzug mit Mickey Maus.

Mario kam vor 17 Jahren im Spielautomaten "Donkey Kong"

auf die Welt und wurde seither ständig in neue Titel einbezogen (unglaublich, aber wahr: ganze 46 an der Zahl!), woraufhin er sich zu einer Art Galionsfigur für Nintendo entwickelte. Andere Konsolen-Produzenten erkannten den Wert eines Sympathieträgers erst spät und wollten den Charakter-Kult übers Knie brechen. Wer liebt heute noch Segas blauen Igel "Sonic"? Und sogar an Sonys "Crash Bandicoot" können sich viele kaum noch erinnern – obwohl seit seinem PlayStation-Debüt gerade mal ein Jahr vergangen ist.

Nintendo bewies mit der kontinuierlichen Aufbauarbeit an Mario ein goldenes Händchen: Statt immer nur am Charakter selbst herumzubasteln, konstruierten die Nintendo-Strategen ein ganzes Universum um den Hauptdarsteller herum. Marios Freunde und Gegenspieler erlangten ebenfalls Weltruhm – man denke nur an Prinzessin Peach, den bösen Bowser oder den herzallerliebsten Drachen Yoshi.

Mit der Figur des Mario ist es Nintendo gelungen, auch solche Zeitgenossen anzusprechen, die noch nie im Leben mit einer Konsole gespielt haben. Sogar die Eltern wissen mittlerweile Bescheid und versorgen ihren spielsüchtigen Nachwuchs automatisch mit den neuesten Mario-Titeln – was man kennt, kann schließlich nur gut sein. Und so geben selbst unerfahrene Käufer einem Mario-Produkt den Vorrang gegenüber irgendwelchen Igel-, Echsen oder Füchsen.

Mario hat sich zu einer Institution entwickelt, der Traumfigur einer jeden Marketing-Abteilung. Keine schlechte Leistung für einen Pixelhelden, der eher aus Zufall zu seinem jetzigen Erschei-

nungsbild gelangte. Marios wiedererkennungsträchtige, rote Baseball-Kappe entstand laut Miyamos Worten nur aus dem Grund, weil der Top-Designer keine Haare zeichnen konnte.

Nintendo hat sich nur deshalb einen so bekannten Namen erarbeitet, weil die Entwickler stets die Vielzahl der ungeschriebenen Gameplay-Gesetze beachteten und verfeinerten, die während der 20jährigen Geschichte der Videospiele entstanden sind.

Nintendos erster großer Verdienst an der gesamten Videospiel-Branche war witzigerweise eine Hardware-Komponente. Das kreuzförmige Steuerelement für Joypads wurde erstmals bei den Taschenspielen der "Game & Watch"-Reihe verwendet und sowohl von Nintendo als auch von der Konkurrenz adaptiert. Zu einer Zeit, als schwammige Joysticks die Welt der Videospiele beherrschten, ging Nintendo einen ganz anderen Weg und führte die wesentlich präzisere und flinkere Daumen-Steuerung ein – was übrigens ein medizinisches Symptom namens "Nintendo-Daumen" nach sich zog, das jeder Dauerspieler in schmerzlicher Erinnerung hat.

Doch auch in Sachen Software gab sich Nintendo mehr als einmal wegweisend für die gesamte Branche. Der eiserne Grundsatz, ständig die Bedürfnisse des Spielers zu berücksichtigen, brachte zwar wesentlich mehr Arbeit für die Entwickler, zahlte sich jedoch in barer Münze für das Unternehmen aus. Die Spielbarkeit eines Moduls ist die unbekannte Variable im Game-Design, der große "Faktor X", der sich allen Beschreibungen entzieht. Wie eine geheime Komponente innerhalb ei-

ner Rezeptur wirkt sich das Gameplay direkt auf den Aufstieg oder den Niedergang eines Spiels aus – unabhängig davon, wie toll die Grafik aussieht und wie überlegend der Sound klingt.

Einer der entscheidenden Gameplay-Faktoren ist, dem Kunden das Gefühl zu vermitteln, daß er es schaffen kann. Es ist ein fataler Fehler, über dem Kopf der Spielfigur unvermittelt eine Kiste mit spitzen Nägeln auszuschütten – nur um den Spieler kurzzeitig zu erschrecken und ihm seine Grenzen aufzuzeigen. Auch das faire Level-Design wirkt sich ganz erheblich auf die Motivation des Joypad-Akrobaten aus. Es gibt nichts Schlimmeres, als einen Spieler zu nötigen, auf gut Glück auf eine nicht sichtbare Plattform zu hüpfen: Wenn er Glück hat, landet er im weichen Gras, und wenn er Pech hat, verliert er ein Bildschirm-Leben. Nintendo achtet beim Level-Design stark auf faire Konstruktionen. Nur dann versucht sich der Spieler garantiert nochmal an einer kniffligen Stelle, anstatt frustriert das Joypad in die Ecke zu werfen.

Kommen wir zum allerwichtigsten Aspekt der Spielbarkeit – der Interaktion zwischen dem Pixel-Universum und der realen Welt. Was der Spieler auf dem Wohnzimmersofa mit dem Joypad anstellt, muß nachvollziehbar sein und ohne jede Verzögerung auch in der Bildschirm-Welt stattfinden. Wenn Sie Mario nach rechts dirigieren, muß er augenblicklich Ihren Befehlen gehorchen. Wenn Sie ihn aber zu einer 180-Grad-Drehung aus dem Lauf herausbringen wollen, muß er auch langsam reagieren. Solche feinen Nuancen nimmt der Spieler nur unterbewußt wahr – und gerade

Fallstudie 3 Zelda III A Link To The Past (SNES - 1993)

Unvergessen ist der Moment, in dem Zelda III mit dem Ende eines Traums beginnt und die niedliche Spielfigur in die regenüberfluteten Straßen einer virtuellen Welt hinausstappt. Das geniale SNES-Abenteuer begeisterte die gesamte Spielebranche mit einer noch nie dagewesenen Bewegungsfreiheit – und einer Storyline, die es in sich hatte. Trotz der hohen Komplexität des Games ließ sich Link kinderleicht durch die Welten aus Schatten und Licht steuern. Für viele Experten ist Zelda III das beste 16-Bit-Spiel, das jemals erschienen ist.

Fallstudie 4 Super Mario Kart (SNES - 1993)

Mit diesem Titel hat Nintendo bewiesen, daß sich mit der richtigen Strategie in jedem Genre beachtliche Erfolge erzielen lassen. Waren die größten Titel von "Big N" bis zu jenem Zeitpunkt in den Genres Jump'n-Run und Action-Adventure angesiedelt, räumte man mit der witzigen Gokart-Hatz nun im Bereich der Rennspiele auf. Vor 1993 hatte noch niemand einen Fun-Racer wie Mario Kart zu Gesicht bekommen – und dementsprechend kritisch näherte sich die Kundschaft dem neuartigen Produkt. Doch wer einmal das Joypad angefaßt hatte, konnte nicht mehr ablassen – Mario Kart ist ein Musterbeispiel für überragendes Gameplay und gelungene Steuerung.

er Nintendo-Spiele

dieses Empfinden wirkt sich enorm stark auf den bewußt erlebten Spielspaß aus.

Diese perfekte Art der Steuerung wurde bereits 1983 mit "Mario Bros." eingeführt und hat sich seither nicht verändert – einfach deswegen, weil sie ein unglaublich gutes Spielgefühl vermittelt.

Überraschung

Shigeru Miyamoto sagte einmal: "Was wäre, wenn Sie über eine dicht bevölkerte Straße gingen, und plötzlich irgend etwas Seltsames erblicken würden, das eigentlich gar nicht hierher gehört? Entweder würden Sie Ihren Kopf schütteln und die komische Erscheinung aus ihrem Bewußtsein verdrängen, oder Sie würden das Unglaubliche akzeptieren und einsehen, daß es auf der Welt noch viel mehr gibt, als Sie zu träumen wagen. Möglicherweise handelt es sich um eine Passage in eine andere Welt."

Dieses Gespür für unbekannte und überraschende Dinge ist eines der größten Erfolgsrezepte von Nintendo. In den besten aller Videospiele werden solche Elemente zuhauf eingesetzt – ob es sich nun um den bislang noch nie gesehenen Eingang zu einem Bonuslevel in Super Mario Bros. handelt oder einen Endgegner, der sich in "Super Metroid" nach seiner vermeintlichen Zerstörung aufs Neue materialisiert.

Falls Sie jemals "Asteroids" gespielt haben, versuchen Sie sich an den Moment zu erinnern, als

Sie zum ersten Mal mit diesem fiesen, kleinen UFO konfrontiert wurden. Oder die Überraschung, als Ihr Raumschiff in "Galaga" zum ersten Mal von den Außerirdischen "entführt" wurde, statt – wie gewohnt – zu explodieren. Oder das fassungslose Staunen, als Sie entdeckt haben, daß die Welt von "Zelda III" wegen der Licht- und Schattenbereiche doppelt so groß ist wie zunächst vermutet – von solchen Überraschungseffekten leben gute Videospiele.

Abwechslung

Viele Spiele nerven mit sich andauernd wiederholenden, gleichartigen Level-Designs und Gegner-Attacken. Wie kommen die Designer solcher Machwerke nur auf den Gedanken, die Spieler würden sich wieder und wieder durch gleichartige, langweilige Welten kämpfen, nur um ein anderes Hintergrundbild zu sehen?

In dieser Hinsicht sollten sich viele Entwickler eine große Scheibe von den Nintendo-Teams abschneiden: Diese geben dem Spieler Raum zum "Wachsen". SNES-Titel wie Zelda III und Super Metroid sind hervorragende Beispiele für die Abwechslungs-Strategie der Nintendo-Macher.

Die Neugier des Spielers wird ständig auf dem Siedepunkt gehalten, indem man ihm dauernd neuartige Welten, Gegenstände und Aufgaben präsentiert. In Zelda findet man nicht in jedem Raum den gleichen Sack mit Früchten, sondern immer wieder neue und wichtige Dinge, die zum Erreichen des Spielziels dringend erforderlich sind.

Auch die Charaktere selbst sind nicht auf die ewig gleichen Handlungsmuster beschränkt. Man denke nur an den Bumerang von Link oder die magischen Kappen, die Mario sogar Flügel verleihen...

Jedes Nintendo-Spiel ist vollgepackt mit unterschiedlichen Örtlichkeiten, von denen jede einzelne den Spieler vor eine neue Herausforderung stellt – getreu

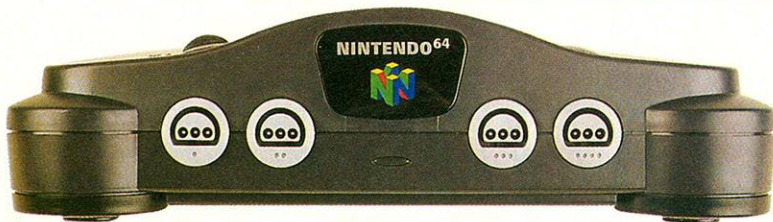


dem Motto: "Ich muß irgendwie über diesen Platz kommen. Wenn ich nur wüßte, wie!"

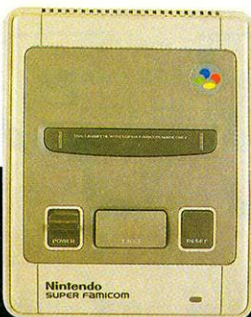
Der beliebte Trick mit der unerreichbaren Karotte vor den Augen des Esels (respektive des Spielers) wird von Nintendo extensiv für die Motivations-Steigerung ausgenutzt. Man hat ständig das Gefühl, noch einen weiten und steinigten Weg vor sich zu haben – gibt es einen besseren Grund, die Konsole eingeschaltet zu lassen?

Fallstudie 5 Super Mario 64 (N64 - 1996)

Fünf Jahre Entwicklungszeit stecken im neuesten Vertreter der Mario-Reihe. Schon auf dem SNES mit FX-Chip experimentierten Miyamoto & Co mit den neuartigen 3-D-Welten herum. Letztendlich ist ein weiterer Meilenstein der Videospiele-Geschichte dabei herausgekommen: Ein Jump'n-Run in echten drei Dimensionen. Alle Zutaten eines guten 2-D-Spiels wurden von den Entwicklern in die räumlichen Welten portiert – Operation gelungen, Spiel perfekt. Die 32-Bit-Konkurrenz kann mit dem Nintendo-Überflieger in keiner Weise mithalten – vergleichen Sie SM64 nur mit seinen Pseudo-3-D-Kollegen auf den Konsolen von Sony und Sega.

**1990**

Ein Drittel aller US-amerikanischen Haushalte ist mit einem NES ausgestattet. Mario ist bei Schulkindern fast so bekannt wie Mickey Mouse. Die 16-Bit-Konsole "Super Famicom" erscheint. Sie scheitert zwar beim Versuch, das etablierte "Sega Mega Drive" aus dem Rennen zu werfen – doch speziell in Japan feiert sie riesigen Erfolg. Grund dafür: Die überragenden technischen Daten und exzellente Software-Versorgung mit Titeln wie "Super Mario World", "F-Zero" und "Super Mario Kart".

**1993**

Nintendo kündigt eine Allianz mit Silicon Graphics an. Gemeinsam mit dem Hersteller von High-End-Grafikchips will man eine Konsole unter dem Codenamen "Project Reality" entwickeln.

1994

Die "Virtual Reality Konsole" namens "Virtual Boy" verwandelt sich aufgrund technischer Mängel und schlechter Software-Situation zum Mega-Flop.

1996

Nach langem Warten erscheint endlich das "Project Reality", das inzwischen auf den Namen "Nintendo 64" hört. Das neue Jahrtausend kann anbrechen, Nintendo ist gut gerüstet.

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT



MARIO KART
64
RACE 4 FUN

AUF DIE PLÄT

Bei Nintendos "Race 4 Fun"-Event warten Riesenspaß und tolle Preise auf alle Kart-Freunde. Falls Sie nicht am offiziellen Wettbewerb teilnehmen können, bieten wir Ihnen eine Ausweichmöglichkeit.

Mario Kart 64' läßt Nintendo-Fans jubeln. Der erste deutsche Vier-Spieler-Titel für das Nintendo 64 ist das irrwitzigste Go Kart-Rennen der Videospielgeschichte, und am 23. Juni startet Nintendo mit "Race 4 Fun" den wohl irrwitzigsten Videospielwettbewerb aller Zeiten. Bis Mitte August findet bei Nintendo-Händlern in ganz Deutschland die Deutsche Mario Kart 64-Meisterschaft statt. Dabei werden die Besten ermittelt, die im September auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin (IFA) gegeneinander antreten. Dem Champion winkt als Siegerpreis ein echtes Race Kart oder 10.000 Mark in bar.

Es lohnt sich auf jeden Fall, auf die Aktionsposter zu achten, mit denen der Handel die Championläufe ankündigt. Denn erstens sorgt Mario Kart 64 für Spaß und Spannung ohne Ende, und zweitens hat jeder Teilnehmer gleich mehrere Gewinnchancen. Die erste Aktionswoche dient ausschließlich dem Training. Dabei macht sich der Go-Kart-Pilot mit den unterschiedlichen Flitzern, Rennpisten und spielerischen Tricks vertraut.

In der zweiten Woche geht es dann in die Championläufe, bei denen immer zwei Spieler gegeneinander antreten. Jeder von ihnen erhält einen Aktionssticker und einen Fahrerpaß, der Namen, Adresse und die persönlichen Bestzeiten festhält. Die Tagesieger gewinnen zudem ein exklusives T-Shirt, das es nirgendwo zu kau-

fen gibt. Die Namen der Wochensieger werden darüber hinaus an Nintendo weitergeleitet. Sie haben damit die Chance, zu den Endläufen nach Berlin eingeladen zu werden.

Richtig spannend wird es dann im September unter dem Funkturm in Berlin. Auf der IFA '97 kämpfen die Vorrundensieger um den Rang des

Deutschen Meisters. Der beste Rennfahrer gewinnt ein original Race Kart.

Wer seine Chance auf den Sieg wahrnehmen will, erfährt die genauen Termine des Wettbewerbs über die Aktionsposter im Handel, über die Internet-Adresse "<http://www.nintendo.de>" oder die Rufnummer: 01 30/58 06. ms

N64 Video-Wettbewerb

Die Leser des N64-Magazins haben noch eine andere Alternative. Schicken Sie uns bis zum Ende der Aktion ein VHS-Videotape mit Ihrem besten Rennen. Sie müssen auf jeden Fall Marios eigenen Kurs als Rennstrecke auswählen, um zugelassen zu werden. Die besten Fahrten präsentieren wir auf dem N64-Video. Unter den Einsendungen verlosen wir sechs deutsche Spiele für das Nintendo 64, die sich die Gewinner natürlich selbst aussuchen dürfen.

Da wir die Videos in der Redaktion selbst auswerten, müssen wir Sie um folgendes bitten:

- **Schreiben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse sowie die gefahrene Zeit auf das Tape und die Kassettenhülle.**
- **Auf der Kassette darf nur ein Rennen aufgenommen sein.**
- **Senden Sie uns eine entbehrliche Videokassette. Aus organisatorischen Gründen können wir Ihnen das Tape leider nicht zurücksenden.**

Schicken Sie die Kassette bitte an:

**DMV Franzis Verlag
N64-Magazin
Stichwort: Mario Kart 64
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen**

Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen. Das Ende der Aktion ist gleichzeitig der Einsendeschluß. Ab dem 29. August 1997 ist der Ofen aus.

**ZE,
FERTIG, LOS!**

Special: World Wide Web

NINTENDO 64 IM INTERNET

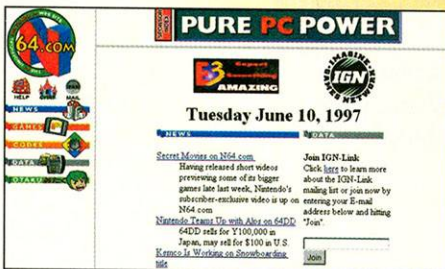
Das Internet ist in Sachen Konsolenspiele die aktuellste Quelle.
Damit auch Sie wissen, was sich im N64-Universum alles abspielt, stellen wir Ihnen die wichtigsten Adressen vor. von Artur Hoffmann



Obwohl es im Moment circa 60 Millionen Seiten im World Wide Web gibt, ist die Auswahl in Puncto N64 alles andere als groß. Wir haben uns die betreffenden Seiten einmal genauer angesehen und verraten Ihnen,

welche Besuche sich lohnen. Dabei haben wir besonders auf die Aktualität der Newsmeldungen, die Updatefrequenz und die Anzahl der Tests geachtet. Als Stichtag für die aktuellsten Meldungen haben wir den 10. Juni angesetzt.

N64.com (<http://www.n64.com/>)



Eines der ersten N64-Angebote, das sich im World Wide Web präsentiert, ist die grafisch gut gestaltete Homepage von "N64.com". Obwohl der Name nicht darauf schließen läßt, handelt es sich hierbei um ein von Big N unabhängiges Angebot.

Aufgeteilt in die Rubri-

ken News, Games, Codes und Data ist diese Homepage eine gute Ankaufstelle für Informationssuchende. Als nettes Extra dürfen Sie sich bei N64.com in eine Mailingliste eintragen. Auf diese Art und Weise erhalten Sie in unregelmäßigen Abständen Nachrichten von allen im "Imagine Games Network" zusammengeschlossenen Unternehmen.

Aktuellste Meldung: Kemco arbeitet an einem Snowboardspiel.

Updatefrequenz: Täglich.

Tests: 18

Unofficial Nintendo 64 Headquarters (<http://www.n64hq.com/>)

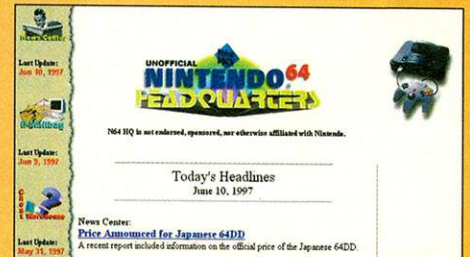
Das inoffizielle N64-Hauptquartier ist ein weiteres Angebot, daß aus rein privaten Mitteln finanziert wird. Trotzdem sind sowohl die News als auch die eigentlichen Spieltests hervorragend. Neben den professionellen Rezensionen finden Sie auf diesen Seiten auch Erfahrungsberichte von Spielern. Lediglich in Sachen Screenshots und herunterladbare Videos sieht es eher mager aus.

Komplettiert wird diese Seite durch eine wohlgefüllte Cheatsektion, zahlreiche Specials und eine Liste mit wichtigen Links rund um das N64.

Aktuellste Meldung: Preis für das 64DD.

Updatefrequenz: Alle 2 bis 3 Tage.

Tests: 24



Game Fan (<http://www.gamefan.com/>)

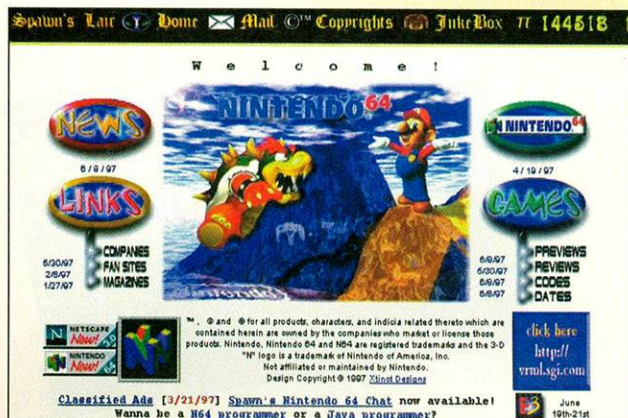
Die offizielle Homepage des Onlinemagazins "Game Fan" besticht zuallererst durch seine professionelle Gestaltung. Bei einer langsamen Verbindung kann der Aufbau der Menügrafik aber leicht einige Minuten dauern. Ein weiterer Nachteil ist auch die teilweise Unübersichtlichkeit des verschachtelten Angebotes. Da es sich bei Game Fan um ein Multinorm-Angebot handelt, wird es eine Weile dauern, bis Sie die N64-Abteilung gefunden haben. Hier werden Sie für Ihre Mühen durch zahlreiche News, viele Bildschirmfotos sowie Previews und Tests der wichtigsten N64-Games belohnt.

Aktuellste Meldung: Screenshots zu Duke Nukem 64.

Updatefrequenz: Täglich.

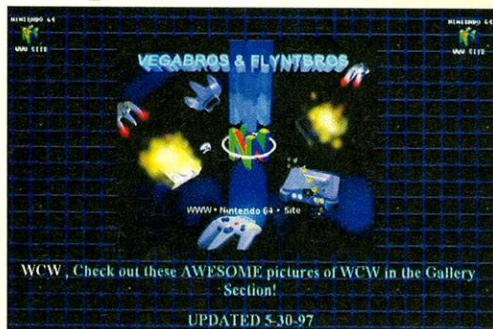
Tests: 13

Spawn's Nintendo 64 (<http://www.public.asu.edu/~ispawn/nintendo.htm>)



Trotz des auffallend hübschen Designs ist "Spawn's Nintendo 64" Homepage keine Anlaufstelle für Hardcore-gamer. Dazu sind die gebotenen Informationen einfach zu oberflächlich. Die einzelnen Spieltests werden zwar durch zahlreiche Bildschirmfotos aufgepeppt, im großen und ganzen fehlt es den Rezensionen aber an Format. Da aber auch "Spawn" seine Besucher zur Einsendung eigener Artikel aufmuntert, dürfte sich dieser Zustand in nächster Zeit ändern. Angesichts der Konkurrenz verneifen Sie sich einen Besuch dieser Homepage guten Gewissens. Lediglich der Newsteil ist gut und aktuell.
Aktuellste Meldung: Nintendo verzögert 64DD.
Updatefrequenz: Keine Angaben
Tests: 16

Vegabros & Flintbros (<http://www.anime.net/~vegabros/n64.html>)



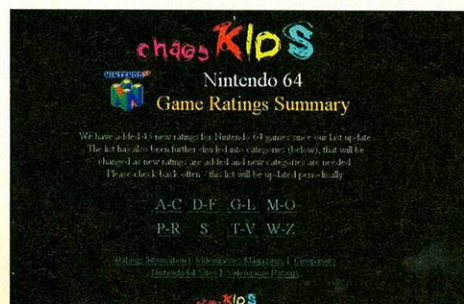
Falls Sie auf der Suche nach einer Spielbesprechung oder einer Newsmeldung sind, sollten Sie die Homepage von "Vegabros & Flintbros" auf gar keinen Fall besuchen. Die Infos sind derart veraltet, daß Sie glauben werden, die Zeit sei stehengeblieben. Wollen Sie aber viele Bilder zu Spielen sehen, die in den nächsten Monaten veröffentlicht werden – nichts wie hin zu den Brüdern. Keine zweite private Homepage verfügt über ein derartig ausführliches und vor allem aktuelles Bildarchiv. Ob Golden Eye 007, Mission: Impossible oder WCW – jedes dieser Games wird Ihnen in der Bildergalerie vorgestellt.
Aktuellste Meldung: Turok steht vor dem Launch (kein Witz!!).
Updatefrequenz: Keine Angabe
Tests: Keine

Nintendo 64 Ratings (<http://chaoskids.com/VG/N64/n64.html>)

Eine witzige und zugleich hilfreiche Idee stand bei der Gründung der "Nintendo 64 Ratings" Pate. Die Macher dieser Page suchen im Web nach Rezensionen von N64-Spielen und vergleichen diese miteinander. Auf diese Art und Weise müssen Sie nicht jedesmal mehrere Adressen abklappern, um alle Bewertungen eines Spieles in Augenschein zu nehmen.

Leider ist dies auch die einzige Art der Information. Screenshots, Sounds oder Videoschnipsel suchen Sie hier vergeblich. Wenigstens stellten die "Chaos Kids" einige Listen zusammen, die Ihnen die wichtigsten Anlaufstellen (Firmen, Cheats und Magazine) im Web präsentieren.

Aktuellste Meldung: Keine
Updatefrequenz: Keine Angabe
Tests: Keine



Nintendo (<http://www.nintendo.com/product/n64/>)

Die offizielle N64-Homepage gehört zu den besten Anlaufstellen, die Sie im World Wide Web finden werden. Keine zweite Seite vermittelt Ihnen derartig viele Hintergrundinformationen rund um Software und Hardware. Eine sehr ausführliche Newsrubrik informiert Sie darüber hinaus über alle Vorkommnisse des N64-Universums. Nicht minder empfehlenswert sind auch die Ankündigungen kommender Spiele. Wissen Sie in einem Spiel nicht weiter, sollten Sie sich einmal bei den Cheats umsehen. Hier finden Sie neben kleinen Tricks auch komplette Strategieführer wie beispielsweise zu "Mario Kart 64".

Die deutsche Ausgabe (<http://www.nintendo.de/>) ist noch in Arbeit und sollte in den nächsten Wochen freigeschaltet werden.

Aktuellste Meldung: Acclaim kündigt NHL Breakaway 98 an.
Updatefrequenz: Keine Angabe
Tests: 15



Special: World Wide Web

Video Game Spot N64 Home Page (<http://www.videogame-spot.com/n64/index.html>)

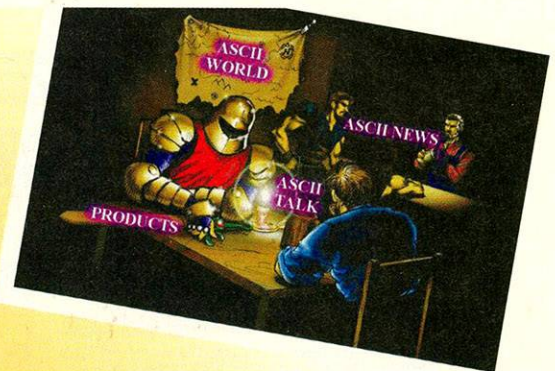
Die "Video Game Spot N64 Homepage" ist ein exzellentes Onlineangebot in Sachen Videospiele. Die gerade im Aufbau befindliche N64-Abteilung besticht zum einen durch die hohe Aktualität, zum anderen durch die Kompetenz der Spieltester. Man merkt, daß hier echte Profis ihren Dienst verrichten.

Das herausragendste Merkmal der Tests ist dabei der hohe Anteil an getesteten japanischen Spielen. Keine zweite englischsprachige Seite deckt dermaßen viele Fernostimporte ab. Multimediasüchtige Surfer werden sich vor allem über die Vielzahl von Bildschirmfotos und herunterladbaren Videoclips freuen.

Aktuellste Meldung: Nintendo kauft für ein Baseballspiel die Lizenzen der MLB und MLBPA.

Updatefrequenz: Täglich

Tests: 21



Nintendo 64 (<http://www.tnp.com/~pani-naro/console/n64/index.html>)



Eine der nicht ganz so gelungenen Seiten stellt sich unter dem Namen "Nintendo 64 Game Pics - Sounds - Mini Reviews" vor. Gerade mal 14 Tests laden zum Schmökern ein. Dabei werden Ihnen zu jedem Spiel eine Vielzahl von Screenshots und teilweise

sogar Soundschnipsel präsentiert. Das war es auch schon - keinerlei Cheats, keine Newsmeldungen und auch keine Liste mit wichtigen Links. Das ist im Vergleich zur hier vorgestellten Konkurrenz nicht gerade viel.

Trotzdem gibt es auch einen positiven Aspekt: Da der Betreiber dieser Seite ein rudimentäres Design bevorzugt, halten sich wenigstens die Übertragungszeiten in Grenzen.

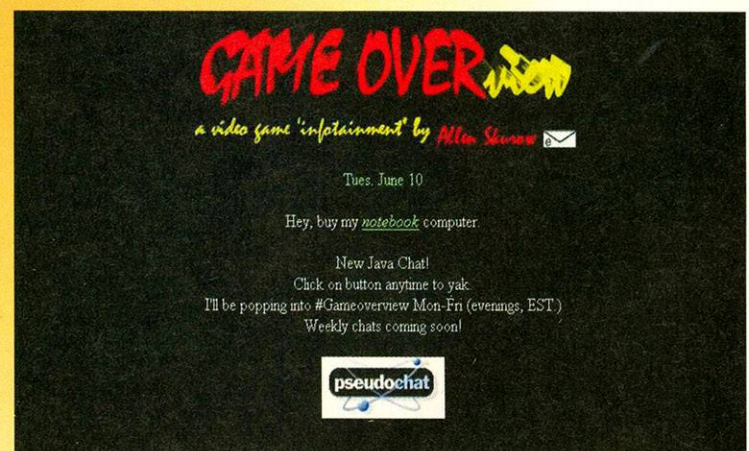
Aktuellste Meldung: Keine

Updatefrequenz: Keine Angabe.

Tests: 14



Game Overview (<http://gameoverview.com/>)



Trotz des hochtrabenden Titels erwartet Sie bei "Game Overview" keine Liste aller verfügbaren Spiele. Vielmehr erschöpft sich dieses private Multinorm-Angebot in kurzen Tests, die mit einigen Screenshots garniert sind. Da auf einen eigenen Newsbereich verzichtet wurde, brauchen Sie hier gar nicht nach Neuheiten zu suchen. Wenigstens halten sich die Übertragungszeiten in erträglichen Grenzen.

Das einzig Positive an dieser Page ist der angebotene Chat. Hier quatschen Sie mit gleichgesinnten Spielern aus aller Welt um die Wette.

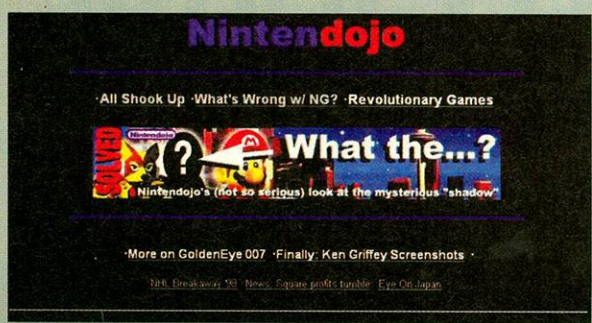
Aktuellste Meldung: Keine News.

Updatefrequenz: Täglich

Tests: 10

Nintendojo

(<http://members.aol.com/peers2/enter.htm>)



"Nintendojo" ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß eine private Homepage mit den professionellen Seiten mithalten kann. Neben der guten grafischen Gestaltung sticht vor allem die hohe Aktualität in Sachen News und Spieltests ins Auge. Allerdings sind auch die verschiedenen Specials immer einen Blick wert. Da auch LeserTests veröffentlicht werden, können Sie sich aktiv an der Gestaltung dieses Angebotes beteiligen. Angesichts all dieser positiven Eigenschaften ist es nicht weiter verwunderlich, daß "Nintendojo" zu den beliebtesten privaten N64-Anlaufstellen gehört. **Aktuellste Meldung:** ATC Labs kündigt programmierbares Joypad an. **Updatefrequenz:** Alle 1 bis 3 Tage. **Tests:** 14

June 11, 1997

NEXT GENERATION ONLINE

The world's #1 computer and video games web site

The Best Videogame Sites

Get your FREE copy of Next Generation Magazine

News

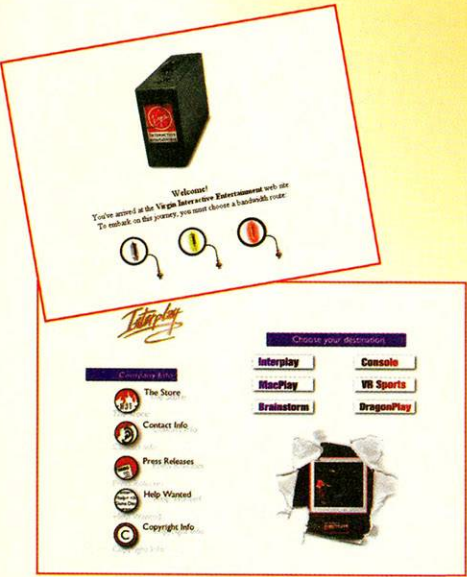
- Highlander in the Wings
- EA To Buy Into 3Dfx
- M2 Still Alive Says
- Matsumoto
- Mac To Receive Voodoo
- Hipnotic Turns Futur
- Today's other stories...

Highlander in the Wings

Next Generation Online

(<http://www.next-generation.com/>)

Die Onlinevariante der Magazins "Next Generation" ist eines der besten Multinorm-Angebote, die es derzeit gibt. Von der dezenten grafischen Gestaltung über die kompetenten Artikel bis hin zu den topaktuellen News - Next Generation Online begeistert auf ganzer Linie. Hervorzuheben ist dabei die Tatsache, daß die Spieltests erst dann veröffentlicht werden, wenn die Games auch tatsächlich im Laden sind. Auf diese Art und Weise bleiben Sie von vermeintlichen Betatesters verschont. Komplettiert wird dieses Angebot durch zahlreiche Cheats, Links und Specials. **Aktuellste Meldung:** Test War Gods. **Updatefrequenz:** Täglich. **Tests:** 12



Weitere Adressen		
Neben den vorgestellten Onlinemagazinen sollten Sie sich auch auf den Homepages der Spieleproduzenten nach Neuheiten umsehen. In der folgenden Tabelle stellen wir Ihnen die Adressen der derzeit wichtigsten N64-Entwickler vor.		
Unternehmen	Spiele	Adresse
Acclaim	Turok, Extreme G, Ultimate Racer	http://www.acclaimnation.com/
Ascii Entertainment	Aero Gauge	http://www.ascient.com/
Bandai	Loadrunner 64	http://www.bandai.com/
BMG Interactive	Spaceship Silicon Valley	http://www.bmginteractive.de/
Gametek	Robotech: Crystal Dreams	http://www.gametek.com/
GT Interactive	Quake 64, Ultra Combat, Hexen 64	http://www.gtinteractive.com/
Interplay	Ultra Descent	http://www.interplay.com/
Konami	ISS 64, Final Round 64	http://www.konami.com/
Midway	War Gods, Centipede X	http://www.midwaygames.com/
Nintendo	Buggy Boogie, F-Zero 64	http://www.nintendo.com/
		http://www.nintendo.de/
Ocean	Mission: Impossible	http://www.oceanltd.com/
Seta	Super Real Island, Wild Choppers	http://www.seta.co.jp/
Ubi Soft	F1 Pole Position, ED	http://www.ubisoft.com/germany/germany.html
Vic Tokai	Wet Corpse, Dark Rift	http://www.victokai.com/
Video System	Sonic Wings Assault	http://www.dreamsquare.co.jp/
Virgin Interactive	Freak Boy	http://www.vie.com/



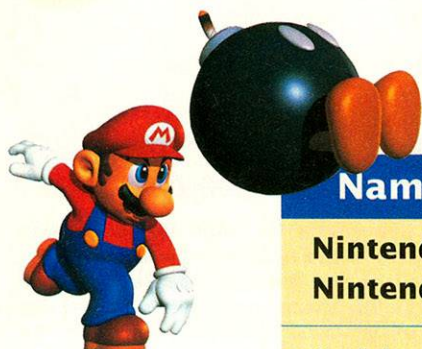
HOTLINE

Da steht sie nun, die neue Konsole. Das erste Spiel läuft auch bereits. Nach vier Stunden hängen Sie einfach fest und kommen nicht weiter. Wo Hilfe holen? Bei uns – oder den Hotlines der Hersteller!



Wir geben uns zwar viel Mühe, haben jedoch keine Chance, die Lösungen für alle Spielprobleme im Heft abzudrucken. Damit Ihre Fragen trotzdem beantwortet werden, wenden Sie sich am Besten direkt an den Hersteller des Games. In den meisten Fällen wird Ihnen die Firma Nintendo selbst weiterhelfen, deren Hotline in Kunden- und Spieleberatung aufgeteilt ist.

tet werden, wenden Sie sich am Besten direkt an den Hersteller des Games. In den meisten Fällen wird Ihnen die Firma Nintendo selbst weiterhelfen, deren Hotline in Kunden- und Spieleberatung aufgeteilt ist.



Name der Firma	Hotline-Telefon	Wann besetzt?
Nintendo Kundenservice	0130-58 06	Mo.-Fr. 11:00-19:00
Nintendo Spieleberatung	0130-58 06	Mo.-Fr. 13:00-19:00
Acclaim	0180-5 33 55 55	24 Stunden
Activision	06107-93 01 00	Mo.-Fr. 10:00-17:00
Ascaron	05241-96 69 33	Mo.-Fr. 14:00-17:00
Blue Byte	0208-4 50 88 88	Mo.-Fr. 15:00-19:00
BMG Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10:00-17:00
Bomico	06107-94 51 45	Mo.-Fr. 15:00-19:00
Dataflash	02822-6 85 45	Mo.-Fr. 16:00-17:00
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11:00-19:00, Sa. 14:00-19:00
Electronic Arts	02408-94 05 55	Mo.-Fr. 9:30-17:30
Eidos Interactive	0180-5 22 31 24	Mo.-Fr. 11:00-18:00, Sa./So. 14:00-18:00
GT Interactive	040-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15:00-18:00
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14:00-18:00
Infogrames	0221-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15:00-18:00
Interactive Magic	0180-5 22 11 26	Mo.-Fr. 18:00-20:00, Sa./So. 14:00-16:00
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14:00-18:00
Laguna	06107-94 51 45	Mo.-Fr. 15:00-19:00
MicroProse	05241-94 64 80	Mo., Mi. 14:00-17:00
Mindscape	0208-9 92 41 14	Mo., Mi., Fr. 15:00-18:00
Ocean	siehe Bomico	
Sierra Coktel Vision	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9:00-19:00
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15:00-18:00
Starbyte	0234-68 04 94	Mo. 16:00-18:00
UBI Soft	0211-3 38 00 33	Mo.-Fr. 9:00-17:00
Virgin	040-39 11 13	Mo.-Do. 15:00-20:00

FRAGEBOGEN

Herzlich willkommen, liebe Leser,

zur zweiten Runde von „Wir wollen wissen, was Sie denken“. Nachdem Sie die Fragebögen der letzten Ausgabe so zahlreich ausgefüllt zurückgeschickt haben, würden wir uns freuen, wenn es auch diesmal klappt. Aber Achtung: Übersehen Sie die zweite Seite nicht! Als kleinen Anreiz zum Mitmachen bieten wir Ihnen diesmal einen **Super Mario-Aufsteller von Nintendo**.

Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (DMV Verlag, Redaktion N64 Magazin, Stichwort: Fragebogen, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax-Nr. 089/99115-222)! Einsendeschluß ist der 30.07.1997; Mitarbeiter des DMV/Franziss-Verlages und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

Erst etwas zur Statistik:

1. Geschlecht: männlich ☐ weiblich ☐
2. Alter: _____ Jahre
3. Schulbildung:
- | | |
|--|--------------------------|
| Volks-/Hauptschule | ☐ |
| Weiterführende Schule ohne Abitur/Mittlere Reife | ☐ |
| Abitur/Hochschulreife | ☐ |
| Studium | ☐ |
4. Berufstätigkeit:
- | | |
|--|--------------------------|
| Berufstätig | ☐ |
| In Ausbildung | ☐ |
| Lehrling; Azubi | ☐ |
| Schüler, Student | ☐ |
| Anderes (z.B. nicht berufstätig; Rentner, Pensionär) | ☐ |
5. Falls berufstätig, Stellung im Beruf:
- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| Selbständige, Freie Berufe | ☐ |
| Leitende Angestellte und Beamte | ☐ |
| Sonstige Angestellte und Beamte | ☐ |
| Arbeiter, Landwirte | ☐ |
- 5b. Wie hoch ist etwa das monatliche Netto-Einkommen, das Sie alle in Ihrem Haushalt zusammen haben?
- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| Bis DM 1.999 | ☐ |
| DM 2.000 bis DM 2.999 | ☐ |
| DM 3.000 bis DM 3.999 | ☐ |
| DM 4.000 bis DM 4.999 | ☐ |
| DM 5.000 und mehr | ☐ |
6. Benutzen Sie neben des Nintendo 64 auch einen PC?
- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| Nein, benutze keinen Computer | ☐ |
| → Weiter mit Frage 12 | |
| Ja, benutze einen Computer | ☐ |
7. Wo verwenden Sie den Computer? Privat oder beruflich?
- | | |
|--|--------------------------|
| Arbeite <u>privat</u> (im Haushalt) mit einem Computer | ☐ |
| Arbeite <u>beruflich</u> (in der Firma) mit einem Computer | ☐ |
8. Wie nutzen Sie Ihren Computer?
- | | |
|----------------------------------|--------------------------|
| nur privat | ☐ |
| nur beruflich | ☐ |
| sowohl privat als auch beruflich | ☐ |
9. Welche Art von Software setzen Sie derzeit für Ihre Computernutzung häufig ein, welche gelegentlich, welche selten und welche nie?
- | | Häufig | Gelegentlich | Selten | Nie |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Office Pakete | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Textverarbeitung | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Tabellenkalkulation | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Datenbank, Dateiverwaltung | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Grafik | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kommunikation | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Finanzen/Steuern | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Homebanking | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

	Häufig	Gelegentlich	Selten	Nie
Spiele	☐	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐	☐
Steuern, Regeln (z.B. Modelleisenbahn)	☐	☐	☐	☐
Desktop Publishing	☐	☐	☐	☐
Lernen, Unterrichten	☐	☐	☐	☐
Videobearbeitung/ digitale Bildbearbeitung	☐	☐	☐	☐
Time-Management	☐	☐	☐	☐
Utilities	☐	☐	☐	☐

10. Wie stufen Sie sich im Bereich Computer und Computertechnik selbst ein
- | | |
|---|--------------------------|
| Anfänger, keine Vorkenntnisse | ☐ |
| Anfänger mit Grundkenntnissen | ☐ |
| Fortgeschrittener | ☐ |
| Ambitionierter/erfahrener Fortgeschrittener | ☐ |
| Profi, EDV ist mein Beruf | ☐ |

11. Bitte kreuzen Sie an, welche dieser Produkte Sie besitzen und welche Sie innerhalb der nächsten zwölf Monate vorhaben anzuschaffen (Mehrfachnennungen)

	Besitz	Kaufabsicht
PC mit CPU:		
Pentium mit MMX	☐	☐
Pentium 166 MHz und höher	☐	☐
Pentium 60-150 MHz	☐	☐
PowerPC oder andere	☐	☐
Laptop, Notebooks		
Betriebssystem:		
DOS	☐	☐
Windows 3.X, WfW	☐	☐
Windows 95	☐	☐
Windows NT	☐	☐
OS/2, OS/2 Warp	☐	☐
Festplatte:		
weniger als 1 Gbyte	☐	☐
1 bis 2 Gbyte	☐	☐
über 2 Gbyte	☐	☐
Grafikkarte:		
Super VGA mit 1 MB	☐	☐
Super VGA mit 2 MB und höher	☐	☐
Grafikkarte mit Beschleuniger	☐	☐
Grafikkarte mit MPEG	☐	☐
Soundkarte:		
8 Bit	☐	☐
16 Bit	☐	☐
mit Wave Table	☐	☐
mit MIDI	☐	☐
CD-ROM-Laufwerk:		
bis 4fach	☐	☐
5-6fach	☐	☐
8fach und höher	☐	☐
Controller:		
DIE	☐	☐
EIDE	☐	☐
SCSI	☐	☐

Beachten Sie bitte die zweite Seite!

FRAGEBOGEN

Monitor:

Farbe 14/15 Zoll
Farbe 17 Zoll
Farbe 20 Zoll und größer

Drucker:

GDI Laserdrucker
Laserdrucker
Tintenstrahldrucker sw
Tintenstrahldrucker farbig
Nadeldrucker
Sonstige Drucker (z.B. Bubblejet)

Besitz

Kaufabsicht

Ausgaben
lese ich kaufe ich

bin Abonnent
lese jede/fast jede Ausgabe (10 bis 12 Ausgaben/Jahr)
lese regelmäßig (7-9 Ausgaben/Jahr)
lese regelmäßig (3-6 Ausgaben/Jahr)
lese selten (1-2 Ausgaben/Jahr)

12. Uns interessiert natürlich die Meinung der Leser zum aktuellen Heft. Bitte bewerten Sie einige Beiträge dieser N64-Ausgabe mit Schulnoten (1=sehr gut; 6=ungenügend).

Beitrag

Schulnote von 1 bis 6

	=
	=
	=
	=
	=
	=

13. Welche der nachfolgenden Aussagen trifft Ihrer Meinung nach auf das N64-Magazin zu?

Trifft...

...ganz genau zu ...zu ...weniger zu ...überhaupt nicht zu

Bringt genau das, was mich wirklich interessiert	☐	☐	☐	☐
Bringt sehr oft Hinweise, die mir wirklich nützen	☐	☐	☐	☐
Bringt vieles, was ich woanders nicht finde	☐	☐	☐	☐
Ist verständlich geschrieben	☐	☐	☐	☐
Ist klar und übersichtlich angeordnet	☐	☐	☐	☐
Kaufe ich nur wegen dem Video	☐	☐	☐	☐

14. Mit welchen Spielen beschäftigen Sie sich?

Häufig Gelegentlich Seltener Nie

Adventures	☐	☐	☐	☐
Jump'n-Runs	☐	☐	☐	☐
Shoot 'em-Ups	☐	☐	☐	☐
Taktik und Strategie	☐	☐	☐	☐
Sonstige	☐	☐	☐	☐

15. Wie stark ist Ihr Interesse an Kaufberatung im N64-Magazin?

Sehr stark stark weniger stark überhaupt nicht

Über Spiele allgemein?	☐	☐	☐	☐
Über Zubehör?	☐	☐	☐	☐
Über PC-Produkte allgemein?	☐	☐	☐	☐

16. Das N64-Magazin erscheint monatlich. Wieviele der zwölf Ausgaben eines Jahres würden Sie im Durchschnitt lesen bzw. kaufen? (bitte zutreffende Zahl ankreuzen)

17. Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar des N64-Magazins?
_____ Personen

18. Wieviel investieren Sie im Durchschnitt monatlich in Spiele? Und, falls Sie einen PC einsetzen, wieviel in Hardware und in Software?

Ausgaben monatlich Spiele Hardware Anwendungssoftware

Bis 50 DM	☐	☐	☐
51 bis 100 DM	☐	☐	☐
101 bis 200 DM	☐	☐	☐
201 bis 300 DM	☐	☐	☐
301 bis 500 DM	☐	☐	☐
Über 500 DM	☐	☐	☐

19. Welche der Fachzeitschriften auf dieser Liste lesen bzw. kaufen Sie außer dem N64-Magazin?

Lesen Kaufen

Chip	☐	☐
ComputerBILD	☐	☐
Internet Magazin	☐	☐
PC Action	☐	☐
PC Games	☐	☐
PC Games CD-ROM	☐	☐
PC Joker	☐	☐
PC Magazin DOS	☐	☐
PC Player	☐	☐
PC Praxis	☐	☐
PC Special	☐	☐
PC Spiel	☐	☐
PC Welt	☐	☐
Power Play	☐	☐
Power Play CD-ROM	☐	☐
VideoGames	☐	☐
Win	☐	☐
Win CD	☐	☐
Wired	☐	☐

20. Welche kommerziellen Online-Dienste nutzen Sie persönlich zur Zeit beruflich und welche privat? Und welche kommerziellen Online-Dienste planen Sie persönlich, beruflich oder privat in den nächsten 12 Monaten zu nutzen?

Nutze ich zur Zeit beruflich privat Nutzung geplant beruflich privat

America Online/AOL	☐	☐	☐	☐
CompuServe	☐	☐	☐	☐
Microsoft Network/MSN	☐	☐	☐	☐
T-Online/Btx	☐	☐	☐	☐
Nutze z.Z. keine Online-Dienste	☐	☐	☐	☐
Keine Nutzung geplant	☐	☐	☐	☐

21. Nutzen Sie z.Zt. persönlich, privat oder beruflich das Internet? Und planen Sie persönlich, privat oder beruflich das Internet in den nächsten zwölf Monaten zu nutzen?

Nutze ich zur Zeit ja nein Nutzung geplant ja nein

	☐	☐	☐	☐
21a. Falls Sie das Internet nutzen: Nutzen Sie das Internet beruflich oder privat?				
Nur beruflich	☐			
Nur privat	☐			
Beides	☐			

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Priorität: Streng geheim
 Agent: Dash Rendar
 Absender: Rebellen Oberkommando, Hoth
 Inhalt der Übertragung: Missionsvorbereitung

TIPS & TRICKS

Alle Challenge Points

SHADOWS OF THE EMPIRE

Teil 1 von 2



Priorität: Streng geheim
Nachricht: Spezialaktionen bei
 Auffinden aller Missionspunkte

Schwierigkeitsgrad Einfach: Der Leebo-Scanner (zeigt eine Übersichtskarte der Umgebung incl. der Geheimräume)

Schwierigkeitsgrad Mittel: Fliegen Sie einen X-Wing in der Schlacht um Skyhook.

Schwierigkeitsgrad Schwer: Unsichtbarkeit und unendlich Munition in den Shoot'em-Up-Levels.

Schwierigkeitsgrad Jedi: Die Wampas in den Shoot'em-Up-Levels folgen Ihnen und helfen dabei, die Gegner zu vernichten.

Zusatzinfos: Die Zusätze in den Schwierigkeitsstufen Einfach und Mittel erhalten Sie, indem Sie die den Kameraknopf fünf Sekunden gedrückt halten. Im Modus Schwer hingegen aktivieren Sie das Missions-Goodie, indem Sie die Ducken-Taste 15 Sekunden festhalten. Die Missionspunkt-Zusätze können Sie nicht zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsstufen austauschen.



Priorität: Streng geheim
Inhalt der Übertragung: Taktisches Handbuch für Schneegleiter
Challenge Points: Drei

STUFE 1

Die imperiale Standardtaktik für Bodenangriffe ist es, vier Suchroboter als Vorhut für die Invasion der tatsächlichen Landstreitkräfte auszusetzen. Starten Sie Ihren Snowspeeder und fliegen Sie direkt auf die stationären Vorboten zu. Nach vier Powerslides durch die Luftbremsen und einer Laser-Dauersalve richten sie nur noch im Nirwana Schaden an.



STUFE 2

Die erste imperiale Angriffswelle besteht wiederum aus vier Suchrobotern und zwei AT-ST-Läufern. Der Geheimdienst der Allianz hat bei letzteren eine Schwachstelle herausgefunden: AT-STs haben nur einen Feuerbereich von 180 Grad. Fliegen Sie also mit Vollgas an den Läufern vorbei und drehen Sie mit den Luftbremsen um, so ist Ihr Schneegleiter vor den Lasersalven geschützt. Nähern Sie sich den AT-STs von hinten, bremsen Sie Ihren Gleiter, bevor Sie sie passiert haben und somit wieder in den vernichtenden Aktionsradius gelangen. Beginnen Sie dann das Manöver von vorne. Drei langsame Annäherungen mit Dauersalve sollten pro Läufer ausreichen, um ihn von den Beinen zu hebeln. Die Suchroboter vernichten Sie anschließend genauso wie in der ersten Stufe.



STUFE 3

Die zweite Angriffswelle besteht wieder aus vier Suchrobotern sowie zwei AT-STs, die einen vierbeinigen AT-AT flankieren. Nähern Sie sich dieser Gruppe mit Vorsicht! Fliegen Sie mit Vollgas aus dem inneren Schlachtfeld heraus und nähern Sie sich der Formation wieder von hinten. Nehmen Sie sich als erstes der beiden AT-STs an, wie es bereits in der Stufe 2 beschrieben wurde. Sind diese erledigt, nähern Sie sich auch dem AT-AT von hinten. Fliegen Sie mit voller Geschwindigkeit nahe an den Läufer heran und halten Sie dann die Bremse. Sobald Ihnen Ihr Computer die Freigabe erteilt, lösen Sie die Harpune. Um einen AT-AT zu Fall zu bringen, müssen Sie ihn viermal umkreisen. Um dieses Manöver im Uhrzeigersinn zu fliegen, halten Sie den Joystick nach rechts unten, bis Sie sich wieder an der Längsseite befinden. Entfernen Sie sich nicht zu weit von dem Läufer, da sonst die Harpune aus der Verankerung gerissen wird. Haben Sie keine mehr zur Verfügung, so hilft nur die Technik, die Sie bereits an den AT-STs angewendet haben. Dann allerdings bleiben Ihnen die Challenge Points versagt. Sobald Sie Ihren Kontrahenten zu Fall gebracht haben, erhalten Sie einen Challenge Point. Aber Achtung: Abgesehen von der Schwierigkeitsstufe Leicht haben Sie nur eine begrenzte Anzahl an Harpunen! Mit den Suchrobotern gehen Sie schlußendlich wieder genauso um wie bereits in den vorherigen beiden Stufen.

STUFE 4

In der dritten und letzten Angriffswelle sind sogar zwei AT-ATs auf Sie angesetzt. Diesmal werden diese von drei zweibeinigen AT-STs eskortiert. Vom Prinzip her gehen Sie an diese Schlacht in derselben Reihenfolge heran wie in Stufe 3: Zuerst die AT-STs, dann die AT-ATs und letztlich die natürlich auch wieder vorhandenen vier Suchroboter. Erledigen Sie auf jeden Fall die AT-ATs mit der Harpune, da es für jeden dieser gefallenen Bengel einen Challenge Point gibt.



Priorität: Streng geheim
Transmission title: Echo Base Challenge Point Information
Challenge Points: Zehn

Challenge Point 1

Im Hangar erledigen Sie zunächst die Truppen. Nehmen Sie dann den Korridor rechts. Gehen Sie durch die Tür in den Raum mit dem roten Zylinder. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich eine Geheimtür. Diese öffnen Sie mit R. Voilà: der erste Challenge Point.



Challenge Point 2

Verlassen Sie den Raum mit dem Zylinder wieder und folgen Sie dem Korridor. Auf der rechten Seite erscheinen vier gestapelte Kisten, die eine geheime Tür verdecken. Hier finden Sie den zweiten Challenge Point und etwas Energie.



Challenge Point 3

Folgen Sie dem Korridor weiter und biegen Sie rechts in Richtung Brücke ab. Rechts von ihr finden Sie auf einem Sims den dritten Challenge Point.



Challenge Point 4

Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie durch den dunklen Gebäudeabschnitt. Sobald das Licht wieder angeht, wenden Sie sich nach rechts. Klettern Sie auf den Absatz und folgen Sie ihm. Neben dem vierten Punkt erhalten Sie hier auch ein paar Seeker-Raketen.



Fortsetzung der Übertragung: Echo Base Challenge Point Information

Challenge Point 5

Ihr weiterer Weg führt Sie auf die Rampe. Wenden Sie sich hier nach rechts und springen Sie in den Raum mit den Zahnrädern. Gehen Sie um das größte herum, so finden Sie das fünfte Sammelstück.



Challenge Point 7

Springen Sie von dem Extraleben-Plateau zurück und begeben Sie sich wieder zur Brücke. Springen Sie hier herunter und wenden Sie sich in Lauf-richtung nach links, stehen Sie quasi vor dem siebten Challenge Point.



Challenge Point 9*

Sobald sich auf Ihrem Weg plötzlich ein RMß bildet, bleiben Sie einen Moment stehen. Nach kurzem Warten erscheint auf dem linken Pfad der neunte Challenge Point.



Challenge Point 10

Nachdem Sie den letzten AT-ST zerstört haben, begeben Sie sich zu dem Korridor mit den vier gestapelten Kisten. Schießen Sie den Wampa ab, der dahinter eingesperrt ist, und halten Sie sich in Richtung des Abgrunds. Vom letzten Challenge Point trennt Sie nun nur noch ein gewaltiger Sprung.



Challenge Point 6

Erklimmen Sie wieder die Rampe. Sobald Sie in der Ferne das Extraleben sehen, springen Sie über den Abgrund. Drehen Sie sich um, sehen Sie auf der rechten Seite die Nummer sechs.



Challenge Point 8

Der achte Challenge Point befindet sich rechts von dem großen Zahnrad. Springen Sie dorthin entweder von der Brücke aus oder vom siebten Challenge Point aus gesehen quer hinüber.



Zusatzinfo: AT-ST

Der Nachrichtendienst der Rebellen meldet, daß der imperiale AT-ST eine gravierende konstruktionsbedingte Schwachstelle aufweist, die Sie beim Bodenangriff nutzen können: Die Feuerwaffe des Läufers kann ihn nicht gegen Angriffe von hinten schützen. Zudem ist sein Heck nur schlecht gepanzert. Daher ist es ratsam, sich unter dem Läufer aufzuhalten und mit der Z-Taste direkt nach oben zu schießen. Aber nehmen Sie sich vor den Beinen des AT-ST in acht!



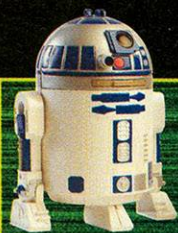
Priorität: Streng geheim
Inhalt der Übertragung:
 Asteroidenfeld Koordinaten
 Challenge Points: Sechs

Der Planet Hoth ist von einem Asteroidengürtel umgeben, der den direkten Sprung durch die Lichtmauer verhindert. Wie nicht anders zu erwarten, stellen sich Ihnen zusätzlich zu den Asteroiden auch noch imperiale Kampfverbände in den Weg. Ihre Primärziele sollten ganz klar die TIE Bomber sein. Deren grüne Lenkraketen verfolgen Sie mit einem Suchstrahl. Verwenden Sie daher für die TIE Fighter nur die Laserkanone und sparen Sie sich Ihre Raketen für die Bomber auf. Erfahrungen aus früheren Gefechten haben gezeigt, daß die Cockpit-Steuerung sehr viel effektiver ist als der Kampf in der Außenansicht.

Zusatzinfo: Challenge Points

Die Challenge Points sind in den roten Asteroiden versteckt. Zerstören Sie diese mit einem anhaltenden Feuerstoß auf einmal. Andernfalls regenerieren sich die Gesteinsbrocken wieder. Der effektivste Weg, die Mini-Planetoiden zu zerstören, ist natürlich der Einsatz von Raketen.





Priorität: Streng geheim
Inhalt der Übertragung: Ord Mantell Challenge Points
Challenge Points: Zwölf

Challenge Point 1

Auf dem ersten Zug erreichen Sie den Challenge Point während dieser Hüpf- und duck-Orgie, indem Sie im richtigen Moment springen.



Challenge Point 2

Springen Sie über die erste Quervertrasse von der linken Seite des Zuges aus, um den zweiten Challenge Point zu erhalten.



Challenge Point 3

Sobald der Zug in eine Linkskurve fährt, erscheint der dritte Challenge Point auf der rechten Zugseite, vier Querträger vom zweiten Punkt entfernt.



Challenge Point 4

Sobald auf Ihrer linken Seite der Kistenzug erscheint, springen Sie rüber und legen den Skelett-Roboter um. Der vierte Challenge Point befindet sich im Inneren des Aufbaus. Kehren Sie dann unverzüglich auf Ihren Zug zurück!



Challenge Point 5

Nachdem der zweite Zug im Matsch verschwindet, beginnt Ihr Untersatz eine Steigung zu erklimmen. Den fünften Challenge Point erreichen Sie, indem Sie springen, sobald Sie die Öffnung in der Wand passieren.



Challenge Point 6

Der siebte Challenge Point befindet sich wieder auf einem Zug, der zu Ihrer Linken erscheint. Das gesuchte Kleinod befindet sich im dritten Aufbau.



Challenge Point 7

Begeben Sie sich zu dem Wagen, auf dem eine Rampe nach unten ins Innere führt. Erklimmen Sie den Aufbau. So kommen Sie an den siebten Challenge Point, der zwischen den beiden Kästen schwebt.

Challenge Point 8

Im letzten Wagen sehen Sie zwei Simse. Auf dem höheren der beiden verbirgt sich der versteckte achte Challenge Point. Sie erreichen ihn, indem Sie mehrfach auf der Stelle springen.



Challenge Point 9

Den neunten Challenge Point finden Sie auf der rechten Seite des letzten Wagens. Sobald Sie ihn ergattert haben, müssen Sie schnellstens wieder auf die linke Seite kommen, um die Lokomotive zu erreichen.



Zusatzinfo IG-88: Ein psychotischer Killerroboter. Nehmen Sie sich vor ihm in acht. Sowohl seine Schnelligkeit als auch seine Treffsicherheit machen ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner. Der Nachrichtendienst empfiehlt, daß Sie den Kampf zu Ihrem Vorteil entscheiden können, indem Sie sich nirgends stationär aufhalten. Jeder Rebell, der auf einen IG-88 stößt, sollte daher auf hochgelegene Punkte klettern, kurze Feuerstöße abgeben und schleunigst wieder eine neue Position suchen, bevor er selbst zur Zielscheibe wird.

Challenge Point 10

Challenge Point Nummer zehn befindet sich auf dem Schrotthaufen, auf dem IG-88 bei Ihrer Ankunft steht.



Challenge Point 11

Erklimmen Sie vorsichtig einen der beiden roten Zylinder. Lassen Sie sich behutsam hineingleiten, um den elften Challenge Point einzusammeln. Verlassen Sie den Raum wieder durch die Tür und hüten Sie sich vor dem geschmolzenen Metall!

Challenge Point 12

Den letzten Challenge Point erhalten Sie analog zum vorherigen beim zweiten roten Zylinder.





Priorität: Streng geheim
Inhalt der Übertragung: Gall Spaceport Challenge Points
Challenge Points: Fünfzehn

Challenge Point 1

Oben auf dem Outrider. Über den Felsblock erklimmen Sie diese mit einem entschlossenen Sprung.



Challenge Point 2

Nachdem Sie eine Weile auf dem Felsgrat entlang gewandert sind, führt ein Weg rechts zu einer Steininformation. Oben befindet sich der zweite Challenge Point. Sie gelangen über die Zwischenabsätze bis auf das oberste Plateau.



Challenge Point 3

Im ersten Abschnitt des Raumhafens fahren Sie mit dem Aufzug auf die Ebene mit der Brücke. Dort sehen Sie den dritten Challenge Point zwischen zwei Stockwerken. Um Sie sich den Weg erleichtern, sollten Sie sich zuerst das Jet-Pack holen.



Challenge Point 4

Der vierte Challenge Point ist auf dem Dach des Wachturms. Benutzen Sie das Jet-Pack!



Challenge Point 5

Fliegen Sie dann zu dem ersten Felsen und dann zu jenem zu Ihrer Rechten. Der Challenge Point befindet sich weit über Ihnen. Sie haben jedoch genügend Energie, um ihn mit dem Jet-Pack zu erreichen. Sobald Sie ihn haben, stellen Sie die Energiezufuhr aus, damit sich das Jet-Pack wieder aufladen kann. Kurz bevor Sie den Boden erreichen, starten Sie den Antrieb wieder, um Verletzungen beim Aufprall zu vermeiden.



Challenge Point 6

In der Höhle mit dem Transportgleiter befinden sich ein Challenge Point sowie ein Gesundheits-Paket am Boden der Schlucht. Verwenden Sie das Jet-Pack, um dorthin zu gelangen!

Challenge Point 7

Bevor Sie die Höhle verlassen, gehen Sie an die Vorderseite und fliegen Sie mit dem Jet-Pack hinaus. Halten Sie sich links, sehen Sie über sich einen Vorsprung mit dem siebten Challenge Point sowie ein wenig Seeker-Munition.

Challenge Point 8

Mit dem Transportgleiter erreichen Sie nach kurzer Zeit den Hangar. Bevor Sie diesen betreten fliegen Sie zunächst mit dem Jet-Pack auf die andere Seite des Canyons. Auf einem Felsvorsprung erhalten Sie den achten Challenge Point sowie zusätzliche Pulse-Munition.

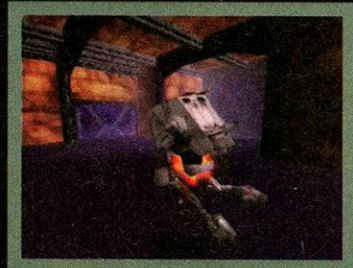
Zusatzinfo Boba Fett:

Der Nachrichtendienst der Rebellen hat nur wenige Informationen über den Kopfgeldjäger Boba Fett. Da dieser Suchraketen und Flammenwerfer einsetzt, sind alle Rebellen bei einem Zusammenstoß angewiesen, sich in möglichst großer Distanz aufzuhalten, um rechtzeitig auf die Projekteile zu reagieren. Agenten, die mit einem Jet-Pack ausgerüstet sind, sollten alle vorhandenen Gesundheits- und Energiepakete aufsammeln.

Zusatzinfo Slave 1: Boba Fetts Transportmittel, die „Slave 1“, ist ein modifiziertes Schiff der Zeta-Klasse. Der Nachrichtendienst meldet, daß diese Schiffe einen Schwachpunkt an der

Challenge Point 9

Nachdem Sie dem AT-ST den Garauz gemacht haben, erscheint der neunte Challenge Point in der Nähe der Schalter.



Challenge Point 10

In dem Abschnitt mit den horizontal angelegten Ventilatoren befindet sich der zehnte Challenge Point zwischen dem zweiten und dritten Flügelrad.



Challenge Point 11

Nach den Ventilatoren gelangen Sie in einen großen Schacht. Ganz oben links befindet sich Challenge Point Nummer elf. Achten Sie aber darauf, daß Ihre Gegner von der anderen Seite aus ein gutes Schußfeld haben! Sie sollten sie zunächst eliminieren, bevor Sie Ihrer Sammelleidenschaft frönen.

Unterseite aufweisen. Sie sind daher angewiesen, Ihren Angriff von unten zu starten. Als besonders effektiv haben sich die Seeker- und Pulsekanone erwiesen. Alternativ attackieren Sie das Schiff, indem Sie es erklimmen und das Heck beschießen, und sobald es hochsteigt den Angriff von unten fortzusetzen.



Challenge Point 12

Unter dem zwölften Challenge Point fahren Sie mit dem zweiten Transportgleiter hindurch. Um ihn zu erwischen, müssen Sie rechtzeitig springen.



Challenge Point 13

Die Nummer dreizehn schwebt knapp über dem imperialen Frachter.



Challenge Point 14

Die letzten beiden Punkte finden Sie im Umkreis von Boba Fetts Basis. Fliegen Sie mit dem Jet-Pack bis zu dem Vorsprung über dem Canyonboden. Hier finden Sie neben dem vierzehnten Challenge Point auch zusätzliche Munition.



Challenge Point 15

Fliegen Sie bis hinunter auf den Boden. Laufen Sie hier herum, bis Sie an eine Stelle kommen, wo es noch tiefer nach unten geht. Hier finden Sie vor einer verschlossenen Hangartür den letzten Challenge Point dieses Levels.

Funkkontakt unterbrochen ...
Fortsetzung folgt ...
Verpassen Sie den zweiten Teil
in der nächsten Ausgabe des
N64 Magazins nicht!

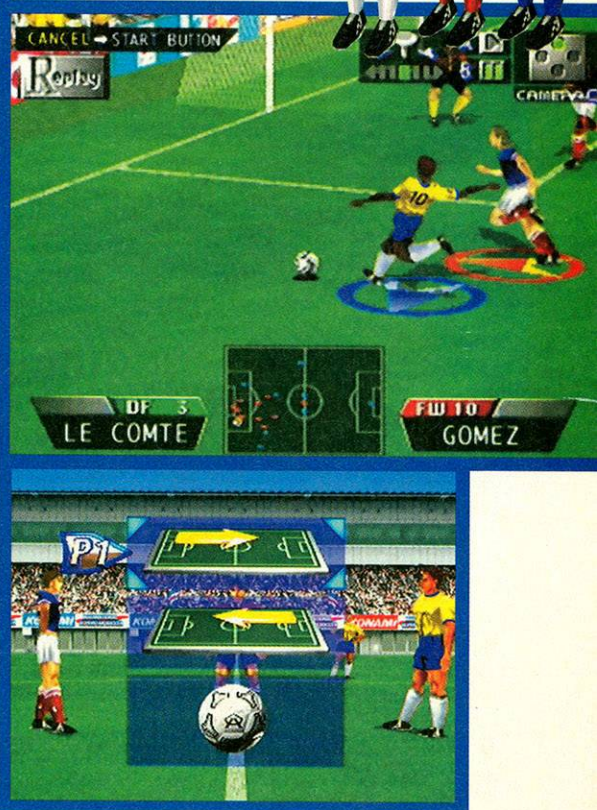
PLAYERS' GUIDE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

RASENSCHACH IN 64-BIT

Die Phrase **"Darf es etwas mehr sein?"**
hat nicht nur beim Metzger Gültigkeit.

Auch in der Welt der N64-Spiele geht der
Trend in Richtung **höher, schneller, weiter.**
"ISS 64" ist das beste Beispiel dafür. von Artur Hoffmann

Das unbestritten beste Fußballspiel aller Zeiten setzt nicht nur in Sachen Grafik und Gameplay Maßstäbe. Auch die Vielzahl an Optionen ist beispiellos. Um Ihnen einen kleinen Überblick über die zahlreichen einstellbaren Parameter zu verschaffen, stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten einen Mini-Players-Guide vor.





Das eigentliche Herzstück des besten N64-Fußballspiels ist der übersichtlich gestaltete Spielauswahlschirm. Hier entscheiden Sie sich nicht nur für den Modus (Freundschaftsspiel, Internationaler Pokal bzw. Weltliga), sondern starten auch in die spannenden Szenarios oder begeben sich auf direktem Wege ins Trainingslager bzw. zum Elfmeterschießen. Darüber hinaus erreichen Sie über dieses Menü auch den Optionens Bildschirm, der Ihnen eine fast schon unüberschaubare Vielzahl weiterer benutzerspezifischer Einstellungen erlaubt.



Ein weiteres herausragendes Merkmal ist die ausgezeichnete Konfigurierbarkeit, die Ihnen die Einstellung zahlreicher Parameter erlaubt. Spielen Sie z.B. gegen einen unerfahrenen menschlichen Konkurrenten, dürfen Sie im Menü "Handicap Settings" genau einstellen, wie gut der Torwart die Bälle aus dem Winkel klaubt, mit wie vielen Spielern Sie antreten möchten und wie es um die Kondition Ihrer Mannen bestellt ist. All diese Parameter sind auch gegen den Computergegner einsetzbar – falls Ihnen seine Leistungen zu schlecht sein sollten.



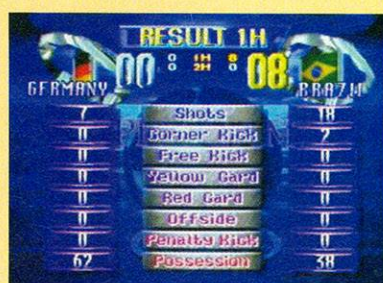
Um noch tiefer ins Detail zu gehen, müssen Sie sich in dieses Menü klicken. Hier wird Ihnen Ihre derzeitige Mannschaft ganz genau vorgestellt. Neben der Kondition – dargestellt durch die bunten Smileys – und der Position erhalten Sie an dieser Stelle auch Angaben zu den Stärken und Schwächen der Spieler. Die Eigenschaftswerte, die von 0 bis 99 reichen, sind dabei in zehn Rubriken eingeteilt. Die Icons FK, CK und PK zeigen Ihnen an, welche Spieler für die Standard-situationen (Frei-, Eck- und Strafstoß) verantwortlich sind.



Nach der Auswahl Ihrer bevorzugten Spielvariante müssen Sie selbstverständlich noch einstellen, wer mit wem gegen wen spielt. Auch hier zeigt sich "International Superstar Soccer 64" sehr aufgeschlossen. Da bis zu vier Personen gleichzeitig antreten dürfen, steht Ihnen eine Vielzahl von Varianten zur Verfügung. Die mit Abstand witzigste ist dabei ein Spiel vier gegen einen. Hier bolzen Sie mit drei weiteren Mitstreitern gegen den Computergegner. Sie können sich sicher vorstellen, daß es dabei so richtig zur Sache geht.



Die vorletzte Einstellungshürde, die Sie vor dem Anpfiff passieren müssen, besteht in der Auswahl des Stadions. ISS 64 bietet Ihnen fünf verschiedene Spielstätten, die auf vier Kontinenten (Europa, Asien, Afrika und Südamerika) angesiedelt sind. Da jede dieser Arenen perfekt dargestellt ist, müssen Sie unbedingt in jeder einzelnen gespielt haben. Nichtsdestotrotz haben wir einen heimlichen Favoriten: den grandiosen südamerikanischen Hexenkessel. Nur ein leibhafter Kick im Maracanao-Stadion sorgt für mehr Spannung.



In der Pause verrät Ihnen dieser Statistikbildschirm, warum Sie im Moment mit 8:0 führen. Die Einträge lauten dabei von oben nach unten: Torschüsse, Eckbälle, Freistöße, gelbe Karten, rote Karten, Abseitssituationen, Elfmeter und prozentualer Ballbesitz. Anhand dieser Daten können Sie Fehler ausmerzen. In der ersten Halbzeit war Deutschland fast doppelt solange im Ballbesitz. Trotzdem wurde nur siebenmal auf des Gegners Kasten gebolzt. In der zweiten Hälfte sollte die Devise nun lauten: Weitschüsse anstatt Kombinationsspiel.



Nach all den Voreinstellungen müssen Sie sich den Kopf als nächstes über die Wahl Ihrer Mannschaft zerbrechen. Insgesamt warten 36 Nationen auf Sie. Die Teams sind dabei in übersichtliche Sechsergruppen eingeteilt. Mit einem Klick auf die R/L-Taste wählen Sie die nächste Gruppe an. Die drei Zahlenreihen (Offensive, Defensive und Gesamt) stehen für die Stärke Ihrer Mannschaft. Zum Abschluß bestimmen Sie noch, welches Team in den Genuß eines Heimspiels kommt.



Das mit Abstand wichtigste ISS64-Menü ist der Mannschaftseinstellungs-Screen. Hier verpassen Sie Ihrem Team eine der zahlreichen vorhandenen Strategien, wechseln erschöpfte Spieler gegen frische aus und entscheiden sich für eine bestimmte taktische Marschroute (z.B. 4-3-3-System). Bei all diesen Einstellungen sollten Sie sich sehr viel Zeit lassen, da Sie mit einer gut sortierten Mannschaft bereits die halbe Miete in der Tasche haben.



Ein einzigartiges Merkmal von ISS 64 ist die Generierung eigener Spielerpersönlichkeiten, mit denen Sie Ihre Mannschaften verstärken. Zuerst geben Sie dem neu zu erstellenden Spieler einen Namen. Im nächsten Schritt entscheiden Sie sich dann für eines der zahlreich vorhandenen Gesichter. In der letzten – und wichtigsten – Abteilung verteilen Sie die zur Verfügung stehenden Stärkekpunkte auf die Eigenschaften. Nach diesem Strickmuster erschaffen Sie bis zu 40 neue Akteure.



Haben Sie das Gefühl, daß Ihnen die nötige Sicherheit beim Umgang mit den diversen Tasten fehlt, schauen Sie einmal im Trainingslager vorbei. Außer den Übungsmöglichkeiten für Standardsituationen wie z.B. Eckstöße machen Sie vor allem vom freien Training regen Gebrauch. In diesem Modus flitzen Sie über den Platz und können – mangels gegnerischer Spieler – nach Lust und Laune kombinieren. Auf diese Art und Weise haben Sie eine gute Gelegenheit, die sehr wichtigen Doppelpaßvarianten einzustudieren.



Die perfekte Ausführung eines Strafstoßes ist – wie im realen Fußballspiel – reine Nervensache. Während des Elferkicks erscheinen zwei Rechtecke – ein blaues und ein rotes. Das dunkle markiert dabei die Zone, in die der Ball fliegt. Ihre Aufgabe besteht nun darin, das Viereck so zu positionieren, daß es nicht vom roten Torwart-Viereck geschnitten wird. Je länger Sie dazu brauchen, desto höher steigen die Chancen des Goalies. Wenn Sie damit Probleme haben, sollten Sie sich im Trainingsmodus für Penalty Kicks entscheiden.



Der wohl schwierigste Weg, um spektakuläre Tore zu erzielen, sind direkt verwandelte Freistöße. Zur korrekten Ausführung platzieren Sie zuerst die Schußmarke in die gewünschte Richtung. Um den Ball anschließend zu treten, drücken Sie auf die Schußtaste. Je länger Sie den Button festhalten, desto stärker färbt sich die Richtungsmarke ein. In obigem Beispiel setzt der Spieler fast seine gesamte Schußkraft ein. Bei Schwierigkeiten in Sachen Freistoß erweisen sich die speziellen Übungen im Trainingslager als sehr hilfreich.

SPECIAL ENTWICKLERINTERVIEW DIE HINTERMÄNNER

Konamis Major A Team in voller Pracht: Fumimasa Katakami, zuständig für die Grafik; Eiji Nakagawa, der die KI optimierte und der für die Programmierung zuständige Projektleiter Yasuo Okuda (von rechts nach links). Der Herr im Anzug ist Katsuya Nagae, Leiter der Entwicklungsabteilung von Konami Computer Entertainment in Osaka.

Das "Major A Team", bestehend aus den Herren Nakagawa, Okuda und Katakami, zeichnet für das momentan beste Fußballspiel verantwortlich. In ihrem Hauptquartier in Osaka standen sie uns in Begleitung von Herrn Nagae Rede und Antwort.

N64: Herr Okuda, verraten Sie uns doch bitte, welches Spiel Sie als Ihren Hauptkonkurrenten unbedingt in den Schatten stellen wollten.

Okuda: In erster Linie wollten wir besser als Segas "Victory Goal" sein.

"International Superstar Soccer 64" ist der Fußballhit des Jahres. Wer dahinter steckt, wissen nur die Wenigsten. Um etwas Licht ins Dunkel zu bringen, interviewten wir die ISS64-Väter. von Artur Hoffmann

Dieses Game war in unseren Augen das beste Konsolen-Fußballspiel.

N64: Welchen Bereichen maßen Sie bei der Programmierung die größte Wichtigkeit bei?

Okuda: Zum einen war es uns natürlich sehr wichtig, wie das Spiel aussehen würde. Da wir das erste Mal mit Motion-Capturing arbeiteten, wußten wir noch nicht, was auf uns zukommen würde. Der zweite Schwerpunkt lag ganz klar auf Seiten des Gameplay. Da es bereits zahlreiche Fußballspiele gab, die auf 3-D-Polygone setzten, mußten wir uns etwas einfällen lassen, um uns abzuheben.

N64: Wie haben Sie es geschafft, daß die Teams so homogen wirken?

Nakagawa: Normalerweise besteht eine Mannschaft aus Verteidigern,

Mittelfeldspielern und Stürmern. Da wir uns mit dieser Regel nicht anfreunden wollten, erschufen wir Verteidiger mit Offensivdrang und defensive Mittelfeldspieler, die bei Standardsituationen nach vorne gehen.

N64: Wer diente Ihnen als Motion-Capturing-Model?

Katakami: Falls Sie glauben, daß wir einen hochbezahlten Profi für diese Arbeit engagierten, muß ich Sie leider enttäuschen. Unser Model war ein Student, der in seiner Freizeit gerne Fußball spielt. Seine 270 Bewegungsabläufe sind allesamt in das Spiel eingeflossen.

N64: Was sind die größten Unterschiede zwischen der 16-Bit- und der N64-Programmierung?

Nagae: 16bit-Programme werden in





Die Ecken sind in ISS 64 so realistisch wie in keinem anderen Fußballspiel.



Assembler, N64-Spiele in "C" geschrieben. Letzteres hat den Vorteil, daß einzelne Routinen in Bibliotheken verwaltet werden können.

N64: Könnte ISS 64 auch für andere Konsolen programmiert werden?

Okuda: Das wäre prinzipiell kein großes Problem. Allerdings müßten wir dann aufgrund der geringeren Speicherkapazität einige Optionen wegrationalisieren.

N64: Welche Schwierigkeiten traten bei der Konvertierung auf die langsamere PAL-Version auf?

Okuda: Damit hatten wir keinerlei Probleme. Wir multiplizierten alle internen Berechnungen mit dem Faktor 1,2 – das war's. Der PAL-Portierung wird im allgemeinen viel zu viel Bedeutung beigemessen.

N64: Was sind die größten Unterschiede zwischen der japanischen (Perfect Striker) und der europäischen Version?

Mr. Okuda: Nun ja, die größten Unterschiede liegen naturgemäß in den biologisch bedingten Erbanlagen. Spaß beiseite, selbstverständlich änderten wir alle Daten und Fakten, die



Haut- und Haarfarben der Kicker, und wir programmierten auch fünf neue Stadien.

N64: Könnten Sie sich einen eventuellen ISS64-Nachfolger auch für das 64DD vorstellen?

Mr. Okuda: Da uns im Moment noch keinerlei detaillierte Spezifikationen zur Verfügung stehen, machen wir uns keine Gedanken darüber.

"Mit der PAL-Portierung hatten wir keinerlei Probleme. Wir multiplizierten einfach alle internen Berechnungen mit dem Faktor 1,2".

WAVE

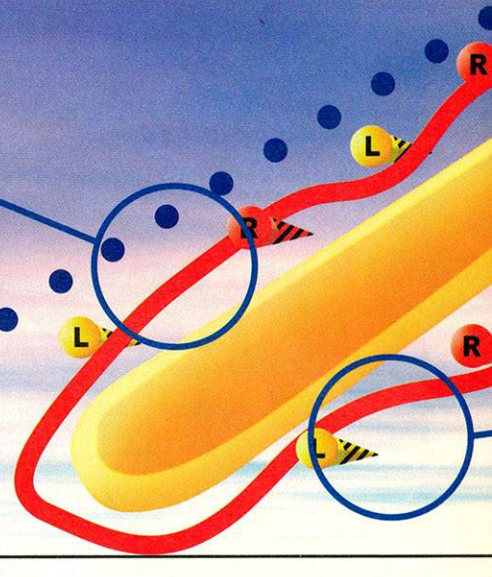


Parcours SUNNY BEACH

Der erste Parcours stellt noch keine besonderen Ansprüche an das fahrerische Können. Der ovale Rundkurs setzt lediglich voraus, daß Sie schnelle Geraden und scharfe Kurven beherrschen. Auf mehr müssen Sie sich bei dieser Strecke noch nicht konzentrieren. Schaffen Sie es, die Kehren optimal auszufahren, sollte einem schnellen Sieg nichts mehr im Weg stehen.

In Sunny Beach treffen Sie das erste Mal auf die silbernen Minen. Schade eigentlich, daß die Dinger zu schwerfällig sind, um zu explodieren. Dennoch sollten Sie die Gefahr nicht unterschätzen: Sie landen schnell im Wasser, wenn Sie im Vorbeirauschen an den Minen entlang schrammen. Glücklicherweise helfen Ihnen oft die Wellen und wuchten Sie über die Hindernisse. Beobachten Sie die Strömung und versuchen Sie, die Wasserbewegungen für sich auszunutzen.

Vorsicht bei direktem Bojenkontakt: Der Zusammenstoß bringt Sie aus der Ideallinie.



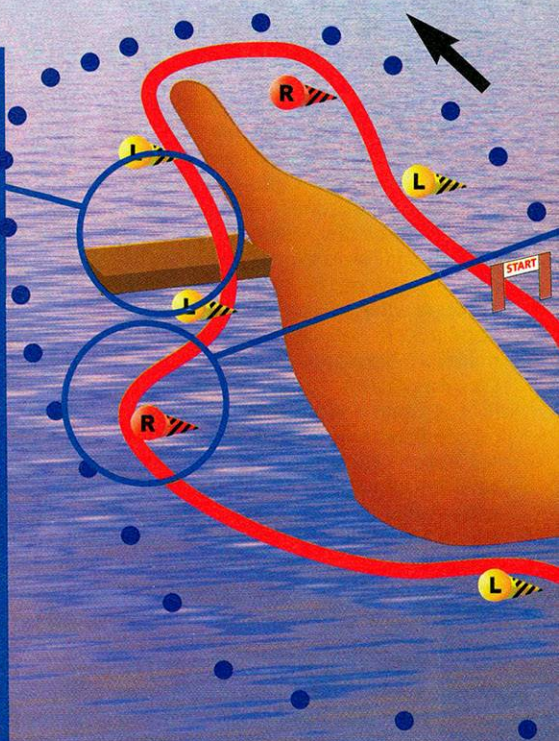
In der ersten Ausgabe des N64-Magazins haben wir Ihnen den Rennspaß "Waverace 64" ausführlich vorgestellt. Damit sie die Kurse auch sicher meistern, verraten wir Ihnen jetzt alle Besonderheiten der verschiedenen Strecken.

von Ingo Böhme

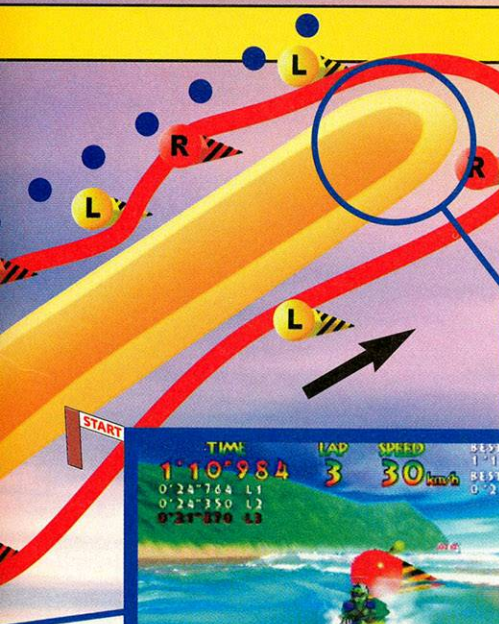
Parcours SUNSET BAY

Das romantische Ambiente täuscht. Bei diesem Kurs wird bereits deutlich, wie wichtig es ist, daß Sie in den Kurven das genaue Timing beherrschen.

Bei dieser Rampe dürfen Sie ruhig einen gekonnten Sprung riskieren. Sie verlieren zwar ein wenig an Geschwindigkeit, ihre Mitstreiter aber auch: Die harte Brandung setzt allzu rasanten Fahrten ein jähes Ende. In den höheren Ligen ist ein beherzter Satz über das Hindernis sogar von Vorteil. Richten Sie sich nämlich bereits in der Luft korrekt aus, schaffen Sie die nächsten beiden Bojen auf der Ideallinie. Umfahren Sie die Schanze, kommen Sie bei dem Versuch auf Ihren Kurs zurückzufinden schnell ins Schleudern.



ER ACE



TIME 1'03"138 **RANK** 1 **LAP** 3 **SPEED** 73 km/h
0'29"890 L1
0'22"765 L2

Sie sollten sich so schnell wie möglich mit dem "Tiefgang" Ihres Jet-Skis vertraut machen. Nur wenn Sie diesen richtig einschätzen, behalten Sie auch in engen Kurven Ihre Ideallinie bei. Haben Sie erst einmal festgestellt, wie schnell Sie auf Grund laufen, werden Sie künftig wahrscheinlich einen großen Bogen um die Strände machen. Experimentieren Sie trotzdem ein bisschen: Solange die Flut anhält, dürfen Sie engere Kreise ziehen, als Sie für möglich gehalten hätten.



TIME 1'10"984 **LAP** 3 **SPEED** 30 km/h
0'24"764 L1
0'24"350 L2
0'21"270 L3

Auf der Zielgeraden drängt die starke Strömung Sie förmlich aus dem Kurs. Sie spüren schon fast, wie Sie sie mitreißen will. Geben Sie ein bisschen mehr Gas, halten Sie die Richtung und versuchen Sie, genau über den Kamm zu fahren.

⚠️ Unterschätzen Sie die Strömung nicht. Wer nicht präzise über die Wellen fährt, findet sich schnell unter seinem Ski wieder.

MISS POWER MAX POWER

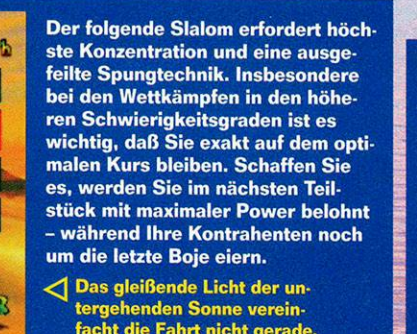


TIME 1'25"661 **RANK** 2 **LAP** 3 **SPEED** 93 km/h
0'35"187 L1
0'27"351 L2

Der folgende Slalom erfordert höchste Konzentration und eine ausgefeilte Spungtechnik. Insbesondere bei den Wettkämpfen in den höheren Schwierigkeitsgraden ist es wichtig, daß Sie exakt auf dem optimalen Kurs bleiben. Schaffen Sie es, werden Sie im nächsten Teilstück mit maximaler Power belohnt – während Ihre Kontrahenten noch um die letzte Boje eiern.

⚠️ Das gleißende Licht der untergehenden Sonne vereinfacht die Fahrt nicht gerade.

Haben Sie bislang keine Bojen verpaßt, gehen Sie jetzt aufs Ganze: Ignorieren Sie die letzten gelben und roten Bälle und fahren Sie geradeaus mitten hindurch. Das verkürzt Ihre Strecke dramatisch. Zwar verlieren Sie unverzüglich die maximale Geschwindigkeit. Das spielt aber keine Rolle mehr, wenn Sie ohne Sturz durchs Ziel rasen. Die computergesteuerten Konkurrenten kämpfen sich auf jeden Fall durch jede einzelne Boje hindurch.



TIME 1'31"172 **RANK** 1 **LAP** 3 **SPEED** 104 km/h
0'32"065 L1
0'30"601 L2

MISS! POWER DOWN!

Das war's dann wohl! Trotz der fehlenden Geschwindigkeitsreserve fahren Sie als erster durchs Ziel. Manchmal zählt es sich eben doch aus, auf Fair-Play zu verzichten...

MISS POWER MAX POWER

Parcours DRAKE LAKE

Die ruhige, schnelle Oberfläche eines Binnensees bietet Ihnen eine optimale Gelegenheit, Ihre Slalomfähigkeiten unter Beweis zu stellen. Allerdings ist die Sicht anfangs ein Problem – der Nebel verhindert die freie Fahrt. Zwar nimmt der lästige Dunst mit jeder Runde ab, für eine optimale Zeit ist es aber wichtig, daß Sie mit voller Geschwindigkeit auch durch die wabbrigen Schwaden donnern. Achten Sie darauf, daß Sie keine Bojen übersehen.

Das Schilf am Ufer der kleinen Insel verringert Ihre Geschwindigkeit enorm. Wählen Sie lieber die breite rechte Bahn und schneiden Sie sofort nach dem Eiland scharf nach links, um die gelbe Boje nicht zu verpassen. Diese zackige Kurve bedeutet zwar gleichzeitig, daß Sie die nächste Biegung weit ausfahren müssen, bringt Sie aber gleichzeitig auf die Idealinie für den Slalom.

Den Weg links an der kleinen Insel vorbei sollten Sie nur nehmen, wenn Sie Ihren Jet-Ski wirklich gut im Griff haben. Kommen Sie zu nah an das Schilf, werden Sie nämlich erheblich langsamer.



△ Fahren Sie den Slalomteil ganz gerade an. Schneiden Sie schräg zwischen die ersten Bojen, haben Sie bei jeder weiteren massiv zu kämpfen, um auf dem Kurs zu bleiben.



Nach ein paar Proberunden haben Sie sicher den optimalen Weg durch die Holzpfähle gefunden. Haben Sie ihn einmal entdeckt, werden Sie nie mehr mit der Frage "verpasse ich lieber die Boje oder donnere ich in ein Hindernis?" konfrontiert. Wenn Sie bis zur letzten Runde keine Boje ausgelassen haben, fahren Sie am besten einfach an dem Slalomkurs vorbei und auf direktem Weg durchs Ziel.

△ Schaffen Sie die ersten Runden fehlerfrei inklusive aller Bojen, dürfen Sie in der letzten an der Slalomstrecke vorbeifahren. Die fehlenden Bojen schaden Ihnen dann nicht mehr.

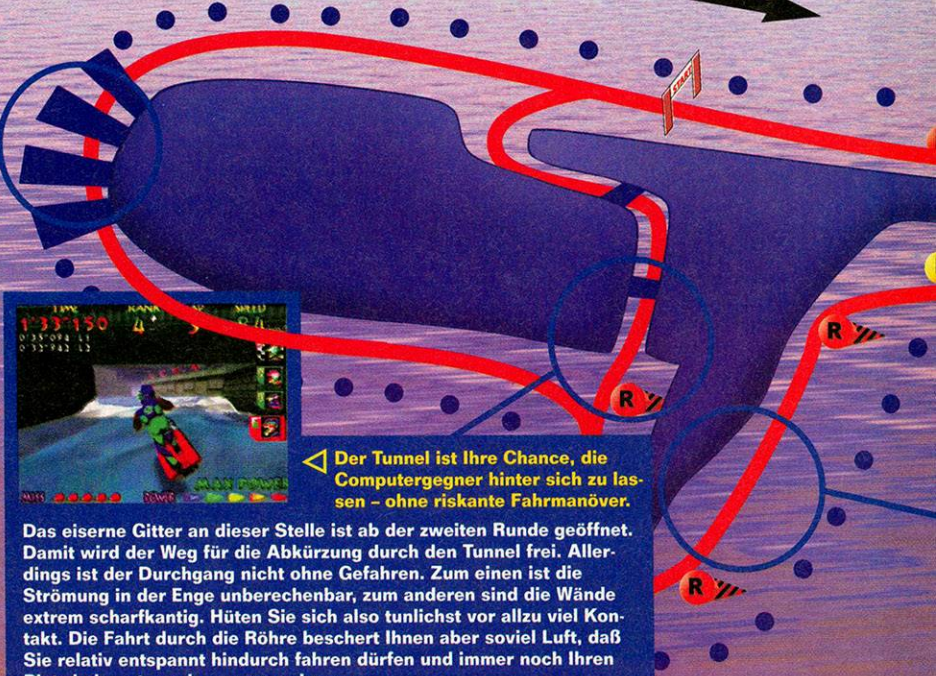
Parcours MARINE FORTRESS

Der sturmverhangene Himmel paßt hervorragend zu diesem gruseligen Kurs. Die konstant anhaltenden, extremen Wasserbewegungen können von Vorteil sein – wenn Sie sie richtig nutzen. Auch abenteuerliche Abkürzungen helfen, die Meisterschaft zu gewinnen.

Diese Brücken dienen keinem militärischen, aber einem taktischen Zweck: Durchfahren Sie sie geschickt, drängen Sie Ihre Gegner vor der Einfahrt ab. An diesem Teilabschnitt dürfen Sie auch ein bißchen mehr Risikobereitschaft an den Tag legen: Für diesen Kurs ist das Wasser hier erstaunlich ruhig. Vergessen Sie aber nicht, auf die langgezogene Kurve zu achten. Fahren Sie sie nicht zu spät an.

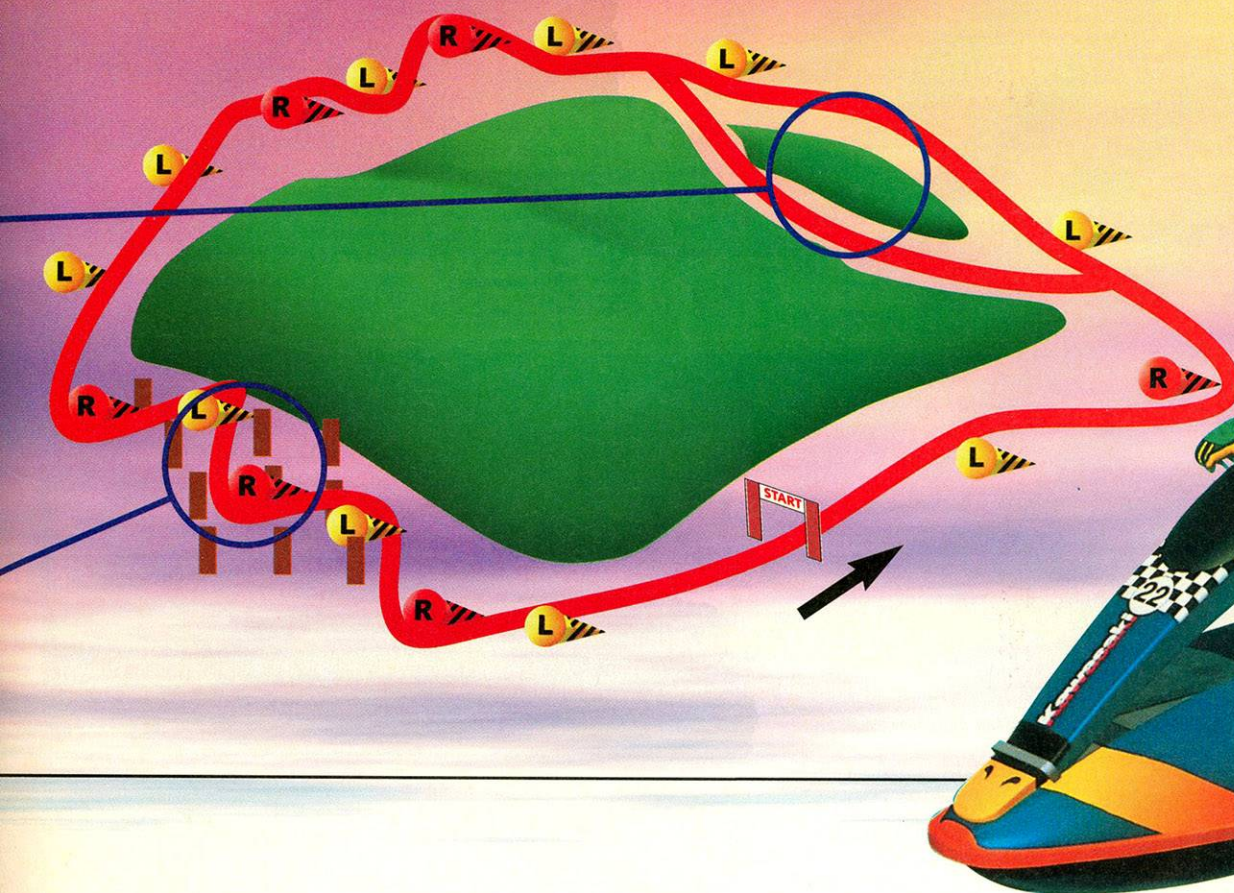


△ Nicht die feine englische Art, aber effektiv: Drängen Sie Ihre Gegner vor den Brücken vom Kurs ab.



△ Der Tunnel ist Ihre Chance, die Computergegner hinter sich zu lassen – ohne riskante Fahrmanöver.

Das eiserne Gitter an dieser Stelle ist ab der zweiten Runde geöffnet. Damit wird der Weg für die Abkürzung durch den Tunnel frei. Allerdings ist der Durchgang nicht ohne Gefahren. Zum einen ist die Strömung in der Enge unberechenbar, zum anderen sind die Wände extrem scharfkantig. Hüten Sie sich also tunlichst vor allzu viel Kontakt. Die Fahrt durch die Röhre beschert Ihnen aber soviel Luft, daß Sie relativ entspannt hindurch fahren dürfen und immer noch Ihren Platz behaupten oder sogar verbessern.



No risk, no fun! Die Abkürzung über den Damm ist nicht ungefährlich, sichert Ihnen aber einen soliden Vorsprung.



Wer würde diese Kehre schon weit ausfahren, wenn die enge Linie die bessere Zeit verspricht? Allerdings sollten Sie äußerst konzentriert sein, wenn Sie den kürzesten Weg wählen. Die kaum erkennbaren Planken im Wasser verursachen so manchen Sturz. Je nach Strömung sehen Sie die Störenfriede überhaupt nicht. Überlegen Sie also gut, ob eine weite Schleife für Sie nicht die sicherere – und somit schnellere – Variante ist.



Die erste Abkürzung bietet sich bereits auf der Startgeraden an. Anstatt den Damm langwierig zu umfahren, brettern Sie in vollem Karacho darauf zu. Jetzt ist gutes Timing wichtig: Exakt in dem Augenblick, wo die Wassermassen an der Wand abprallen und zurück geschleudert werden, geben Sie Gas und nutzen die Welle, um über den Damm zu gelangen. Fühlen Sie sich nicht sicher, lassen Sie sich lieber mit einem Brecher zurücktreiben und wiederholen Sie das Manöver. Denn verpassen Sie den idealen Zeitpunkt oder war die Woge, die Sie produziert haben, nicht groß genug, knallen Sie gegen die Wand. Bis Sie sich aus dieser mißlichen Lage befreit haben, sind Ihre Mitstreiter längst um den Damm herum gefahren.



Nehmen Sie den kürzesten Weg um diese Kurve, brauchen Sie auch ein bißchen Glück und gute Strömung, um unbeschadet wieder auf der Geraden zu landen.



Parcours PORT BLUE

Kunststücke helfen bei diesem anspruchsvollen Kurs nicht weiter. Hier heißt es, Konzentration und fahrerisches Geschick unter Beweis stellen. Der Parcours führt durch eine Hafenanlage und wartet mit allerlei Überraschungen auf.



Im Expertenkurs bieten die noch kleineren Tunnels die beste Chance auf gute Rundenzeiten. Vorausgesetzt, Sie schaffen die S-Kurven mit Höchstgeschwindigkeit auf der Ideallinie. Verlangsamten Sie auf keinen Fall die Fahrt – das führt höchstens dazu, daß die Strömung Sie von Ihrem optimalen Kurs abtreibt. Haben Sie den ersten Halbkreis geschafft, drücken Sie den Joystick leicht nach unten und bewegen ihn dann links im Kreis. Auf diese Weise gehen Sie die nächste Kurve wesentlich enger an und rauschen so souverän durch das S.

Der normale Kurs zwingt Sie, die langen engen Tunnels zu passieren. Als wäre das noch nicht genug, liegen etliche Tonnen herum, die Ihre Fahrt behindern. Versuchen Sie, die innere Linie zu erwischen. Andernfalls wartet auch noch ein hektischer Slalom um zwanglos verteilte Pylonen auf Sie.



△ Gemein: Lassen Sie sich an dieser Stelle fallen, strauchelt zwangsläufig auch der nachfolgende Fahrer. Aber Sie sind schneller wieder auf Ihrem Ski...

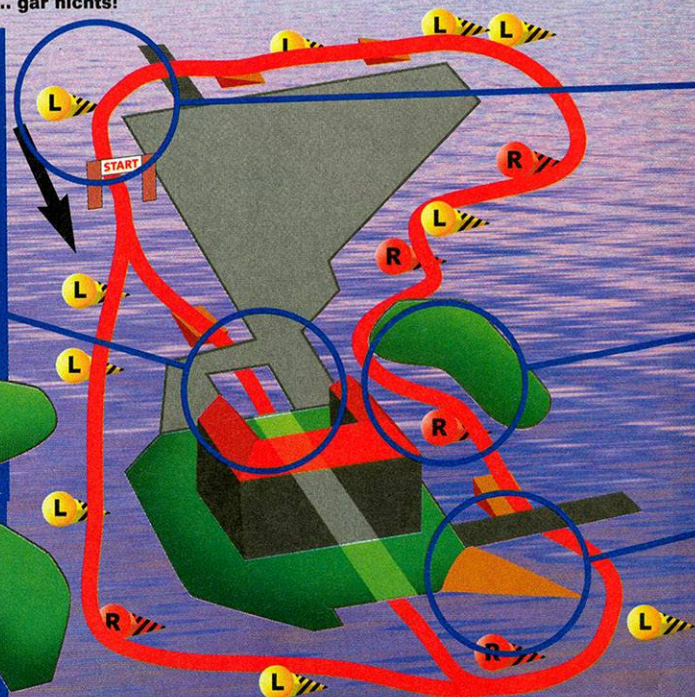
Parcours TWILIGHT CITY

Dieser Parcours ist mit Schwierigkeiten gespickt. Lassen Sie sich nicht von den atemberaubenden Reflexionen der Lichter im Wasser darüber hinweg täuschen. Denn verlassen Sie die beleuchteten Bereiche, sehen Sie erst mal ... gar nichts!

Wieder einmal ist das Timing entscheidend: Mit dem richtigen Zeitgefühl meistern Sie den niedrigen Durchgang problemlos.



Nichts ist unmöglich. Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht. Um dieses Hindernis schadlos zu überstehen, sollten Sie allerdings ein paar Stunt-Tricks auf Lager haben. Überspringen Sie die Rampe und ducken Sie sich sofort nach der Landung. Stehen Sie auf gar keinen Fall auf, ehe Sie den niedrigen Durchgang passiert haben. Anschließend richten Sie sich sofort auf und beschleunigen, um so schnell wie möglich wieder auf volle Geschwindigkeit zu kommen.





Drücken Sie die B-Taste, bevor Sie die Rampen am Bug des Tankers überwinden, wird Ihr Sprung etwas gedämpft und die Zeit in der Luft verkürzt. Fahren Sie dicht an dem Schiffsrumpf bis zur Spitze entlang, gelingt es Ihnen, sich am Ende hinunterfallen zu lassen, ohne überhaupt zu springen. Mit diesem Trick schaffen es die Computergegner, an der Stelle so schnell zu sein.

Mit einem gewagten Sprung über diese Rampe erreichen Sie gar nichts. Im Gegenteil: Sie landen viel zu weit außerhalb der Ideallinie.



Bei Meisterschaften zählt es sich aus, die ungünstig platzierte Boje in der Ecke zu Beginn einer jeden Runde einfach zu ignorieren. Versäumen Sie ansonsten keines der roten und gelben Hindernisse, hat das keine Auswirkungen – außer, daß Sie schneller sind als der Rest. Darüber hinaus erreichen Sie deutlich früher die maximale Power und lassen Ihre Gegner weit hinter sich.

◀ Ignorieren Sie die erste Boje einer jeden Runde, machen Sie viel Zeit gut. Verfehlen Sie aber keine weitere!



Nur einige der Rampen sind wirklich nötig, um gefährliche Hindernisse zu umgehen. In den meisten Fällen ist es schlauer, die Schanzen zu umfahren und lieber den Minen durch geschicktes Manövrieren auszuweichen. Sie gewinnen dadurch enorm an Geschwindigkeit. Versuchen Sie es z.B. bei der zweiten und dritten Rampe und achten Sie auf die Zeiten für Ihren Rundenrekord.

Unmittelbar nach dem ersten Tunnel wartet eine Abkürzung auf Sie: Fahren Sie quer über die graue Lehmstrecke. Im Gegensatz zu den Sandbänken leiden weder Ihre Geschwindigkeit noch Ihr Fahrzeug darunter. Zugegeben, Jet-Skis werden nicht wirklich für den Einsatz auf lehmigem Untergrund gebaut. Aber sie halten es aus und Sie sichern sich so einen soliden Vorsprung.



△ Falls Sie alle Rampen überfahren, achten Sie darauf, Ihren Kurs schon im Flug zu korrigieren. Andernfalls enden Sie im Nirwana.

Parcours GLACIER COAST

Kein Nintendo-Spiel ohne die obligatorische Eislandschaft. Warum sollte sie also bei Waverace fehlen? In wunderschönen Farben mit sagenhaften Reflexionen präsentiert sich der wohl mit am schwierigsten zu bewältigende Kurs. Eines ist sicher: Sie werden ihn gewinnen oder Sie werden verlieren. Der gesunde Mittelweg ist bei dieser Strecke irgendwie nicht vorgesehen.

Die erste Kurve führt Sie über eine spiegelglatte eisige Oberfläche direkt in eine enge Schlucht. Anfänger sollten zuerst die äußere Umgehung versuchen. Meisterschaftsteilnehmer haben schnell die Vorzüge der Abkürzung erkannt. Benutzen Sie diesen gefährlichen Weg aber nie, wenn Sie genug Zeit haben und ohnehin schon gut im Rennen liegen.



Hier zeigt sich, wer Nerven und Fingerspitzengefühl hat. Am Ende des engen Kanals wartet eine glatte und zudem noch nasse Oberfläche auf Sie. Beobachten Sie, wie die Computerfahrer die Kurve meistern. Sie fahren erst nach links und dann in einem weiten Bogen nach rechts. So befinden sie sich bereits wieder in einer aufrechten Position, bevor Sie das Wasser hinter sich lassen. Niemals versuchen die virtuellen Mitspieler waghalsige Kehren auf dem Eis. Und Sie sollten es auch lieber lassen.

◀ Wenn Sie sich in dieser Position wiederfinden, ist es in der Regel zu spät, etwas daran zu ändern...

Parcours SOUTHERN ISLAND

Dieser paradiesische Kurs – seines Zeichens das Zuhause eines beeindruckenden Killerwals – wartet mit riesigen Wellen und fantastischen Wasserbewegungen auf. Die Besonderheit des Parcours liegt darin, daß durch Ebbe und Flut die Rundenbestzeiten extrem variieren. Das Meer zieht sich bei Ebbe so weit zurück, daß die Strecke deutlich länger wird, weil Sie die Kurven nicht mehr so eng anschneiden können.

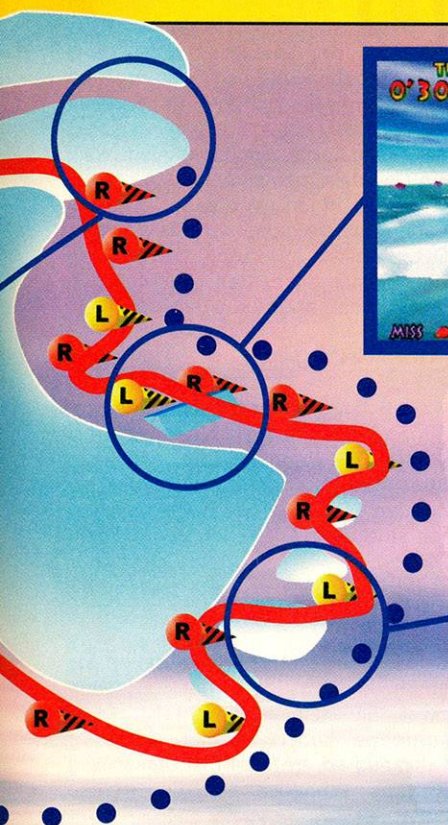


Den tollkühnen Sprung zwischen den beiden Schiffsmasten hindurch schaffen Sie, wenn Sie die Rampe außen mit höchstmöglicher Geschwindigkeit überspringen. Wenn das zu gewagt ist, der nimmt den Weg um den Schiffsbug. Schaffen Sie es auf der Ideallinie, ist der Zeitverlust zu verschmerzen.

Der unentwegte Wechsel zwischen Ebbe und Flut gibt Ihnen immer wieder das Gefühl, die Bojen wären nicht zu bewältigen. Kämpfen Sie nicht gegen die Wasserbewegungen an, sondern versuchen Sie das Auf und Ab für sich zu nutzen. Haben Sie sich daran gewöhnt, erweisen sich die Wellen sogar als hilfreich.

Derartig aufregende Brecher gibt es nur, wenn Ebbe und Flut wechseln. Betrachten Sie Ihren Jet-Ski als Surfbrett und gehen Sie mit den Wellen, anstatt dagegen anzukämpfen.

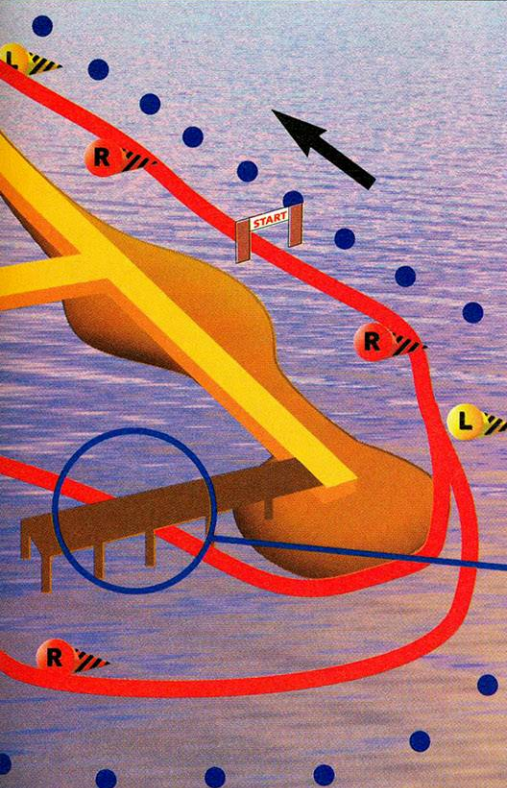




Die letzte Rampe auf Glacier Coast ist gleichzeitig auch die größte im ganzen Spiel. Ideal also, um endlich die dreifache Drehung zu üben. Der dahinter liegende Slalom stellt kein allzu großes Problem dar. Vorausgesetzt, Sie fahren ihn ganz gerade an. Dann reicht nämlich eine leichte Gewichtsverlagerung aus, um optimal durch die Bögen zu kommen.

⚠ Verpassen Sie an dieser Stelle die Ideallinie, gönnt man Ihnen für eine halbe Runde keine maximale Power mehr.

Rasen Sie in die Eisklumpen und sie verschwinden aus dem Parcours. Oder noch besser: Schubsen Sie doch einfach einen Ihrer Gegner hinein, falls es sich unauffällig arrangieren läßt. Oft sind die Hindernisse aber schwer erkennbar. Wählen Sie eine möglichst weite Kameraeinstellung, um so viel wie möglich des Kurses im Blick zu haben.



Schaffen Sie es bei Flut in der ersten Runde, die Rampe mit voller Geschwindigkeit zu bewältigen und beim Eintauchen ins Wasser die Brücke zu "unter"-queren, haben Sie einen enormen Vorsprung gegenüber den Computergegnern. In den darauffolgenden Runden haben Sie die Chance, unmittelbar neben dem Strand einfach unter dem Pier hindurch zu fahren, da der Wasserstand deutlich niedriger ist. Beachten Sie bei Ihrem Rennen unbedingt, daß die Stützpfeiler bei Ebbe verheerende Auswirkungen haben, wenn Sie dagegen prallen.





BLAST CORPS

**Wer im Blast-Corps-Team zum Obersprengmeister befördert werden will, muß eine Menge dafür tun.
Mit unseren Experten-Tips kommen Sie schneller ans Ziel.**

von Michael Schmithäuser

Der Rare-Knüller "Blast Corps" wirkt nur auf den ersten Blick wie ein reines Action-Spektakel. Die Level und Aufgaben sind vertrackt angelegt und nur mit der richtigen Strategie zu lösen. Jeder, der schon mal versucht hat, Blast Corps durchzuspielen, weiß ein Lied davon zu singen.

Um es Ihnen leichter zu machen, haben wir die geheimen Blast-Corps-Datenbanken angezapft und präsentieren Ihnen die besten Tips für angehende Obersprengmeister.

Abkürzungen

Warum lange in der Gegend herumfahren, wenn es auch schneller geht? Zahlreiche Rennstrecken verfügen über Abkürzungen, die wertvolle Sekunden einsparen und wie geschaffen sind zum Aufstellen neuer Highscores.

Jade Plateau

- Nach der ersten Brücke sehen Sie einen kleinen Pfad, der zwischen zwei Bäumen hindurchführt. Der sumpfige Boden bremst zwar Ihr Fahrzeug ab, trotzdem ist dieser Weg weitaus schneller als die Strecke außenherum.

- Nach der zweiten Brücke erkennen Sie auf der rechten Seite eine Gruppe von Gebäuden. Nehmen Sie sich die Zeit, diese dem Erdboden gleichzumachen, denn dadurch sparen Sie sich die komplette zweite Hälfte der Rennstrecke. Am besten funktioniert dieser Trick mit dem Ramdozer, da Sie mit ihm die Häuser am schnellsten wegräumen.

Cooter Creek

- Gleich zu Beginn der Strecke sollten Sie Ihr Fahrzeug über die Schmutzhaufen jagen. Dadurch scheinen Sie zwar langsamer zu werden, doch diese Abkürzung, die kurz vor dem Fluß endet, spart gut eine Sekunde.

- Sofort nach dem Fluß wartet eine ähnliche Abkürzung auf Sie.

- Eine weitere Mülldeponie führt bis kurz vor die Ziellinie.

Corvine Bluff

Am Ende jeder Runde fahren Sie nicht über den Fluß zur Ziellinie, sondern bleiben auf dem gegenüberliegenden Ufer und fahren lediglich an der Linie vorbei. Keine Angst – die Runde wird trotzdem gewertet, und Sie haben eine Menge Zeit gespart!

Bison Bridge

Hier verfahren Sie ähnlich wie im Level "Cooter Creek": Sie sparen drei Sekunden Zeit pro Runde ein, indem Sie nach dem ersten Hügel nach rechts abdrehen und über die Schmutzhaufen fahren.

Moraine Chase

Hier findet sich die effektivste Abkürzung des gesamten Spiels. Nach der dritten Mauer lenken Sie nach rechts und jagen den kleinen Hügel hinunter. Vor dem nächsten Hügel befindet sich eine kleine Sandbank. Wenn Sie diesen Hügel hinauffahren, sparen Sie sich rund drei Sekunden Zeit. Wenn Sie aber gleich nach der Sandbank nach rechts weiterfahren, gelangen Sie an einen anderen Hügel, hinter dem bereits das Ziel auf Sie wartet!

Glander's Ranch

Diese Abkürzung ist recht leicht aufzuspüren. Nach etwa zwei Dritteln des Kurses blinken zwei Pfeile auf – einer nach links, einer geradeaus. Nehmen Sie den Weg nach links über die Sandbänke – es lohnt sich!

Skerries Bonus-Kurs

Kurz nachdem Sie von der zweiten Brücke heruntergefahren sind, läßt Sie das Spiel auf wundersame Art und Weise mitten durch den Hügel fahren! Auf der anderen Seite befindet sich die Ziellinie.

Die sechs Wissenschaftler

Sie haben alle Level erfolgreich beendet und gelangen nicht in die Bonus-Stufen? Dann könnte es sein, daß Sie sich nicht um die Bergung der sechs Wissenschaftler gekümmert haben. Wir sagen Ihnen, wie Sie die Weißkitel aufspüren.

Argent Towers

Verlassen Sie in der Nähe des großen, beweglichen Steinblocks Ihr Fahrzeug. Laufen Sie den schmalen Pfad zur Schlucht hinunter. Dort wartet ein

Blast Corps – Supertricks

Mit diesen zwei Tricks schlagen Sie garantiert jeden High-score:

1. Bei den Rennen müssen Sie die Beschleunigungstaste kurz nach dem dritten Signal drücken – dann legen Sie einen Turbostart á la "Mario Kart" hin.
2. Ein Gebäude läßt sich mit folgendem Trick sehr leicht zum Einsturz bringen. Fahren Sie ganz nah an die Außenwand heran und drücken Sie den Z-Trigger. Doch die Spielfigur kann das Fahrzeug nicht verlassen und beschwert sich. Drücken Sie weiterhin die Z-Taste – irgendwann macht es "Bumm", und das Gebäude ist nur noch Staub und Asche.



Ramdozer auf Sie, mit dem Sie die TNT-Ladung zur großen Holztür bugsieren. Laufen Sie nach der Explosion durch diese Tür und besteigen Sie den Zug. Fahren Sie den Zug solange, bis es nicht mehr weitergeht, und besteigen Sie die Ballista. Fahren Sie wieder zur Hauptstraße und kehren Sie zum Steinblock zurück. Steigen Sie erneut aus, nehmen Sie den schmalen Pfad und gehen Sie in den Tunnel. Rennen Sie in Richtung Lokomotive, bis Sie parallel zum blinkenden Turm auf der rechten Seite stehen. Biegen Sie nach links ab, woraufhin Sie ein Labyrinth und einen Polizeiwagen erreichen. Fahren Sie mit dem Wagen durch das Labyrinth, bis Sie die untere, linke Ecke erreichen. Hier freut sich der erste Wissenschaftler über Ihr Kommen.

Ebony Coast

Fahren Sie mit dem Ramdozer hinter den Zug und befördern Sie die TNT-Ladung in die Wand, die den Tunnel blockiert. Dann vernichten Sie das Gebäude am Ende des Bahnhofs. Bugsieren Sie die TNT-Ladung auf den Zug, besteigen Sie die Lokomotive und fahren Sie so lange rückwärts, bis sich die Bombe so nah wie möglich an der Statue befindet. Besteigen Sie den nach der Explosion sichtbaren J-Bomb und fliegen Sie nach rechts über den Hügel, wo der Wissenschaftler bereits auf seine Rettung wartet.

Ironstone Mine

Vom Bahnhof aus gehen Sie nach rechts und besteigen den in einer Felsnische geparkten Ramdozer. Fahren Sie an der Bergkette entlang, bis Sie den Kran erreichen. Beladen Sie den Kran mit dem Ramdozer und hieven Sie die Raupe auf die andere Seite des Schienenstrangs. Verlassen Sie den Kran, laufen Sie über die Brücke und nehmen Sie erneut im Ramdozer Platz. Schieben Sie die TNT-Box auf

das hohe Gebäude, woraufhin sich ein unterirdischer Tunnel öffnet. Laufen Sie solange durch den Tunnel, bis Sie auf die Wand stoßen. Gehen Sie einige Meter zurück und folgen Sie dem anderen Pfad, der direkt zum Wissenschaftler führt.

Tempest City

Sammeln Sie die ganze Munition auf und fahren Sie zum äußersten rechten Ende des Levels. Fahren Sie am Zaun entlang, bis Sie auf ein Gebäude stoßen, und halten Sie in der Nähe der zweiten Wand an. Schießen Sie die Wand in Stücke und benutzen Sie die erscheinende Rampe. Dann nur noch den Kistenstapel wegschießen – und schon sind Sie beim Wissenschaftler angelangt.

Glory Crossing

Ganz einfach: Fahren Sie zum Blast-corps-Lastwagen und biegen Sie nach links in den Tunnel ein.

Oyster Harbour

Bewegen Sie die letzte TNT-Box zum letzten großen Hafenkomplex. Bringen Sie den grauen Steinblock in der Nähe des dritten Schiffs zur Explosion. Dann ist der Weg auf das Schiff frei, und Sie tuckern damit zur Insel des Wissenschaftlers.

Cheats

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel ohne die versteckte Möglichkeit zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden

Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandneue Mogeleyen, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge. von Artur Hoffmann

Da die Auswahl an Spielen im Moment noch ziemlich begrenzt ist und wir Ihnen außerdem zahlreiche Walkthroughs bereits im Magazinteil vorstellen, ist die Abteilung Cheats in diesem Monat leider nur zwei Seiten lang. Dafür stellen wir Ihnen Tricks zur "Mortal Kombat Trilogy", zu "Killer Instinct Gold" und – yessss! – zu "Turok" vor.

Mortal Kombat Trilogy

Für dieses durchschnittliche Beat'em-Up verraten wir Ihnen einige hilfreiche Mogeleyen, die Ihnen das Leben, oder zumindest das Spielen, erleichtern.



Nachdem Sie nun einen Fighter ausgesucht haben, erscheint ein Stage-Select-Menü auf Ihrem Bildschirm.

Smoke (PAL-Version)

Drücken Sie im Charakterauswahl-Screen die Tasten ZURÜCK, HP, HK, Blocken und Rennen gleichzeitig bis das Spiel beginnt. Nun erleben Sie eine kleine Überraschung.

Alle Optionen (US-Version)

Um alle Optionen sofort sichtbar zu machen, drücken Sie im Bildschirm "Attack Mode" rasch die Tasten Blocken, Hoher Tritt (HK), Tiefer Tritt (LK), Rennen, Tiefer Schlag (LP), Hoher Schlag (HP), Hoher Schlag (HP), Tiefer Schlag (LP), Tiefer Schlag (LP). Haben Sie diesen Cheat korrekt eingegeben, hören Sie eine Stimme, die zu Ihnen spricht. Wenn Sie nun in den Optionsmodus schalten, können Sie die roten und blauen Fragezeichen anklicken. Diese stehen stellvertretend für folgende Optionen:

Menü 1 More Kombat
Level Select: an oder aus
Throwing: erlaubt oder verboten
Unlimited Runs: an oder aus
Bloody Kombat: an oder aus
Smoke: an oder aus
Khameleon: an oder aus
Menü 2 Kombat Cheats
Free Play: an oder aus
Fatality Time: an oder aus
Collision Boxes: an oder aus
One Round Matches: an oder aus

Spiel als Khameleon

Wollten Sie schon immer mal wissen, wie es sich als Khameleon kämpft, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Auf der "Star Bridge" drücken Sie in dem Moment die Tasten START und RUNTER, wenn Sie das Wort "toasty!" hören.

Freispiele (US-Version)

Wollen Sie unbegrenzte Credits, drücken Sie im Story-Screen die Tastenfolge RUNTER, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, RECHTS, LINKS und LINKS.

Spiel als Motaro (US-Version)

Um einmal als Motaro ein Kämpfchen zu wagen, wählen Sie zuerst irgendeinen Charakter aus. Sind Sie dann entweder in Janes Desert, Kahns Tower oder den Wastelands (bevor die Runde beginnt), drücken und halten Sie die Tasten B, HK und LK. Nach einer Explosion wird Ihre Spielfigur durch Motaro ersetzt.

Spiel als Shao Kahn (US-Version)

Um in die Haut von Shao Kahn zu schlüpfen, wählen Sie als erstes einen beliebigen Charakter aus. Sind Sie dann entweder im Pit 3 oder in der Rooftop-Stufe (bevor die Runde beginnt), drücken Sie die Tasten D, HP und LP. Nach der folgenden Explosion sind Sie dann Herr über Shao Kahn.

Stage Select (US-Version)

Um etwas schneller vorwärts zu kommen, entscheiden Sie sich im Charakterauswahl-Bildschirm für Sonya. Drücken Sie anschließend START und HOCH gleichzeitig.



Haben Sie den Code richtig eingegeben, hören Sie jemanden lachen.

● Farbige Spieler

Geben Sie im Charakterauswahl-Bildschirm die Tastenfolge ZBAZAL ein. Dieser Trick bewirkt zum einen, daß das Spiel sofort gespeichert wird und daß Sie mit den blauen, goldenen und weißen Farben spielen können. Das alles ganz ohne Training!

Killer Instinct Gold

Killer Instinct Gold ist zwar ein Beat'em-Up, an dem sich die Geister scheiden, an den Cheats gibt es aber nichts auszusetzen. Hauptsache, es geht so richtig zur Sache.

● Spiel als Gargos

Um ein Spielchen mit Gargos durchzuführen, drücken Sie im Charakterauswahl-Screen die Tastenfolge ZARZAB.

● Sky Level

Vergewissern Sie sich zuallererst, daß Sie sich im Zwei-Spieler-Modus befinden und daß auch beide Controller eingesteckt sind. Im Charakterauswahl-Screen halten Sie dann den Analogstick nach unten und drücken zusätzlich noch auf die Kick-Taste (C-Button). Nun dürfen Sie auch in den Lüften spielen.

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für die Vielzahl der Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine, noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen. Unsere Adresse:

**DMV-Franzis Verlag - N64-Magazin,
Tips und Tricks, Dornacher Str. 3d,
85622 Feldkirchen.**

Falls Sie uns einen Beitrag per Fax zukommen lassen wollen, lautet die entsprechende Nummer

089-99 115 499

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick sowie über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.

● Das Ende

Maya: HCB, F und MK
Gladius: HCB, F und MK
Jago: VOR, RUNTER, RUNTER/VOR und FK
TJ Combo: Halten Sie QK etwa zwei Sekunden lang gedrückt
Sabrewulf: Halten Sie FK etwa zwei Sekunden lang gedrückt
Spinal: RUNTER, RUNTER und QK
Tusk: VOR, RUNTER, RUNTER/VOR und MK
Kim Wu: HCT, B, OK
Fulgore: B, HCT, MK
B. Orchid: HCB, F und FP

Turok – Dinosaur Hunter

Obwohl wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits alles mögliche über diesen Typen erzählt haben, stellen wir Ihnen nun neue Tricks vor!

● Cheat Menü

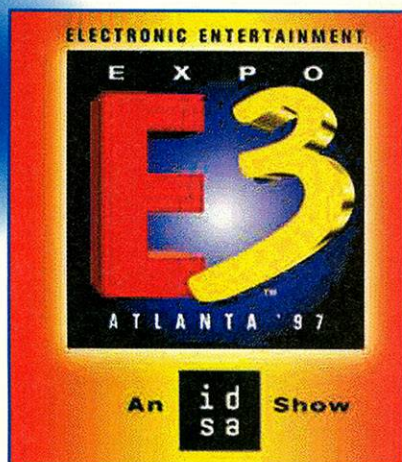
Geben Sie im Bildschirm "Enter Cheats" einfach folgende Codes ein:
DLKTDR Drahtgittermodus
SNFFRR Discomodus (Flackerndes Licht, die Gegner tanzen)
FRTHSTHTTRLSCK Unendlich viele Leben
THBST Galeriemodus (hier können Sie die Gegner begutachten)
FDTHMGS Abspann
THSSLKSCL Geistmodus (die Gegner sind langsam, Turok unsichtbar)
CMGTSMMGGTS Alle Waffen
BLTSSRRFRND Unbegrenzte Munition
RBNSMTH
Mega-Cheat (Turok ist unsichtbar, alle Waffen, unbegrenzte Munition, große Köpfe und der Abspann)
GRGCHN Meta-Mega-Cheat (wie der Mega-Cheat, jedoch ohne Unsichtbarkeit)
DNCHN Zwergmodus (winzig kleine Gegner)

Haben Sie einen der Cheats einmal aktiviert, bleibt er für immer anwählbar. Selbst wenn Sie das Spiel abspeichern – der Cheat muß mit!



Bericht von der Electronic Entertainment Expo

Die Messe der Messen - in der Olympiastadt Atlanta findet auch dieses Jahr die "E3" statt. Aus allen Ländern sind die Hersteller von Konsolen- und PC-Spielen angereist, um ihre neuen Produkte vorzuführen. Wir sind live dabei! Falls die Videokamera den Geist nicht aufgibt, präsentieren wir Ihnen im nächsten Heft und auf dem Video die neuesten Spiele frisch aus den Entwicklungsschmieden der bekanntesten Produzenten.



Clay Fighter 63 $\frac{1}{3}$

Das bisher eher magere Angebot an Beat'em-Ups für das Nintendo 64 wird von Interplay durch einen witzigen Vertreter der Gattung bereichert. Statt der herkömmlichen Helden und Götter kämpfen Lehm-Figuren in 2-D-Arenen. Illustre Kämpfer wie HoboCop, die Freiheitsstatue und der Weihnachtsmann warten darauf, in diesem witzigen Prügelspiel aufeinander losgelassen zu werden.



Go! Go! Troublemakers

Hoffentlich halten die Damen und Herren von Enix ihr Wort und stellen ihr Actionspiel bis zur nächsten Ausgabe fertig. Angekündigt ist es ja schon lange genug, und die veröffentlichten Bilder deuten auf ein fast fertiges Produkt hin. Wir werden natürlich auch versuchen, das Spiel auf Video zu bannen - drücken Sie uns die Daumen!



Außerdem:

- Das N64-Lexikon
- Gewinnspiele
- Prügelspiele
- Tips und Tricks
- und



N64 Magazin

CHEFREDAKTION

Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION: Patricia Beischl (pat)
Alexander Folkers (af)

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
104706.160@compuserve.com

FREIE MITARBEITER

Ingo Böhme, Ursula Böhme, Artur Hoffmann,
Stevie Lamar, Marcel Peters, Michael Schmithäuser,
Philipp Schneider

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0
Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG: Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Fax -222, PLZ-Gebiet 9-6, A und CH und Sacha Zöttl,
Tel. (089) 9 91 15-191, Fax -222, PLZ-Gebiet 0-5

ANZEIGEN-DISPOSITION

Claudia Sengmüller, Tel. (089) 9 91 15-33, Fax -377

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

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

DRUCK

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
N64 Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 138,-
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,-
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80
Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,-
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112
A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen
Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie
Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann
trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber
nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme,
Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Herausgebers zulässig.

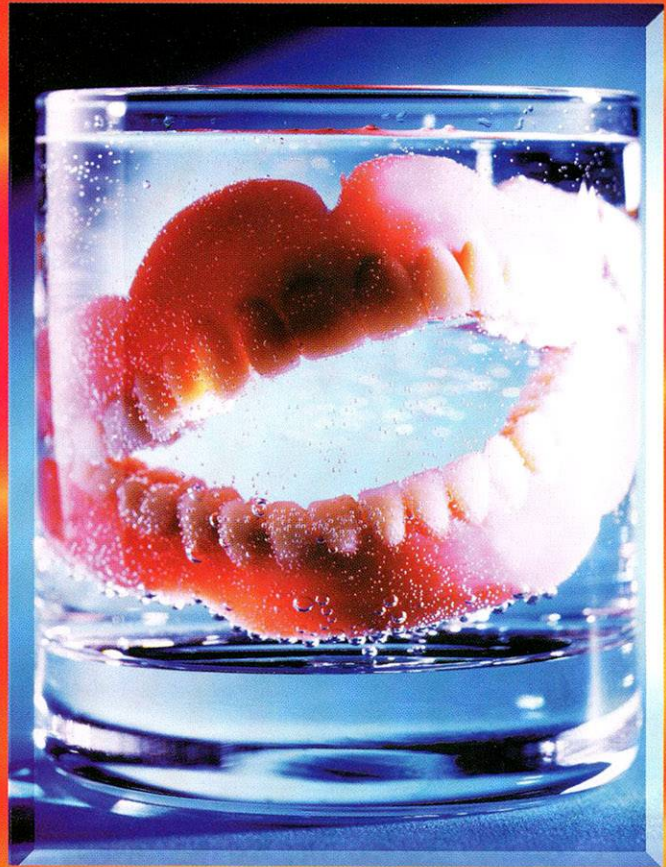
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt
ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung
oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in
jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.
Die Artikel in dieser Ausgabe, die aus "N64 Magazine" übersetzt
oder wiedergegeben wurden, sind urheberrechtlich geschützt
durch Future Publishing Limited,
England 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen zu "N64 Magazine" und zu anderen
Magazinen von Future Publishing können Sie über das World
Wide Web abrufen: <http://www.futurenet.co.uk/home.html>

Titel: Acclaim

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Testen und 50% sparen: ☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
☐ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CN678

Bitte ausgefülltes Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!



VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENTILES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRERE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN" - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE" - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE EGO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim
Entertainment GmbH