



NEU! N64

N64

MAGAZIN

9
97

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



**E3-Messebericht:
Alle neuen Spiele
für das Nintendo 64**

**Für Sie getestet:
Hexen 64**

**Große Verlosung:
Blast Corps**

**Tests, Tips
und mehr**

Hexen 64



Wild Choppers



Go ! Go! Troublemakers



- **HOLY MAGIC CENTURY**
- **MULTIRACING CHAMPIONSHIP**
- **NEUE HARDWARE**
- **SPIELE-GUIDES**

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

0180 5211844

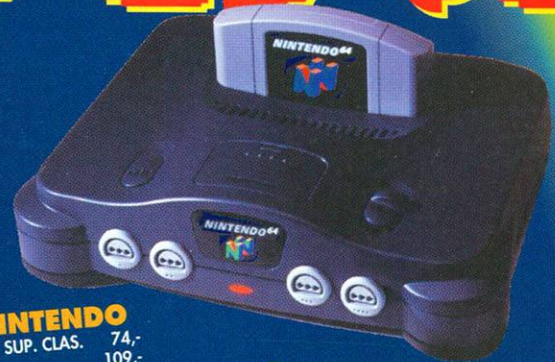
09 31 / 57 16 01



NINTENDO 64

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

299,-



FARBIGE JOYPADS:

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,-
GAME BUSTER 99,-
ANTENNENKABEL 39,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
BLAST CORPS (AUGUST) 119,-
DOOM 64 (SEPT) 144,-
HEXEN 64 (SEPT) 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) SEPT 139,-
MIT RUMBLE PACK
MARIO KART 64 89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
MK TRILOGY 64 144,-
NBA HANG TIME 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
WAVERACE 64 99,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY 129,-

SUPER NINTENDO

ASTERIX & OBELIX - SUP. CLAS.	74,-
CASPER	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 1	74,-
DSCHUNGBUCH - CLASSICS	74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	109,-
LUCKY LUKE (AUGUST)	119,-
NBA HANGTIME	139,-
NHL 97	109,-
SCHLÜMPFE CLASSICS (SEPT)	74,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	119,-
SUPER MARIO WORLD	64,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	89,-
SUPER RETURN OF THE JEDI	89,-
SUPER STREET FIGHTER 2 CLASSICS	74,-
SUPER TENNIS CLASSICS	39,-
TETRIS 2	99,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	114,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	99,-

SONDERAKTION



GAME BOY

GAME BOY POCKET	109,-
GAME BOY POCKET COL. ED	109,-
AB SEPTEMBER: VERSCH. FARBEN	
NETZTEIL GAME BOY POCKET	39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	59,-
BOMB JACK	39,-
DONKEY KONG LAND	44,-
DSCHUNGBUCH - CLASSICS	44,-
FLASH	44,-
GREMLINS (AUGUST)	39,-
KIRBY'S DREAMLAND	44,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS	44,-
LUCKY LUKE (AUGUST)	64,-
MEGA MAN 4	69,-
SPY VS. SPY	59,-
STAR WARS	44,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	69,-
ZELDA IV - CLASSICS (JULI)	44,-

LINK-KABEL

GB POCKET - GB POCKET	19,-
GAME BOY - GB POCKET	19,-
GAME BOY - GAME BOY	19,-

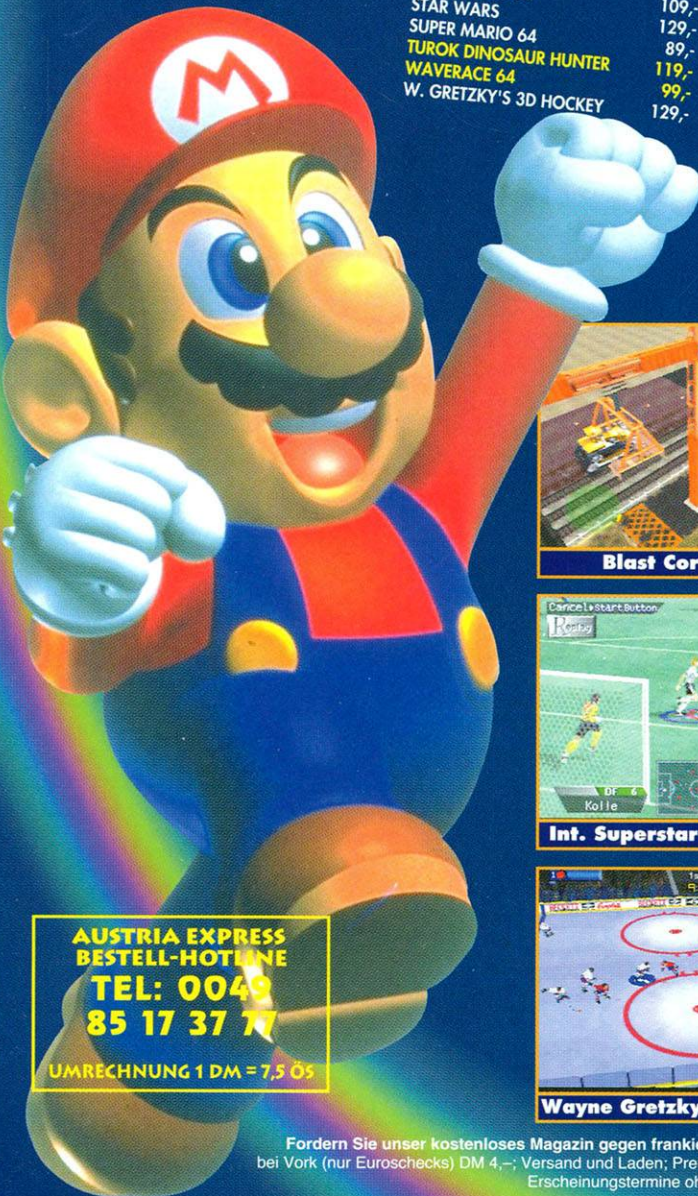
ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION



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

SNHELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

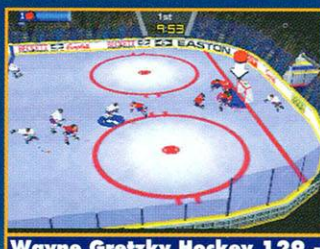
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG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



Blast Corps 119,-



Int. Superstar Soccer 139,-



Wayne Gretzky Hockey 129,-

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE
TEL: 0049
85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an.Versand per NN-DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

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

NEUES VON DER E3!



Es ist geschafft: die E3 (Electronic Entertainment Expo) in Atlanta – die weltweit größte Messe für Video- und Computerspiele – liegt hinter uns; und die Ausbeute in Sachen Neuheiten kann sich wirklich sehen lassen. Titel wie "Banjo-Kazooie", "Conkers's Quest" oder "Wild Choppers" lassen wirklich jedes Spielerherz höher schlagen. Unseren ausführlichen Messebericht lesen Sie ab Seite 14.

Auch in der Gerüchteküche brodet es seit Atlanta noch mehr als sonst. Das "64DD" wird nicht nur über eine "Kommunikationsmöglichkeit" verfügen (zu deutsch ein integriertes Modem), für seine Markteinführung will sich Nintendo nach eigenen Aussagen "etwas ganz Besonderes" ein-

fallen lassen. Fest steht dagegen, daß für verschiedene Spiele (darunter z.B. Mission Impossible) 64DD-Zusatzlevel veröffentlicht werden. Selbst "Psygnosis" – bisher der Haus-und-Hof-Software-Lieferant für die Sony PlayStation – will für das Gerät entwickeln. Sie sehen – man darf schon jetzt auf das 64DD gespannt sein.

Ein ganz anderes Thema: Ab und zu rufen uns Leser an, und berichten von Abstürzen mit der PAL-Version von "Mario Kart". Während Nintendo das Problem offiziell bestätigt (einige der ersten Module haben diesen Fehler) und defekte Spiele sofort umtauscht, weist Acclaim in puncto Turok alle Schuld von sich: In diesem Spiel soll sich angeblich im achten Level ein Bug einge-



schlichen haben. Deshalb, wenn Sie glauben einen reproduzierbaren Fehler in Turok gefunden zu haben, melden Sie sich bitte bei uns – wir gehen der Sache dann auf den Grund.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner
Chefredakteur

FÜR NINTENDO 64 FANS

INHALT

AUSGABE 09/97

N64 SPECIALS
MAGAZIN

37

**BLAST CORPS
VERLOSUNG**

43

**HARDWARE-
TEST**

50

**JAPANISCH FÜR
EINSTEIGER**

52

**DIE SPIELE-
INDUSTRIE IN
JAPAN**

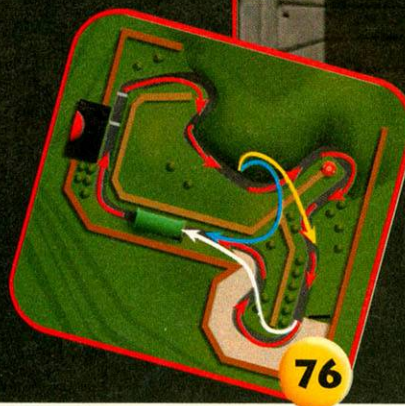
62

**DIE SPIELE-INDUSTRIE
DER USA**



71 SHADOWS OF THE EMPIRE
IM ZWEITEN TEIL DES PLAYERS GUIDES
ERFAHREN SIE, WIE DIE LETZTEN CHALLENGE POINTS
ZU HOLEN SIND.

76 MARIO KART 64:
PERFEKTIONISMUS IST GEFRAGT:
UNSERE KURS-ÜBERSICHT ZEIGT IHNEN, WIE
SIE BEI MARIO KART 64 TOP-ZEITEN FAHREN.



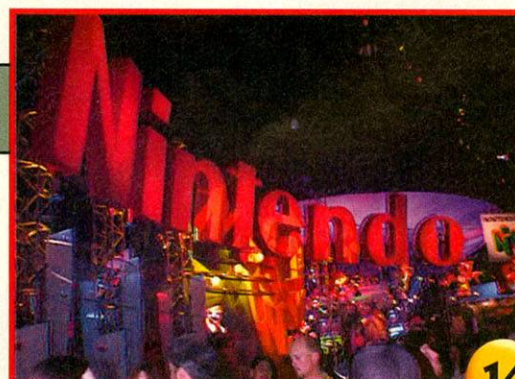
46 HEXEN 64



24 HOLY MAGIC CENTRUY
28 GO! GO! TROUBLEMAKERS
30 MULTIRACING
CHAMPIONSHIP



14 MESSEBERICHT E3
34 KOMPAKT: SNEAK-PREVIEWS
38 AUF EINEN BLICK: RELEASE-DATEN



40 WILD
CHOPPERS



3 EDITORIAL
6 VIDEO-INHALT
8 LESERBRIEFE
45 IMPRESSUM
86 VORSCHAU

Video



N64

VIDEO



Banjo-Kazooie

Das früher als "Dream" geführte "Banjo-Kazooie" erinnert eher an einen Trickfilm aus den Disney-Studios als an ein dreidimensionales Action-Adventure. Mit diesem Spiel hat Nintendo ein ganz heißes Eisen im Feuer.



Major League Baseball

Es ist zwar schon fast fertig, wird aber wohl nie eingedeutscht – Major League Baseball ist wohl hauptsächlich für den amerikanischen Markt gedacht. Für Baseball-Fans trotzdem ein absolutes Muß.



Tetrisphere

Wer kennt es nicht, das wohl bekannteste Videospiel aller Zeiten: Tetris. Auf dem Nintendo 64 erlebt dieses Spielprinzip eine Renaissance; nur diesmal in 3-D. Ein Knobelhit für ein oder zwei Spieler.

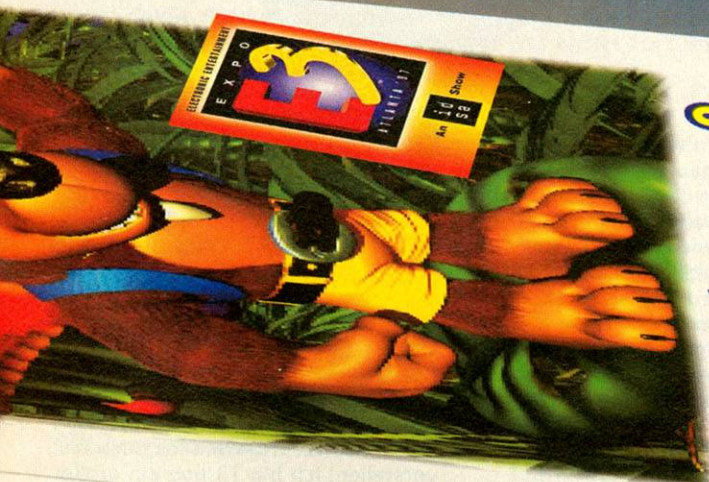


Go! Go! Troublemakers

Ein wildgewordenes Roboter-Hausmädchen legt die ganze Welt in Schutt und Asche, um ihren geliebten Arbeitgeber aus den Klauen der bösen Nendoros zu befreien. Auf solche skurrilen Ideen können nur Japaner kommen – in diesem Falle die Hit-Schmiede Enix mit ihrem neuesten Plattform-Shooter.



Inhalt



9/97

- Banjo-Kazooie
- Conker's Quest
- Tetrisphere
- Ken Griffey Baseball
- News und Infos

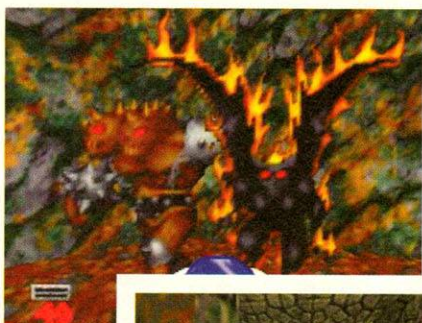
© 1997 DMV-Franz & Co KG

VIDEO

9/97

Hexen 64

Aller guten Dinge sind Drei: Mit "Hexen 64" erscheint jetzt nach "Doom 64" und "Turok" der dritte First-Person-Shooter für das Nintendo 64. Diesmal verschlägt es den Spieler in eine Fantasy-Welt voller Monster, Mythen und Magie.



Außerdem:

Mace – The Dark Age, San Franzisko Rush, MK Mythologies – Sub-Zero, Twisted Edge Snowboarding, Top Gear Rally

Golden Eye 007

Sein Name ist Bond, James Bond. In Kürze kommt der bekannteste Geheimagent aller Zeiten auf dem Nintendo 64 zum Einsatz. Freuen Sie sich schon jetzt auf dieses mitreißende Action-Spektakel.



Conker's Quest

Unter dem Arbeitstitel "Conker's Quest" wird zur Zeit an einem Spiel gearbeitet, dessen Hauptdarsteller zwei Eichhörnchen sind. Die putzigen Tierchen und seine Kollegen sprechen wohl eher die jüngeren N64-Spieler an.



LESERPOST

beantwortet von Alexander Folkers

Unabhängig

Zuerst meine Gratulation zu Eurem Heft. Zwar ist der Preis etwas happig für mein Budget, aber ich werde sicher versuchen, jeden Monat das Geld zusammenzukriegen. Denn es lohnt sich auf jeden Fall. Nur schon das Video. Das fuhr echt ein, ich meinte, ich würde selber spielen. Allerdings hätte der Fußballclip kürzer sein können. Im Heft kritisiert Ihr "Fifa 64" und lobt "ISS 64", aber trotzdem bringt Ihr das Schlechtere. Da stimmt was nicht. Was FIFA 64 zu lang ist, ist "Mario Kart 64" zu kurz. Aber sonst war das Video super. Übrigens: Bleibt beim Video!

Zum Heft. Der Vorteil an Eurem Heft ist, daß es nicht von Nintendo ist. Ihr könnt die schlechten Games beim Namen nennen, nicht wie das Clubheft von Nintendo. Bei denen sind alle Spiele toll. Super finde ich die Tips und Tricks. Weiter so. Das Heft ist toll bebildert, und die Tests finde ich genial. Ich wollte mir "Cruis'n USA" kaufen, nach der Lektüre des Hefts habe ich es mir nochmal anders überlegt. Aber bringt keine Porträts und Interviews mit Entwicklern, denn mir ist eigentlich egal,

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!

wie die Erfinder der Games aussehen (O.K., von Shigeru Miyamoto mal abgesehen). Noch eine Sache: Was hat Werbung für die PlayStation in einem Nintendo-Heft zu suchen?

Wenn Ihr so weitermacht, kann nichts danebengehen. Es gibt im Moment kein besseres Nintendo-Heft auf dem Markt. Nur weiter so!!!

*Reto R., Volketswil (Schweiz),
zu Ausgabe 7/97*

Zuerst einmal ein herzliches "Grüezi" in die Schweiz und danke für das Lob. Der Preis steht leider fest und ist nicht zu ändern. Auf dem Video haben wir FIFA 64 gezeigt, da uns Electronic Arts bereits Material zur Verfügung gestellt hatte, bevor Konami mit den Videos zu ISS 64 aktiv wurde. Dafür hatten wir auf dem Video 8/97 ja wirklich genug Material zu ISS 64.

Die Unabhängigkeit ist für uns der wichtigste Faktor am ganzen Heft. Vielen Magazinen, darunter auch unseren Kollegen vom "offiziellen PlayStation Magazin" wird immer wieder vorgeworfen, der Industrie hörig zu sein. In den meisten Fällen ist das aber nicht richtig - wenn es auch immer wieder ein paar schwarze Schafe gibt.

Die Entwickler-Porträts werden sicher immer nur einen kleinen Teil des Hefts ausmachen, da diese Leute ein ziemlich scheues Völkchen sind - auch natürlich wieder bis auf ein paar Ausnahmen.

Die PlayStation-Werbung ... viele unserer Leser haben neben dem Nintendo 64 auch noch andere Konsolen zu Hause.

Import oder nicht?

Mein Name ist Infran. Ich möchte Euch erst einmal zu Eurem Jubiläum gratulieren. Ich finde die Idee mit

**DMV / Franzis' Verlag
N64-Magazin
Stichwort "Leserbriefe"
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 089/9 91 15-4 99
E-Mail: 104706.160@compuserve.com**

dem Video sehr gut, und das Magazin ist echt spitze. Nun will ich mich mal vorstellen: Ich bin 13 und ein großer Fan von Nintendo. Ich gehe sogar so weit, daß ich das N64-Magazin kaufe, obwohl ich noch gar kein Nintendo 64 habe! Ich will mir eins zulegen, würde aber gerne wissen, ob die amerikanische (oder japanische) Version besser als die deutsche ist. Ich fand es toll, daß Ihr über die Import-Konsolen geschrieben habt. Nun habe ich gehört, daß ISS 64 für Europa verbessert wurde. Was ist mit den Spielen, die noch kommen? Die deutschen Versionen haben PAL-Balken und sind langsamer. Welche Spiele werden in Deutschland nicht erscheinen? Wie werden Import-Kon-

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 89/9 91 15-2 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 entstehen nur die normalen Telefongebühren.**

solen aufge bessert? Da ich solche Infos nicht bekomme, muß ich mich an Euch wenden. Ich hoffe, Ihr könnt mir Antworten geben.

Infran W., Bad Homburg,
zu Ausgabe 7/97

Besser oder nicht besser, das ist hier die Frage. Eigentlich kann ich diese Frage überhaupt nicht beantworten, da die Konsole an sich ja überall die gleiche ist. Das Problem sind die Spiele, und die sind nicht die gleichen. Die Hersteller bringen ein Spiel nur dann auf dem deutschen Markt heraus, wenn sie sich davon Gewinn versprechen. Leider haben die meisten Firmen Angst davor, Risiken einzugehen – daher werden viele Games nie auf dem deutschen Markt erscheinen. Die echten Knüller jedoch finden mit Sicherheit auch einen Weg in die Regale einheimischer Händler. Falls Sie unbedingt alle Spiele begutachten wollen, die für die Konsole erscheinen, kommen Sie um eine fachmännisch umgebaute Japan- oder USA-Version nicht herum. Konvertierungen können aber auch sehr gut sein – Konami macht's mit "ISS 64" vor. Auch hat diese Firma keine Berührungsängste mit dem deutschen Markt: "Goemon 5" soll bei uns sogar früher erscheinen als in den USA.

Ein Sprecher für das Video

Eure erste Ausgabe war einfach super! Die Tests sind sehr ausführlich, auch das Wertungssystem gefällt mir. Aber eine Sache paßt mir nicht: Das Video 7/97 war nur Mist, Ihr habt viel zu viel über FIFA 64 und Turok gezeigt und die anderen Spiele zu kurz abgehandelt. Die zweite Ausgabe war wieder super. Das Video habt Ihr diesmal besser hinbekommen, die Zeiteinteilung ist in Ordnung und die Informationen über Import-Spiele O.K. Nur eines fehlt noch: Ein Videosprecher, der z. B. über das Gameplay

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.

Gewonnen!

Das Abonnement für eingesandte Leserbriefe gewann diesmal Sebastian Graf aus Meinerzhagen. Viel Spaß mit unserem Heft!

spricht. Außerdem sollte mehr vom Spiel gezeigt werden, Endgegner oder geile Effekte wären gut.

Meine Fragen:

1. Bringt Ihr Sonderhefte raus?
2. Wieso hatte Ausgabe 8/97 weniger Seiten als das erste Heft?
3. Schickt Ihr Antworten auf die Leserbriefe an die Leser zurück?
4. Was kostet Euer Heft ohne das Video?

Cristoph G., Köln

Na, na! Als Mist würde ich das Video der ersten Ausgabe nicht gerade bezeichnen, wenn es auch nicht so gut war, wie wir es uns gewünscht hätten. Aber es war der erste Versuch, und dafür eigentlich nicht schlecht. Wir sind durchaus steigerungsfähig, was das zweite und inzwischen auch dritte Video ja zeigen. Wahrscheinlich werden wir in einer der nächsten Ausgaben auch Sprecher einsetzen. Nun zu deinen Fragen:

1. Im Moment sind noch keine Sonderhefte geplant, das könnte sich aber in Zukunft ändern.

2. Die zweite Ausgabe war dünner als das erste Heft, da uns weniger Material zur Verfügung stand. Wir hatten für die 7/97 alle Spiele zur Verfügung, die bis dato für das N64 erschienen waren – nur leider kommen einfach zu wenig Produkte auf den Markt. Aus genau diesem Grund ist diese Ausgabe auch wieder etwas dünner geraten. Das wird sich aber ändern, sobald die Spiele-Hersteller in Schwung kommen und mehr Produkte für die Konsole erscheinen.

3. Wir bemühen uns, alle Leserbriefe zu beantworten, werden aber der Flut nicht Herr. Daher kann es leider sein, daß eine Menge Leserpost unbeantwortet bleibt.

4. Unser Heft gibt es nicht ohne Video – und wird es wahrscheinlich auch nicht geben. Unsere Idee war eine Rundum-Information für die Leser, die sich ein so genaues Bild von einem Spiel machen sollten, wie es gerade möglich war. Daher wäre ein Magazin ohne Video nur halb so informativ.

Ist das Nintendo 64 wirklich die Zukunft?

Nachdem wir die ersten beiden Ausgaben Eurer Zeitschrift aufmerksam studiert haben, möchten wir Euch ein

paar Anregungen, aber auch einige Kritiken mitteilen. Zu dem Video auf Eurem Heft möchten wir Euch gratulieren, da es eine gute und preiswerte Alternative zu einem Demomodul ist.

1. Das Video ist schlecht zusammengestellt, man sollte auch Spiele "in der Mache" auf dem Video präsentieren, sofern der Redaktion ein Demomodul vorliegt – auch dann, wenn es nur 30 Sekunden auf dem Video ausmachen würde. Die Altersbeschränkung auf dem Video der zweiten Ausgabe ist unserer Meinung nach unnütz.

2. Zwar ist die Hardware-Erweiterung durch das 64DD eine tolle Sache, es würde aber mit einer Übertragungsrate von 700 KByte pro Sekunde nicht die Geschwindigkeit ei-



nes dreifach-Speed-CD-Laufwerks erreichen, sondern fast die eines fünf-fach-Speed-Laufwerks. Über das eingebaute Modem würden wir gern mehr erfahren.

3. Wir finden Euren Kommentar zu "Human Grand Prix" auf dem Nintendo 64 eine Frechheit. Die Grafik erinnert ganz und gar nicht an eine "gewisse 32-Bit-Konsole" (wir wissen alle, daß "Formel 1" auf der PlayStation viel besser als Human Grand Prix ist, ganz abgesehen von der FIA-Lizenz und dem Kultstatus des Spiels).

4. Und noch ein Tip zuletzt: Meint Ihr nicht, daß der Tips und Tricks-Teil in der Heftmitte besser plazierte wäre? Man könnte ihn dann leichter ausheften und sammeln.

Die Kritikpunkte, die wir hier zusammengetragen haben, sind nicht

Dreckhufler

In den letzten Wochen erhielten wir eine Menge Anrufe, die sich über das Erscheinungsdatum des N64 Magazins 9/97 wunderten, das in der Vorschau angegeben war. Es hätte natürlich "6. August" heißen müssen.

LESERPOST

ganz unberechtigt, denn wir können auf eine sehr lange Konsolenerfahrung (auch Nintendo 64) zurückblicken. Wir können auch eine kleine Auswahl an Konsolen vorweisen, wie z. B. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Saturn, PlayStation und PC.

Matthias B. und Norman M.
aus Blankenfelde

Und hier die Antworten:

1. Wir bemühen uns, das Video mit jeder Ausgabe einen Tick besser zu machen, und haben bisher ja Erfolg damit. Die Altersfreigabe war nicht unsere Entscheidung, sie ist leider vorgeschrieben.

2. Ja, richtig, das war ein Fehler, der mir bei der Korrektur nicht aufgefallen ist. Sorry und Asche auf mein Haupt – aber ist es so wichtig? Ach ja, über das Modem würden wir auch gerne mehr erfahren, aber alle Informationen bewegen sich irgendwo zwischen Halbwissen und Gerüchten. Warten wir auf das fertige Produkt.

3. Unseren Tester erinnert die Grafik ganz eindeutig an "Formel 1" auf der PlayStation, darum hat er das auch geschrieben. Ganz nebenbei ist auch er ein Fan des PSX-Titels. Außerdem wird Human Grand Prix ja als "F1" von UBI Soft mit einer FIA-Lizenz ausgestattet (und mit besserer Grafik versehen) auf dem deutschen Markt erscheinen.

4. Es wäre interessant, und wir werden uns diese Idee mal durch den Kopf gehen lassen. Vielleicht ist sogar ein zum Abheften fertig vorbereiteter Part möglich. Gute Anregung, danke!

Der Gewinner und die Probleme

In der Rubrik "Leserpost" fordern Sie die Leser auf Seite 17 auf, bei einem Problem mit der Konsole oder einem Modul auf Euch zuzugehen. Auf Seite

18 schreiben Sie, daß sich die Leser an die Hersteller wenden sollen. Ich persönlich hatte noch keine Probleme mit Nintendo-Produkten, aber wenn es mal vorkommen sollte, wende ich mich doch logischerweise an Big N und nicht an Euch.

P.S. Vielen Dank für das Abo, das ich in der letzten Ausgabe gewonnen habe. Ich werde sicherlich viel Spaß damit haben.

Thomas G., Schöppenstedt

Wir wollen nur auch informiert sein, welche Probleme unsere Leserschaft plagten. Einige dicke Hunde (inkompatible Hardware, abstürzende Spiele) sollten an die Öffentlichkeit getragen werden, damit nicht noch mehr Spieler auf die Nase fallen. Natürlich ist die Problemlösung direkt beim Hersteller einfacher und schneller. Aus diesem Grund stehen auch beide Kästen wieder hier in der Rubrik.

Termine und Cheats

Ich habe mir Eure Zeitschrift von Anfang an gekauft, weil sie mir von Freunden empfohlen wurde. Auch ich bin mit Ihr sehr zu-

frieden. Gerade die Idee mit dem Video finde ich ganz toll, und auch das Inhaltsverzeichnis ist gut gelungen. Was ich ebenfalls gut finde, sind die vielen Informationen über das 64DD.

Leider habt Ihr Euch in der Vorshow mit dem Termin der Ausgabe 9/97 vertan. Außerdem funktionieren einige der Turok-Cheats gar nicht. Vielleicht solltet Ihr die Codes testen.

Thomas R., München

Ja, ja, mea culpa. Täglich bekomme ich mindestens zwei Anrufe von lieben Lesern, die mich darauf hinweisen, daß die Ausgabe 9/97 eigentlich schon erschienen sein müßte – siehe auch den "Dreckhufel"-Kasten auf diesen Seiten.

Wir versuchen immer, die Cheats zu testen, die wir abdrucken – in diesem Fall sind sie uns leider durch die Testphase



Impressionen zu "Yoshi's Island 64" von Tim Kirschstein.

And the winner is...

Das von der Firma Acclaim gestiftete Nintendo 64, das wir in Ausgabe 7/97 als Preis für die Fragebögen ausschrieben, gewann Jörg Pfitzner aus Patten. Zu seinem Glück: Er hat laut seinem Fragebogen noch keine Konsole. Viel Spaß beim Spielen!



gerutscht. Das Problem sollte aber nur mit der deutschen PAL-Version auftauchen – in der britischen Version funktionieren die Codes nämlich.

Wozu Tamagotchi?

In der ersten Ausgabe habt ihr etwas von der Hardware des Nintendo 64 gezeigt ("Ein Blick unter die Haube") –

das habe ich im zweiten Heft vermisst. Der Bericht über das 64DD war gut, aber etwas zu wenig. Aber jetzt kommt's: Was haben Tamagotchis denn mit dem Nintendo 64 zu tun? Ich finde, daß die Dinger im N64 Magazin nichts zu suchen haben.

Zu Problemen mit Spielen: Bei meinem Wave Race passiert es immer wieder, daß im Zweispieler-Modus einer der Spieler nicht richtig fahren kann, da sein Jet-Ski immer im Kreis fährt. Ich habe das beim Händler reklamiert, doch der meinte ganz trocken "das kommt von unsachgemäßer Behandlung, du kannst ja ein neues kaufen, für solche Schäden komme ich nicht auf". Was kann ich in diesem Fall tun?

Zum Schluß noch eine Frage: Auf Luigis Kurs in Mario Kart 64 schwebt ein Extra an einem Heißluftballon. Wie bekommt man das? Außerdem habe ich in einer Mario Kart-Werbung eine Feder als Extra gesehen, die ich bisher noch nicht im Spiel gefunden habe. Kommt die vielleicht nur in der japanischen Version vor?

David H., Castrop-Rauxel

Wir haben über die Tamagotchis berichtet, weil sie uns als interessantes Thema für unsere Leser erschienen – und das sind sie wohl auch. Man kann kaum durch eine größere Fußgängerzone laufen, ohne irgendwo das

charakteristische Piepsen eines der hungrigen Kerlchen zu hören.

Das genannte WaveRace-Problem könnte eine von mehreren Ursachen haben. Möglicherweise ist Ihr zweites Joypad defekt, was die wahrscheinlichste Ursache ist – die Lichtschranken, die den Analogstick abtasten, scheinen der größte Schwachpunkt der Pads zu sein. Mir persönlich fällt allerdings keine Art der "unsachgemäßen Behandlung" ein, die ein Spielmodul in der beschriebenen Weise beschädigen könnte. Falls Sie mit dem Service nicht zufrieden sind, sollten Sie sich einfach einen anderen Händler suchen. Wenn die Garantie für das Modul noch nicht abgelaufen ist, wenden Sie sich am Besten direkt an Nintendo.

Das Ballon-Extra im "Luigi Raceway" erhalten Sie, wenn Sie im richtigen Moment springen (siehe auch "Mario Kart Kursübersicht" in dieser Ausgabe). Das Timing spielt eine große Rolle, und die Belohnung ist ein blauer Stachelpanzer.

Die Feder war in der Entwicklungsphase als Extra eingebaut und wurde nach der Aufnahme des Werbe-Bilds durch ein anderes Special ersetzt.

Das offizielle
PlayStation
Magazin

präsentiert

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

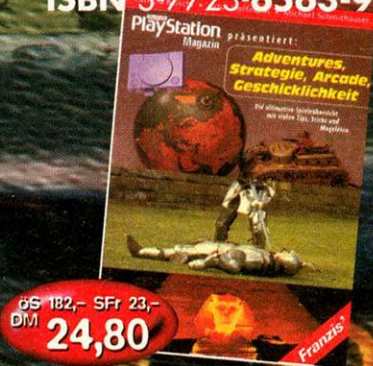
Adventures,
Strategie,
Arcade,
Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6563-9

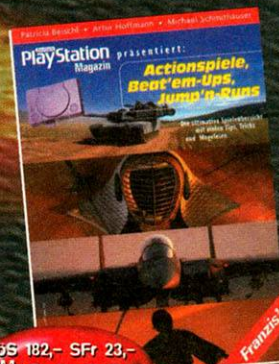


Sport- und Rennspiele

ISBN 3-7723-6503-5



6S 182,- SFr 23,-
DM 24,80



6S 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 gibt
Buch- und
Fachhandel

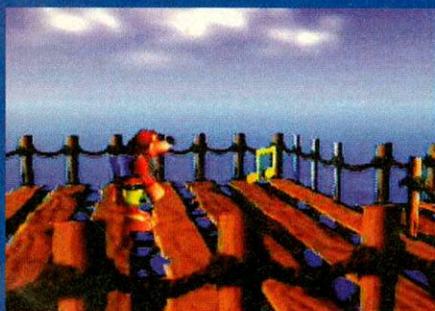
Franzis'

Special: E3

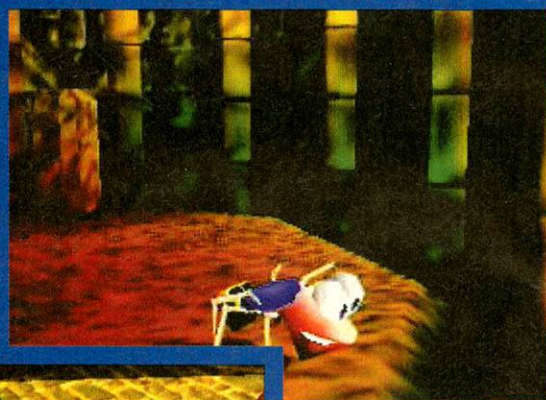
Spiele-Olympiade

Das "Georgia World Congress Center" und der "Georgia Dome" rückten für drei Tage in den Mittelpunkt der Spielewelt. Die "Electronic Entertainment Expo" (kurz E3) öffnete vom 19. bis 21. Juni ihre Pforten, um der Fachwelt die absoluten Neuheiten in Sachen Unterhaltung vorzustellen. von Artur Hoffmann





Banjo-Kazooie scheint eine Mischung aus "Pandemonium!" und "Super Mario 64" zu sein. Sicher bietet es aber noch viel mehr...



Die US-amerikanische Großstadt Atlanta rückte durch die letztjährigen Olympischen Sommerspiele in das Blickfeld der Welt. Dabei ist die Südstaatenmetropole beileibe kein verschlafenes Nest, sondern ein brodelndes Wirtschafts- und Kulturzentrum typisch amerikanischer Prägung. Allein drei der wichtigsten US-Unternehmen – Coca Cola, Delta Airlines und CNN – residieren in der Millionenstadt.

Das in unseren Augen wichtigste Attribut Atlantas ist aber die alljährlich stattfindende Unterhaltungsmesse "Electronic Entertainment Expo". Hier treffen sich die wichtigsten Programmierer, Hersteller und Distributoren – um einerseits den Umsatz zu steigern, andererseits den erstaunten Fachbesuchern alle Neuheiten in Sachen Unterhaltung vorzustellen. Die Spanne reicht dabei von Games (Konsolen und PC/Mac) über Edutainment-Software bis hin zu den in den Vereinigten Staaten sehr beliebten Onlinespielen.

Zusammen mit unseren Kollegen von der "PC Player" und dem "PlayStation Magazin" stürzten wir uns tagtäglich in den Messestreß. Das Ergebnis dieses dreitägigen Pressemappenmarathons sind kaputte Füße, ein enormes Übergepäck sowie eine akribische Liste nahezu aller N64-Spiele, die in den nächsten zwölf Monaten erscheinen werden.

Nintendo...

Nintendo scheint keinerlei Berührungsängste gegenüber der direkten Konkurrenz zu verspüren. Eingerahmt von den beiden riesigen Sega- und Sony-Messeständen präsentierte "Nintendo of America" sein beachtliches Produktportfolio. Neben den bereits veröffentlichten Hits wie beispielsweise "Mario Kart 64" und "Pilotwings 64" interessierten uns aber vor allem die Games, die zwar seit Äonen angekündigt sind, aber bisher noch nicht zu sehen waren.

Banjo-Kazooie

Das früher als "Dream" geführte "Banjo-Kazooie" erinnert eher an einen Trickfilm aus den Disney-Studios als an ein dreidimensionales Action-Adventure. Die liebevoll animierten Protagonisten – Banjo und Kazooie – streifen durch eine ausgedehnte Spielwelt, um Banjos Freundin aus den Klauen eines hinterhältigen Riesen zu befreien. Die beiden Charaktere verfügen dabei sinnvollerweise über unterschiedliche Eigenschaften. Wollen Sie sich beispielsweise vor böartigen Ameisen schützen, steuern Sie den netten Bären Banjo; um sich aber in die Lüfte zu erheben, schlüpfen Sie in die Haut respektive unter das Federkleid von Kazooie. Die Schwierigkeit

und auch die Herausforderung liegt dabei ganz klar in der Kombination der beiden Figuren. Auf diese Art und Weise folgen Sie den Spuren des Entführers und erkunden ganz nebenbei die farbenfrohe Umgebung. Dabei setzten die Macher alle zeitgemäßen N64-Features wie beispielsweise Transparenzeffekte und Anti-Aliasing ein.

Vervollständigt wird "Banjo-Kazooie" durch einen abwechslungsreichen Soundtrack, der sich den jeweiligen Begebenheiten anpaßt.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Rare
Speicher: 128 Megabits
Status: 60 %
US-Release: Herbst 1997

Special: E3

Golden Eye 007

Einer der bekanntesten Sätze der Filmgeschichte lautet: "Mein Name ist Bond, James Bond." Dank den Entwicklern von Rare dürfen Sie dem beliebtesten aller Geheimagenten in Kürze selbst Befehle erteilen.

"Golden Eye 007" ist ein astreiner 3-D-Shooter, der nicht nur in Sachen Grafik Maßstäbe setzt wird. Im Gegensatz zu den anderen N64-Shoot'em-Ups wie "Doom 64", "Hexen" oder "Duke Nukem 64" dreht sich beim virtuellen Bond nämlich nicht alles um die Vernichtung der vielfältigen Gegner. Vielmehr werden Sie im Verlauf des Spieles mit diversen Aufgaben wie beispielsweise Datendiebstahl, Evakuierung von Personen oder Fahren eines Panzers konfrontiert. Dinge eben, wie sie ein waschechter Geheimagent bereits vor dem Frühstück vorgesetzt bekommt. Um die Atmosphäre noch zu verdichten, werden Sie mit zahlreichen abgefahrenen Utensilien aus Q's Labor ausgerüstet.

Trotz Ihrer guten Ausbildung werden Ihnen die schießwütigen Gegner das Leben schwer ma-

chen. Hier verweist Rare besonders auf die ausgeklügelte künstliche Intelligenz der bösen Buben. Diese laufen nicht blindlings in Ihr Sperrfeuer, sondern verschanzen sich hinter Gegenständen und verfolgen Sie anhand Ihrer Fußabdrücke im sibirischen Schnee. In denjenigen Levels, die sich unter freiem Himmel abspielen, kommt auch ein weiteres Detail zum Vorschein. Im Gegensatz zur durch Nebel begrenzten Sichtweite in "Turok" lassen Sie Ihre Augen hier nahezu unbegrenzt in die Ferne schweifen.

Als ob das alles noch nicht ausreichen würde, unterstützt "Golden Eye 007" auch das brandneue "Rumble Pak", das die Vibration der abgefeuerten Waffe direkt weitergibt. Darf man den zuständigen Entwicklern glauben, wird das Geheimagentenspektakel definitiv einen Vier-Spieler-Modus beinhalten.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Rare
Speicher: 96 Megabits
Status: 100 %
US-Release: August 1997



Das James Bond-Spektakel von Rare könnte einer der ganz großen 3-D-Shooter-Hits des Jahres werden.

Star Fox 64

Shigeru Miyamotos neuester Geniestreich nähert sich endlich dem US-amerikanischen Veröffentlichungstermin. Der Weltraumshooter "Star Fox 64" dürfte ein weiterer Beleg für die Überlegenheit des N64 werden. Spektakuläre Grafiken, rasantes Gameplay und nicht zuletzt die stimmige Hintergrundgeschichte machen aus dem Space-Shooter einen potentiellen Millionenhit. Das bemerkenswerteste an der Hochgeschwindigkeitsballerei ist allerdings die eingängige Steuerung, die Ihnen bereits nach kurzer Spieldauer so vertraut vorkommen wird wie Ihre eigene Handschrift.

Der Meister drückt es folgendermaßen aus: "Der Schwierigkeitsgrad wurde so ausbalanciert, daß auch unerfahrene Spieler zum Ziel kommen. Um aber alles einzusammeln oder den Expert-Modus zu überleben, müssen Sie über eine fein abgestimmte Motorik verfügen." Fox McCloud wird es Ihnen danken.

Abgerundet wird dieses Meisterwerk durch insgesamt 700 Sprachsamples, die der Bildschirmaktion die nötige Glaubwürdigkeit verleihen. Wie Sie bereits in der vorvergangenen Ausgabe gelesen haben, unterstützt "Star Fox 64" das Rumble Pak und bietet Ihnen außerdem drei unterschiedliche Mehrspielermodi. Die Krönung ist dabei das Vier-Spieler-Duell.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: EAD/Nintendo
Speicher: 96 Megabits
Status: 100 %
US-Release: 30. Juni



Zelda 64

Zelda 64 ist wohl das mit der größten Spannung erwartete Spiel für das Nintendo 64 überhaupt.

"Zelda 64" folgt der Fährte der erfolgreichsten Adventureserie aller Zeiten. Die beiden NES-Games "The Legend of Zelda" und "Zelda II: The Adventure of Link" eröffneten den Adventurefans weite Spielwelten, in denen unzählige Gefahren lauerten. Dank der nahezu uneingeschränkten Bewegungsfreiheit und der ausgeklügelten Interaktivität besuchten Millionen von Spielern das digitale Königreich, um für Ruhm und Ehre und die Wahrung des Friedens zu kämpfen.

All diese Attribute werden Sie auch in der 64-Bit-Variante finden. Dazu kommen aber zahlreiche

weitere N64-typische Features wie beispielsweise perfekte 3-D-Grafik, guter Sound und nahezu uneingeschränkte Interaktion. Wie bei "Star Fox 64" treffen Sie auch hier auf die unterschiedlichsten Charaktere, die befragt werden wollen und Ihnen dadurch wichtige Informationen vermitteln.

All diese Bemühungen haben nur ein Ziel vor Augen: "Zelda 64" soll den Status erreichen, den "Tomb Raider" auf der PlayStation innehat – Kult.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: EAD/Nintendo
Speicher: 128 Megabits
Status: 70 %
US-Release: Frühjahr 1998

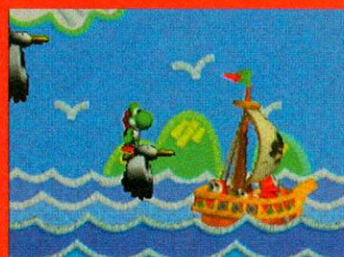
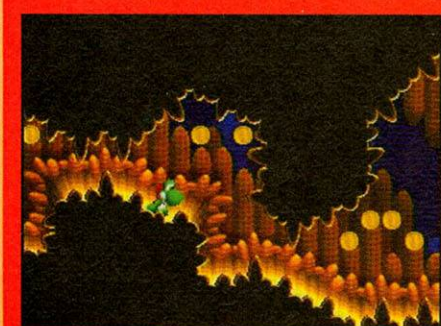


Yoshi's Island 64

Das mit Spannung erwartete "Yoshi's Island 64" ist auf den ersten Blick ein zweidimensionales Plattform-Adventure, das im derzeitigen 3-D-Wahn wie ein Relikt aus vergangenen Tagen anmutet. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich dieses im Comicstil gehaltene Game allerdings als ein potentieller Überflieger. Dafür sorgt nicht zuletzt das unglaublich komplexe Leveldesign, das am besten mit einer Mischung aus "Lode Runner"

und "Super Mario" beschrieben wird. Auch die Handschrift des unermüdlichen Miyamoto ist unübersehbar. Seinen Aussagen zufolge soll "Yoshi's Island 64" in Sachen Steuerung einige revolutionäre Neuerungen bringen.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: EAD/Nintendo
Speicher: 96 Megabits
Status: 70 %
US-Release: Herbst 1997
 Sobald es endlich fertig ist



Hoffentlich gelingt mit Yoshi's Island 64 wieder so ein knuddeliger Glücksgriff wie auf dem SuperNES – aber bitte ohne nervtötendes Babygeschrei ...

Body Harvest

Die schottischen Entwickler von "DMA Design" drehten für "Body Harvest" kräftig an der Zeitschraube. Sie werden auserkoren, um in der Vergangenheit gegen insektenartige Aliens zu kämpfen und somit die heutige Unterjochung zu verhindern. Ein ähnlicher Plot also wie im ersten Teil des Kinofilms "Terminator".

Da Sie die gegnerischen Horden nicht mit der bloßen Hand erledigen können, steht Ihnen ein wahrlich beachtlicher Fuhrpark zur Verfügung. Insgesamt dürfen Sie sich für eines von sage und schreibe 90 Vehikeln entscheiden. Jedes dieser mörderischen Teile hat dabei seine Vor- und Nachteile und ist für ein spezielles Gelände designt. Auf diese Art und Weise

ballern Sie sich durch insgesamt sechs Level, die wiederum in jeweils vier Stufen untergliedert sind. Dabei steht jede Mission stellvertretend für eine bestimmte Epoche der Weltgeschichte. Ihre erste Aufgabe führt Sie beispielsweise ins Griechenland des Jahres 1916.

Im Zuge der Programmierung entwickelte sich "Body Harvest" von einem reinen Actionspiel immer mehr in Richtung Action-RPG, das Ihnen neben einer treffsicheren Hand auch ein helles Köpfchen abverlangt.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: DMA
Speicher: Nicht bekannt
Status: 50 %
US-Release: Herbst 1997



Das hervorstechendste Merkmal von Body Harvest sind die unzähligen Fahrzeuge, die Sie benutzen dürfen.



Earthbound 64

Da zu diesem Game noch keine spielbare Demo vorliegt, müssen wir uns ganz auf die Qualität der Screenshots sowie die Angaben des Entwicklers verlassen. Die bisher vorgestellten Charaktere Ryukka und Duster sind dabei zwei sehr unterschiedliche Zeitgenossen. Während sich der eine den ganzen Tag in den Wäldern rund um das Dörfchen Tazmily herumtreibt, verbringt der andere seine Zeit am liebsten im Schlaf. Nach den Plänen der Programmierer sollen solch humorvolle Einlagen das Genre der

RPG's auch für Anfänger interessant machen. Ein weiteres hartnäckiges Gerücht besagt, daß mit Shigeru Miyamoto der Meister höchstpersönlich die Projektleitung übernommen hat.

Eines ist jedoch sicher: Das abgedrehte Rollenspiel "Earthbound 64" wird der erste Titel für das 64DD sein.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: EAD/Nintendo
Speicher: 512 Megabits (64DD)
Status: 40 %
US-Release: 1998

Mischief Makers

Das Modul "Mischief Makers" wurde vor kurzem in Japan unter dem Titel "Go! Go! Troublemakers" veröffentlicht. In den Vereinigten Staaten und auch in Europa kommt das allererste pregenere 2-D-Actionspiel als "Mischief Makers" auf den Markt. Da die Grafik aber mehr an ein dreidimensionales Game erinnert, wird "Mischief Makers" intern liebevoll als 2 1/2 D-Spiel bezeichnet. Dies ist gar nicht so abwegig, da die Hintergründe und Hauptcharaktere eigentlich dreidimensionale Modelle sind – ähnlich wie bei "Yoshi's Island 64".

Die Story dreht sich um die Roboterin Marina, die auf der Suche nach ihrem entführten Schöpfer ist. Bei ihrer Wanderung durch fünf seitwärts scrollende Welten mit insgesamt 60 Level trifft Marina auf allerlei skurrile Gestalten, die nicht nur Gutes im Schilde führen. Die fiesesten sind dabei die Truppenangehörigen des

Herrschers von Nendoro. Um sich ihrer Haut zu erwehren, beherrscht die gute Blechdame einen etwas eigenwilligen Kampfstil: Die Gegner werden gepackt und kräftig durchgeschüttelt.

Wie aus vielen japanischen Spielen bekannt legt auch "Mischief Makers" sehr viel Wert auf eine sinnvolle, sich fortlaufend weiterentwickelnde Hintergrundgeschichte. Auch auf andere adventuretypische Merkmale wie das Lösen von Puzzles, das Einsammeln hilfreicher Utensilien und die Unterhaltung mit Personen müssen Sie nicht verzichten.

Alles in allem ist "Mischief Makers" ein Spiel, das sowohl Adventurefans als auch RPG-Freunde begeistern wird.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Enix
Speicher: 96 Megabits
Status: 100 %
US-Release: Oktober 1997

Tetrisphere

Auch das lang erwartete "Tetrisphere" hat endlich seinen Weg in die Messehallen gefunden. Das Action-Puzzle nutzt die graphischen Fähigkeiten der Konsole voll aus und wird mit Sicherheit ein Suchtspiel allererster Klasse. Dafür sorgte schon Alexei Pajitnov, der Tetris-Erfinder, der das kanadische Entwicklerteam von H2O beriet.

Dabei hat sich am legendären Spielprinzip – außer der Einführung der dritten Dimension – nicht allzu viel geändert. Ihre Hauptaufgabe besteht nach wie vor darin, gleichförmige Steinchen zu sortieren, bis alle Ebenen eines Spielfelds freigelegt sind. Wirklich innovativ sind allerdings die sechs Spielmodi, die von einem Einzelspiel über ein Duell bis hin

zum Rennen gegen die Uhr alle sinnvollen Kombinationen abdecken. Für all jene, die mit dem Spielprinzip trotz allem Schwierigkeiten haben sollten, ist der ebenfalls enthaltene Trainingsmodus die erste Anlaufstelle. Untermalt wird die nervenaufreibende Suche nach dem richtigen Teil durch einen harten Technosoundtrack.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: H2O
Speicher: 64 Megabits
Status: 100 %
US-Release: Sommer 1997



Der gleiche Suchtfaktor, aber jetzt in 3-D: Die Action spielt sich bei Tetrisphere auf einer Kugeloberfläche ab.

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.

Es ist zwar schon fast fertig, wird aber wohl nie einge-deutscht - Major League Baseball ist wohl hauptsächlich für den amerikanischen Markt gedacht.

Dem einzigen N64-Baseballspiel, das in diesem Jahr erscheinen wird, widmete Nintendo of America besonders viel Aufmerksamkeit. Kein Wunder, schließlich konnte der absolute Superstar (Ken Griffey Jr.) zur Zusammenarbeit überredet werden. Diese Kooperation beschränkte sich dabei nicht nur auf die Lizenzierung des Namens, sondern umfaßte auch einige ausgedehnte Motion-Capturing-Sessions. Auf diese Art und Weise kamen um die 35000 Einzelbilder zustande, die das Spiel "Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr." einzigartig machen dürften. Dazu sollen selbstverständlich auch die Lizenzen der MLB (Major League Baseball) sowie der MLBPA (Major League Baseball Players Association) beitragen.

Derart ausgestattet, erwarten Sie neben den originalen Teams und den echten Spielern auch dreidimensionale Nachbildungen der wirklichen Stadien. Falls Sie allerdings Ihre eigenen Spieler und Teams gestalten wollen, werden Sie sich über den eingebauten Editor freuen.

Ähnlich opulent ist auch die Anzahl der Spielvarianten, die Freundschaftsspiele, Home-Run-Derbies und die World Series abdecken.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Angel Studios
Speicher: 96 Megabits
Status: 80 %
US-Release: September 1997

F-Zero 64

Speedfreunde müssen sich leider noch ein Jahr gedulden, bis Nintendo mit "F-Zero 64" so etwas wie den inoffiziellen Nachfolger von "Wave Race 64" vorstellt. Angesichts dieses späten Erscheinungstermins sind die technischen Angaben noch sehr spärlich. In den Augen der Entwickler soll die 64bit-Version in die Fußstapfen der steinalten 16bit-Variante "F-Zero" steigen. Dieses Spiel gilt nach wie vor als eines der schnellsten und herausforderndsten Games, die es für die kleine Konsole gibt. Selbst Mr. Miyamoto lobt "F-Zero 64" in höchsten Tönen und gibt den japanischen Erscheinungstermin mit dem Jahreswechsel 1997/98 an.

Hersteller: Nintendo
Entwickler: EAD
Speicher: Nicht bekannt
Status: 30 %
US-Release: Winter 1998



Auf dem SuperNES war es ein Klassiker, nächstes Jahr kommt es auf die Nachfolgerkonsole und muß sich gegen Spiele wie "Extreme G" behaupten...

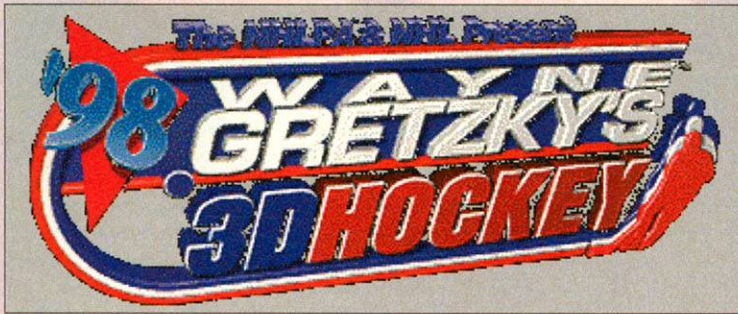


Special: E3

... Midway...

Auch die Home Entertainment Division des Arcade-Giganten "Midway Games" zeigte in den belebten Messehallen, was in den nächsten Monaten an Spielen zu erwarten ist. Die Spanne reichte dabei von klassischen Beat'em-Ups

über rasante Arcadeumsetzungen bis hin zum Megashooter "Quake". Das in unseren Augen wichtigste Merkmal sind aber die frühen Veröffentlichungstermine, die nahezu allesamt noch in diesem Jahr liegen.



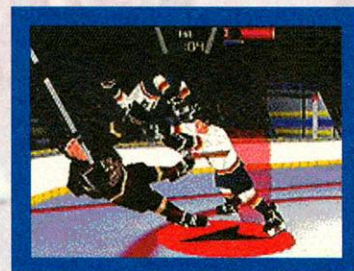
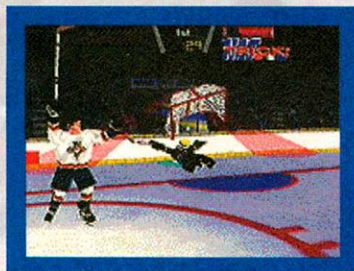
The NHLPA & NHL Present Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Am zweiten Messtag tummelten sich mehr Besucher als üblich am Stand von Midway. Der Grund dieses Massenauflaufes hatte erst in zweiter Linie mit einem neuen Game zu tun. Um nämlich die Vorstellung des Sequels zu "Wayne Gretzky's 3D Hockey" werbewirksam zu vermarkten, gab sich der weltbekannte Eishockeyspieler und viermalige Stanley-Cup-Gewinner höchstpersönlich die Ehre. Ob die Fans vom Spiel allerdings ebenso angetan waren wie vom Meister,

entzieht sich unserer Kenntnis. Und das, obwohl die ersten Bilder und auch die Hintergrundinfos auf ein starkes Teil schließen lassen.

Dank der im Titel erwähnten Lizenzen stehen Ihnen alle 26 NHL-Teams mit jeweils 17 Spielern zur Auswahl. Auch die einzelnen Modi decken alle Varianten ab, die eine zeitgemäße Sportsimulation bieten sollte: einstellbare Mannschaftsstärke, Freundschaftsspiele, komplette Saison (82 Matches!) und die Best-of-Seven Play-Offs. Jede dieser Varianten darf dabei sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus durchgezockt werden. Um sich ein persönliches Team zusammenzustellen, integrierten die Entwickler zahlreiche Editoren und eine Spielertauschfunktion. Wie nicht anders zu erwarten war, sind auch die sehr beliebten Statistikbildschirme wieder mit an Bord.

US-Release: November 1997



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

Mortal Kombat Mythologies

Mit dem Untertitel "The Adventures of Sub-Zero" geht die "Mortal Kombat"-Serie in ihre zweite N64-Runde. Durch eine Mixtur aus zwei- und dreidimensionalen Spielelementen und einer komplett neuen Hintergrundgeschichte will "MK Mythologies" an die Erfolge der Arcadeversionen anknüpfen. Dabei orientiert sich die Story – die auch diesmal wieder von John Tobias, dem Schöpfer des originalen MK erdacht wurde – verwirrenderweise am ersten Teil der Reihe.

Trotz der Einbindung von rudimentären Rollenspielelementen ist das wichtigste Merkmal nach wie vor der Kampf. In acht verschiedenen Welten stellen Sie Ihre Kampfkünste in Gestalt von 30 Charakteren auf die Probe. Die digitalisierten Fighter bewegen sich dabei in einer vollständigen 3-D-Umgebung, die von grandiosen Lichteffekten gekonnt in Szene gesetzt wird.



US-Release: Oktober 1997

NBA Hardwood Heroes

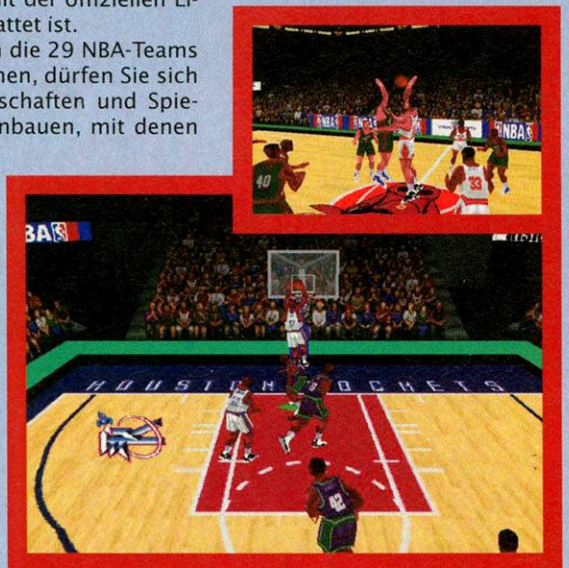
Das N64 scheint ebenso unter einer inflationären Zunahme an Basketballsimulationen zu leiden wie die PlayStation. Mit "NBA Hardwood Heroes" stellt Midway nun das zweite Korbballspiel vor, das zudem mit der offiziellen Lizenz ausgestattet ist.

Falls Ihnen die 29 NBA-Teams nicht ausreichen, dürfen Sie sich eigene Mannschaften und Spieler zusammenbauen, mit denen

Sie dann in Freundschaftsspielen, den Play-Offs oder der kompletten Saison antreten.

US-Release: November 1997

Slam und Dunk! Die Helden von Hardwood Heroes sind tatsächlich aus hartem Holz geschnitzt.





Mace – The Dark Age

Eine weitere Umsetzung eines überaus erfolgreichen Arcadegames stellt auch "Mace – The Dark Age" dar. In diesem astreinen Beat 'em-Up schlüpfen Sie in die Rolle eines von zehn mittelalterlichen Helden, um den Gegnern durch gezielten Einsatz Ihrer Waffe Respekt beizubringen. Jeder der Charaktere verfügt dabei über eine Reihe von einzigartigen Moves und tödlichen Combos. Um den Schwierigkeitsgrad hoch zu halten, werden die einzelnen Arenen von diversen Hindernissen

wie beispielsweise Lava oder Wasser geziert.

Auch in Sachen Langzeitmotivation scheint "Mace – The Dark Age" die Nase vorn zu haben. Die Entwickler implementierten neben den beiden Zwischen-Bossen auch sieben geheime Fighter, die erst entdeckt werden wollen.

US-Release: September 1997



Quake 64

Einer der beliebtesten 3-D-Shooter aller Zeiten wird die Nerven der N64-Besitzer auf eine harte Probe stellen. "Quake 64", die Portierung des indizierten PC-Hits, orientiert sich dabei am gewohnten "Schieß-auf-alles-was-

sich-bewegt"-Prinzip. Neu sind lediglich einige Echtzeit-Lichteffekte, die erst durch die Grafikpower der schwarzen Kiste ermöglicht wurden.

US-Release: Ende 1997

Quake 64 wird eine reine Umsetzung des indizierten PC-Spiels.



San Francisco Rush Extreme Racing

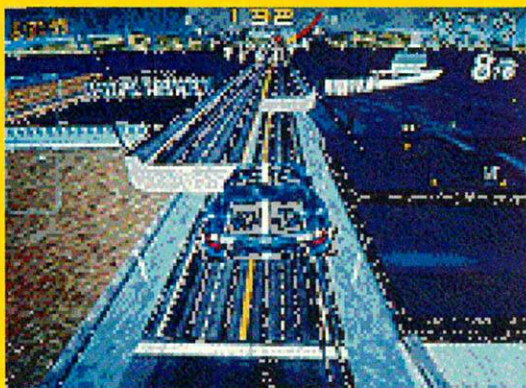
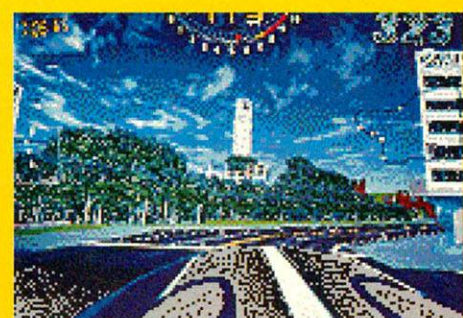
Eine der spektakulärsten Neuverstellungen, die uns am Midwaystand auffiel, war die lang erwartete Umsetzung des Arcaderenners "San Francisco Rush".

Noch in diesem Jahr dürfen Sie in das Cockpit eines von acht hochgezüchteten Hubraummonstern steigen, um die Straßen von San Francisco unsicher zu machen. Dabei hält das Game, was der Untertitel "Extreme Racing" verspricht. Bei der Raserei über die hügeligen Asphaltbänder dürfen Sie sich keine Blöße geben, da Sie sonst im Straßengraben landen. Um den Nervenkitzel auf die Spitz zu treiben, müssen Sie während des Rennens ständig nach Abkürzungen suchen. Diese sorgen einerseits für Abwechslung, andererseits verschaffen sie Ihnen

einen nicht zu unterschätzenden Zeitvorteil. Wundern Sie sich also nicht über Konkurrenten, die urplötzlich vor Ihnen auftauchen. Mit ein wenig Übung rauschen Sie das nächste Mal über Felder, heizen durch die Kanalisation oder über Dächer: Erlaubt ist, was zum Sieg führt. Besonders im optionalen Vier-Spieler-Modus dürften wortreiche Gefechte vorprogrammiert sein. Dazu paßt auch der originale Werbespruch: "Pop the clutch, smoke the tires and pour on the speed!"

Die Grafik steht dem Spielspaß in nichts nach und verblüfft vor allem durch die realistische Darstellung der kalifornischen Hafenstadt.

US-Release: November 1997



Special: E3

...und der Rest.

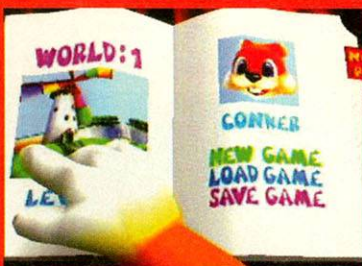
Neben diesen atemberaubenden Games stolperten wir auch über eine ganze Reihe weiterer spektakulärer Titel.

Conker's Quest

Unter dem Arbeitstitel "Conker's Quest" wird an einem Game gearbeitet, dessen Hauptdarsteller zwei Eichhörnchen sind. Das ganze Geschehen erinnert aufgrund der detaillierten Grafik sehr stark an einen Trickfilm. Ähnlich wie bei "Banjo-Kazooie" steuern Sie die Protagonisten Conker und Berry durch eine offene 3-D-Spielwelt, die von zahlreichen guten und bösen Charakteren bewohnt wird. Um sich der Bösewichte zu erwehren, schlagen die Baumbewohner mit ihren Schwänzen um sich. Zahlreiche Puzzles und Actioneinlagen sollen Ihnen die Erkundung der Umgebung so kurzweilig wie nur möglich gestalten.

Da dieses Spiel noch nicht mal zur Hälfte fertiggestellt ist, ist es eher unwahrscheinlich, daß der angegebene Veröffentlichungstermin eingehalten wird.

Hersteller: Rare Ltd.
Entwickler: Rare Ltd.
Speicher: Nicht bekannt
Status: 40 %
US-Release: Dezember 1997



Das putzige Eichhörnchen und seine Kollegen sprechen wahrscheinlich die jüngeren N64-Spieler an.



NFL Quarterback Club '98

Der neueste Streich aus dem Hause der Turok-Entwickler Iguana hat herzlich wenig mit dem bombastischen Shooter gemeinsam. Mit "NFL Quarterback Club '98" setzt Acclaim seine überaus erfolgreiche 32-Bit-Footballserie nun auch auf dem N64 fort. Wie bereits berichtet, handelt es sich um ein optisch grandioses Game im Hires-Modus der Konsole, das eine Mischung aus Simulation und Managementspiel darstellt. Dank der Lizenzen der National Football League (NFL) und der National Football League Players Association (NFLPA) entsprechen sowohl die Team- als auch die Spielernamen der Realität. Auch die dreidimensionalen Stadien folgen dieser Marschroute und bestechen durch die Liebe zum Detail. Vom Gameplay her steht NFL Quarterback Club '98 seinen beliebten Vorgängern in nichts nach. Auch auf dem N64 gilt die Devise: Einfache Bedienung und eingängige Menüs halten die Spieler bei Laune.

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana Entertainment
Speicher: 64 Megabits
Status: 50 %
US-Release: November 1997

WCW vs. NWO: Tour

Während sich die Wrestler auf den diversen Konsolen bereits etabliert haben, sah es für N64-Besitzer lange Zeit eher düster aus. Mit dem Erscheinen des Spiels "WCW vs. NWO: World Tour" endet diese Durststrecke. Ausgestattet mit den Lizenzen der beiden Verbände WCW und NWO erwarten Sie eine ganze Reihe von bekannten Schwergewichten, die Sie zu Ruhm und Ehre führen sollen. Letzten Angaben zufolge sollen Sie aus einem Pool von sage und schreibe 80 Wrestlern wählen dürfen. Jeder dieser Kämpfer wird dabei über mehr als zehn Special Moves verfügen, die teilweise so spektakulär sind, daß sie jeglicher Realität spotten. Allerdings geben die Entwickler unumwunden zu, daß es sich bei "WCW vs. NWO: World Tour" nicht um eine knochentrockene Simulation des Funsports handelt. Der Spaß und die Action sollen ganz klar dominieren.

In Japan wird dieser Titel übrigens unter dem Namen "Ultra Battle Royal" veröffentlicht.

Hersteller: THQ
Entwickler: Asmik
Speicher: 96 Megabits
Status: 60 %
US-Release: November 1997

Quest 64

Das Projekt aus dem Hause "THQ" trägt zwar den Arbeitstitel "Quest 64", dürfte aber im Moment der Veröffentlichung einen aussagekräftigeren Titel erhalten. Hierzu zeigen sich

die Entwickler ungewohnt verschlossen. Diese Geheimhaltung geht sogar soweit, daß auch keinerlei Informationen über die Hintergrundstory an die Öffentlichkeit gelangen. Das einzige Zugeständnis, das an die Presse gemacht wurde, war eine kurze Demo. Hier wandern Sie durch ein Bergdorf, treffen auf zahlreiche Einwohner und lauschen ihren Erzählungen.

Die Grafik ist – wie auf dem Bildschirmfoto zu erkennen – grandios und läßt sogar "Mario 64" etwas veraltet aussehen.

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Speicher: Nicht bekannt
Status: 60 %
US-Release: Frühjahr 1998

F-1 Pole Position

Die E3 brachte es ans Tageslicht: Die angekündigte "Europäisierung" des Titels "Human Grand Prix" läuft auf Hochtouren. Am Stand von Ubi Soft konnten wir uns ein genaues Bild über die Fortschritte der mit Spannung erwarteten Mischung aus Simulation und Arcaderacer machen. Die wichtigste Meldung ist, daß Ubi die begehrte FIA-Lizenz ergattert hat. Neben den echten Kursen stehen im Fahrerwahlmenü nun auch die originalen Fahrer- und Teamnamen. Auch die versprochenen – und wirklich nötigen – Verbesserungen in Sachen Spielbarkeit und Grafik haben bereits Gestalt angenommen. Falls keine größeren Probleme auftauchen, dürfen Sie noch dieses Jahr im Cockpit eines Formel-1-Wagens Platz nehmen.

Dracula 3-D

Konamis zweiter Adventuretitel, der die N64-Fans begeistern soll, stützt sich zwar auf die überaus erfolgreiche "Castlevania"-Serie, nutzt aber alle N64-Features voll aus. Vorbei sind die Tage der Sprites und des Scrollens. Im neuen 3-D-Gewand treffen Sie auf Polygon-Belmonts, die nicht nur stark aussehen, sondern auch über neue Waffen verfügen. Dank der bewährten Kombination aus Adventure-Elementen und Actioneinlagen wird "Dracula 3-D" (möglicher Europatitel "Castlevania 64") mit Sicherheit ein sehr wichtiges Produkt. Witziges Detail am Rande: Die ersten Screenshots, die im Internet auftauchten, wurden fälschlicherweise für "Zelda 64"-Bilder gehalten. Kann es ein besseres Kompliment geben?

Hersteller: Konami

Goemon 5

Konamis Geschichte vom mystischen Ninja ("Mystical Ninja") wird in Japan unter dem Titel "Goemon 5" verkauft. Die genaue Einord-



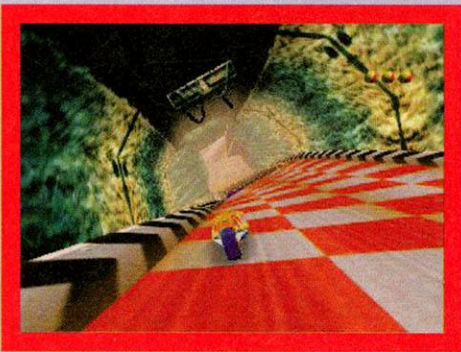
nung des Games ist nicht einfach, da Adventure- und Rollenspielelemente ebenso vorhanden sind wie Actioneinlagen. Während Sie sich nahezu frei durch die Spielwelt bewegen, folgt die Hintergrundstory einem linearen Pfad. Mögliche Auseinandersetzungen erledigen Sie dabei nicht mit Hilfe der RPG-typischen Menüs, sondern in Echtzeit.

Trotz des typisch japanischen Erscheinungsbildes dürften ambitionierte RPG/Adventurefans keinerlei Schwierigkeiten mit dem Game haben.

Lamborghini 64

Nehmen Sie Platz in einem der rassisten Fahrzeuge, die die Straßen unseres Planeten befahren: Porsche 959, Lamborghini Diablo, Ferrari F50 und Bugatti EB110. Heizen Sie mit Ihrem überzüchteten, vierrädrigen Untersatz über vier anspruchsvolle Pisten und genießen Sie dabei die opulente Grafik und den röhrenden Sound eines Zwölfzylinders.

Um Ihnen die ganze Sache noch schmackhafter zu machen, warten ein Arcademodus, eine Meisterschaft, ein Rennen gegen die Uhr sowie ein Kopf-an-Kopf-Race auf Ihren nervösen Gasfuß.



"Lamborghini 64" will sowohl den Freund der rasanten Arcade-Rennen als auch die Fans der Simulationen gleichermaßen zufriedenstellen. Im August dürfen sich die US-amerikanischen N64-Besitzer von dem Gelingen dieses Vorhabens überzeugen.

Multi Racing Championship

"Multi Racing Championship" (kurz MRC) ist eines jener Spiele, die seit geraumer Zeit in Form von Pressemeldungen, Screenshots oder Rolling Demos durch die Redaktionen

der Welt schleichen. Nach Oceans Aussagen soll der definitive US-Release nun bereits im August erfolgen.

Nichts geändert hat sich hingegen am Spielprinzip: Sie heizen mit einem Fahrzeug über unterschiedliche Pisten, erleben dabei den Wechsel der Tageszeiten und passen Ihr Fahrverhalten den schwankenden Wetterbedingungen an. Damit die Fahrt über Stock und Stein so realistisch wie möglich wird, spricht man hinter vorgehaltener Hand von der Unterstützung des Rumble-Paks. Keine Geheimnisse ranken sich hingegen um den definitiv zugesagten Zwei-Spieler-Modus.



Extreme-G

Wie schon ausführlich in der letzten Ausgabe gezeigt, handelt es sich bei Acclairs "Extreme-G" um ein futuristisches Motorradrennen, in dem Sie mit Höchstgeschwindigkeit über verrückte Kurse brettern. Neben Ihren fahrerischen Künsten entscheidet auch die Zielsicherheit über Sieg und Niederlage. Dank der herumliegenden Waffensysteme machen Sie Ihren Gegner auf zahlreiche Arten das Leben schwer. Die spektakuläre Grafik, die eingängige Steuerung und der starke Sound dürften aus Extreme-G einen echten Hit machen. Auch der baldige Veröffentlichungstermin spielt hier eine große Rolle. Wer zuerst kommt, verkauft zuerst.

Top Gear Rally

"Top Gear Rally" aus dem Hause Kemco legt sehr viel Wert auf einen hohen Realismusgehalt. Aus diesem Grund wurden die Kurse sehr akkurat designt. Diese Politik resultiert in einer durchschnittlichen Rundenzeit von drei Minuten. Im Klartext bedeutet das, daß Sie sich für ein Rennen über drei Runden immerhin zehn Minuten Zeit nehmen müssen. Zehn Minuten, in denen Sie gebannt auf den Bildschirm starren, den Drehzahlmesser im Auge behalten und schwierige Fahrsituationen meistern. Schon der kleinste Konzentrationsfehler kann dabei das Aus bedeuten.

Entschädigt werden Sie durch eine atemberaubende Grafik, eine starke Fahrphysik und einen grandiosen Zwei-Spieler-Modus.



Holy Magic Century

KAMPF DER ELEMENTE

Nintendos "Zelda 64" wird nicht das einzige Rollenspiel auf dem N64 bleiben – mit "Holy Magic Century" bastelt Imagineer fleißig an einem nicht minder beeindruckenden Konkurrenzprodukt. von Michael Schmithäuser

Das hätten wir nicht erwartet: Während Nintendo seit Monaten an "Zelda 64" herumbastelt, ohne daß sich allzuviel an der Optik ändert, hat die japanische Softwareschmiede Imagineer in den höchsten Gang geschaltet und präsentiert fast wöchentlich immer beeindruckendere Bildschirmfotos ihres Konkurrenzprodukts "Holy Magic Century".

Das actionorientierte Rollenspiel, über das wir in unserer ersten Ausgabe unter dem Arbeitstitel "Crystal Stories" kurz berichtet haben, soll noch in diesem Jahr fertig werden. Dann könnte es in direkter Konkurrenz zum potentiellen Super-Hit Zelda 64 stehen – falls sich Nintendo mal dazu durchringen kann, einen genauen Veröffentlichungstermin herauszugeben.

Der augenfälligste Unterschied zwischen der frühen

Crystal-Version und dem aktuellen Beta-Modul liegt in den drei Hauptdarstellern. Wo zuvor regelrechte Polygon-Monster mit glatten Oberflächen und dreieckigen Füßen durch die Spielwelt stapften, gleiten nun wunderschön ausgearbeitete, detaillierte Charaktere über den Bildschirm. Jeder der drei Protagonisten ist in feinste Gewänder gekleidet, verfügt über eine ausgeprägte Mimik und überzeugt durch seinen individuellen Bewegungsstil. Sie haben die Wahl unter drei grundverschiedenen Charakteren. Der Hauptdarsteller ist ein junger Zauberer, dem Sie einen eigenen Namen geben. Er ist in wallende Gewänder gehüllt und trägt das Erkennungszeichen eines jeden Rollenspiel-Magiers – einen steinalten und hochwirksamen Zauberstab. Die blonde Nina ist eine

ebenso hübsche wie junge Zeitgenossin – sie zählt erst 13 Lenze, stolziert aber schon wie ein Top-Model auf dem Laufsteg durch die virtuelle Fantasy-Welt. Ihre Fähigkeiten liegen eher auf der Verteidigung und dem Heilen von Wunden. Fehlt noch ein echtes Rauhebein zur Komplettierung des munteren Trios. Der knallharte Kämpfertyp in Holy Magic Century heißt Cozi, ist ein erfahrener Pirat, und weiß mit dem Schwert umzugehen.

Die detaillierte Ausarbeitung der Charaktere ist nicht auf die drei Hauptdarsteller begrenzt – auch die sogenannten "Non Player Characters", die die Städte und Wälder des riesigen Reiches bevölkern, sind eine wahre Augenweide. Die Umgebung wurde mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet und erinnert streckenweise an "Mother 3". Die ganze Szenerie wirkt wie ein Besuch im mittelalterlichen Europa. Verwinkelte Gassen in den Städten laden zum Herumstöbern ein, und die monumentalen Schlösser beeindrucken durch ihr wuchtiges Erscheinungsbild. Natürlich genießen Sie beim Erkunden der Bauwerke völlige Bewegungsfreiheit. Der realistische Eindruck wird durch die seidenweich scrollende 3-D-Landschaft noch verstärkt.

Die Story von Holy Magic Century ist – gelinde gesagt – nicht gerade revolutionär. Doch wer auf typisch japanische Rollen-

Holy Magic Century	
IMAGINEER	
	1
Erscheinungsdatum: Dezember	



Selbst die unwichtigsten Non-Player-Charaktere wurden mit viel Liebe zum Detail ausgearbeitet.



Jeder der drei Protagonisten ▶ verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten.

◀ Im derzeitigen Entwicklungsstadium sehen die Auswirkungen eines jeden Zauberspruchs identisch aus – in der fertigen Version wird sich das natürlich ändern.

Die anmutige Nina im Gespräch mit ▼ einem geheimnisvollen Fremden.



spiel-Epen steht, wird an der Hintergrundgeschichte seine wahre Freude haben. Im Mittelpunkt der Ereignisse stehen die sogenannten "Spirit Handlers". Diese auserwählten Menschen besitzen die Gabe, die fünf magischen Elemente der Welt zu kontrollieren. Wie üblich, hat irgend- ein abtrünniger Spirit Handler vor langer, langer Zeit seine Fähigkeiten mißbraucht und schrecklich böse Kreaturen erschaffen. Diese Höllenbrut genießt die Macht über die sieben Sünden der Menschheit. Und es kommt, wie es kommen muß: Die Bösen fallen über das einst so friedliche Reich her und setzen Menschen wie Monstern allerlei sündhafte Flausen in den Kopf.

Unser junger Zauberer ist – obwohl er sich dessen zu Beginn des Spiels nicht bewußt ist – ein direkter Nachfahre des Magiers, der einst die bösen Kreaturen mit Hilfe der drei geheiligten Schwerter ins Schattenreich verbannt hat. Und nun, nach dem erfolgten Ausbruch des Bösen, ist es an der Zeit, die drei Schwerter erneut aufzuspüren.

Was für eine originelle Story – vielleicht sollten die Entwickler in der Rollenspiel-Branche mal nach den vier magischen Geschichtenerzählern suchen und diese in die 102 verzauberten Tasten hauen lassen. Vielleicht kommt dabei eine Story heraus, die wenigstens ein bißchen von den althergebrachten Strickmustern abweicht.

Trotz der austauschbaren Story dürfen sich die Freunde solider RPG-Kost auf den Imagineer-Titel freuen. Die N64-Besitzer im Reich der aufgehenden Sonne werden sich das Weihnachtsfest mit dem Kampf gegen das Böse versüßen, die europäischen Fans müssen noch mindestens bis Januar nächsten Jahres warten.

af

Gruselig: Unser ▶ Zauberer hat sich in einem verwunschenen Wald verirrt.



Es gibt viel zu ent- ▶ decken: Pirat Cozi vor einer der vielen Städte im Magic-Century-Reich.



Holy Magic Century

Bei dieser ekelhaften Glibbermasse handelt es sich nicht etwa um rote Grütze, sondern um höchst aggressive Monster.



Natürlich können Sie nahezu jedes Gebäude auch von innen erforschen.



Obwohl es sich um ein Action-RPG handelt, gibt es jede Menge Auswahl-Menüs.



Der Vereinigungs-Zauberspruch dürfte diese glibbrigen Freunde für einige Zeit außer Gefecht setzen.

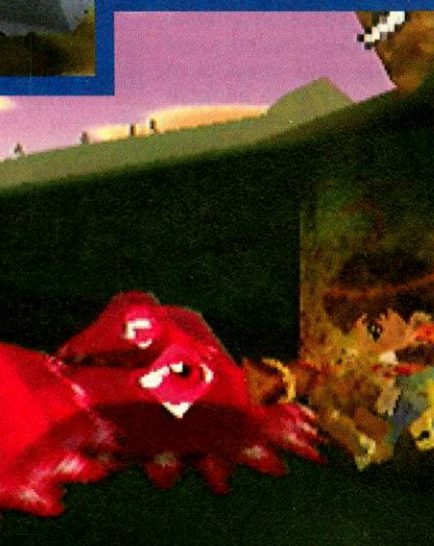


Hier stellen Sie unter anderem die Kampfgeschwindigkeit ein.



Draußen auf dem Land warten haufenweise angriffs-lustige Gegner auf Sie.

◀ Typisch japanisch: Die Spieldesigner aus dem Reich der aufgehenden Sonne bringen die mit Abstand skurrilsten Charaktere auf den Bildschirm.



Auf in den Kampf!

Da Holy Magic Century ein stark action-orientiertes Rollenspiel ist, laufen alle Kämpfe in Echtzeit ab. Joypad-Akrobaten können gleichzeitig mit dem Schwert auf Gegner einschlagen und mit den gelben C-Tasten einen Zauberspruch aus vier magischen Elementen zusammenstellen und loslassen. Die meisten Gegner tauchen völlig unvermittelt auf und verlieren keine Zeit damit, Ihre Schrecksekunden für einen Überraschungsangriff zu nutzen. Die Vielfalt an Gegnern ist kaum zu überbieten: Nur wenige Kreaturen begegneten uns auf unseren Expeditionen zwei Mal. Das Spektrum reicht von Riesenratzen über einäugige Glibber-Monster bis hin zu katzenköpfigen Dämonen.

Teamgeist

Die aktuelle Entwicklungsversion von Holy Magic Century enthält drei spielbare Charaktere. Jeder hat seine Stärken und Schwächen.

Zauberer

Name: (wird von Ihnen benannt)
Alter: 12
Größe: 1,50 m
Gewicht: 42 kg
Fähigkeiten/
Waffen: Magie,
Schwert

Der Hauptdarsteller ist ein Sproß einer uralten Zauberer-Dynastie. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto mächtiger wird seine Zauberkraft.

Prinzessin

Name: Nina
Alter: 15
Größe: 1,55 m
Gewicht: 38 kg
Fähigkeiten/Waffen:
Magie (defensiv), Pfeil und Bogen

Wie in allen japanischen Rollenspielen verfügt die liebreizende Prinzessin über die Fähigkeit des Heilens. Es wird gemunkelt, daß auch sie ein Nachkomme der "Spirit Handlers" ist.

Pirat

Name: Cozi
Alter: 15
Größe: 1,70 m
Gewicht: 70 kg
Fähigkeiten/
Waffen: Faust,
Schwert

Der kräftige Haududen komplettiert das Trio. Er ist der Mann für's Grobe – seine Fäuste und sein mächtiges Schwert kennen keine Gnade.



Die aufsteigenden Hit-Points sind eine Reminiszenz an die alten, rundenbasierten Rollenspiele.

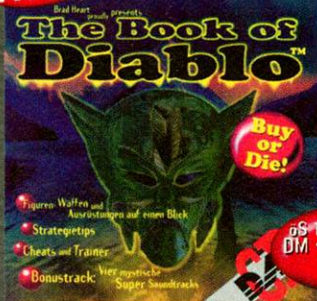


Die Gebäude sind weitaus komplexer aufgebaut, als man vermuten möchte.



Mehr SPIELSPASS mit den Level-CDs

Neu!

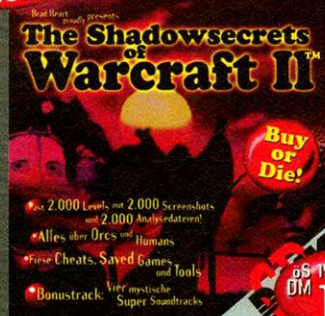


The Book of Diablo™

ISBN 3-7723-2551-3

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Neu!

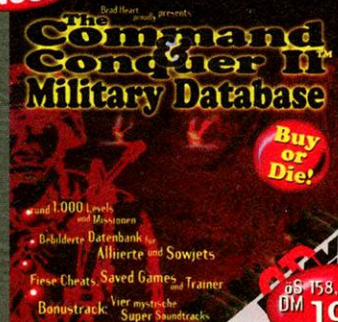


The Shadowsecrets of Warcraft II™

ISBN 3-7723-2571-8

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Neu!



The Command & Conquer II™ Military Database

ISBN 3-7723-2561-0

DM 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Buy
or
Die!

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

* unverbindliche Preisempfehlung



Go! Go! Troublemakers

HAUSMÄDCHEN IN NOT

Ein wildgewordenes Roboter-Hausmädchen legt die ganze Welt in Schutt und Asche, um ihren geliebten Arbeitgeber aus den Klauen der bösen Nendoros zu befreien.

Auf solche skurrilen Ideen können nur Japaner kommen – in diesem Falle die Hit-Schmiede Enix mit ihrem neuesten Plattform-Shooter. von Michael Schmithäuser



[1] Troublemakers läuft vorwiegend im 2-D-Modus ab, doch bei einigen Endgegnern wird auf eine dreidimensionale Ansicht umgeschaltet. [2] Aufgesammelte Gegenstände werden durch geschicktes Kombinieren in durchschlagende Powerups verwandelt. [3] Manche Level sind so trickreich, daß Sie jeden Zentimeter auswendig lernen müssen.



Berkerker-Hasen, furzende Liliputaner und dicke blaue Roboter-Kätzchen – der Ideen-Fundus der japanischen Spieldesigner in Sachen "skurrile Protagonisten" ist schlicht unerschöpflich. Der neueste Superstar aus dem Land von Sushi, Sake und Tamagotchi nennt sich Marina und spielt die Hauptrolle im N64-Knüller "Go! Go! Troublemakers". Marina ist ein elektronisches Hausmädchen

und läßt sich am besten als Mischung aus dem Zeichentrick-Liebchen "Heidi" und dem Terminator "T1000" beschreiben. Denn obwohl sie mit ihrem liebevollen Anime-Kulleraugen-Blick je-

Go! Go! Troublemakers			
ENIX			
	6M		1
Erscheinungsdatum: Sommer '97			



[1] Marina kann ihre Gegner als Waffenlieferanten oder Trampoline mißbrauchen. [2] Action auf der Aschenbahn: Ein Level ist in einem Leichtathletik-Stadion angesiedelt. Das Modul scheint bis auf's letzte Bit ausgefüllt zu sein...

des Herz zum Schmelzen bringt, ist sie der absolute Schrecken aller Bildschirm-Bösewichte. Besonders, wenn man sich erdreistet, ihren geliebten Arbeitgeber Professor Gumble zu entführen. Dann gerät die Roboter-Maid völlig außer Rand und Band und zeigt den unverschämten Kidnapern, was eine Harke ist.

2-D-Pracht

Marina wurde von einem wohl-bekannten Programmiererteam erschaffen – die Entwickler bei Treasure zeichneten für SNES- und Sega-Erfolge wie "Contra III", "Castlevania IV" und "Gunstar Heroes" verantwortlich. An letzterem orientiert sich auch dieser interessante Genremix für das Nintendo 64. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmierern haben die Leute von Tre-

asure der Versuchung widerstanden, auf Biegen und Brechen dreidimensionale Welten zu erzeugen.

Die Schuster blieben bei ihren Leisten und haben das gemacht, was sie am besten können: Ein zweidimensionales Shoot'em-Up mit Plattform-Einschlag. Statt die 3-D-Hardware des N64 mit tausenden von Polygonen zum Glühen zu bringen, setzt Troublemakers auf riesige Sprites, kunterbunte Hintergrundgrafiken und atemberaubende Special-Effects. Die riesigen Explosionen lassen beispielsweise sogar pyrotechnische Größen wie "Blast Corps" vor Neid erblassen. Treasure ist dafür bekannt, Konsolen an ihre Leistungsgrenzen zu treiben – und so beweisen sie eindrucksvoll, wo die Limits für 2-D-Grafiken auf dem N64 liegen.

Hausmädchen auf Kriegspfad

Inmitten dieser grafisch spektakulären Welt tobt sich das wütende Roboter-Hausmädchen kräftig aus. Marina sammelt verschiedene Waffen auf, um den Entführern ihres Herrchens eins überzubraten. Doch damit sind die Fähigkeiten der resoluten Dame noch lange nicht ausgereizt: Marina kann springen, Gegenstände aufnehmen, Projektile und Strahlen an den Absender zurück-schicken und sogar tonnen-schwere Endgegner packen und durch die Luft schleudern. Bei letzterem Unterfangen hilft ihr der eingebaute Teleskop Greifarm, dessen stahlharter Umklamme-

rung kein noch so zappelnder Bösewicht entrinnen kann. Zu allem Überdruß wird der arme Gefangene dann auch noch kräftig durchgeschüttelt, bis ihm sämtliche Waffen und Power-Ups aus den Taschen gefallen sind.

Das Action-Spektakel in zwei Dimensionen erscheint aller Voraussicht nach im August im Land der aufgehenden Sonne. Leider hat sich bislang noch kein Publisher gefunden, der "Go! Go! Troublemaker" ins PAL-Format konvertieren und außerhalb Japans vertreiben will – was bei einem Titel dieser Güte ein Rätsel ist. Liebe europäische Softwarehäuser: Greift zum Telefon, ruft beim Japan-Publisher Enix an und sichert Euch diesen Top-Titel!

af



Aufgrund der detailreichen Grafiken wurde auf eine durchgängige Sprachausgabe verzichtet. Dafür gibt's nostalgische Textfenster... Treasure ist bekannt für atemberaubende Lichteffekte – Troublemakers bietet jede Menge Illumination.



Auf der Tokyo Game Show wurde erstmals eine spielbare Version von Troublemakers präsentiert. Detaillierte Grafiken, tolle Lichteffekte und riesige Sprites: Wer braucht da noch 3-D-Grafik?



Heidi meets Terminator: Das Roboter-Hausmädchen Marina kann ganze Gegnerscharen „auf den Arm nehmen.“



Multi Racing Championship

FAHR- VERGNÜGEN

Mit Vollgas ins Rennspiel-Zeitalter: Mit "Multi Racing Championship" von Ocean könnte das lange Warten auf einen vernünftigen 64-Bit-Racer endlich ein Ende finden. Wir haben uns den heißesten Anwarter auf die Pole Position schon mal angesehen. von Michael Schmithäuser

Unglücklich, aber wahr: Fast ein ganzes Jahr muß ins Land ziehen, bevor nach der Weltpremiere des Nintendo 64 in Japan endlich ein passables Autorennspiel auf den Markt kommt. Nach diversen Ausrutschern wie "Cruisin' USA" und "Human Grand Prix", erscheint mit "Multi Racing Championship" ein äußerst vielversprechender Titel aus dem Rennsport-Genre. Noch im Juli soll der Ocean-Titel in den japanischen Händlerregalen stehen, und im September soll – dank der Konsolenexperten von Laguna – die PAL-Version für den europäischen Markt folgen.

Rasanter Racer

Auf den ersten Blick erinnert der von der japanischen Softwarewerkstatt Genki entwickelte Titel an die Namco-Legenden aus der "Racer"-Reihe ("Ridge"- und "Rage-Racer"). Es gibt insgesamt nur drei Kurse – doch diese sind so vertrackt angelegt und variantenreich ausgestaltet, daß man glaubt, weitaus mehr Strecken vor der Motorhaube zu haben. Darüber hinaus enthält MRC die drei Ingredienten, die ein großartiges Rennspiel ausmachen. Zunächst wäre da mal der herausfordernde Einspieler-Modus mit zehn bis 20 bössarti-



[1] Die Beleuchtungsanlagen der Fahrzeuge sind voll funktionstüchtig – sie brauchen diese auch, wenn es auf den Rennstrecken Nacht wird. [2] Hügelig: In Multi Racing Championship gibt es mehr Berge als in jedem anderen Rennspiel. [3] Spiegelbildlich: Im Rückspiegel erkennen Sie, wenn Ihnen ein Konkurrent auf die Pelle rückt.





▲ Was ist das wohl für ein Fahrzeugmodell? Sieht aus wie eine Mischung aus Rennauto und Geländewagen.

gen Computergegnern. In der zweiten Variante – dem sogenannten "Ghost-Modus" – zeichnen Sie Ihre eigenen Runden auf und treten im nächsten Rennen sozusagen gegen sich selbst an. Und damit Sie sich auch mit Ihren besten Freunden messen können, haben die Entwickler noch einen Zweispieler-Modus mit Splitscreen-Darstellung eingebaut.

Diese drei Modi bilden schon mal ein interessantes Grundgerüst für ein gutes Rennspiel. Doch es sind die Details, die aus einem guten Titel einen übertra-

genden machen. Und davon gibt's bei MRC jede Menge.

Der Grund für das "Multi" im Titel sind die schier endlosen Streckenvariationen, Abkürzungen und unterschiedlichen Fahrbahnbeläge. Jeder der drei Riesenkurse verfügt über alternative Fahrbahnabschnitte, die je nach Status des Rennens frei befahrbar oder gesperrt sind. Daneben laden noch zahlreiche Abkürzungen – manche in den Streckenplänen markiert, manche gut versteckt – zum Zeitsparen ein. Während auf den Hauptabschnitten hervorragende Straßenbeläge für exzellenten Grip sorgen, erleben Sie auf "Abwegen" Ihr blaues Wunder. Denn auf den Nebenstrecken erwarten Sie Offroad-mäßige Schotterfelder, regelrechte Schlammflöcher, tief verschneite Straßenzüge und sogar Überflutungen. Die Entwickler waren redlich bemüht, alle erdenklichen Straßenverhältnisse in das Spiel einzubauen.

Exzellente Steuerung

Die Optionsvielfalt stimmt, das Streckendesign auch – fehlt nur noch eine vernünftige Steuerung. Und auch hier gibt sich Multi Racing Championship keine Blöße. Das Entwicklungsfahrzeug, das wir zum Zwecke dieses Previews "probefahren" durften, zeichnete sich durch exzellentes Fahrverhalten aus. Die wenigen unter den N64-Besitzern, die schon mal in den



Die künstliche Intelligenz der Computergegner ist überragend. Die fiesen Kontrahenten nutzen jede Gelegenheit, um Sie auszutricksen und zu überholen.



In der virtuellen Garage nehmen Sie alle nötigen Tuning-Maßnahmen vor.



▲ Tuning vom Feinsten: Getriebeübersetzung, Radeigenschaften und Aerodynamik sind nur einige wenige Beispiele für Optimierungsmaßnahmen.

"Genuß" einer Runde Cruisin' USA gekommen sind, wissen, wie viel Rennspiel-Entwickler in Sachen Steuerung falsch machen können. Ein Joypad ist eben kein Lenkrad – diese schmerzliche Erfahrung mußten wir beim unkontrollierten Herumschlittern mit den Cruisin'-Boliden machen. Mit dieser negativen Erfahrung in den Hinterköpfen, waren wir sehr angetan – um nicht zu sagen, begeistert – von der feinfühligsten Steuerung des MRC-Fuhrparks. Der Analogstick gibt Ihnen volle Kontrolle

über die virtuellen Fahrzeuge – langgezogene Kurven werden feinfühlig angeschnitten, und auch das Herumreißen des "Lenkrads" in engen Haarnadelkurven bereitet keinerlei Probleme. Im Gegensatz zum immerwährenden Drücken und Loslassen des Steuerkreuzes bei alten 16-Bit-Rennspielen, vermittelt der leichtgängige Analogstick des Nintendo-Pads ein weitaus realistischeres Fahrgefühl. Stichwort Realismus: MRC arbeitet mit dem Joypad-Vibrator "Jolt Pack" aus dem Starfox-

Zweispieler-Freuden

Wir hatten die Gelegenheit, den erst relativ spät angekündigten Splitscreen-Modus für zwei Fahrer auszuprobieren. Der geteilte Bildschirm erinnert an den Zweispielermodus von "Wave Race". Das Beste daran: Trotz der Datenflut bei der Berechnung von zwei unterschiedlichen Bildausschnitten kommt der N64-Prozessor nicht ins Schwitzen, es wird die gleiche Geschwindigkeit wie im Einzelspieler-Modus erreicht. Zwar wird auf ein paar Landschaftsdetails verzichtet, aber man muß schon ganz genau hinsehen, um die fehlenden Pixel auszumachen. Ganz wichtig: Die Blickweite bleibt unverändert, so daß Sie auch im Zweispieler-Modus den Streckenverlauf perfekt im Auge behalten.

Multi-Kurse

Drei unterschiedliche Kurse gilt es in Multi Racing Championship zu bezwingen – einen einfachen, einen mittelschweren und einen harten. Jeder dieser Kurse ist seinerseits in unzählige kleine Abschnitte unterteilt – Erweiterungsschleifen und Abkürzungen gibt es en masse. Um ein Rennen zu gewinnen oder Bestzeiten einzufahren, müssen Sie die Strecken wie im Schlaf beherrschen und jede einzelne Abkürzung mit ihren Vor- und Nachteilen kennen. Die Wetterbedingungen erschweren dieses Unterfangen ganz erheblich: Läßt sich die ungeteerte Straße bei Sonnenschein recht leicht bezwingen, kann sie sich bei Regen als zeitraubende Schlammfalle erweisen. Manche Abkürzungen erfordern ein Höchstmaß an Geschick – wer die Steuerung nicht aus dem FF beherrscht, landet schnell an der Wand und verliert mehr Zeit, als ihm die vermeintliche Abkürzung einbrächte.

Multi Racing Championship



1 Warnschilder weisen Sie auf bösartige Schikanen hin. Ignorieren Sie diese, landen Sie schneller, als Ihnen lieb ist, an der Streckenbegrenzung. 2 Im Schneegestöber ändern sich die Fahreigenschaften Ihres Boliden dramatisch. 3 Gut getrickelt: Die Statusanzeigen rechts im Bildschirm entlasten die CPU im Split-screen-Modus von zeitraubenden Rechenarbeiten.

Oberflächlich

Eine der größten Herausforderungen in Multi Racing Championship ist das Meistern der verschiedenen Bodenbeläge. Glatter Asphalt wechselt sich ständig mit geschlossenen Schneedecken und schotterbedeckten Offroad-Abschnitten ab. Deshalb sollten Sie bei der Wahl der Abkürzungen stets Ihre fahrtechnischen Fähigkeiten berücksichtigen. Die verschiedenen Untergründe wirken sich sehr stark auf das Fahrverhalten der MRC-Autos aus. Die Boliden mit Allradantrieb zeichnen sich durch eine in allen Belangen gutmütige Bodenhaftung aus, werden jedoch von den Hochgeschwindigkeits-Wägen auf langen Geraden "stehengelassen". Die PS-Monster ihrerseits geraten auf Schnee oder Schotter allzu schnell ins Schleudern. Erschwerend kommen die ständig wechselnden Wetterbedingungen hinzu – es ist halt nicht leicht, ein Rennfahrer zu sein!

Paket zusammen, so daß Kontakte mit der Fahrbahnbegrenzung oder das Ruckeln des Chassis bei wilder Fahrt über Stock und Stein besonders beeindruckend 'rüberkommen.

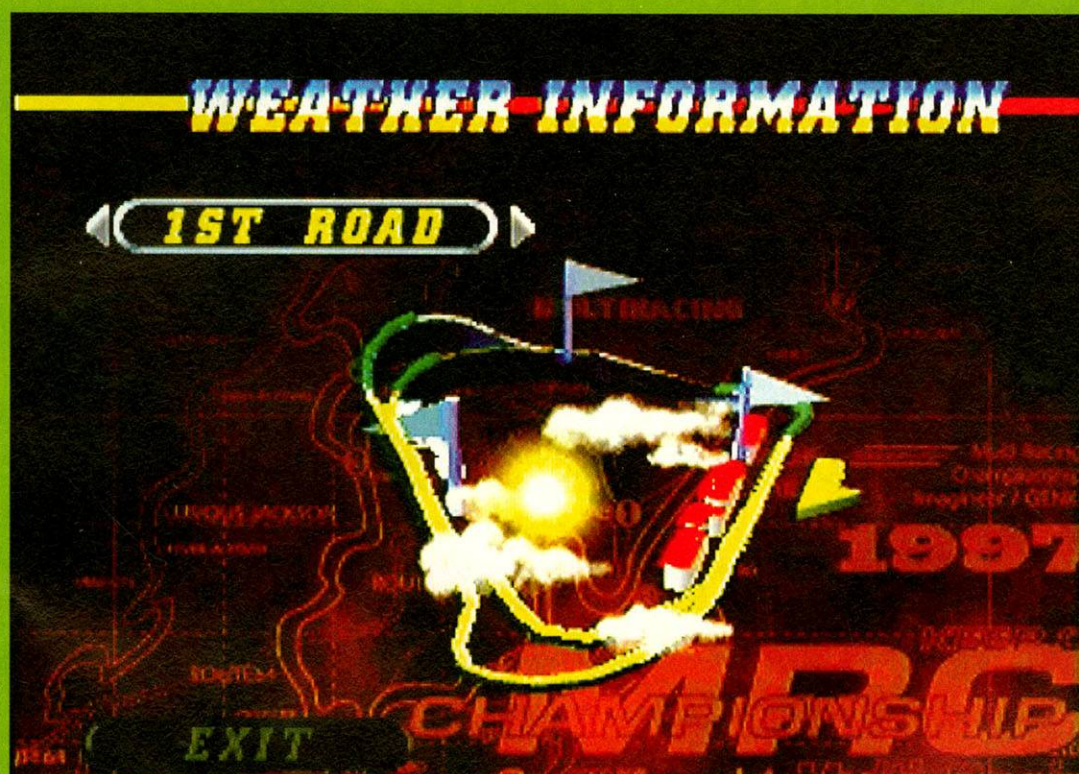
Während der wilden Fahrten fühlt man sich immerzu an die Namco-Racer erinnert. Man nimmt den ersten Kurs immer wieder in Angriff und findet nach und nach die optimalen Kurvengeschwindigkeiten und Einlenk-Punkte heraus. Doch obwohl unser Team die Einstands-Strecke schon bald wie ihre Hosentasche kannte, gelang es keinem, einen besseren Platz als den undankbaren vierten zu belegen – für die nötige Motivation ist also gesorgt. Kurs zwei und drei setzen in Sachen Anspruch noch einen drauf und erfordern sehr viel Training, um erfolgreich gemeistert zu werden. Vom MRC-Fahrer wird ein Höchstmaß an Konzentration



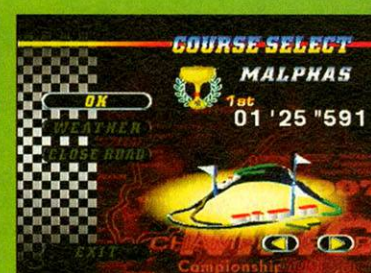
und Geschick gefordert: Zum einen müssen Sie sich die Kurvenstrategien einprägen, zum anderen immer die kürzesten Wege von A nach B im Kopf behalten, und zu allem Überdruß dürfen Sie sich noch mit den stark differierenden Fahrbahnbelägen und Wetterbedingungen herumschlagen.

Zum Bezwingen der drei Kurse stehen Ihnen insgesamt

sechs direkt anwählbare Fahrzeuge und vier versteckte Bonus-Autos zur Verfügung. Das Spektrum reicht vom PS-starken Renner über kleine Jeeps bis hin zu furchteinflößenden Geländewagen-Monstern. Wie es sich für einen modernen Racer gehört, tunen Sie Ihr Fahrzeug in der virtuellen Autowerkstatt frei nach Ihren Vorstellungen – von der Übersetzung über die Reifen bis



Und nun zum Wetter: Schon bei der Kursauswahl bekommen Sie die aktuellen Wetterbedingungen für die jeweiligen Streckenabschnitte präsentiert.



hin zum Winkel des Heckflügels. In der Testversion zeigten diese Maßnahmen keine spürbaren Auswirkungen – aber Genki verspricht, daß das richtige Tuning in der finalen Version für die entscheidenden Zehntelsekunden beim Kampf um die Bestzeit sorgen wird.

Trotz des frühen Entwicklungsstadiums legen die Computergegner schon jetzt ein aggressiveres und intelligenteres Fahrverhalten an den Tag als die Konkurrenten in der Verkaufsversion von "Cruisin' USA". Wenn die Entwickler beim letzten Schliff nichts mehr "verschlimmbessern", wird das Gameplay von Multi Racing Championship auf ganzer Linie überzeugen.

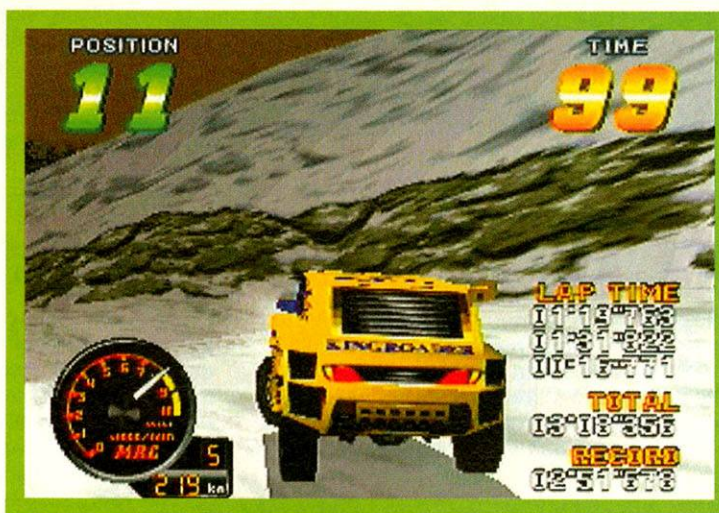
Schlichte Grafik

Eine Augenweide auf dem hohen Stand der Nintendo-Produktionen ist MRC leider nicht. Im Gegensatz zu grafischen Leckerbissen wie "Wave Race", wirkt die visuelle Darstellung des Genki-Racers etwas verwaschen und wenig detailliert. Den Fahrzeugen selbst würde eine gründliche Überarbeitung gut zu Gesicht stehen, und auch die pixeligen Hintergrundgrafiken reißen

keinen verwöhnten 64-Bit-Fan vom Hocker. Doch auch dieser Umstand ist eine Reminiszenz an die legendären Namco-Klassiker. Den Entwicklern ging es nicht um aufwendige und detailversessene Gesamtkunstwerke, sondern nur um eines: Speed, Speed und nochmal Speed. Und so fliegen die Streckendetails in einem Höllentempo an der Windschutzscheibe vorbei. Eine wahre Meisterleistung ist die fast vollständige Eliminierung der gefürchteten "Pop-Ups", dem unvermittelten Erscheinen weit entfernter Landschaftsdetails. Die Kurse mit ihren Steigungen, Gefällen, Schluchten und Bergen verlangen der CPU des Nintendo 64 einiges ab. Der Horizont ist trotz der Polygon-Fülle immer gut sichtbar – was sich enorm auf das gelungene Gameplay auswirkt. Man denke nur an "Human Grand Prix", in dem sich Straßen und Bauwerke erst fünf Meter vor der Motorhaube aus dem immerwährenden Nebel herauschälen.

Unterm Strich macht Multi Racing Championship einen hervorragenden ersten Eindruck – die Konkurrenz, von "Top Gear Rally" bis hin zu "Rev Limit", darf sich warm anziehen.

af



Kurzbericht

Cruisin' World

Nach dem dicken Flop "Cruisin' USA" haben sich Eugene Jarvis und seine Mannen wieder ans Reißbrett begeben. "Cruisin' World" hat auch eine Menge Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger nötig, um überhaupt erfolgreich sein zu können. Erstaunlicherweise ist der erste Teil einer der Top-Seller in den USA; bei dieser Qualität ein echtes Wunder.

Auf jeden Fall soll der Titel die Postkarten-Landschaft von San Francisco durch verschiedene Umgebungen aus aller Welt enthalten. Dabei sind die Chinesische Mauer und der



Rote Platz ebenso vertreten wie die Pyramiden in Ägypten. Außerdem sollen mindestens drei zusätzliche Fahrzeuge eingebaut werden, um mehr Abwechslung zu garantieren. Ach ja: An der Steuerung wird natürlich auch noch gefeilt. Das ist auch dringend nötig, da die des ersten Teils nun wirklich nichts Besonderes war.



Die grafische Qualität ist schon mal in Ordnung. Hoffen wir, daß der Rest des Spiels auch besser wird als der Vorgänger.



Abgedrehte Charaktere und irrwitzig bunte Welten – die Entwickler haben mit Sicherheit eine lebhaft Phantasie.



TONIC TROUBLE

Das bisher von Ubi Soft unter dem Namen "Ed" geführte Game wird nun "Tonic Trouble" heißen. In diesem Echtzeit-Action-Adventure steuern Sie das freundliche Alien Ed durch bizarre 3-D-Umgebungen und versuchen, den von Ihnen angerichteten Schaden wieder auszubügeln. Ed hat nach einer Party eine Dose Space-Bier auf die Erde gekippt – und das mit bösen Folgen. Von dem Gesöff getroffene Lebewesen verändern sich plötzlich völlig: Schafe umkreisen als Satelliten die Erde, Gemüse rächt sich an Vegetariern,

und der Obermotz Grögh, der die Dose mit samt restlichem Inhalt sein Eigen nennt, will die Weltherrschaft an sich reißen.

Vollmundige Versprechungen waren immer schon ein Markenzeichen der französischen Firma. In unserem Fall versprechen sie bis zu 60 Bilder pro Sekunde, 3-D-Sound und 15 völlig frei zu entdeckende Welten.

Das eingesetzte Entwicklerteam bescherte der PC-Welt bereits den Klassiker "Rayman". Hoffen wir, daß Tonic Trouble ähnlich erfolgreich wird wie sein Vorbild.



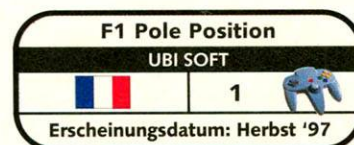
F1 POLE POSITION

Unsere ersten Gedanken nach der Ankündigung, Ubi Soft wolle "Human Grand Prix" für den europäischen Markt umsetzen, waren zum großen Teil nicht druckreif. Dann wurde uns jedoch gesagt, daß viele Veränderungen die

Qualität des Spiels stark steigern sollen. Eine der besonders für F1-Freaks interessante Neuerung ist die Nutzung einer extra eingekauften FIA-Lizenz, durch die sämtliche Details (Fahrernamen, Fahrzeugdesign, Bandenwerbung) originalgetreu einbezogen werden. Vorbei ist es mit "S. Miumacher", keiner raucht mehr "Morobare". Grafik und Steuerung werden ebenfalls einer Renovierung unterzogen und sollen in endgültiger Form die Krone der Rennspiele auf dem Nintendo 64 darstellen. Die Spannung steigt – schließlich ist das angestrebte Releasedatum im September nun wirklich nicht mehr allzu fern.



Bisher ist von den Verbesserungen noch nicht viel zu sehen – das sollte sich aber bis September noch drastisch ändern.



Kurzbericht

DUKE NUKEM 64

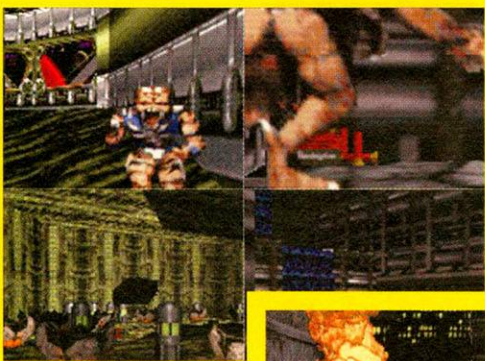
Auf dem PC machte der inzwischen indizierte 3-D-Shooter "Duke Nukem 3D" Furore. Das lag nicht zuletzt an den markigen Sprüchen des Protagonisten und dem extrem tief-schwarzen Humor, der sich durch das gesamte Spiel zog. Lange Zeit behauptete sich das Game an der Spitze der Verkaufscharts und Hitparaden, bis es vom (ebenfalls indizierten) und technisch weitaus moderneren "Quake" verdrängt wurde.

In der Rolle von "Duke Nukem" schießen Sie sich Ihren Weg durch ganze Horden von Aliens frei, um

die Welt zu retten. Eigentlich gäbe es noch mehr Story zu erzählen, aber das übrig bleibt sich – schließlich geht es um ein reines Actionspiel und kein literarisches Poesie-Adventure.

Besondere Pluspunkte der PC-Version waren ein mitgelieferter Editor, mit dessen Hilfe eigene Level recht leicht zu basteln waren, und ein gnadenlos lustiger Mehrspieler-Modus. Auf den Editor werden wir Konsolen-Benutzer leider verzichten müssen – dafür dürfen sich bis zu vier Spieler blaue Bohnen um die Ohren jagen.

Duke Nukem 64		
GT INTERACTIVE		
	1-4	
Erscheinungsdatum: Winter '97		



Der Vierspieler-Modus ist einer der ganz dicken Pluspunkte des 3-D-Shooters.

MORTAL KOMBAT 4

Was soll man über die wohl bekannteste Prügelspiel-Reihe der Weltgeschichte noch sagen? Vielleicht, daß sie ihr Debüt im Herbst mit "MK Mythologies" feiert und der nächste Ableger der klassischen Beat'em-Up-Reihe im Winter erscheint – und wahrscheinlich sofort nach dem Erscheinen indiziert wird. Während MK Mythologies ein Prügel-Adventure zu werden scheint, stellt "Mortal Kombat 4" wieder einen Knochenbrecher der alten Schule dar. Mit altbekannten Kämpfern im aufpolierten

64-Bit-Gewand treten Spieler gegeneinander oder den Computer an, um sich die Zahnfühlungen zu lockern. Neben Sub Zero, Scorpion und Sonja Blade werden noch viele neue Krieger auftauchen – insgesamt soll sich ihre Zahl auf 15 belaufen. Die Umstellung auf 3-D soll Veteranen nicht überfordern und Einsteiger nicht abschrecken, wenn die Bewegungsmöglichkeiten nun doch ein wenig komplexer geworden sind.

Mortal Kombat 4		
MIDWAY		
	1-2	
Erscheinungsdatum: Winter '97		



Raiden in ganzer 3-D-Pracht: Wenige Prügelspiele haben eine so große Fangemeinde wie die der Mortal Kombat-Reihe.



SOCCER 64

Eine ganze Menge Screenshots wurden schon verteilt, doch über Details zu "Soccer 64" schweigen sich die Entwickler von Hudson nach wie vor aus. Dabei soll das gute Stück bereits im September auf dem japanischen Markt erscheinen! Nun ja.

Nach einem Blick auf die zu erwartenden Grafiken war eins mit Sicherheit zu sagen: Eine realistische Simulation wird Soccer 64 mit Sicherheit nicht. Hier sind Freunde des Arcade-Fußballs gefragt, die sich nicht aufregen, wenn ihr liebster Star plötzlich um einen ganzen Zentner zugenommen zu haben scheint. Außerst rundlich sind Ball und Spieler anzusehen – durchaus nicht schlecht, wenn Sie sich mit Comicartigen Spielabläufen anfreunden wollen. Wir sind gespannt, ob sich das Game auch gut spielt, da "ISS

64" die Maßlatte für die Qualität von Fußballspielen ordentlich weit oben angesetzt hat. Die Chancen stehen allerdings gut – schließlich ist Hudson kein unbekannter Name in der Konsolenwelt.

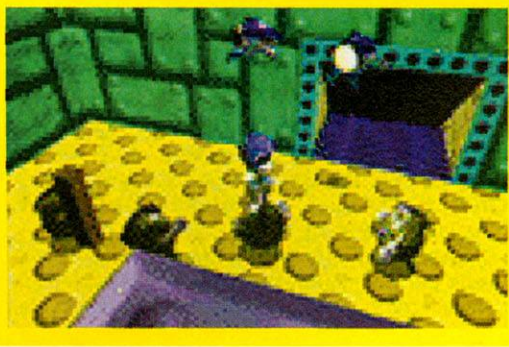


Ein Freistoß auf Soccer 64-Art: Durch die dicken Spieler wird die Mauer zu einem echten Hindernis.

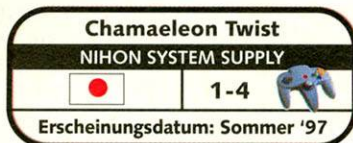
Soccer 64		
HUDSON		
	1-4	
Erscheinungsdatum: September '97		



Kurzbericht



Das avantgardistische Chamaeleon-Spiel könnte der nächste "Super Mario" für das Nintendo 64 werden.



CHAMAELEON TWIST

Diesen Sommer steht Zunge auf dem Speiseplan des Herstellers NSS. Wenn es auch wahrscheinlich nur in Japan veröffentlicht wird, "Chamaeleon Twist" ist auf jeden Fall mehr als interessant. Glücklicherweise wird das Game keine Parallelen zu "Kid Chamaeleon" auf dem Mega Drive darstellen. Der Hauptdarsteller scheint irgendwie eine Kreuzung zwischen einem Frosch und Mario zu sein: Ne-

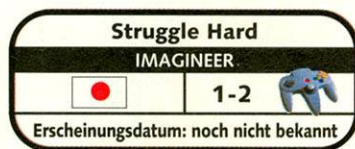


ben Jump'n-Run-Einlagen werden Gegner mit einer extra langen und vielseitig einsetzbaren Zunge aus dem Weg geräumt. Die Fieslinge werden abgeschossen oder verschluckt und als Munition eingesetzt. Nebenbei hangelt unser Held mit seinem klebrigen Hilfsmittel auch noch an Wänden und Plattformen herum. Laut dem Hersteller ist das Spiel auf den jüngeren Teil der Spieler maßgeschneidert – aber das wurde von "Yoshi's Island" ja auch gesagt ...

STRUGGLE HARD

Fans von Polygon-Prügelspielen haben mit dem Nintendo 64 wirklich eine harte Zeit. Erst ist kein einziges Game in Aussicht, und dann verleidet "War Gods" den Spaß an der Konsole. Glücklicherweise ist Abhilfe in Aussicht. Neben den bereits angekündigten Titeln könnte "Struggle Hard" viel Wirbel verursachen. Die Entwickler lösten sich vom klassischen "Hau-drauf-und-Schluß"-Prinzip und gingen einen Weg, der in Richtung Sportspiel weist: Die Kämpfe werden nicht nur durch K.O. beendet, statt dessen bekom-

men die Kämpfer für gelungene Attacken Punkte zugeteilt, die über den Ausgang eines Matches entscheiden. Auch fulminante Special Moves mit den dazugehörigen Effekten haben in Struggle Hard nichts verloren – das Spiel ist eher eine Kampfsport-Simulation. Mehr Informationen gibt's im nächsten Heft.



Bis auf die noch fehlenden Texturen sehen die Kämpfer schon recht mahnlich aus.

ROBOTRON X

Ein echter Klassiker unter den Actionspielen ist das legendäre "Robotron". Theoretisch sollte auf der Verpackung ja "Verschreibungs-

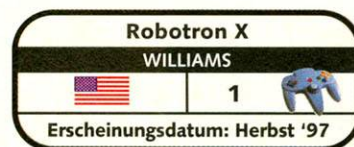
pflichtig" stehen, da dem Spieler eine Adrenalinkur bevorsteht, die ihresgleichen sucht.

Der Ablauf ist schnell erzählt: Sie stehen in einer abgeschlossenen Arena, und von allen Seiten stürmen unglaubliche Mengen gefährlicher Kampfroboter auf Sie zu. Damit die Ballerei nicht zu einfach wird, sollten Sie noch ganz nebenbei ein paar von der Ausrottung bedrohte Menschen einsammeln. Ach ja: idealerweise wird Robotron mit zwei Joysticks gespielt – der eine dient zum Laufen, der andere gibt die Schußrichtung an. Genau diese Konfiguration fanden Sie vor Jahren in Spielhallen am Automaten.

Wohl kein anderes Spiel sorgte jemals für so geteilte Meinungen. Wenn Sie das Game nicht einfach nur total genial finden, werden Sie es hassen. Wir hoffen, daß die Umsetzung gut gelingt.



Wichtige Dinge, die Screenshots nie zeigen: Der Adrenalinausstoß beim Spielen von Robotron X gefährdet die Gesundheit.



GROSSE BLAST CORPS VERLOSUNG

Die Story

Die Welt in naher Zukunft. Um der ständig wachsenden Bevölkerung neue Lebensräume zu schaffen, hat man beschlossen, alte und ineffiziente Gebäude abzureißen und dafür neue zu bauen. Mit dieser Aufgabe wird das Blast Corps beauftragt, eine Sondereinheit, die sich auf das Einstürzen von Neubauten spezialisiert hat. Amber, Clark, Wesley und Spike sind wahre Meister der Zerstörung. Seit Jahren steuern sie ihre futuristischen Abrißmaschinen durch zerfallene Häuserschluchten und machen alles, bei dem sich keine Renovierung mehr lohnt, dem Erdboden gleich.

Doch plötzlich wird dieses idyllische Treiben durch eine nukleare Katastrophe bedroht. Zwei Raketen, die von einem Atomlaster transportiert werden, haben

leckgeschlagen und drohen zu explodieren. Aus diesem Grund hat der Transporter automatisch direkten Kurs in Richtung Zielgebiet eingeschlagen. Der einzige Weg, ein Desaster abzuwenden, besteht nun darin, dem Transporter den Weg freizuräumen.

Die Herausforderung

Ihre Aufgabe ist es, alle Gebäude, die auf dem Kurs des Atomtransporters liegen, zu zerstören, damit das Gefährt beim Zusammenprall mit den Hindernissen nicht detoniert.

Die Chance:

Nintendo und das N64-Magazin verlosen fünf Blast Corps-Spiele. Als "Trostpreise" hat Nintendo noch zwei "lebensgroße"

Pappaufsteller von "Mario 64" und "Zelda" spendiert. Um an der Aktion teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten: Wie heißen die todesmutigen Mitglieder von Blast Corps?

Bitte schicken Sie Ihre Postkarte mit der Lösung an den:

DMV Franzis Verlag
Redaktion N64-Magazin
Stichwort: Blast Corps
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen. Der Einsendeschluß ist der 03. September '97. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ms*

Der Boden wackelt und die Häuser zittern. Die PAL-Version von Blast Corps ist fertig. Das N64-Magazin hat Ihnen die US-Version dieses Action-Knüllers ja bereits ausführlich vorgestellt; doch jetzt legen die Abrißspezialisten auch auf dem deutsche Nintendo 64 los.

BLAST'EM

NINTENDO 64 RELEASE-TERMINE



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
Juni	64 Ozumo	Bottom Up	Sport	Japan
	Blade & Barrel	Kemco	Shoot'em-Up	Japan
	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
Juli	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
	Clayfighter 63 1/3	Interplay	Prügelspiel	USA
	Tonic Trouble (ED)	Ubi Soft	steht noch nicht fest	USA
	Lamborghini 64	Titus	Rennspiel	USA
	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA/Europa/Japan
Oktober	Mission: Impossible	Ocean	Action	USA/Europa
	Multi Racing Championship	Ocean	Rennspiel	Europa
November	Chameleon Twist	JSS	Action	Japan
	Extreme G	Acclaim	Rennspiel	USA
	Final Doom 2	GT	Shoot'em-Up	USA
	Joust X	Midway	Action	USA
	NFL Quarterback	Acclaim	Sport	USA
Dezember	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



Release	Produkt	Hersteller	Genre	Land
	Dead Ahead	Optical	steht noch nicht fest	Japan
	Dracula 3D (Castlevania 64)	Konami	Action	Japan/USA/Europa
	Dual Heroes	Hudson	Prügelspiel	Japan
	Duke Nukem 3D	GT	Shoot'em-Up	USA
	F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Japan
	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
	Tetrisphere	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
	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.

Wild Choppers

Alles Gute kommt von oben

Neues von der Action-Front: Die japanische Softwareschmiede Seta arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung von "Wild Choppers". Wir haben den vielversprechenden Helikopter-Shooter schon mal probebeflogen. von Michael Schmithäuser

Hubschrauber sind schon eine feine Sache – man benötigt keine Start- und Landebahnen, kann mit einem Affenzahn über's Gelände jagen und auch mal still auf einem Fleck verharren, um die Lage zu sondieren. Und wenn der Heli auch noch bis unter die Halskrause mit Waffen vollgepackt ist, geht der Spaß erst richtig los. Hinter einem Hügel anschleichen, diskret aufsteigen, und – wumm! – das war's dann mit dem ahnungslosen Gegner.

All diese positiven Eigenschaften machen einen waffenstarken Kampfhubschrauber zum idealen Hauptdarsteller in einem Action-Spiel. Und so ist es nicht verwunderlich, daß bereits zwei Softwarefirmen unabhängig voneinander an einem Heli-Shooter arbeiten. GT Interactive werkelt zur Zeit an "Blade and Barrel" (siehe Kasten "Die Konkurrenz schläft nicht"), während sich beim japanischen Softwarehaus Seta im Moment alles um Wild Choppers dreht. Seta hat die Nase vorn: Das fleißige Entwicklerteam kann bereits mit einer spielbaren Beta-Version aufwarten, die wir für Sie unter die Lupe genommen haben.

Hartes Söldnerleben

Bei Wild Choppers handelt es sich um ein furioses Action-Spektakel mit leichtem Simula-



tions-Einschlag. Als Mitglied einer international arbeitenden Söldnertruppe müssen Sie eine Reihe von Aufträgen in drei Erdteilen ausführen. Jeder Level ist nochmals in drei Abschnitte unterteilt, so daß insgesamt neun riesige Areale darauf warten, von Ihnen gesäubert zu werden.

Bevor es losgeht, bringt Ihnen der Anführer der Wild-Choppers-Truppe in einer Lagebesprechung die Missionsziele näher. Dann besuchen Sie den Hangar und bestücken Ihren Helikopter mit den Waffensystemen Ihrer Wahl. Die fliegende Festung ist von Haus aus mit einem Maschinengewehr und Leuchtspur-Munition ausgerüstet. Zusätzlich dürfen Sie den Vogel mit so feinen Dingen wie zielsuchenden Raketen oder Streugranaten beladen. Nach dem "Shopping" beginnt der Ernst des Lebens: Sie bringen Ihren Hubschrauber in die Luft und sind von nun an auf sich gestellt. Das Missions-Spektrum reicht von einfachen Säuberungsaktionen nach dem Schema "Schießen Sie auf alles, was sich bewegt!" über gezielte Angriff auf strategisch wichtige Gebäude (z.B. Radar-Anlagen) bis hin zur Rettung von Geiseln.



[1] Die 3-D-Grafik von Wild Choppers überzeugt auf ganzer Linie. **[2]** Treffer! Eine Homing-Missile hat ihren Weg ins Ziel gefunden. **[3]** Ein Fest der Pyrotechnik: Die bildschirmfüllenden Explosionen der Endgegner sind eine Augenweide.

Realistische Steuerung

Wer zum ersten Mal im Cockpit eines der wilden Chopper sitzt, wird sich über die ebenso eigenartige wie realistische Steuerung wundern. Ähnlich wie bei "Turok" benötigen Sie zum Dirigieren des Hubschraubers sowohl den Analog-Stick als auch das digitale Steuerkreuz. Mit dem Joystick regulieren Sie die Ausrichtung des Helikopters, während Sie mit dem D-Pad für den Vortrieb in alle vier Himmelsrichtungen sorgen. Anfangs wirkt diese Steuerungsvari-

ante ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch wenn Sie einmal den Bogen raushaben, werden Sie sie nicht mehr missen wollen. Die Lage des Helikopters läßt sich mit dem analogen Joystick exakt und feinfühlig justieren, so daß Sie stets eine optimale Angriffsposition finden. Haben Sie einen Gegner aufs Korn genommen, zeigt sich, daß die Entwickler auch alle anderen Funktionen mit Bedacht auf dem Joypad untergebracht haben. Mit dem Z-Trigger feuern Sie das Maschinengewehr ab, mit der A-Taste wechseln Sie



Wild Choppers

SETA

1

Erscheinungsdatum: 3. Quartal '97



zwischen den sekundären Waffensystemen und der L-Button schickt für Sie eine Rakete auf die Reise.

Das Umschalten zwischen den Waffensystemen sollten Sie aus dem Eff-eff beherrschen, denn in Wild Choppers wird strikt zwischen Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen unterschieden. Sobald Sie Ihr Ziel im Fadenkreuz fixiert haben, zeigen akustische und optische Signale die Abschußbereitschaft an. Wenn Sie nur eine Sekunde zögern, geht die Zielpfeilung wieder verloren – schnelles Handeln ist angesagt. Manche Bauwerke und Fahrzeuge entziehen sich allerdings der Peilung – in diesem Falle ist ein gutes Augenmaß erforderlich, um den Feind ins Nirwana zu schicken.

Die gegnerischen Truppen sind zäh: Sprengen Sie ein Haus oder einen Lastwagen-Convoi in die Luft, überleben meist ein paar Pixel-Soldaten, die sich Ihrem Hubschrauber todesmutig entgegenstellen und mit ihren Maschinenpistolen das Feuer auf Sie eröffnen. Diese lassen sich ganz einfach mit einer gezielten Salve eliminieren.

Trotz martialischer Aspekte ist der Seta-Titel keine hirnlose Ballelei. Vertracktes Level-Design, geschickt postierte Gegner, strikte Zeitlimits und eingeschränkte Munitionsvorräte zwingen Sie zu einer taktisch wohlüberlegten Vorgehensweise.

Grafischer Höhenflug

Die grafische Ausgestaltung steht dem fesselnden und anspruchsvollen Gameplay in nichts nach. Die weitläufigen

Areale beeindrucken durch ihren Abwechslungsreichtum – Berge und Hügel wechseln sich mit Canyons und Flüssen ab, und das alles in feinsten 3-D-Darstellung. Die Oberflächen sind mit ebenso feinen wie bunten Texturen überzogen, und die Sichtweite reicht aus, um selbst hunderte von Metern entfernte Gegner auszumachen. Natürlich sind auch die pyrotechnischen Effekte eine wahre Augenweide – wenn Lastwagen brennend durch die Luft wirbeln oder Waffendepots in tausend Stücke zerfetzt werden, bleibt kein Polygon an seinem Platz. Auch bei großer Gegner-Dichte stellt sich niemals ein Ruckeln ein – was allerdings auch an der eingeschränkten Geschwindigkeit der virtuellen Helikopter liegt. Da es sich um relativ langsame Fluggeräte handelt, sind Speed-Orgien wie in "Starfox" ausgeschlossen. Dennoch macht es einen Heidenspaß, über die Landschaften zu düsen, in Schluchten hinabzutauken und im äußersten Tiefflug durch gegnerische Areale zu preschen.

Der erste Eindruck des Helikopter-Spektakels ist schlichtweg superb – nur höchst widerwillig gaben wir das Testmodul zurück. Deshalb freuen wir uns umso mehr auf den geplanten Veröf-

fentlichungstermin der Japan-Version im Frühjahr, die wir natürlich einem ausführlichen Test unterziehen werden.

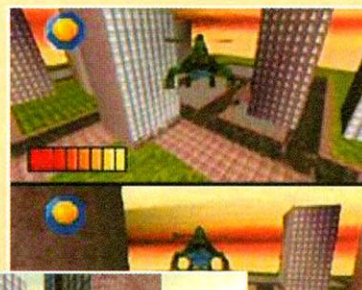
pat



[1] Nichts wie weg: Unser Helikopter gerät in arge Bedrängnis. **[2]** Das Ende eines Söldnerlebens: Gott sei Dank können Sie nach dem Verlust Ihres Fluggerätes per Continue-Option im selben Level weiterspielen. **[3]** Nur wer seine Raketen gezielt einsetzt, besteht gegen den übermächtigen Feind. **[4]** Höhlenforschung: Die Levels von Wild Choppers wurden abwechslungsreich gestaltet. **[5]** Ein gegnerisches Gebäude verwandelt sich nach einem Raketen-treffer zu Schutt und Asche.

Die Konkurrenz schläft nicht...

Wild Choppers ist nicht der einzige Helikopter-Shooter für das Nintendo 64. Bei der britischen Entwicklerfirma Software Creations wird gerade an "Blade and Barrel" gebastelt, einer interessanten Kombination aus Hubschrauber- und Panzer-Simulation. Mit mehr als 20 Levels hat der von GT Interactive vertriebene Titel gegenüber Wild Choppers die Nase vorn. Ansonsten gleichen sich die beiden Kontrahenten in weiten Strecken: Auch in Blade and Barrel fliegen Sie durch grafisch beeindruckende 3-D-Welten und müssen sich mit einer Vielzahl von gegnerischen Vehikeln herumschlagen. Wie es im Moment aussieht, dürfte die europäische Produktion zeitgleich mit der Japan-Version von Wild Choppers in den Regalen liegen.



Wild Choppers



[1] Mit gezielten Maschinengewehr-Salven lassen sich wertvolle Raketen sparen. [2] Ein automatisches Peilsystem hilft Ihnen beim Anvisieren des Ziels. [3] Dieser grimmige Zeitgenosse bereitet Sie in der Lagebesprechung auf die kommende Mission vor. [4] Zu Ihren Aufgaben gehört es auch, gegnerische Radaranlagen auszuschalten. [5] Feinste 3-D-Grafik mit Echtzeit-Beleuchtungseffekten. [6] Ein schießwütiger Gegner hat es auf Sie abgesehen. [7] Die Besatzungen gesprengter Vehikel stellen sich Ihrem Hubschrauber todesmutig entgegen. [8] Sechs verschiedene Hubschrauber stehen Ihnen zur Verfügung. [9] Unterschiedliche Blickwinkel sorgen für optische Abwechslung.



NEUE HARDWARE

So langsam kommt das Zubehör-Karusell fürs Nintendo 64 in Gang. Diesen Monat im Angebot: Ein wuchtiger Tisch-Joystick, ein solides Lenkrad, zwei interessante Joypads und ein Schummel-Modul. von Michael Schmithäuser

Ich will Spaß, ich geb Gas

V3-Lenkrad

Obwohl es noch immer keine vernünftige Rennsimulation für das N64 gibt, vertraut der Hardware-Hersteller Interact auf die nahe Zukunft und präsentiert eine überragende Lenkrad/Pedal-Kombination. Im Moment eignet sich das rund 150 Mark teure V3-Paket höchstens zum Spielen von "Mario Kart 64", doch in den nächsten Monaten stehen ja voll Lenkrad-taugliche Titel wie "Formula 1" und "Multi Racing Championship" an. Im Gegensatz zu den vermurksten ersten Rennspielen überzeugt das N64-Lenkrad auf ganzer Linie. Der Steuerkranz hat eine griffige Oberfläche und genau die richtige Größe. Der weite Einschlagbereich ermöglicht das feinfühligste Zirkeln sowohl durch enge, als auch durch langgezogene Kurven. Dort, wo bei einem echten Lenkrad der Airbag sitzt, finden sich auf dem V3 ein digitales Steuerkreuz nebst allen vom herkömmlichen Joypad bekannten Tasten. Praktisch: Dank

der Speicherfunktion dürfen Sie die Funktionen der einzelnen Buttons beliebig umbelegen. Auch ergonomisch hat das V3 Steering Wheel einiges zu bieten. Es lässt sich stufenlos in Höhe und Neigungswinkel verstellen. Starke Saugnäpfe sorgen auf glatten Oberflächen für bombenfesten Halt. Sollte mal kein Tisch als Plattform zur Verfügung stehen, klemmen Sie das V3 einfach, auf einem Stuhl sitzend, zwischen die Beine – die zwei großen Halteflächen, die zwischen Sitzpolster und Oberschenkel geklemmt werden, machen's möglich.

Das Pedal-Modul findet an einer kleinen Buchse des V3 Anschluß und zeichnet sich durch seine Leichtgängigkeit aus. Lediglich das geringe Gewicht bietet Anlaß zur Klage – allzuleicht rutscht es bei besonders hitzigen Gasfuß- und Brems-Aktionen weg.

Wertung
1,5

Solides Lenkrad fürs realistische Fahrgefühl: Das VR3 Steering Wheel von Interact. Die Höhe und der Neigungswinkel lassen sich beliebig verstellen, mit dem Pedal-Modul bekommen Sie die Pferdestärken der virtuellen Boliden besonders leicht in den Griff.



Leichter Lenken

Ultraracer Lenk-Pad

Wem ein ausgewachsenes Tisch-Lenkrad wie das VR3 viel zu groß ausfällt, der braucht nicht auf den Fahrkomfort zu verzichten, den ein drehbares Analog-Steuerrad bietet.

Für knapp 80 Mark bietet Interact die optimale Lösung für eingeschränkte Platzverhältnisse: Den "Ultraracer 64". Das handliche Joypad ist mit einem drehbaren Analogstick versehen, der gut in der Hand liegt und das feinfühligste Kurvenschneiden erlaubt. Daneben bietet das ergonomisch geformte Gehäuse Platz für alle Standard-Tasten des Nintendo-Originalpads. Alle Buttons des praktischen Racer-Controllers lassen sich nach eigenem Gusto umbelegen.



Der Ultraracer 64 ist die platzsparende Alternative zum großen Lenkrad.

Wertung
2,0

Speicher-Schieber

Vierfach-Speichermodul

Neben vielen anderen Herstellern bietet Interact nun auch ein Speichermodul mit viermal mehr Platz als das Original von Nintendo an. Damit die Umschaltung zwischen den einzelnen Seiten leichtfällt, hat das gute Stück einen beschrifteten Schiebeschalter auf der Rückseite, der auch im eingesteckten Zustand gut zu erreichen ist.

Wertung
2,0



Der Schiebeschalter des Interact-Speichermoduls ist viel praktischer als ein einfacher Druckknopf.

Pad mit Durchblick

Mako Pad 64

Die grauen Nintendo-Joypads im tristen Einheits-Design sind Ihnen zu langweilig? Dann könnte das 60 Mark teure "Mako Pad 64" von Interact die ideale Alternative für Sie sein. Der Controller verfügt über ein transparentes Gehäuse, das den Blick auf das hochinteressante Innenleben freigibt. Doch nicht nur der Durchblick hebt das Mako Pad von anderen Vertretern seinen Zunft ab, sondern auch die Formgebung. Der Analog-Stick ist auf die linke Gehäuseseite gewandert, und auch der Z-Trigger findet sich dort. Individuell ist diese Maßnahme sicher, doch ob sie auch ergonomisch ausfällt, steht auf einem anderen Blatt. Denn

aufgrund des recht kleinen Gehäuses und der eng zusammenliegenden Steuerelementen, liegt das Mako Pad lange nicht so gut in der Hand wie das Original von Nintendo. Leute mit großen Händen kommen mit der Formgebung und Tastenanordnung überhaupt nicht zurecht. Bei Spielen wie "Turok", in denen das D-Pad und der Stick gleichzeitig benutzt werden, stoßen zudem die Daumenkuppen zusammen. Fazit: Nett anzuschauen, schlecht zum Rekorder aufstellen.

Wertung
3,5



Für den absoluten Durchblick: Das transparente Mako Pad 64 von Interact.

Nur Fliegen ist schöner

Flight Force Pro

Steuerelemente wie im Cockpit eines Kampffjets – diesen Traum macht das Controller-Paket "Flight Force Pro 64" von Interact wahr. Neben einem griffigen und standfesten Steuerknüppel ist ein nicht minder ergonomischer Schubregler im Lieferumfang enthalten. Zweiterer lässt sich nach vorne und hinten bewegen, um damit zu beschleunigen oder abzubremesen. Leider gibt es im Moment noch keine Spiele, die alle Funktionen des interessanten Controller-Gespanns ausnutzen – doch das System kann dank der Programmieroption auch auf existierende Titel angepasst werden. Tasten zum Neubelegen gibt es jede Menge: Der Joystick verfügt über fünf Feuerbuttons und einen kleinen "Coolie-Hat" für die Rundum-Sicht, der Schubregler ist sogar mit sieben frei belegbaren Zusatztasten und einem weiteren D-Pad ausgestattet. Auch komplexe Special-Moves mit mehreren Tastenkombinationen lassen sich abspeichern. So viel Funktionalität hat ihren Preis: Satte 150 Mark müssen Sie in das flugtaugliche Controller-System investieren.

Wertung
nicht benotet



Mehr Schein als Sein: Der Arcade Shark ist nicht so gut verarbeitet, wie er aussieht.

Monster-Joystick

Arcade Shark

Für die Sony PlayStation gibt es schon ein ganzes Repertoire an unverwüstlichen Tisch-Joysticks im Spielhallen-Look. Nun kommen auch die Nintendo-Fans in den Genuß eines solchen Boliden, mag man denken. Doch leider ist der "Arcade Shark" von Interact mehr Schein als Sein. Wir hatten das Gerät in unserer ersten Ausgabe bereits vorgestellt, allerdings fälschlicherweise als Bezugsquelle die Firma "Spectravideo" angegeben. Auf den ersten Blick sieht der Controller schwer und solide verarbeitet aus, doch bei näherem Hinsehen offenbaren sich große Schwächen: Für seine Größe ist der Tisch-Joystick viel zu leicht, die hauchdünne Bodenplatte aus Metall trägt auch nicht gerade zur Stabilität des Vollplastik-Gehäuses bei. Der Analogstick fühlt sich schwammig an, das D-Pad wurde nicht einmal (wie bei der PlayStation-Konkurrenz üblich) mit soliden Microschaltern versehen. Die Tasten sind mit Dauerfeuer belegbar, für die meisten Spiele aber ungünstig angeordnet und fühlen sich schwammig an. Außerdem stellte sich im Test heraus, daß der Stick nicht mit dem "Jolt Pack" des japanischen Imports "Starfox 64" zurechtkommt – der Hersteller untersucht das Problem. Wer zum Durchspielen von Beat'em-Ups oder Action-Shootern unbedingt einen Tischjoystick benötigt, kann mangels Alternative zugreifen, alle anderen sollten auf ein solideres Gerät warten, das seinen Preis von 100 Mark wert ist.

Wertung
4,0



Joystick für angehende Kampfpiloten: Das Flight Force Pro System von Interact.

Flotter Schummler

Game Killer

Sie kommen bei Mario 64 nicht weiter? Sie scheitern immer an der selben Wave-Race-Strecke? Sie möchten gerne einmal die gespiegelten Kurse von Mario Kart sehen? Dann haben Sie zwei Alternativen: Entweder Sie üben Tag und Nacht, oder Sie helfen ein wenig nach – mit dem Schummel-Modul "Game Killer" von Dataflash. Es paßt in den Modulschacht des N64 und nimmt an der Oberseite ein Spielmodul auf.

Einige praktische Cheats sind bereits vorinstalliert:

- Mario 64: Die ersten sieben Level sind gelöst (42 Sterne)
- Mario 64: Alle Level sind gelöst, Sie haben 182 (!) Sterne
- Wave Race: Alle Strecken direkt anwählbar, Delphinritt möglich

- Mario Kart: Alle gespiegelten Kurse sind verfügbar

- Cruisin' USA: Alle Zusatzstrecken sind aktiviert

- Pilot Wings: Maximaler Punktestand, alle Extras spielbar.

Die rund 75 Mark für den Gamekiller sind eine zukunftsichere Investition: Dataflash bringt in loser Folge Erweiterungskarten heraus, die Schummelcodes zu neuen Titeln enthalten. Allerdings müssen Sie für diese Karten bezahlen, und hier wird im Gegensatz zu den PC- und PlayStation-Versionen kräftig abgezockt. Als wären die N64-Besitzer nicht schon genug durch hohe Modulpreise gestraft, lassen sich die Codes nicht wie bei den anderen Versionen aus dem Internet herunterladen oder aus Fachzeitschriften entnehmen. Bis auf dieses – zugegeben sehr bittere – Manko, ist der Gamekiller eine durchaus empfehlenswerte Anschaffung. *af*



Mit dem Gamekiller schummeln Sie sich problemlos durch die populärsten N64-Module.

Wertung
3,0

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,
Michael Schmithäuser

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH,
Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalatz 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-S

ANZEIGEN-DISPOSITION

Claudia Sengmüller, Tel. (089) 9 91 15-343, 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

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,-
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

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.

Der 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: Nintendo



[1] Sind Sie bereit zu sterben? Dann öffnen Sie das geheimnisvolle Portal...
[2] Mit bloßen Händen sollten Sie diesen grimmigen Gegner lieber nicht angreifen...
[3] Wenn Ihnen die Kreaturen auf die Pelle rücken, dürfen Sie sich auf einen häßlichen, weichgezeichneten Pixel-Flash gefaßt machen. **[4]** Blutiges Vergnügen: Zeitweise weitet sich Hexen zum Schlachtfest aus.



HEXEN 64

Aller guten Dinge sind Drei:
Mit "Hexen 64" erscheint nach
"Doom" und "Turok" der dritte **First-Person-Shooter**
für das **Nintendo 64**. Diesmal schlägt es den Spieler
in eine Fantasy-Welt voller Monster, Mythen und Magie.

von Michael Schmithäuser

Vor mehr als fünf Jahren begründete ID-Software mit den mittlerweile indizierten Spielen "Wolfenstein 3D" und "Doom" das Genre der "First-Person-Shooter". Einige Monate später erschien mit "Heretic" eine Fantasy-Ballerei im 3-D-Gewand, die auf der Doom-Engine basierte. Die Entwicklerfirma Raven Software wollte natürlich so

viel Profit wie möglich aus dem grassierenden 3-D-Fieber schlagen und präsentierte nur wenig später die Heretic-Fotsetzung "Hexen: Beyond Heretic". Trotz der in dieser Zeit auf der PC-Plattform heftig konkurrierenden Doom-Plagiate entwickelte sich Hexen zum Verkaufshit. Das Erfolgsrezept: Man verlagerte die Handlung vom Doom-mäßigen End-

zeit-Ambiente in eine düstere Fantasy-Welt und das Gameplay vom reinen Gegner-Niedermetzeln auf die anspruchsvollere Puzzle-Schiene.

Auf dem PC sorgt das grandiose "Hexen 2" in den nächsten Monaten für Furore, während GT Interactive die nach Software dürstende Nintendo 64-Gemeinde mit einer aufpolierten Version des angestaubten Originals versorgt.

Es war einmal, vor langer Zeit...

Die Handlung spielt – losgelöst von Raum und Zeit – in einer Dimension namens Cronos. Auf dem Planet Hexen kämpfen drei mutige Männer gegen das übermächtige Böse: Der Krieger Baratus, der Kleriker Parias und der Magier Daedolon. Die furchtlosen Recken haben es auf drei dunkle Lords abgesehen, die vor langer Zeit einen Pakt mit dem Bösen geschlossen und den ganzen Planeten

mit einem furchtbaren Fluch belegt haben. Auf ganz Hexen regiert seitdem das Böse – die vormals blühende Welt hat sich in einen Moloch aus Dunkelheit, Haß und Tod verwandelt. Des weiteren lauert in den Tiefen der Gewölbe eine furchterregende Kreatur namens Korax. Dieser üble Geselle ist einer von drei Schlangenreitern, die die Bevölkerung des Planeten terrorisieren.

Wie Sie sich schon denken können, schlüpfen Sie als Spieler in die Haut der drei rechtschaffenen Kämpfer, um den Bann der abtrünnigen Adligen zu brechen und dem Super-Bösewicht Korax endlich den Garaus zu machen.



HEXEN 64		
GT INTERACTIVE / RAVEN SOFTWARE		
	64M	1-4
Speicher auf Memory-Card	Speicher auf Modul	Import erhältlich
150 DM		

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen der drei Charaktere. Baratus – der Krieger – läuft am schnellsten, verfügt über die größte Kraft und steckt gegnerische Attacken leichter weg als die anderen. Daedolon – der Magier – ist ein Spezialist für den Fernkampf. Seine Zaubersprüche wirken selbst auf große Distanz tödlich. Dafür ist er sehr langsam und sollte allzu intensiven Gegnerkontakt strikt vermeiden. Der Kleriker Parias ist der "Allrounder" der Truppe – er vereint die Fähig-

keiten des Kriegers und des Magiers, wobei er natürlich nicht über die volle Stärke des Kriegers oder die exzellenten Zauberkräfte des Magiers verfügt. Nachdem Sie sich für ein digitales Alter-Ego entschieden haben, beginnen Sie Ihre Reise durch die weit verzweigten 3-D-Dungeons von Hexen.

Auf in den Kampf!

Wie es sich für einen anständigen 3-D-Shooter gehört, lauern Ihnen in den

Die Kämpfer gegen das Böse

Baratus – der Krieger



Baratus verfügt über Bärenkräfte und steckt auch schon mal einen Hieb oder Treffer weg. Er ist Nahkampf-Spezialist und bewegt sich sehr schnell. Allerdings sind seine magischen Kräfte stark eingeschränkt.

Baratus' Waffen:



Timon's Axe
Die blau schimmernde Klinge dieser magischen Axt fügt den

Gegnern nur geringen Schaden zu.



Hammer of Retribution
Die Wucht dieses schweren Kampfhammers zerquetscht alle

Gegner im Nahkampf und schleudert kleine, magische Hämmer in die Distanz.



Quietus
Dieses Zauberschwert verursacht schlimme Wunden im Nahkampf

und ist dank der grünen Feuerbälle, die es produziert, auch im Fernkampf höchst effektiv.

Daedolon – Der Magier



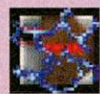
Der Zauberkundige lässt seine tödlichen Sprüche am liebsten aus der Entfernung los – im Nahkampf ist der schwächste Geselle hilflos wie ein Kind.

Daedolons' Waffen:



Frost Shards
Dieser Spruch schleudert winzige Eiskristalle auf den Gegner – nicht besonders effektiv, aber

dank der hohen Feuerrate Daedolons einzige Chance, im Nahkampf zu bestehen.



Arc of Death
Ein Strom hochkonzentrierter, blauschimmernder Energie wird auf den Gegner abgefeuert und traktiert ihn für insgesamt drei Sekunden.



Bloodscourge
Die Feuerbälle aus diesem riesigen Zauberstab töten die meisten Gegner mit einem einzigen Treffer.

Parias – Der Kleriker



Ein Kleriker ist am ehesten mit einem fernöstlichen Mönch zu vergleichen – tief religiös, mental enorm gefestigt und im Kampf geübt. Deshalb vereint Parias die Eigenschaften des Kämpfers und des Zauberers in sich – ohne allerdings die Perfektion der beiden Spezialisten zu erreichen.

Parias' Waffen:



Serpent Staff Praktisch
Während die zwei grünen Feuerbälle dieses Stabes in der Distanz moderate Schäden anrichten, entzieht er dem Gegner im Nahkampf Lebensenergie.



Firestorm
Diese Waffe erzeugt tosende Feuerstürme. Sieht zwar beeindruckend aus, verursacht bei Gegnern allerdings nur geringe Schäden.



The Justifier
Dieser geniale Stab feuert einen grauen Ball ab, der am Ziel in vier böartige, kleine Ghoule zerspringt, die sich sofort auf den nächsten Gegner stürzen.



[1] "Kann mal jemand den Weichzeichner wegnehmen?" – die niedrig aufgelösten Bitmap-Kreaturen wollen ihre Pixel hinter übertriebenem Mip-Mapping verbergen. [2] Zwei Schläge mit der Stachelkeule, und die schwachen Ettins gehen schlafen.

Gewölben jede Menge furchterregende Kreaturen auf, die möglichst schnell ins Jenseits befördert werden müssen. Die Standard-Gegner in Hexen nennen sich Ettins, stapfen tumb durch die Gänge, fuchteln mit Morgensternen herum und lassen sich mit wenigen Schlägen oder Sprüchen besiegen. Etwas schwerer zu knacken sind die gut gepanzerten und mit reflektierenden Schilden ausgestatteten Zentauren. Doch auch sie sind nichts gegen die mächtigsten Kreaturen des Bösen – wenn Ihnen ein zauberkundiger Dark

Bishop, ein echsenartiger Stalker oder gar ein geflügelter Death Wyvern über den Weg läuft, sollten Sie entweder waffentechnisch sehr gut ausgestattet sein, oder ganz schnell Fersengeld geben. Insgesamt enthält Hexen über 10 unterschiedliche Monstertypen – von den allgegenwärtigen Ettins bis hin zum übermächtigen Endgegner Korax mit seinem riesigen Gebiß und seinen sechs prankenbewehrten Armen.

Beim Ausrotten der Monsterbrut hilft Ihnen ein beeindruckendes Waffenarsenal. Jeder der Charaktere kann drei maßgeschneiderte Waffen aufnehmen – Baratus schmückt sich





[1] Kleriker und Zauberer verwenden multifunktionale Zauberstäbe zum Gegner-Verschlehen. **[2]** Noch schwebt der Afrit friedlich über der Lava – bis er Sie erspäht und ein paar heiße Feuerbälle auf Sie losläßt. **[3]** Obacht geben: Die Schilde der Centauren reflektieren Ihre Energiestrahlen. **[4]** Bischhöfe werden besonders in der Gruppe ziemlich unangenehm ...

mit Schwert, Axt oder Kampfhammer, während Parias praktische Zauberstäbe bevorzugt, mit denen er entweder Sprüche losläßt oder auf den Gegner eindrischt. Daedolon gibt sich weniger martialisch und setzt mit Vorliebe Spruchrollen ein.

Neben den persönlichen Waffen stehen allen Charakteren Extra-Items zur Verfügung, die in den Gewölben versteckt sind. Das Spektrum reicht von tödlichen Giftgas-Flakons über Unsichtbarkeits-Amulette bis hin zu "Sieben-Meilen-Stiefeln", die Ihre Bewegungsgeschwindigkeit dramatisch erhöhen. Besonders fies ist der "Porkulator": Diese magische Statue verwandelt Ihre Gegner in grunzende Schweine. Natürlich steht Ihnen auch eine große Auswahl an Tränken zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Mana-Vorrat zum Sprücheklopfen erhöhen oder verlorene Lebensenergie wieder auffüllen.

Metzeln & Grübeln

Im Gegensatz zum martialischen Doom werden in Hexen neben Ihrem Feuerknopf-Finger auch Ihre kleinen grauen Zellen aufs Äußerste beansprucht. Das Spiel ist mit Puzzles unterschiedlichster Couleur gespickt. So warten jede



Menge Schalter darauf, von Ihnen aufgespürt und umgelegt zu werden. Manche öffnen lediglich eine nahegelegene Tür, doch andere setzen komplizierte Mechanismen in Gang, die irgendwo weit weg ein Portal öffnen, die Beleuchtung einschalten, einen Aufzug aktivieren oder ein wichtiges Artefakt zum Vorschein kommen lassen. Bei vielen Rätseln brauchen Sie darüber hinaus das richtige Timing – dann dürfen Sie gleich nach dem Umlegen des Schalters losprinten, um den geöffneten Eingang rechtzeitig zu erreichen. Kopfzerbrechen bereiten auch die zahlreichen Verbindungen zwischen den einzel-

nen Leveln – manche Rätsel lassen sich erst lösen, wenn Sie den Rückweg in eine bereits bewältigte Spielstufe antreten. Zahlreiche Fallen erfordern ein gutes Auge, und eine Vielzahl von Teleportern sorgt für Verwirrung. Diese Puzzle-Lastigkeit sorgt in Verbindung mit den riesigen, vertrackt angelegten Leveln für stundenlangen Spielspaß auf hohem Niveau.

Technik von Vorgestern

All die gelungenen Gameplay-Aspekte werden bei Hexen 64 leider von der mangelhaften technischen Realisierung überschattet. Im Großen und Ganzen handelt es sich um eine 1:1-Konvertierung der jahrealten PC-Version. Anders als beim Genre-Juwel "Turok" von Acclaim werden die über-

Magische Artefakte

Überall in den weitläufigen Dungeons von Hexen sind nützliche Artefakte versteckt. Hier einige der Interessanteren:

Icon of the Defender

Wenn Sie dieses Amulett tragen, sind Sie für den Gegner unsichtbar – allerdings nur eingeschränkt: Der Kleriker ist nur dann nicht sichtbar, wenn er in Bewegung bleibt. Trägt er dieses Amulett, widersteht er sämtlichen Attacken.

Quartz Flask

Der wichtigste und weitestverbreitete Trank in Hexen: Stellt 25 Prozent verlorener Lebensenergie wieder her – eine Art flüssiges "Mars".

Flechette

Wenn Sie diesen Flakon auf den Boden werfen, zerspringt er und setzt ein tödliches Gas frei, das für mehrere Minuten die Luft verpestet.

Boots of Speed

Diese magischen Stiefel beschleunigen die Bewegungen Ihres Charakters um ein Vielfaches, und sie weichen Ihren Gegnern leichter aus.

Porkulator

Wenn Sie diese Statue finden, haben Sie im wahrsten Sinne des Wortes "Schwein gehabt" – denn damit verwandeln Sie lästige Gegner in harmlose, grunzende Schweine.

Wings of Wrath

Tragen Sie dieses Amulett, dürfen Sie in die Lüfte aufsteigen und fliegen. Dann lassen sich Ihre Gegner auch aus der Luft attackieren.

ragenden Hardwareeigenschaften der 64-Bit-Konsole nicht im geringsten genutzt. Die Bildwiederholrate ist stark eingeschränkt, zeitweise stellt sich bei schnellen Bewegungen sogar Ruckeln ein. Die Texturen an den Wänden lösen sich bei näherem Hinsehen in Wohlgefallen (sprich: handtellergröße, weichgezeichnete Pixel) auf. Auch die groben Texturen auf den gegnerischen Spielfiguren sollen durch übertriebenes Anti-Aliasing übertüncht werden – was dabei herauskommt, sind völlig verwischene Pixelhaufen, wie wir sie schon von "Doom 64" her kennen.

Somit führt der perfekt designte Polygon-Shooter "Turok" in Sachen Optik

weiterhin die Riege der 3-D-Spiele für das N64 an. Immerhin haben es die Entwickler geschafft, Hexen einen wohlklingenden und unheimlichen Soundtrack zu spendieren. Die Geräuschkulisse selbst muß sich dagegen ebenfalls dem packenden Effekt-Getöse des "Dinosaur Hunters" geschlagen geben. Allerdings kann Hexen mit einem technischen Feature aufwarten, das allen anderen N64-Shootern bisher abgeht: Einem genialen Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler können sich auf einem Splitscreen wie in "Mario Kart 64" gegenseitig bekämpfen. Zwar vermindert sich die Grafikqualität und die Ablaufgeschwindigkeit in den winzigen Mehrspieler-Fenstern,

Das Hexen-Bestiarium

Gar üble Kreaturen lauern Ihnen in den Dungeons von Hexen auf. Hier das Bestiarium des Schreckens:

Ettin



Verfluchte Legionäre; richten nur geringen Schaden an und lassen sich recht leicht töten.

Afrits



Brennende Höllenvögel, die Feuerbälle auf Ihren Charakter schleudern.

Centaur



Diese schwer zu knackenden Gegner reflektieren mit ihren blankpolierten Schilden

Zauberstrahlen und Geschosse.

Slaughter



Die Großausgabe der Centauren; schießen mit ihren Schilden magische Todesstrahlen ab.

Wendigo



Diese coolen Kreaturen schleudern Eiskristalle auf Ihren Charakter. Eine Umklammerung läßt jeden Gegner zu einem Eisblock erstarren.

Chaos Serpent



Von den Chaos Serpents gibt es zwei Ausführungen: Die grünen schleudern Feuerbälle, die braunen hauchen Giftgas-Wolken aus.

Reiver



Zwar fehlt diesen Untoten der komplette Unterleib, doch dafür schweben sie grazil

durch die Lüfte und attackieren ihre Gegner mit Feuerbällen.

Dark Bishop



Diese "bekehrten" Geistlichen verhalten sich nicht sehr religiös: Sie traktieren ihre Gegner mit mächtigen Zaubersprüchen.

Stalker



Diese Kreaturen leben in den Sümpfen und tauchen überraschend auf, um

schleimige Projektile auf Sie zu schleudern.

Death Wyvern



Die zerrupften, untoten Vögel mögen zwar armselig aussehen, gehören aber zu den stärksten Gegnern im Hexen-Zoo.

Heresiarch



Durch und durch bössartige Zauberkundige, die ein ganzes Repertoire von Sprüchen auf dem Kasten haben. Hochgefährlich!

Korax



Der Meister des Bösen schleudert Ihnen aus jedem seiner sechs Arme magische Projektile entgegen und entzieht sich durch ständiges Teleportieren Ihren Attacken.



(1) Dank Vierspieler-Modus kloppen Sie sich auch mit Ihren besten Freunden. (2) Ob diese kunstvollen Glasscheiben wohl kaputt gehen, wenn man darauf schießt ... ?

doch der hohe Fun-Faktor eines Multiplayer-Duells läßt sämtliche technischen Macken vergessen.

Unterm Strich ist Hexen 64 ein hochinteressanter, intelligenter 3-D-Shooter, den sich Genre-Fans unbedingt einmal näher ansehen sollten. Allerdings nur dann, wenn Sie keine allzu hohen Ansprüche an Grafik und Sound stellen. af

3,0

SPIELIDEE

4,0

GRAFIK

3,0

SOUND

3,0

PRÄSENTATION

1,5

GAMEPLAY

1,5

MOTIVATION

2,5

PREIS/LEISTUNG

GESAMTWERTUNG

Schade – ein spieltechnisch brillanter 3-D-Shooter wurde in ein grafisches Outfit gepackt, das der 64-Bit-Technik in keiner Weise würdig ist. Trotzdem gut.

2,6

GUT

Japanisch Einst

Japanische Importspiele sind derzeit ganz groß in Mode. Dies ist angesichts des eingeschränkten Angebotes nicht weiter verwunderlich. Das größte Problem stellt hierbei – neben dem Preis – die Sprache dar. von Giuseppe Botazzi

Bei Ihrem wöchentlichen Stadtbummel haben Sie sich ein neues Importspiel zugelegt. Daheim angekommen, stecken Sie das Modul in Ihre Konsole und spielen ein paar Runden. Nach den ersten Begeisterungstürmen fällt Ihnen auf, daß die Lautstärke der Hintergrundmusik einen Tick zu hoch ist. Nun ist guter Rat teuer.

Um alles aus einem japanischen Spiel herauszuholen, stehen Ihnen vier Möglichkeiten offen: a) Sie sind Japaner; b) Sie belegen einen Japanisch-Kurs an Ihrer örtlichen Volkshochschule; c) Sie spielen einfach an allen vorhandenen Parametern rum oder d) Sie studieren diesen kleinen Guide aufmerksam.

pat

START und OPTIONEN

In den meisten Spielen werden Sie zuallererst von einem Start-Bildschirm empfangen. Während der Spielbeginn nicht besonders schwer zu realisieren ist, gestaltet sich die Auswahl der einzelnen Optionen zu einem richtigen Verwirrspiel. Erschwerend kommt hierbei hinzu, daß sich die Einstellungen von Spiel zu Spiel unterscheiden. So ist z. B. bei „Perfect Striker“ die Anzahl der einstellbaren Parameter schier unbegrenzt. Halbzeitlänge, Wetterbedingungen, Abseitspositionen etc. machen die Auswahl nicht gerade einfach. Ein Gegenbeispiel stellt „Mario Kart 64“ dar. Die wenigen Optionen erschöpfen sich in der in der Wahl des Kurses, der Spieleranzahl und der Spielgeschwindigkeit.

Damit Sie zumindest den Unterschied zwischen Start und Optionen sofort erkennen, erklären wir Ihnen die japanischen Schriftzüge am Beispiel des Pilotwings-Screens:



START

OPTIONEN

SPEICHERN UND LADEN

Das Speichern und Laden von Spielständen gehört zu den letzten großen Abenteuern eines zivilisierten N64-Gamers. Im Eifer des Gefechts hat fast jeder schon einmal eine wichtige Saveposition aus Versehen überschrieben oder gar gelöscht. Und das sogar bei deutschen bzw. englischen Games. Wie solch ein Vorgang bei einem japanischen Produkt endet, können Sie sich mit Sicherheit denken. Daher gehört das Wissen um den Speichervorgang zum wichtigsten Handwerkszeug eines Import-Fans. Zum Glück setzen einige Games auf eine Kombination aus Text und Icons (z. B. Perfect Striker). Bei allen anderen müssen Sie wohl oder übel die Schriftzeichen vergleichen.



CONTROLLER PAK

Die zusätzlichen Schriftzeichen stehen hier für „Suchen“. Vergessen Sie nicht, daß Ihnen japanische N64-Spiele ein zusätzliches Controller-Pak-Setupmenü zur Verfügung stellen. Dazu müssen Sie – bei den meisten Vertretern – während des Ladevorganges die Starttaste gedrückt halten.



SPIELSTAND
LADEN

EXIT

TURNIER LADEN

Dies bezieht sich selbstverständlich nur auf „Perfect Striker“.

SZENARIO LADEN

Auch diese Option werden Sie nur beim Japankick Numero Uno finden.

AUSWAHL DER SPEICHERPOSITION

どのメモリーをロードしますか?
メモリーの設定がされていないのでロードできません。

メモリー
リーグ戦
トーナメント
シナリオ
データロード

für eigiger



SOUND

Daß der Sound zu den wichtigsten Attributen eines guten Spieles gehört, dürfte allgemein bekannt sein. Um so schlimmer ist es aber, ein Spiel mit enormen Soundqualitäten zu besitzen, deren Parameter aber unverständlich sind. Haben Sie auf Ihrem Weg durch die zahlreichen Untermenüs endlich den gesuchten Sound-Screen entdeckt, warten zahlreiche Einstellmöglichkeiten auf Sie. Benutzerfreundlich programmierte Games erlauben Ihnen die Wahl zwischen rudimentärer Mono- und lautstarker Stereobeschallung sowie die getrennte Lautstärkeregelung von Hintergrundmusik und Spezialeffekten.

Gerade in diesen Menüs werden Sie oft auf vertraute englische Schriftzüge treffen. Dies hängt mit der japanischen Vorliebe für das Englische zusammen.

STEREO

Dies ist der wichtigste Parameter – außer, Sie haben Ihr N64 an einem uralten S/W-Fernseher angeschlossen. Dann hätten Sie sich aber gleich einen Gameboy zulegen können.

LAUTSTÄRKE



EXIT

Einer der wichtigsten Schriftzüge überhaupt.

SOUNDEFFEKTE

Wie bereits erwähnt, erlauben Ihnen zahlreiche Spiele die getrennte Regelung von Hintergrundmusik (Background Music, BGM) und Soundeffekten (Sound Effects, FX).

SCHWIERIGKEITSGRAD

Zahlreiche Spiele wie z. B. „Perfect Striker“ schreien förmlich nach einer Erhöhung des Schwierigkeitsgrades. Die richtige Einstellung ist nicht immer einfach, da viele Spiele inzwischen auf die traditionellen Parameter Easy, Medium und Hard verzichten und statt dessen die Variablen Novice, Beginner, Advanced und Expert bevorzugen.

Schlimmstes Beispiel ist hierbei „Doom 64“. „I own Doom“ oder „Watch me die“ sagen bereits in der US-amerikanischen Version herzlich wenig über den Schwierigkeitsgrad aus – auf japanisch wird es ungleich schwerer. Sollte sich Ihr Energievorrat bereits nach den ersten drei Gegnern in Luft auflösen, haben Sie wohl den falschen Weg gewählt.

LEVEL

Der linke Schriftzug „Gaa-Mu-Re-Bi-Ru“ bedeutet im Klartext „Schwierigkeitsgrad“. Dieser teilt sich auf – von links nach rechts – in Novice, Beginner, Medium, Advanced und Expert. Ein große Hilfe sind hierbei auch die Abkürzungen LV1 bis LV5, die für die verschiedenen Härtegrade stehen.

OK					
試合時間	3分	5分	7分		
ゲームレベル	LV1 初心者	LV2 初級者	LV3 中級者	LV4 上級者	LV5 最上級
サウンド	ステレオ			モノラル	
実況	実況あり			実況なし	
L.Z.R.					

Das Nintendo 64 kommt, wie auch eine Vielzahl der veröffentlichten Games, aus Japan. Die japanischen Spieleentwickler sind aber ein ziemlich verschlossener Haufen und lassen sich nur selten über die Schulter blicken. Wir haben die Mauer des Schweigens durchbrochen.

DAS LAND DER AUFGEHENDEN SONNE

von Artur Hoffmann

Ein Einblick in Japans Spieleindustrie

Japan ist für die meisten N64-Games verantwortlich, die uns hier im Westen an den Bildschirm fesseln. Und das, obwohl im dortigen Markt ganz andere Kräfte wirken und die Entwicklung von einer anderen Kultur beeinflusst wird als bei uns. So gestalten und programmieren die Entwickler in Japan die Spiele auch auf eine Art und Weise, wie sie in Europa und Amerika undenkbar wäre.

Von den frühen Tagen an, als Nintendo die erfolgreichen Games von US-Konsolen und Spielautomatenherstellern umzusetzen versuchte, war die Firma für eine ganz neue Gattung von Videospielen verantwortlich. Shigeru Miyamoto, der Schöpfer von "Mario", ebnete den Weg zu einem weitaus innovativeren und tiefergehenden Stil, als er bis dahin bekannt war. Dieser Stil spiegelt sich heute in einer Vielzahl von Spielen wider, die uns aus dem fernen Osten erreichen. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie von Nintendo direkt

oder von unabhängigen Entwicklern wie Hudson-soft oder Konami kommen. Ironisch wirkt dabei lediglich die Tatsache, daß die traditionelle japanische Kultur seit jeher geradezu verächtlich auf Müßigkeit und triviale Freizeitgestaltung herabsieht.

So wie die fernöstlichen Entwickler bereits einen Großteil an der Popularität der originalen NES- und SNES-Konsole für sich beanspruchen, wird auch der Erfolg des N64 vor allem von ihren Produkten abhängen. Begleiten Sie uns also bei unserem kleinen Rundgang durch die japanische Game-Industrie. Wir beschäftigen uns dabei mit den Erfolgen der Vergangenheit, den derzeitigen Aktivitäten und dem Potential jedes dieser Hersteller, von Nintendo selbst bis hin zu Newcomern wie Treasure. Wir werfen sogar einen Blick auf diejenigen, die erst noch offiziell eingestehen müssen, an N64-Spielen zu arbeiten.







Nintendo und Japan

Was bisher geschah

Seit den frühesten Anfängen war die japanische Spielindustrie auf Nintendo ausgerichtet. Big N entdeckte als erstes Unternehmen das Potential des neuen Marktes. Zunächst wurde die Firma in der Spielautomatenbranche aktiv und im Jahre 1983 mit dem NES auch auf dem Heimkonsolenmarkt. Zu dieser Zeit existierten bereits mehrere sogenannte Heim-Unterhaltungsgeräte wie z.B. Intellivision und MSX. Ataris 2600 war seinerzeit das dominante Format, wurde aber schon bald darauf aufgrund eines Überflusses an fast durchgehend armseligen Titeln weggefeht. Dies ermöglichte es Nintendo, groß ins Geschäft zu kommen.

Damals merkte NCL-Präsident Hiroshi Yamauchi bereits, daß eine billige Konsole bessere Verkäufe zur Folge hatte und die Software wichtiger als das Grundgerät wurde. Daher stellte es sich als brillante Geschäftsidee für Nintendo dar, ein Lizenzvergabeprogramm ins Leben zu rufen. So wurde es der Firma möglich, die komplette Kontrolle über NES-Kassetten auszuüben und eine Lizenzgebühr von 20% auf jeden Titel eines Drittherstellers zu erheben. Die ersten kooperierenden Hersteller waren Namco und Hudson, bald darauf folgten Konami und Capcom. Den privilegierten Entwicklern war es anfangs gestattet, die Cartridges selbst zu produzieren. Dieses Recht entzog ihnen Nintendo jedoch sehr schnell wieder. Die gesamte Herstellung, so die Direktive, sollte von da an allein von Nintendo übernommen werden.

Yamauchi gestaltete die Verträge so, daß jeder Entwickler ein Minimum von 10.000 Modulen ordern mußte – und zwar gegen Vorkasse. Das bedeutete, daß Nintendo sogar dann Profit aus den Deals schlagen würde, wenn sich ein Titel vielleicht gar nicht verkaufte. Obwohl

sich die Dritthersteller über solche Praktiken beschwerten, hatten sie keine andere Wahl, wenn sie auf den NES-Zug aufspringen wollten. In die ohnehin schon sehr restriktiven Verträge wurden in der Folgezeit sogar noch weitere Klauseln eingefügt. Einerseits rationalisierte man die Cartridgevergabe während der Chipknappheit der späten 80er Jahre, und zudem wurden die Verträge dahingehend erweitert, daß jeder Hersteller nur noch eine bestimmte Anzahl von Titeln pro Jahr produzieren durfte.

Da Segas Erfolg mit dem Megadrive/Genesis-System Nintendo überraschte, verlor die Firma zunächst einigen Boden, bevor das 16-Bit-SNES herauskam. Dies hatte zur Folge, daß es Nintendo weit schwerer hatte, sich den Löwenanteil des Marktes unter den Nagel zu reißen – obwohl 2 Millionen Exemplare des SNES allein in den ersten 6 Monaten in Japan verkauft wurden. Außerdem war die Firma gezwungen, die den Drittherstellern angesetzten Daumenschrauben erheblich zu lockern. Die meisten NES-Entwickler entschieden sich auch zur Produktion von SNES-Games – jedoch ohne die Auflage, nicht für andere Plattformen zu entwickeln. Manche erhielten sogar die Erlaubnis, eigene Cartridges herzustellen.

Obwohl einige auf den typisch japanischen Spielen wie "Go" oder "Pachinko" basierender Titel schon auf dem NES sehr populär waren, wurden die Unterschiede zwischen fernöstlichen und westlichen Games erst auf dem SNES besonders deutlich. Die verbesserten grafischen Möglichkeiten der Maschine bescherten vielen Anime-beeinflußten Games, vielen Familientiteln und einer Vielzahl von Rollenspielen und Adventuren einen starken Auftrieb. Das RPG-Konzept, welches den Japanern vom

Westen vermittelt wurde, entwickelte sich dort zum beherrschenden Stil. Den japanischen Konsumenten liegen die auf Erforschung basierenden Konzepte weit mehr als die gewalttätigen Games aus Europa und Amerika.

Inzwischen sieht sich Nintendo nicht nur der Konkurrenz von Segas Saturn ausgesetzt, sondern hat auch mit der Bedrohung von Seiten Sonys fertigzuwerden. Einst war Sony sozusagen ein Verbündeter, da diese Firma den Soundchip des SNES produzierte und zeitweilig sogar an einer CD-unterstützten Konsole arbeitete, welche zum SNES kompatibel sein sollte. Heute ist die PlayStation der stärkste Konkurrent für das N64 auf dem Markt. Während Sony für starke Verkäufe der PlayStation durch eine Politik der Sättigung des Spielmarktes sorgte, hat Nintendos Strategie der weit selektiveren Spieleproduktion dem N64 bereits die Oberhand in Sachen Qualität beschert.

Es scheint so, als würde sich auch mit dem N64 nichts an der Kluft zwischen östlichen und westlichen Games ändern. In Nintendos Plänen bezüglich zukünftiger Spiele zeigen sich bereits wieder einige Seltsamkeiten. So werden viele japanische Titel nie das westliche Tageslicht erblicken. Dies liegt bei einigen Games daran, daß Nintendo of America immer nur die jeweils besten Titel für eine hiesige Markteinführung auswählt. In den meisten Fällen ist die Erklärung aber vielmehr, daß Ideen wie Pferderennen, Mah Jongg oder seltsame Anime-Adventures nicht den Hauch einer Chance hätten, die Kulturbarriere ökonomisch erfolgreich zu überwinden. Unabhängig davon befinden sich aber gerade einige unglaublich innovative Games in der Entwicklungsphase. Es ist also an der Zeit, einen langen Blick in die Zukunft zu werfen.



JAPAN

Die Entwickler

Nintendo

Nintendo selbst, Heimstatt des Superhirns Hiroshi Yamauchi und Arbeitgeber der besten Gamedesigner der Welt, hat in Sachen Qualitätssoftware einen Ruf, der selbst den der besten Drittentwickler um Längen schlägt. Abgesehen von einigen bemerkenswerten Ausnahmen – "Donkey Kong Country", "Tetris" und "Starfox 64" (wobei dieser Titel eigentlich eine halbe Sache war, zumal die 3-D-Engine von Argonaut aus England kam und NCL den ganzen Rest übernahm) – waren die besten Games für Nintendo-Systeme immer solche, die sie selbst geschaffen hatten. "Super Mario 64", "Mario Kart 64" und "Wave Race 64" demonstrieren bereits wieder die gewohnte Überlegenheit. Nun liegt die Herausforderung darin, die Führung zu behalten, den anderen den Weg zu weisen und Standards zu setzen, an denen sich Drittentwickler messen können.

Ein großer Teil dieser Verantwortung lastet auf Shigeru Miya-

motos Schultern. Er beaufsichtigt Schlüsseltitel wie "Starfox 64" und das Mammutprojekt "Legend Of Zelda 64". Beide sollen bereits für eine Veröffentlichung als Standard-Cartridge bereit sein, bevor eine 64DD-Inkarnation folgt. Es wird auch schon über die nächste "Mario"-Veröffentlichung gesprochen – "Super Mario RPG2" (ebenfalls für das 64DD). Dieser Titel wird sich dann hoffentlich etwas umfangreicher präsentieren als die SNES-Version, welche zwar einfallsreich, aber doch kurzlebig war. Auch ein "Mario Paint" wurde für das DD versprochen, ebenso das schamloserweise in 2-D erscheinende "Yoshi's Island 64".

Nichts bekannt ist hingegen über ein neues "Metroid"-Adventure. Das Team arbeitet noch hart an "Pocket Monsters 2" für den Game Boy. Viele andere Spiele (von "Sim City" bis "Tetris") werden derzeit für ihre Wiedergeburt auf dem N64 auf Vordermann gebracht. Das zweitgenannte wird als "Tetrisphere" in die Läden

kommen. Ebenfalls in der Pipeline befindet sich ein neues "F-Zero", wengleich "Wave Race" in sehr ähnlichen Gewässern schwimmt.

"Kirby's Air Ride" scheint wieder auf dem Terminplan zu stehen, wobei die Veröffentlichung in Japan bereits diesen Sommer ansteht. Außerdem wären da noch das mysteriöse "Buggie Boogie", das 64DD Design-Pack "Creator" und eventuell "Pocket Monster 64DD". Im Moment sind darüber hinaus nur noch zwei Titel relevant. "Jungle Emperor Leo" wird gemeinsam mit dem Animationshaus Tezuka Production (das Studio von Osamu Tezuka, Schöpfer des "Astro Boy") hergestellt. Daneben entsteht in Zusammenarbeit mit Rare das Spiel "Banjo-Kazooie" (früher "Dream"). Über dieses Game ist nicht viel bekannt. Der Vorsitzende von NOA, Howard Lincoln, behauptet lediglich, daß dieser Titel für die N64-Konsole etwa den Stellenwert haben wird wie "Donkey Kong Country" für das SNES. Wir werden Sie jedenfalls über die

Entwicklung von Banjo-Kazooie auf dem laufenden halten. Aber "Leo" (oder "Kimba", falls Sie je die westliche Version in die Hände bekommen haben) ist viel bedeutender, als Sie zunächst glauben werden. Die Abenteuer des kleinen weißen Löwen kamen kürzlich in die Schlagzeilen, als sich Disney's "Lion King" verdächtig nahe an die 25 Jahre alte Anime-Geschichte anlehnte. Nicht so wichtig, mögen Sie vielleicht denken. Wenn Sie sich aber über den enormen Erfolg der Löwenabenteuer in Japan klar werden, wird Ihnen bewußt, was für einen Megahit Nintendo hätte landen können, wenn sie ihn an der Hand gehabt hätte. Überflüssig zu erwähnen, daß Miyamoto den Fall noch nicht zu den Akten gelegt hat. Über zwei "Zelda"-Games, Updates zu SNES-Hits und streng geheime Projekte werden wir wohl erst mehr erfahren, wenn Nintendo die Zukunftspläne des Unternehmens enthüllt

Yoshi's Island 64



Mystical Ninja 64



Nagano Winter Olympics '98



Legend of Zelda 64



Star Fox 64



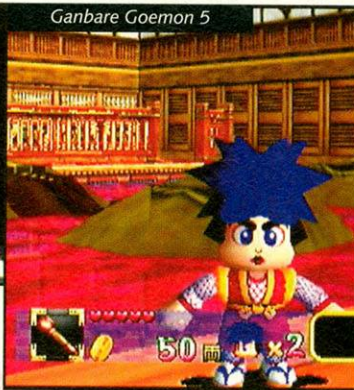
Konami

N 64-Entwickler lassen sich üblicherweise in drei Kategorien einordnen: Firmen, die von Anfang an gegründet wurden, um NES- oder SNES-Games zu produzieren, Unternehmen mit vielfältigem Betätigungsfeld, die ein Stück des gewaltigen Videospielkuchens abbekommen wollen und schließlich solche, die aus dem Spielautomatenmarkt her bekannt sind.

Konami ist ein Vertreter der letzten Gattung. Das Unternehmen startete im Jahre 1973 und hatte seine ersten Erfolge mit Arcadegeräten wie "Scramble", "Frogger" und "Super Cobra". Wie in vielen anderen Fällen war es ein Deal mit Nintendo, der den großen Profit einbrachte. Die Verkäufe stiegen von zehn Millionen Dollar im Jahre 1987 – vor der Veröffentlichung des ersten NES-Titels "Gradius" – auf 300 Millionen Dollar nur fünf Jahre später. Einen großen Verdienst daran hatte der westliche Titel "Teenage Mutant Ninja Turtles". Das war das erste Game, das vier Millionen Mal über den Ladentisch ging. Die leichte Krise vor einigen Jahren scheint nun überstanden zu sein. Die japanische Zentrale und die Büros in Chicago konzentrieren sich voll und ganz auf die Next Generation-Konsolen und speziell auf das N64.



Dracula 3D



Ganbare Goemon 5



J-League Perfect Striker

Das Spiel "Mah Jong Master" hat in Japan bereits das Licht der Welt erblickt, mit ihm der Tophit "Power Pro Baseball 4" und das brillante "J-League Perfekt Striker". Bei uns ist der letztgenannte Titel als "International Superstar Soccer 64" bekannt. Nun hat Konami das lange erwartete Game "Dracula 3D" herausgebracht, welches bei uns zweifellos als "Castlevania 64" erscheinen wird. Es handelt sich dabei um ein Update der klassischen SNES-Formel. Auch ein neues "Hyper Olympics"-Spiel namens "Nagano Winter Olympics 98" sowie ein weiteres Baseballgame "Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr." werden in Kürze veröffentlicht. "Final Round 64" und der 3D-Fighter "Battle Dancers" sind in Japan ebenfalls für dieses Jahr vorgesehen. Es ist jedoch "Ganbare Goemon 5", welches wirklich für Aufsehen sorgen wird. Dabei handelt es sich um ein weiteres SNES-Rol-

lenspiel-Update, das sich an "Mario" anlehnt und in einer vollwertigen 3-D-Umgebung im Japan des 16. Jahrhunderts angesiedelt ist.

Konamis Generaldirektor Nagata Akihiko hat einmal angedeutet, daß eine europäische Veröffentlichung von Spielen mit japanischen Charakteren, wie z.B. "Goemon 5" (US-Arbeitstitel "Mystical Ninja 64") und "Parodius", sehr unwahrscheinlich ist. Angemerkt sei allerdings, daß er mit den beiden erwähnten Titeln schon unrecht



Mah Jong Master

hatte. Auf was können wir uns bei Konami noch freuen? Mehr Updates von Klassikern! Halten Sie Ausschau nach den Ankündigungen von "Twin Bee", "Parodius", "Gradius", "Contra" und sogar einer N64-Version der letzten RPG-Veröffentlichung "Suikoden"!

Enix

E nix wurde 1975 gegründet und hat neben seiner Videospielvergangenheit auch Interessen im Verlags- und Spielwarengeschäft. Das Unternehmen beschäftigt fast 150 Mitarbeiter und setzt jährlich etwa 33 Milliarden Yen um (ca. 460 Millionen DM). Am meisten Aufmerksamkeit erregten Yuji Horii's "Dragon Quest"-Games. Das erste davon erschien 1987 auf dem NES. Das "Dragon Quest"-Merchandising könnte Enix ewig ernähren.

Leider hat sich die Firma nach "Dragon Quest VI" (und dem Update von Version III) auf dem SNES zur PlayStation abgewandt und dort den siebten Teil herausgebracht. Im Moment gibt es auch noch keine Pläne, die "Dragon Quest"-Serie dorthin zurückzu-



Wonder Project J2

bringen, wo sie hingehört, nämlich auf das Nintendo 64. Statt dessen haben wir das interessante, aber fehlerhafte "Wonder Project J2" zu sehen bekommen. Aber keine Sorge! Enix plant, mehr Games für das N64 zu produzieren, indem Titel von Drittherstellern an Bord genommen werden. Die erste Frucht dieser Entscheidung ist Treasure's "Go Go! Troublemakers", welches Ende Juni in Japan in die Läden kommt (siehe Preview in diesem Heft).

Bandai

D ieses global operierende Unternehmen war bei uns vor allem durch seine Power Ranger-Spielsachen bekannt. Ein ähnlicher Streich gelang nun mit der Auslieferung des virtuellen Lebewesens Tamagotchi. Dieser digitale Einzeller ist in Ost und West gleichermaßen beliebt und besitzt inzwischen schon Kultstatus. Von diesem frischen Ruhm wird Bandai noch lange zehren.

Zu Beginn dieses Jahrzehnts wickelte Bandai für einige Jahre praktisch den Vertrieb von Nintendo in England ab. Daneben beaufsichtigte das Unternehmen in den 70er Jahren den Vertrieb früher NCL-Produkte. Bandai nimmt nun etwa 1,2 Milliarden Dollar pro Jahr ein, wobei die Firma in jedem Bereich der Elektronik aktiv ist. Die Palette der Aktivitäten reicht von TV-Shows bis zu einer 50%-Beteiligung an Sega.

Was Bandais Pläne in Sachen N64 angeht, ist noch nichts darüber bekannt, daß die Power Rangers oder irgendein anderes ihrer

Besitztümer für diese Konsole lizenziert wären. Wenn die Power Rangers oder der Tamagotchi doch umgesetzt werden sollten, können Sie eher ein richtig amerikanisches Game erwarten, anstatt der originalen japanischen TV-Sentai-Serie, von der die Rangers abstammen. Richtig freuen können Sie sich aber schon mal auf "Lode Runner 64". Dies wird ein Update des legendären, aber schon alten Plattformers aus den 80ern. Das Original bot wirklich wenig mehr als Plattformen, Leitern und der Fähigkeit, Löcher zu graben. Wohin sich das Spiel also weiterentwickeln wird, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Hoffentlich aber Richtung 3-D!

Der Top Anime-Titel "SLG Super Robot Spirits" wird folgen und unter dem Banpresto-Banner herauskommen. Die Hoffnung auf mögliche Games auf der Grundlage von Titeln wie "Dragon Ball Z" oder "Sailor Moon" brauchen Sie wohl auch noch nicht aufgeben. Jedoch sollte man sich immer fragen, was Sega mit dem Material anstellen wird.

Namco

Zunächst begann das Unternehmen als Betreiber von Schaukel- und Pferden auf dem Dach eines Kaufhauses in Yokohama. Später blühte Namco als Spielautomatenhersteller auf und brachte solch legendäre Titel wie "Pac Man" oder "Xevious" heraus. Als die Firma dann einer der ersten zwei Lizenznehmer von Nintendo wurde, gewann es noch zusätzlich an Bedeutung.

Seit damals hat Namco eine lange Liste von NES- und SNES-Titeln veröffentlicht, obwohl es

zwischen Hiroshi Yamauchi und dem Namco-Chef Masaya Nakamura zu einer Fehde kam, die niemals ein richtiges Ende fand. Grund dafür war, daß NCL sich bald nach den anfänglichen Vereinbarungen dafür entschied, Namco den Status als besonderer Entwickler zu entziehen. Es besteht kein Zweifel daran, daß dieser Zwist auch der Grund dafür war, daß sich Namco so eng mit Sony verbrüdete, als die PlayStation auf den Markt kam. Die Geburt des N64 hat die zwei Rivalen wieder zusammenge-

bracht. Mit "World Stadium Baseball 64" und wahrscheinlich einem RPG (wenn auch die Gerüchte um "Tales Of Phantasia 64" nicht richtig sind) stehen dieses Jahr zwei Games vor der Veröffentlichung. Ob wir N64-Versionen von den absoluten Top-Fightern "Tekken 1 bis 3" und "Soul Edge" oder den klassischen Rennspielen "Ridge Racer" und "Rage Racer" sehen werden, ist zu bezweifeln. Glauben Sie aber nicht, daß zukünftige "Pac Man"-Abenteuer ausgeschlossen sind! Denken Sie an diese Worte!

Hudson Soft

Zusammen mit Namco brachte Hudson Soft die Dritthersteller-Lawine ins Rollen, als sich die Unternehmen 1984 mit Nintendo für das NES-Format einig wurden. Davor arbeitete Hudson eigentlich an Spectrum-Software und brachte das unsterbliche "Stop The Express", sowie einen Vorgänger von "Pang", dem immerwährenden Ballon-Shooter, heraus. Der Kurswechsel stellte sich als eine weise Entscheidung heraus. Hudsons erster NES-Titel "Roadrunner" verkaufte sich über eine Million mal, während sich die Absatzzahlen für Computer-Software im fünfstelligen Bereich bewegten.

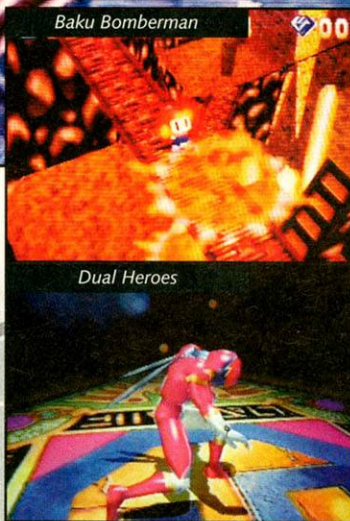
"Bomberman" wird von vielen als das weltbeste Multiplayer-Game bezeichnet – eine Aussage, die wir nicht bestreiten wollen. Auf dem SNES wurden insgesamt fünf Versionen herausgebracht, wobei allerdings keine allzu stark vom Grundkonzept abwich. Das wird sich aber nun mit "Bomberman 64" ändern. In dieser Auflage hat das Game nämlich weit mehr als nur einen neuen Anstrich erhalten. Das ganze Ding wurde von Grund auf überarbeitet, um ihm eine solide 3-D-Umgebung zu beschreiben. Hudson besteht allerdings noch auf der Tatsache, daß das Prinzip das gewohnte sein wird: Gegner werden mit Bomben gesprengt, die Umgebung ist surreal und eine große Kiste mit Power-Ups darf auch nicht fehlen. Da erübrigt sich wohl fast anzumerken, daß dieses Game das Potential hat, mit "Mario Kart 64" auf einer Stufe die Rangliste der besten



Baku Bomberman

Multiplayerspiele anzuführen. Interessanterweise wurde auch über eine Rollenspielversion sowie über eine Multiplayer-Option gesprochen, die über die vier N64-Slots hinausgeht. So soll es acht oder gar zehn Spielern ermöglicht werden, auf einer Maschine zu kämpfen – wie in der Saturn-Version. "Ein Multitap für das N64 ist eine Möglichkeit", gibt ein Hudson-Sprecher unumwunden zu. "Denken Sie daran, daß wir schon einmal für das SNES ein Multitap entwickelt haben und rufen Sie sich ins Gedächtnis, was daraufhin passierte." Ganz recht.

Hudson trägt auch in Sachen Beat'em-Ups sein Scherflein zum Erfolg des N64 bei, und zwar mit "Dual Heroes". Unglaublicherweise ist dies der erste Prügelspiel-Titel, der für die N64-Konsole angekündigt wurde. Mit Hudsons Markenzeichen, dem geschickten Design, einigen herrlichen Polygoncharakteren und dem Versprechen spektakulär fortschrittlicher AI-Gegner-Routinen könnte dieses Spiel jedoch sogar zum Referenztitel



Dual Heroes

avancieren. Außerdem gibt es noch zwei Sport-Games – "Power League 64" (ein Baseball-Spiel) und "Soccer 64" – sowie das unbekannte "Touken Road: Brave Spirits", was sich für uns verdächtig nach einem Plattform-Beat'em-Up anhört. Gänzlich unbekannt ist auch der Titel "Kindaichi Shonen No Jikenbo". Alles in allem ist es eine geschäftige Zeit für Japans meistgeliebte Entwickler. Den Ergebnissen ihrer Arbeit wird in der Zukunft sicher die gebührende Ehre zukommen. Wenn sie nur jemand überzeugen könnte, eine 3-D-Version von "PC Kid" zu machen...

Bottom Up

Bottom Up ist wahrlich der passende Name für die Firma, die das Sumo-Ringer-Game "64 Ozumo" entwickelt hat. Viel gibt es darüber nicht zu berichten, da dieser Sport in europäischen Augen nicht gerade durch Abwechslungsreichtum glänzt. Außerdem lag bisher noch keine einzige Computer-Simulation vor, die nur entfernt spielbar gewesen wäre (außer vielleicht der Sumo-Teil in Epyx' "Winter Games").



Tecmo

Dieses Unternehmen zeichnet für "Ninja Gaiden Trilogy" und die vielen Inkarnationen des japanischen Fußball-Management-Games "Captain Tsubasu" verantwortlich. Es war aber "Tecmo Super Bowl", welches die Besitzer von SNES-Konsolen richtig in Fahrt brachte. In einigen Ecken des World Wide Web wird dieser Kult-Sportserie noch immer viel zu viel Zeit und Raum gewidmet. Dies ist dann auch sicher der Grund für die laufende Entwicklung von "Tecmo Super Bowl 64". Eine interessantere Neugier für uns stellt da eher die Tatsache dar, daß der 3-D-Fighter "Dead or Alive" auf das N64 kommt. Dieser Titel ist vor allem berühmt für die pneumatische Oberweite seiner weiblichen Hauptdarstellerin. Nett, wenn Sie auf so etwas stehen.

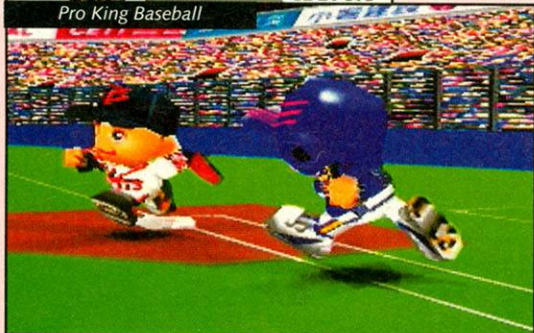


Dead or Alive

Imagineer

Bisher scheint sich Imagineer ein komfortables Auskommen dadurch gesichert zu haben, daß die Firma SNES-Umsetzungen bekannter Computertitel produzierte. Darunter so starke Simulationen wie "Populous", "Mega Lo Mania", "Powemonger", "Sim Earth" und "Sim Ant", sowie das hierzulande indizierte "Wolfenstein 3D".

Auf dem N64 sieht das Programm des Unternehmens dagegen deutlich anders aus. In Japan ist "Pro Baseball King" bereits erschienen, "J-League Dynamite Soccer" wird bald herauskommen und "Multi-Racing Championship" steht demnächst dank Ocean in europäischen Läden.



Vorbild für den letztgenannten Titel ist ganz klar "Sega Rally". Das Spiel kann mit einigen netten Off-Road-Grafiken und tollen Licht- und Raucheffekten aufwarten. So wird das Game auch wahrscheinlich das erste ernstzunehmende 3-D-Roadracing-Spiel sein, das nach Europa kommt. Dies wird dann unzweifelhaft einen Vorteil gegenüber "Top Gear Rally" und "Rev Limit" darstellen. Gleichermaßen vielversprechend ist "Holy Magic Century", (siehe auch Preview in dieser Ausgabe). Mit einem Namen wie diesem kann es sich dabei natürlich nur um ein RPG handeln. Unter Einarbeitung des nunmehr bekannten "Mario 3D"-Stils verspricht dieses Game all die Hauptelemente eines Rollenspiels, wie

Gasthäuser, Waffenläden, gruselige Wälder und Kampfsequenzen. Mit dieser ansprechenden optischen Erscheinung und dem Mangel an RPGs auf dem N64 wird sich der Titel wohl sehr gut verkaufen, zumindest in Japan. Zuletzt wäre dann noch "Reason" zu nennen. Diesen Titel hat jedoch noch niemand zu Gesicht bekommen, in Fernost wird die Geheimhaltung eben traditionell großgeschrieben.

Vic Tokai

Viele Leute waren überrascht, als bekannt wurde, daß Nintendo Vic Tokai eine N64-Lizenz zukommen läßt. Dies hing vor allem mit der Tatsache zusammen, daß die bisherigen Produkte der Firma, einschließlich der letzten PC- und Saturn-Titel, nie besonders überzeugten.

"Dark Rift" aber, welches in den USA entwickelt wird, sieht recht beeindruckend aus. Das Beat'em-Up nützt die Lightsourcing-Effekte der Maschine sehr gut aus und bietet außergewöhnliche Combatmoves. Was für eine Art Game sich jedoch hinter Tokais anderem N64-Titel "Wet Corpse" verbirgt, bleibt noch der Phantasie überlassen.

Video System

Video System ist eine der unbekannteren japanischen Produktionsfirmen. Sie entwickelten "F1 Grand Prix" und "Super Volley 2" für das SNES.

Bei "Sonic Wings Assault" konnte sich das Unternehmen die Programmierung durch die "Pilotwings 64"-Autoren Paradigm sichern. Unnötig zu erwähnen, daß der Schlick sehr ordentlich gelungen ist. Trotz der Flugsimulationsoptik ist "Sonic Wings" ein recht arcade-orientierter Blaster. Amerikanische und russische Flieger kämpfen über beeindruckend texturierten Feldern und solide



anmutenden Städten. Daneben existiert im selben Hause noch ein weiteres Projekt mit dem Titel "XSW-1", ein bisher namenloses 3-D-Shooting-Game, sowie die obligatorische Umsetzung des japanischen Brettspiels "Honkaku Yonin Uchi Mah Jong".

ASCII

Europäern mag das fernöstliche Unternehmen ASCII gänzlich unbekannt sein. Hierzulande haben Sie wahrscheinlich höchstens von der SNES-Umsetzung des klassischen Amiga-Titels "Spindizzy Worlds" und den erschreckenden Versionen des "Dungeon Master"-Clones "Wizardry" gehört. Momentan hat die Firma auf dem auslaufenden

SNES in Japan großen Erfolg. Sie produzieren dort eine anscheinend niemals endende Reihe von RPGs und den Megahit "Mini 4 Wheel Drive Shining Scorpion". Gerüchte gehen um, daß ihr erstes Projekt für das N64 (genauer das 64DD) "Derby Stallion 64" sein wird. Und wenn sich das für uns auch nicht gerade sehr aufregend anhört, so ist der Erfolg in Japan schon vorprogrammiert.

T&E Soft

Dieses Unternehmen zählt zu den weniger bekannten Entwicklern, die den Sprung vom SNES zum Nintendo 64 machen. Ihr bekanntester Titel ist "Pebble Beach Golf Links", so daß es denn auch wenig überrascht, daß an einer N64-Umsetzung des Games gearbeitet wird. Demnach gilt für eine neue Generation von Golfans: Eine japanische Firma

entwirft Simulationen amerikanischer Golfkurse. (Warum auch nicht, bei Seta und "St. Andrews" hat es ja auch funktioniert – oder?)

Nichts ist dagegen darüber bekannt, ob die Spiele "Waialae Country Club" und "Augusta Golf" ebenfalls folgen werden, aber T&E hat immer noch die Möglichkeit uns mit "Cu-On-Pa" zu begeistern. Auch bei diesem

Projekt ist etwas Verwirrung nicht auszuschließen, da es auf einem europäischen PC-Titel mit dem Namen "Endorfun" basiert. Stellen Sie sich das Spiel als eine verrückte Mischung aus Rubiks Zauberwürfel, Twister und Schach vor. Dabei drehen die Spieler vielfarbige Würfel so um, daß die oben liegenden Flächen mit den Farben der Blöcke auf dem Boden übereinstimmen.

Das Game sollte ursprünglich gleich nach dem N64-Start in Japan herauskommen. Seitdem häufen sich aber die Verzögerungen, und die Erscheinung einer sehr starken SNES-Version legt den Verdacht nahe, daß wir das Game vielleicht nie zu sehen bekommen könnten. In Kürze wird T&E zu diesem Thema bestimmt konkret Stellung nehmen.

Treasure

Vor fünf Jahren von einer Gruppe ehemaliger Konami-Programmierer gegründet, setzte das Team sofort die Erfahrung aus Titeln wie "Contra Spirits" zur Produktion von ausgesprochen individuellen Mega Drive-Titeln ein.

"Gunstar Heroes" wurde mit seinem superschnellen seitlichen Scrolling und den sogar für japanische Verhältnisse erstaunlich surrealen Momenten zum Trendsetter. Es folgten zahlreiche weitere Mega Drive-Hits, darunter "Dynamite Headdy", be-

vor die Entscheidung fiel, für Nintendos neue Maschine zu arbeiten. Treasure begann bereits mit der Programmierung, als der Chipsatz des N64 noch nicht einmal ganz fertig war. Wohl kein dummer Zug.

"Go! Go! Troublemakers", welches Enix herausbringen wird, ist das Resultat dieser Bemühungen. Es ist ein Game, das den 2-D-Stil der frühen Sega-Hits widerspiegelt, aber das Ganze gründlich in einen glänzenden 64bit-Mantel hüllt. Das Spiel ist eigentlich nur als "merkwürdig" zu bezeichnen. Der Spieler steuert einen weiblichen Roboter namens Marina. Dieser reist durch Nendoro, um Professor Gumbel zu retten. Natürlich ist das Game voll von rasantem Scrolling und dementsprechender Action (siehe auch Preview in dieser Ausgabe).

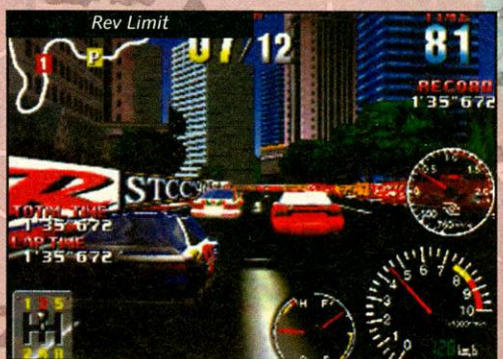


Seta

SNES-Spieler kennen von Seta lediglich die Titel "F1 Exhaust Heat" und "F1 Exhaust Heat 2". Daher erscheint der Name der Firma auf der Liste der N64-Veröffentlichungen doch sehr überraschend.

Das weniger gelungene "The Glory Of St. Andrews" kennen Sie wahrscheinlich schon. Daneben gibt es jedoch noch weitere sechs Games, auf die es sich zu warten lohnen könnte. Natürlich wird ein unvermeidliches Rennspiel darunter sein, "Rev Limit". Dieses sieht glücklicherweise weit vielversprechender als die vergangenen Rennitel des Unternehmens

aus (wenn auch eine Preview-Version noch an Problemen mit der Frame-Rate zu leiden schien). "Wild Choppers" bietet ebenfalls beeindruckende Grafik. Es handelt sich dabei um ein actiongeladenes Helicopter-Combat-Game, das durch erfreulich klare Bodenstrukturen ergänzt wird. Darüber hinaus bedient sich das Spiel Nebeneffekten, um entfernte 3-D-Details zu erzeugen (siehe auch Preview in dieser Ausgabe). Am anderen Ende der Produktpalette finden sich das japanische Schachspiel "Saikyo Habu Shogi" und "Ikazuchi no Goto Ku", eine geradlinige Umsetzung des chinesischen Schach. Dann wären da noch "Morita Shogi 64" und "Super Real Island", über die aber noch gar nichts bekannt ist. Das letztgenannte wird wahrscheinlich eine Art Plattform-Game werden (oder denken wir vielleicht nur an Hudsons "Super Adventure Island"?).



Human

Owohl SNES-Spieler "Human Grand Prix" sehr schätzten, wird die N64-Umsetzung des Titels dem recht unbekannten Entwickler wohl nicht gerade zu neuem Ruhm verhelfen.

Die japanische Version sieht nicht viel besser aus als auf dem SNES, die Rennstrecken lassen Detailschärfe vermissen, und der Ton ist sogar noch schlechter als die Grafik. Es gibt Nebel- und Regeneffekte, sowie die Option, die Reifentypen, den Benzinlevel und die Aerodynamik des Wagens einzustellen. Grund-

sätzlich macht es Spaß, diesen Titel zu spielen, "F1" auf der PlayStation ist jedoch um Längen besser. Ubi Soft hat aber noch etwas Zeit, um Verbesserungen an dem Game vorzunehmen, bis es später in diesem Jahr als "F1 Pole Position" bei uns herauskommen wird. Die ersten Blicke, die wir während der E3 in Atlanta auf die europäische Version werfen konnten, lassen noch kein Urteil zu. Während wir uns noch auf "Human Wrestling" freuen können, hoffen wir eigentlich im Stillen auf eine N64-Version von "The Firemen".

Epoch

Nachdem es Epoch nicht gelang, mit dem berühmten Charakter "Doraemon" in seinen vielen SNES-Veröffentlichungen etwas interessantes anzustellen, versucht man sich nun daran, die Katze mit dem Propellerkopf auf N64-Stan-



dards zu trimmen. Das N64-"Doraemon" ist den SNES-Vorgängern sehr ähnlich, mit Ausnahme der "Mario 64"-artigen Perspektiven, aus denen Sie den kleinen Kerl und seine magischen Taschen betrachten können.

Koei

SNES-Fans werden sich an Koei als einen Entwickler erinnern, der sich auf nicht sehr dynamische Kriegsspiele, RPGs und Strategiesimulationen wie "Romance of the Three Kingdoms" spezialisiert hat. Dennoch beschäftigt Koei weltweit über 500 Mitarbeiter

und setzt jährlich circa 150 Millionen Dollar um. Dies erklärt dann auch, warum diese Entwicklertruppe in den Genuß einer N64-Lizenz kam. Ihr strategielastiges Programmiererteam hat bisher nur "Mah Jong 64" hervorgebracht. Historische Kriegs- und Strategiespiele werden folgen.

HAL Laboratories



AL hat sich mit der "Kirby"-Serie einen guten Namen erworben. Für das N64 sind mindestens drei Titel in Arbeit.

"Fishing" wird es sicher höchstens als Importgame zu uns schaffen. Dagegen baut sich "Mother 3" bereits den Ruf eines der wichtigsten Nintendo-Titel auf. Das Game trägt dazu bei, das Manko an RPGs zu beheben und ist als erste 64DD-Veröffentlichung angekündigt. Wie die vorherigen "Mother"-Versionen für NES und SNES, entstammt auch dieses Spiel den Händen Shigesato Itos. Er ließ jedoch das Feeling der amerikanischen 50er Jahre aus der zweiten Version fallen und entschied sich nun für eine richtige Fantasyatmosphäre. Ito steht auch hinter

"Cabbage" (der derzeitige Arbeitstitel). Dieses Game baut offensichtlich auf der Spielidee auf, die zuerst im PC-Titel "Little Computer People" in den 80ern auftauchte und in jüngster Vergangenheit durch Bandais Tamagotchi-Spielzeuge sowie die "Creatures" einen starken Popularitätsschub erfuhr.



Mother 3



Und es gibt noch mehr (vielleicht)

Die derzeitige Liste der N64-Entwickler ist vor allem wegen der Absenz von ein oder zwei wichtigen Namen bemerkenswert. Während Capcoms "Street Fighter 2" für das SNES lebenswichtig war, stehen Ankündigungen dieser Firma bezüglich N64-Veröffentlichungen noch aus. Das muß jedoch nicht heißen, daß die Programmierer bei Capcom nicht bereits an solchen arbeiten. Eine 3-D-Version von "Ghouls 'n' Ghosts" wurde schon fertiggestellt und lief auch schon. Und vor wenigen Monaten sagte Capcoms Akio Sakai einem Journalisten "Schließen Sie die Möglichkeit nicht aus, daß wir Games wie 'X-Men' oder 'Resident Evil' umsetzen." Nimmt man dazu das Potential für Umsetzungen wie "Street Fighter Alpha", "Street Fighter III", "Marvel Super Heroes Collection", "Dark Stalkers: Vampire Saviour" und gar einen der "Rockman"-Titel, so kann es nicht mehr lange dauern, bis der angesehene japanische Entwickler offiziell seine Unterstützung des N64 bekanntgibt.

Daneben steht auch noch Square mit einer Ankündigung von Nintendo-verbundenen Projekten aus. Ihre Entscheidung, "Final Fantasy VII" für die PlayStation zu produzieren (bis dahin kam jedes "FF"-Game für Nintendo heraus), hat Nintendo mehr Schaden zugefügt, als man dort zugeben würde. Während noch weitere Nachfolger bekannter Squarehits auf dem SNES, wie "Front Mission" oder "Romancing SaGa" bald auf der PlayStation herauskommen werden, hat das N64 nicht den leisesten Hauch von Squares magischem Händchen abbekommen. Und so werden Sie leider auch weiter nicht viel in dieser Hinsicht zu sehen bekommen, jedenfalls bis sich das 64DD etabliert hat. Beachten Sie aber, daß bisher weder "Chrono Trigger 2" noch "Seiken Denetsu 4" (Secret of Mana 3) angekündigt wurden.

Taito glänzt bisher ebenfalls durch Abwesenheit in der N64-Entwicklerliste. Updates der „Bubble Bobble“-Games, "Chase HQ" oder vielleicht auch "Darius" wären alle recht willkommen (na ja, Darius vielleicht weniger...). Auch IREMs "R-Type"-Serie könnte eine 3-D-Kur vertragen, bisher ist dazu allerdings nichts zu vernehmen. Takara, den Schöpfer von "Fatal Fury" und "Art Of Fighting" wird wahrscheinlich niemand vermissen. Dagegen scheint sich Bulletproof Software, verantwortlich für zahlreiche "Tetris"-artige Puzzler, alles andere als verabschiedet zu haben. Somit verbleiben nur noch wenige kleine japanische Entwickler im Unklaren. Darunter Electro Brain, Sofel, Jaleco, Toei, Datam Polystar und Chunsoft. Nichts also, was den Jungs bei Nintendo, Hudson und Konami allzu schlaflöse Nächte bereiten sollte.

Bevor wir es vergessen...

Noch mehr seltsames japanisches Material für die N64-Konsole gibt es mit "Hiryu no Ken 64" von Culture Brain (sie produzierten für das SNES "Golden Fighter", "Ultimate Fighter", und das RPG "First Queen"), "Pro Mah Jong" von Athena (erinnern Sie sich vielleicht an deren SNES-Shooter "Bio Metal"?), "Super Double Yakuman" von Vap, "Cavalry Battle 3000" von Japan System Supply, Asmiks Wrestling-Game "Ultra Battle Royale" und – tief Luft holen – "Jissen Pachi-Slo Hissyouhou" von Sammy Kougyou. Das meiste davon ist obskur und ohne Zweifel sehr japanisch.

Kemco

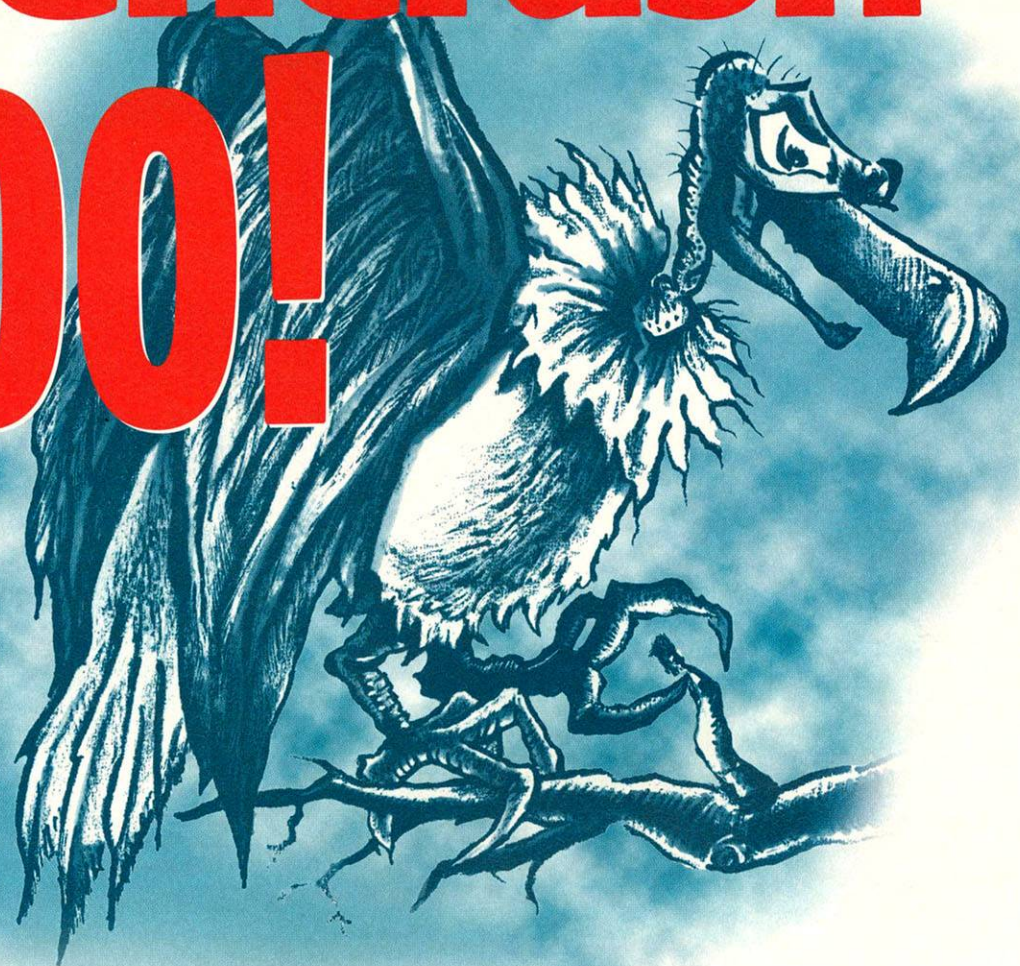


Zur Zeit des SNES brachte Kemco schon einige Titel für diese Plattform heraus, darunter "Dragon View", "Lagoon", "Drakkhen", "Bombuzal" und die "Top Gear"-Games. Viele dieser Spiele waren Versionen existierender europäischer Spiele. An diesem Konzept hält das Unternehmen nach wie vor fest. Die anhängigen Projekte "Blade and Barrel" und "Top Gear Rally" werden beide von westlichen Firmen entwickelt, nämlich von Software Creations in England und den Boss Game Studios in

Amerika. "Top Gear Rally" sieht mit seiner tollen Szenerie und einem Split-Screen-Mode am vielversprechendsten aus. "Blade and Barrel" kann zwar nicht mit ähnlich begeisternder Grafik aufwarten, dafür verspricht dieser Titel einige Zerstörung im Stil von "Blast Corps". Zwei interessante Titel, auf die es sich zu warten lohnt. Ähnliches gilt auch für den bereits offiziell vorgestellten Wintersporttitel "Twisted Edge Snowboarding", der noch dieses Jahr in den Vereinigten Staaten veröffentlicht werden soll.

Aus DOS wird PC Magazin

Datencrash 2000!



Wenn aus Ihren Anwendungen nach dem 31.12.99 kein Fressen für die Geier werden soll, brauchen Sie das PC Magazin. Denn im PC Magazin lesen Sie, wie Sie sich vor dem „Jahrtausendfehler“ bei der Jahreszahlenverarbeitung retten. Außerdem: Linux Special, CPU-Upgrade-Tips und Antivirentools im Test.
PC Magazin – Seite für Seite Computer-Nutzen.



+ Ab 11.8. im Handel! + Ab 11.8. im Handel! + Ab 11.8. im Handel!

PC Magazin

DOS Test • Technik • Praxis

Infos unter <http://www.pc-magazin.de>
oder unter Tel.: 089/202 402 47

HAVE A NICE PLAY

Ein Einblick in Amerikas Spielindustrie

von Artur Hoffmann



In den Vereinigten Staaten von Amerika steht möglicherweise die Wiege der Videogames. Seit dem Start des NES in den 80ern berrschten jedoch Nintendos Maschinen den Markt. Da überrascht es nicht weiter, daß eine ganze Armee amerikanischer Spiele-Entwickler dem japanischen Giganten Treue schwor und auf diese Weise einen einzigartig westlichen Wind in die neue Generation von Nintendo-Games brachte.

Während Miyamoto und andere führende Köpfe der japanischen Entwicklerszene ihre Ad-

ventures und RPGs auf immer surrealere, cartoonartigere und verträumtere Höhen zu hieven versuchten, konzentrierten sich die amerikanischen Programmierer auf andere Genres. Die westlichen Titel reflektieren eine Gesellschaft, welche rasante Action, Sport und extreme Gewalt liebt – genau wie die Filme und das Fernsehen in den USA. Ungerechterweise wurden und werden diese Games immer als verschwenderische Big-Budget-Spektakel präsentiert.

Natürlich führte diese Praxis zu einer Zunahme von Lizenz-

spielen und solchen Titeln, die mehr auf Darstellung als auf Inhalt setzen. Auf der anderen Seite jedoch hat Nintendo einige seiner größten Erfolge der amerikanischen Entwicklerszene zu verdanken. Electronic Arts, die sich gerade dem N64 verpflichtet haben, waren für eine ganze Serie beeindruckender Sportspiele für das SNES verantwortlich. Auch haben wir bereits einige exzellente Umsetzungen von Arcadegeräten aus dem Hause Williams auf den Nintendo-Systemen gesehen, darunter "NBA Jam" und die "Mortal Kombat"-Reihe.

Und dann sind da noch die Ableger der LucasArts-Filme. Diese Titel kommen aus den Federn absoluter Entwickler-Newcomer, wie z.B. Paradigm, wobei Nintendo of America selbst dieses neue Talent fördert. Japan mag ja bisher für den Großteil der N64-Veröffentlichungen verantwortlich sein. Da die amerikanischen Programmierer das System jedoch endlich in den Griff bekommen haben und sich somit immer mehr hochgeschätzte Entwickler um N64-Lizenzen bemühen, scheinen sich die Verhältnisse nun anzugleichen. Höchste Zeit also, sich auf den Hollywood-Faktor einzustellen.



Nintendo und die Vereinigten Staaten – Was bisher geschah

Anfangs zeigte sich Amerika von Nintendos hochtrabenden Plänen nicht sonderlich begeistert. Angesichts des Zusammenbruchs der Konsolenindustrie in den frühen 80ern, namentlich Atari, war es nur verständlich, daß dem NES-System reichlich Mißtrauen entgegenzuschlug. Als Minoru Arakawa und seine kleine Gruppe von NOA-Angestellten im Jahre 1985 versuchten, aus dem Spielhallen- in den Heimgeräte-Markt umzusteigen, trafen sie auf wenig Gegenliebe. Mit viel Durchhaltevermögen waren zwölf Monate später dennoch eine Million Konsolen verkauft worden. Nintendo hatte nicht nur den amerikanischen Hunger nach Heimgeräten wiedererweckt, sondern sogar den ganzen Markt für sich selbst beansprucht (jedenfalls für einige Zeit). Es war daher eine unvermeidliche Folge, daß sich die Entwickler aus den USA schon sehr bald in die Nintendo-Welt einkaufen wollten. Dies war selbstverständlich auch für Nintendo sehr reizvoll, da man anfangs zögerte, eine eigene US-Abteilung aufzumachen, gleichzeitig aber den Geschmack und die Bedürfnisse der amerikanischen Gamer treffen wollte.

Als erste traten die Amerika-

divisionen der japanischen "Nintendo-Freunde" Konami, Data East und Capcom aufs Parkett. 1987 kam dann die erste Welle rein amerikanischer Entwickler hinzu, darunter Acclaim, das von zwei Ex-Activision-Leuten gegründet wurde. Für Electronic Arts, bekannt für den Ankauf großer Sportlizenzen und deren Verarbeitung zu qualitativ hochwertigen Simulationen, bedurfte es jedoch weiterer drei Jahre, um an Bord zu kommen. Die Firma verlor dadurch in der Folgezeit wahrscheinlich Millionen von Dollar. Als das SNES auf den amerikanischen Markt kam, waren die meisten Entwickler bereit, auf dem neuen System zu arbeiten. Allerdings sorgte die Veröffentlichung von Segas Mega Drive dafür, daß Nintendo nie mehr die alleinige Kontrolle über das Videospielbusiness haben würde.

Als das SNES entwickelt wurde, hatte sich Nintendo dem entstandenen Druck gebeugt und seine engen Lizenzbestimmungen gelockert. Dennoch waren die meisten japanischen Hersteller immer noch dazu ver-

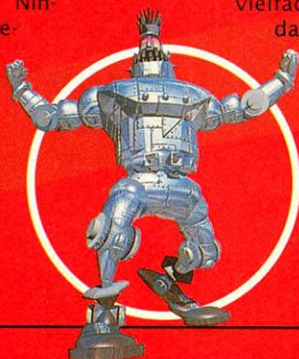
pflichtet, Nintendo für die Herstellung ihrer Cartridges zu bezahlen. Und diejenigen, die solchem Zwang nicht unterlagen, mußten trotzdem zumindest Sicherheits-Chips kaufen. Nun konnten Entwickler endlich dieselben Games für andere Formate produzieren, wie für das Mega Drive. Um den enorm hohen Qualitätsstandard zu halten, wurde allerdings die Anzahl der Titel, die jeder Hersteller herausbringen durfte, limitiert. Ausgenommen waren nur solche Spiele, die in Nintendos interner Bewertung herausragend abschnitten.

In Wirklichkeit machte Nintendo auf diese Art und Weise immer noch genausoviel Gewinn pro Game wie bisher und kontrollierte die Aktivitäten der Dritthersteller in gewohnter Weise. Dennoch wurde die amerikanische Handelskommission vielfach dafür kritisiert, daß sie Nintendo der Preisbindung und unfairen Geschäftsgebarens anklagte, da sie nicht mit den Lizenzschränkungen und den berühmten Sicherheits Chips einverstanden

war. NOAs Peter Main meinte dazu: "Wäre Nintendo ein amerikanisches Unternehmen, hätte niemand ein Wort gesagt."

Inzwischen hat der Kampf um die Marktplatzierung des N64 begonnen. Und wie beim SNES sieht es wieder so aus, als würde die Schlacht in Amerika hart, aber am Ende erfolgreich werden. Und ebenso werden es die meisten, wenn nicht gar alle US-Games bis an unsere Küsten schaffen. Es werden wieder dieselben Themen – Sport, Shoot 'em-Ups und grafikbetonte Action-Spiele – abgehandelt werden, jedoch mit viel mehr Flair und Ambitionen, als es zu den Tagen des SNES je denkbar gewesen wäre.

Nachdem die Amerikaner dem Charme von "Zelda" und Squares beeindruckenden Produkten verfallen sind, ist in den USA nun ein echter Trend in Richtung Rollenspiele zu erkennen. Daher ist es sehr wahrscheinlich, daß die US-Boys auch dieses Genre in Angriff nehmen werden. Bereits jetzt tauchen Beat'em-Ups mit westlichen Kampfstilen auf (stellvertretend sei hier nur Midways "Mace: The Dark Age" genannt). All diese Titel werden zweifellos von den hiesigen N64-Gamern mit offenen Armen empfangen. Lesen Sie also weiter, und bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil.





AMERIKA, deine Entwickler

Paradigm

Paradigm hat sich von einer unbekannten Firma mit einer beeindruckenden Vergangenheit im Bereich der Militärsimulationen zu dem wohl bekanntesten Dritthersteller der USA entwickelt. Und all das fast nur wegen "Pilotwings 64".

Gary Bandy, ein Pilotwings 64-Künstler und gleichzeitig Paradigm-Geschäftsführer, gab dem N64-Magazin eine Lektion in Sachen Geschichte: "Paradigm Simulation begannen im Sommer 1990 mit der Arbeit. Die Gründer arbeiteten bis dahin an Silicon Graphics Workstations für andere Firmen und hatten die Vision einer neuartigen Methode, um Simulationen zu erschaffen. Silicon Graphics griffen uns etwas unter die Arme, und wir kamen mit zwei Flaggschiffen heraus – "Vega" und "Audioworks".

Wir entwickelten zu SGI eine sehr gute Beziehung, als wir mit ihnen an einigen High-Tech-Projekten arbeiteten. Wir schufen auch die Szenerie, ebenso wie die visuellen und akustischen Tools für "Magic Edge". Dabei handelt es sich um ein Unterhaltungscenter, in dem achtzehn verschiedene Flugsimulatoren miteinander vernetzt sind. Dies weckte unseren Appetit auf den Entertainment-Markt, und als SGI mit Nintendo zusammenkamen, empfahlen uns die ehemaligen Kollegen netterweise. Wir hatten keine Ahnung, daß wir Pilotwings machen würden, sind aber nun sehr froh, es getan zu haben."

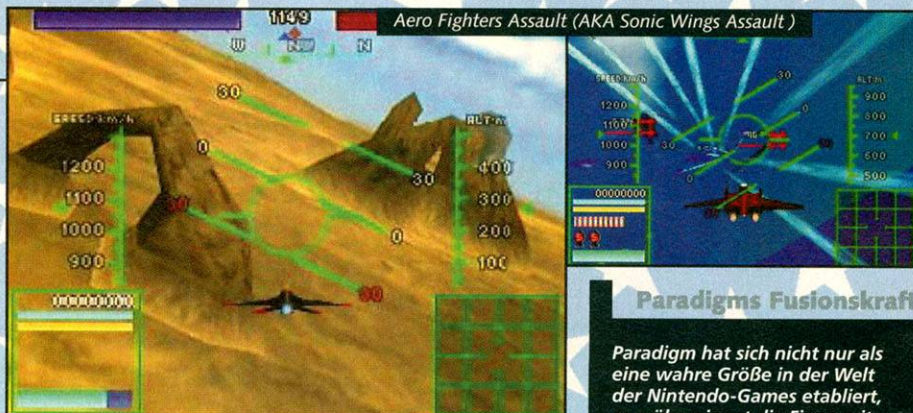
Der Erfolg von Pilotwings 64 bewirkte bei Paradigm einige große Veränderungen. Die Firma wurde in zwei Hälften geteilt, wodurch im Dezember eine separate 50-köpfige Unterhaltungsabteilung entstand. Die beiden getrennten Betriebe werden sich jedoch weiterhin die-

selben Ressourcen teilen. Einen Monat später wurde ein Deal mit dem japanischen Hersteller Video System über drei Games unterzeichnet.

"Der ganze Zweck dieser Dualität ist, jeder Firma zu erlauben, sich darauf zu konzentrieren, was sie am besten kann", erklärt Gary. "Die Unterhaltungsbranche unterscheidet sich sehr stark von der Arbeit an Militär- und Verteidigungsprojekten. Pilotwings war ein gemeinsames Produkt der beiden Divisionen", betont er. "Da es unser erstes Spiel war, behaupteten wir nicht, Game-Experten zu sein. Wir waren Technologieprofis. Daher war es sinnvoll, mit Nintendo zusammenzuarbeiten und von ihrem herausragenden Wissen im Bereich der Videospiele zu profitieren." Die Beziehung entwickelte sich so harmonisch, daß Paradigm über die drei Games für Video System hinaus mit Nintendo schon an einem weiteren Projekt arbeitet, welches aber noch keinen Namen hat.

"Das erste Spiel für Video System wird "Aero Fighters Assault" sein – es befindet sich im Moment in der letzten Entwicklungsstufe", bestätigt Gary. "Während Pilotwings verspielt war, ist "Sonic Wings" weitaus traditioneller, eben mehr wie ein Flugsimulator. Sie werden moderne Jets, wie die F-14, die A-10, eine F-SX, eine Su-35, sowie zwei Bonus-Maschinen fliegen."

Die Feindflugzeuge sind ähnlich vielfältig. Es gibt den Eurofighter, die MiG-34 und die Kafir. Gary dazu: "Alle basieren auf echten Vorbildern. Wir haben



diese dann etwas modifiziert, um für mehr Spaß zu sorgen. Wir konnten einige sehr glaubhafte Manöver einbauen, was recht realistische Luftkämpfe garantiert. Ein Mitglied unseres Teams ist ein ehemaliger F-14-Pilot. Der weiß, wenn etwas echt gelungen ist." Vor allem wird Aero Fighters Assault der bisher realistischste Simulationstitel auf dem N64 sein – auch wenn die vorkommenden Ereignisse reine Fiktion sind. So müssen Sie z. B. Tokio verteidigen, ein Stealth-Kampfschiff im Pazifik angreifen, einen Flying-Fortress-Bomber bei New York zerstören, eine Aufklärungsmission im Grand Canyon fliegen, gegen eine weitere Flying-Fortress antreten (diesmal in den Anden) und am Ende einen alles entscheidenden Luftkampf in der Antarktis siegreich überstehen."

Paradigms Fusionskraft

Paradigm hat sich nicht nur als eine wahre Größe in der Welt der Nintendo-Games etabliert, nun übernimmt die Firma mit ihrem Fusion 64-Paket auch noch eine führende Rolle in der Fremdentwicklung. "Es handelt sich um ein Programm, das wir als Service für Nintendo und andere Entwickler zusammengestellt haben", erklärt Gary Bandy, Hersteller, die das Emulations-System von

Paradigm kaufen, können Entwicklungs-Tools wie Ultravision, eine Echtzeit-Rendering-Engine, nutzen.

Gary beschreibt den Gedanken, der dahintersteckt, folgendermaßen: "Die Idee ist, daß Herstellerfirmen zu uns kommen und mit dem vollgeladenen

Package so umfänglich ausgestattet werden, daß sie sofort loslegen können." Paradigm darf zwar nicht sagen, wer das System benutzt, unter ihren Kunden finden sich jedoch namhafte Unternehmen wie Virgin und Namco. Somit ist es sehr wahrscheinlich, daß diese beiden momentan ihre potentiellen N64-Hits mit einigen von Paradigms Software-Tools schreiben.



Es gibt auch eine letzte Stufe, aber wie schon bei den Namen der neu entstehenden Titel, gibt Gary auch hierzu keinerlei Hinweise.



QUAKE – was ist nur so besonders daran?

Unter Midways anstehender Auswahl an N64-Titeln muß Quake zumindest für all jene, die das Game vom PC (indiziert) kennen, der größte Hit sein. Es handelt sich dabei grundsätzlich um "Doom 64", das auf das nächste Level gehoben wurde; es war schließlich auch dasselbe Team von Midway, das beide Games programmiert hat. Die flachen Sprite-Monster gehören der Vergangenheit an und wurden durch echte 3-D-Charaktere (jeweils aus 150-200 Polygonen gebaut) ersetzt, die Sie nun aus der Ego-Perspektive angreifen. Und während die Level in Doom noch nett atmosphärisch waren, sind Quakes "Mittelalter-trifft-Industriezeitalter"-Abschnitte viel dynamischer und präsentieren sich solider. Zusätzlich wird die Umgebung dadurch verbessert, daß cleveres Light-Sourcing eingesetzt wird und es nun Plattformen und Räume oberhalb anderer durchsuchbarer Zonen gibt. Auch erfährt der Spieler durch das actionorientierte Gameplay und den Reichtum an Waffen, Fallen und Unterwasserpässen ein ganz neues Game-Erlebnis. "Quake 64" mag in Sachen roher Feuergewalt oder Anzahl der Monster vielleicht nicht an "Turok" herankommen, die

Umgebung verspricht aber um ein Vielfaches interaktiver zu sein. Leider wird Quake 64 ohne einen Multi-Player-Modus auskommen müssen. Der Grund dafür ist, daß bei solch komplexer Grafik eine Split-Screen-Ansicht wie bei Hexen schlicht unmöglich ist. Dies ist natürlich schade, wenn man bedenkt, daß der Single-Player-Modus der PC-Version als etwas schwach bezeichnet wurde. Midway ist aber immer noch zuversichtlich, daß die Spannung so weit verstärkt wird, daß der Titel gegenüber Doom 64 einen eindeutigen Schritt nach vorne darstellt. "Es ist vielleicht kein Multi-Player-Game, aber glauben Sie mir, es wird phantastisch", sagt Andrew Hoolan von Midway. Wenn das Game fertiggestellt und bereit für die Weihnachts-Veröffentlichung ist, werden Sie sehen, ob er damit recht behält.



N

Midway



Midway, die uns schon "Doom 64", "Wayne Gretzky", "Cruisin' USA" und "NBA Hangtime" beschert haben, starteten einst als Bally Midway ins Geschäftsleben. Zunächst war die Firma als exzellenter Flipperhersteller bekannt. Der erste Kontakt zu Videogames wurde hergestellt, als sie die Rechte zum Verkauf des "Pong"-Spielgerätes von Atari erwarben. Midway besitzt nun Williams und – seit letztem Jahr – auch Atari Games und den Konsolen-Entwickler Trade West. Dies macht deutlich, daß N64-Spieler sich auf einiges an Spitzenmaterial aus diesem Hause freuen dürften, darunter "Mortal Kombat 4", das erste 3-D-Beat'em-Up in der Serie, und "Robotron X", ein Update des klassischen Williams-Spielgerätes. Eine ähnliche Überarbeitung wartet noch auf "Joust", wenn auch noch keiner so recht weiß, auf welche Weise das Game seine 90-Jahre Kur erhalten soll.

Die "Mortal Kombat"-Serie bekommt mit "MK Mythologies: Sub-Zero", einem Beat'em-Up-Adventure, eine weitere Gelegenheit, ihren Ruf wiederherzustellen (nach der tödlich tragen "Mortal Kombat Trilogy"). Das Projekt des "MK"-Schöpfers John Tobias ist ein Versuch, die Geschichte von Sub-Zero darzustellen, der die Semi-3-D-Welt des Plattformers durchquert und dabei auf andere bekannte "MK"-Charaktere trifft.

Wieder zurück im Land der Arcade-Umsetzungen, sehen wir erste Zeichen dafür, daß "San Francisco Rush" eine starke Verbesserung zu Cruisin' USA sein wird. Multiple Wege führen durch die Level, und die Grafik kommt an die Qualität des Spielhallenvorbildes heran. Mit "War Gods", "Biofreaks" und

Ataris "Mace: The Dark Age" kündigen sich dazu noch weitere Beat'em-Ups an. Die Charaktere und die Waffen in "Mace", darunter Schwerter und Kriegssäbe, sollten den Titel über die anderen Fighting-Games von Midway hinausheben – speziell über die etwas "Street-Fighter"-gründige MK-Serie.

Angespornt durch den Erfolg der N64-Umsetzung von Doom versucht sich Midway nun auch an "Quake" und "Hexen", einem Fantasytitel, der die Technologie von Doom verwendet. Während der große Klassiker dem Spieler aber alle Arten von Waffen zur Verfügung stellt, orientiert sich der Stil von Hexen eher an Schwertern und Magie. So bietet der Titel Zaubersprüche und -stäbe sowie eine ganze Palette von magischen Gegenständen. In einigen Stufen fliegen Sie sogar.

Leider werden die Level-designs denen der PC-Version entsprechen. Nebeneffekte und die Filter-Fähigkeiten des Gerätes verbessern die Qualität der Grafik jedoch stark. Am besten ist aber der 4-Player-Modus im Stile von "Mario Kart", in welchem der Spielspaß des originalen Deathmatches wieder zum Leben erwacht. Da Quake nun auf dem Programm steht und "Hexen 2" dessen 3-D-Engine verwendet, wären wir wahrlich nicht überrascht, wenn Midway auch diesen Titel auf das N64 portiert.

N

Acclaim



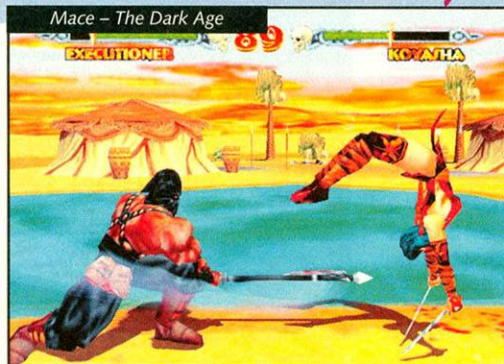
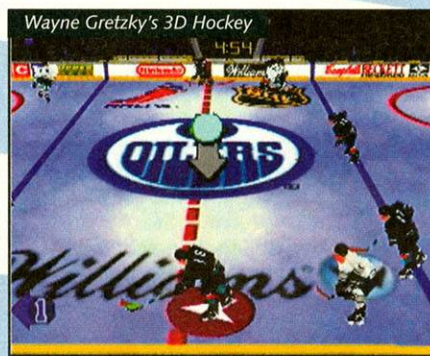
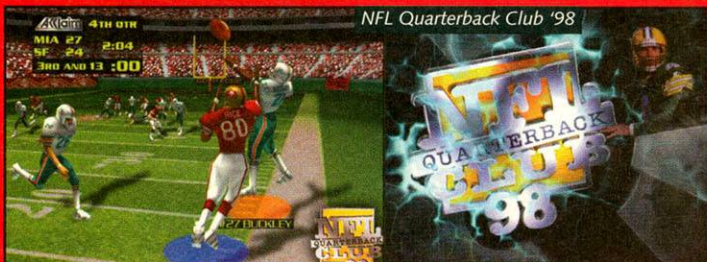
Acclaim wurde im Jahre 1987 gegründet und ist seit den Tagen des NES ein bekannter Name in der Welt der Nintendo-Games. Das Unternehmen hat seinen Wert bereits mit Turok unter Beweis gestellt. Dies ist das erste Game eines Drittherstellers, das an Nintendos Eigenproduktionen herankommt. Das ist wohl auch der Grund dafür, daß die US-Abteilung bereits hart an "Turok 2" arbeitet und (wie uns unsere Quelle wissen läßt) neben Nintendo selbst das einzige 64DD-Entwickler-Kit besitzt. Auf diesem programmiert sie das Spiel für das neue Format.

Für Turok-Fans könnten das großartige Neuigkeiten sein.

Acclaim denkt bereits daran, alle paar Monate billige Extra-Level-Packs herauszubringen.

Vor alledem sollten Sie aber nach "NFL Quarterback Club '98" Ausschau halten. Football-Simulationen sind üblicherweise sehr unschön, diese hier wartet jedoch mit solch detaillierten 3-D-Spieler-Modellen auf, daß Sie schwören würden, daß sie gerendert sind. Möglich wird dies durch den Einsatz des hochauflösenden 640x480 Pixel-Modus des N64. Dieser wurde kombiniert mit gerenderten Stadion-Texturen und Charakteren, die Motion-Capture-Daten von Adrian Murrell, dem Running Back der N.Y. Jets, verwenden.

N



Interplay

Interplay stieg eigentlich bereits 1983 ins Business ein. Allerdings horchten die Gamer erst dann richtig auf, als es 1987 mit Koproduktionen anfang. SNES-Fans erinnern sich sicher noch an "Rock 'n' Roll Racing", "Earthworm Jim" und möglicherweise auch an "Clayfighter". Der letztgenannte Titel wird als erster eine N64-Kur erhalten und als "Clayfighter Extreme" erscheinen. Das Spiel bietet nun verbesserte Animationen, in denen noch seltsamer anmutende Kämpfer auf das Parkett



Earthworm Jim 3



Clayfighter 63 1/2

treten (Möchte irgend jemand "Sumo Santo", eine körperlose Hand, oder die Freiheitsstatue übernehmen?). Auch die 3-D-Power des Gerätes soll zum Einsatz kommen, so daß Kämpfe in Voll-3-D-Umgebungen ausgetragen werden (wenn die zwei Fighter auch immer nur von der Seite betrachtet werden können) und verschiedene Kameraperspektiven das gesamte Geschehen einfangen sollen. Wie schon in vorherigen Clayfighter-Versionen wird die Gewalt von Slapstick-Dummheit und Spritzern von Knetmasse begleitet, anstatt der sonst üblichen Blutbäder. Dies sollte Nintendo gefallen, zumal das Unternehmen die ganze Familie als Zielgruppe im Auge hat.

"Ultra Descent" stand ebenfalls auf dem Programm, wurde aber kürzlich abgesagt. Demnach wird die nächste N64-Veröffentlichung "Earthworm Jim 3" sein, welcher für nächsten April angekündigt ist. Es handelt sich dabei um einen Voll-3-D-Titel für Kanonen-Liebhaber. Der deftige Humor wird dem Spiel erhalten

bleiben, die Kreaturen werden aber alle solide 3-D-Modelle sein. Darüber hinaus wird Jim, anstatt die üblichen bösen Jungs niederzumachen, mit seinen eigenen schlimmen Alpträume konfrontiert, wenn er darum kämpft, sein Gehirn nach einem

üblen Kopfschuß zu reparieren.

Dieses Game wird eigentlich bei VIS Interactive aus Dummerline entwickelt, daher mehr darüber, wenn wir nächsten Monat über europäische Hersteller berichten. **N**

Shiny Entertainment

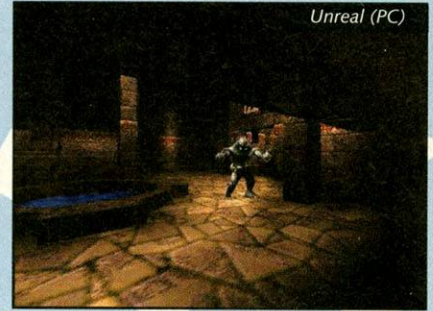
Während Interplay Earthworm Jim 3 im Frühjahr des nächsten Jahres herausbringen will, haben sich dessen ursprüngliche Schöpfer Shiny bisher noch nicht für die Plattform entschieden. Dennoch sollten Sie nicht aufhören, mit der Firma zu rechnen.

"Ich liebe es. Ich denke nur, daß das Cart-Format nicht allzu günstig ist", sagt Dave Perry, der Chef von Shiny. "Ich kann das 64DD gar nicht erwarten - ich glaube, daß es etwa 99 Dollar inklusive eines Games kosten wird. Das wäre toll." Perry stellt in Aussicht, daß das der Moment sein wird, in dem er hervortritt und Shiny auf die N64-Maschine bringt. "Ich habe eine Idee. Wir führen gerade physische Tests durch. Wenn wir erfolgreich sind, wird das ein ganz neues Spiel-Genre werden..." **N**

Epic Megagames

Es ist nicht weiter schlimm, wenn Ihnen dieser Name nicht geläufig ist. Epic schuf sich nämlich bisher seinen Ruf in der PC-Welt. Dort verursachten sie erst kürzlich heiße Diskussionen um ihr "Unreal"-Projekt.

Die PC-Version muß das Licht dieser Welt zwar erst noch erblicken, jedoch wird schon jetzt gemunkelt, daß sie besser als Quake sein soll. Der Titel verfügt angeblich über feiner detaillierte Umgebungen, besseres Echtzeit-Lightsourcing und komplexere 3-D-Monster. Bezüglich der Gerüchte um eine N64-Umsetzung erzählt uns Craig Lafferty aus dem US-Büro



Unreal (PC)

von Epic: "Zu diesem Zeitpunkt ist es noch zu früh, die N64-Version von Unreal zu kommentieren. Ich kann nur sagen, daß sie für das 64DD herauskommen wird. GT wird das Spiel veröffentlichen, wer es allerdings mit Epic entwickeln wird, ist noch unklar." **N**

Singletrac

Bisher entwickelte Singletrac ausschließlich für die PlayStation. Nun einigte sich die Firma als letzter amerikanischer Entwickler mit Nintendo.

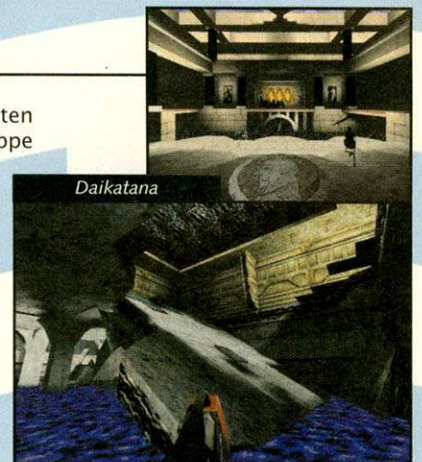
Darüber, was für Games wir erwarten dürfen, gibt es noch keinerlei Ankündigungen. Es

ist aber unwahrscheinlich, daß es der Sony-Hit "Twisted Metal" auf die neue Konsole schaffen wird. Sie können aber durchaus darauf hoffen, daß Singletrac in Zukunft ähnlich explosive Multi-Player-Spiele für das N64 herausbringen wird. **N**

Ion Storm

Erst vor ein paar Monaten gründete eine Gruppe von Entwicklern mit Rang und Namen Ion Storm. Unter den Beteiligten befindet sich auch Doom- und Quake-Schöpfer John Romero. Das Unternehmen hat mit angeblichen Deals über zehn Millionen Dollar und der Ankündigung von drei PC-Titeln bereits Schlagzeilen gemacht. Mindestens eines der Spiele soll die beeindruckende Quake-3-D-Engine verwenden.

Es wurde schon viel darüber spekuliert, ob es einer oder mehrere der Titel, darunter Romeros "Daikatana" und Tom Halls "Anachronox", auf das N64 schaffen. Ion Storms Mike Wilson bestätigte dies nun: "Wir hoffen, daß alle drei im Moment in Entwicklung stehenden Titel auf die N64-Konsole übertragen werden. Unsere Titel sind aber inhaltlich so umfangreich, daß der Speicherplatz zum Problem werden



Daikatana

könnte. Die Entwicklung werden wir nicht selbst im Haus vornehmen, sondern vielmehr ein dritter Produzent, der sich mit dem N64 und der Quake-Technologie auskennt. Jedenfalls werden wir keine Version ausliefern, die von geringerem Standard ist als die PC-Variante. Doom 64 ist großartig, und wie uns bekannt ist, macht auch Quake gute Fortschritte. Sie dürfen daher "Daikatana" Mitte 1998 erwarten." **N**

Gametek

NES-Gamer erinnern sich vielleicht noch an Gametek im Zusammenhang mit Klassikern wie "Caribbean Challenge" und "Vanna White's Wheel of Fortune". Von ihnen kam jedoch auch das exzellente "Spectre". Die Qualitätskontrolle in der Firma wurde durch eine Neustrukturierung des Unternehmens vor einigen Jahren stark verbessert. All das scheint eine gute Voraussetzung für ihr N64-Projekt mit dem Namen "Robotech: Crystal Dreams" zu schaffen. Basierend auf einem großen japanischen

Cartoon, bietet der First-Person-Shooter solide Polygon-Roboter, 3-D-Sound und einen sogenannten Multibranching Chronosync Algorithm (MBCSA). Gametek behauptet, daß MBCSA die Welt des Games auf die Aktionen des Spielers in Echtzeit reagieren läßt. Wer weiß aber, ob es sich hierbei nicht nur um eine sehr technisch klingende Abkürzung handelt. Für die Spieler weitaus interessanter ist die Möglichkeit, seine Maschine vom Kampf auf einen Beobachter-Modus umzustellen. Es gibt insgesamt sogar drei verschie-

dene Modi, wobei jeder seine eigenen Stärken, Schwächen und Steuerungseigenschaften aufweist.



Ocean

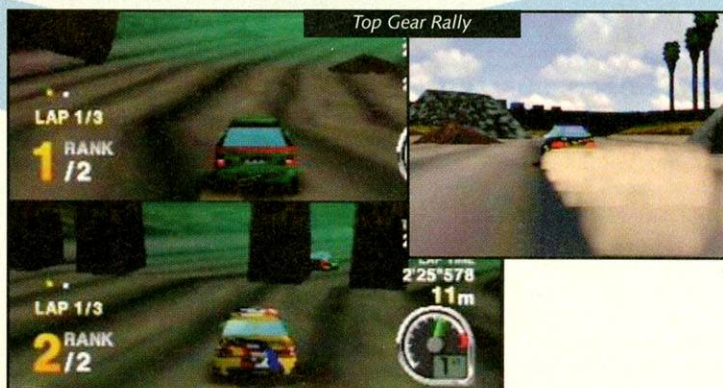
Primär ist Ocean eine europäische Firma. Jedoch ist es ihr US-Team, das an "Mission: Impossible" arbeitet, um es rechtzeitig zum theatralischen Kinostart des zweiten Teils - in diesem Spätsommer - herauszubringen. Glücklicherweise wird das Game weltweit gleichzeitig erscheinen, anstatt wie sonst üblich, erst in Japan, dann in den USA und zuletzt in Europa. Offensichtlich haben wir dies dem Entwickler-Team zu verdanken, das zum Großteil aus Engländern besteht.

Da wir gerade von unmöglichen Missionen sprechen: Genau solche will Oceans amerikanischer Ableger in seinem nächsten Game vollführen. Unser eigener Spion bei Ocean (O.K., es ist der Pressesprecher) enthüllt: "Wir haben die Engine für das zweite Game verbessert und Techniken entwickelt, die sie nicht einmal im Traum in den ersten Titel einbringen konnten." Die ohnehin schon beeindruckenden KI-Routinen die es dem Computer ermöglichen, individuell auf Situationen, Ereignisse oder sogar Töne zu reagieren, ver-

sprechen in der zweiten Fassung noch besser zu werden. "Wir haben bereits haufenweise Material für das Game angesammelt", verspricht unser Informant, "Nun warten wir nur noch auf das Drehbuch von Paramount, um die Richtung der Handlung zu erfahren."

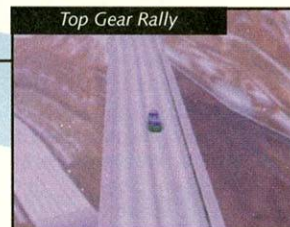


Kemco & Boss Game Studios



Kemco, die US-Niederlassung einer japanischen Entwickler-Firma, hat in Sachen Nintendo eine überraschend lange Geschichte. So brachten sie schon Games wie "Shadowgate" und verschiedene Disney-Titel für das NES heraus, bevor sie "Top Gear" für das SNES schufen.

Mit ihrer N64-Lizenz wenden sie sich dem letztgenannten Titel zu, um diesen in Zusammenarbeit mit Boss Game Stu-



dios als "Top Gear Rally" auf das neue Gerät zu bringen. Ein Split-Screen-Modus, exzellente Wettereffekte, tolle Szenerien und erstaunliche nächtliche Lichteffekte sprechen dafür, daß dies eines der stärksten Rennspiele wird, die für das N64 erscheinen.

Konami

Konami ist zwar eigentlich ein japanisches Unternehmen, hatte aber schon seit den späten 80ern, als das NES auf den Markt kam, Niederlassungen in den USA.

Die meisten Mitarbeiter des amerikanischen Teams arbeiten noch immer an PlayStation-Titeln. Wir wissen aber, daß mindestens ein N64-Game in Vorbereitung ist. Konami äußert sich nicht darüber, welches Spiel es ist, es ist aber höchstwahrscheinlich eine Umsetzung eines ihrer bestehenden PlayStation-Games. Daß dieses dann etwas mit dem amerikanischen Sport zu tun hat, ist auch nicht gerade abwegig. **N**

Sierra

Eine Konvertierung der existierenden PC-Flugsimulation "Red Baron" war vor langer Zeit einmal im Gespräch, als das N64 zum ersten Mal angekündigt wurde. Sierra hat nun aber alle Pläne widerrufen, überhaupt irgend etwas für die Konsolen-Systeme zu produzieren. Statt dessen will sich die Firma vielmehr auf PC und Mac konzentrieren.

Es wurde aber nicht ausgeschlossen, daß das Unternehmen eventuell einen kleineren N64-Entwickler aufkaufen und so doch noch zur Palette der Games für dieses Gerät beitragen könnte. Wir halten Sie darüber auf dem laufenden. **N**

LucasArts

Nach "Shadows Of The Empire" könnten N64-Gamer von LucasArts weitere Titel, auch aus dem Star Wars Universum, erwarten.

Leider gibt es keinerlei Informationen über irgendein anderes Nintendo-Projekt der George Lucas Game-Abteilung. Da gerade der nächste Star Wars-Film gedreht wird, ist es dennoch wahrscheinlich, daß in dessen Gefolge auch ein neues Spiel geplant ist. Und es würde uns nicht allzusehr überraschen, wenn LucasArts auch einige ihrer anderen Lizenzen abstaubt und z. B. Indiana Jones auf das N64 bringt.

Sobald wir Neuigkeiten haben, werden wir diese gleich an Sie weitergeben. **N**

"Schieß" die Tür ein, Kleiner"

Shadows Of The Empire ist der bisher einzige Titel aus dem Hause Lucas Arts. Deren Chef-Programmierer, Eric Johnston erklärt: "In der ersten Entwicklungsphase existierte das Zielgerät noch gar nicht. Und wir entwickelten das Game nicht nur für eine neue Maschine, sondern für eine ganz neue Art von Gerät." Mark Haigh-Hutchinson fügt hinzu: "Als wir begannen, konnten nur die größten (und lautesten) SGI-Computer in unserem Gebäude das Game spielen. Das wollten wir allerdings auch – einen Titel, der auf konventionelle Weise nicht programmiert werden konnte. Die größte Herausforderung, neben der Aufgabe, das Game in die Cartridge zu bekommen, war, uns selbst im Zaum zu halten, während wir das Spiel schufen. Bevor wir uns versahen, gab es schon fünf verschiedene Gameplays in Shadows. Zunächst sahen sie nur wie kleine Differenzen aus (z.B. mit einem Snowspeeder zu fahren, anstatt mit einem Outrigger). Jeder Level brachte aber seine eigenen Herausforderungen mit sich. Die Hover Train-Stufe war die wohl am schwersten zu erstellende. Wir erfuhr, daß es großen Spaß machen kann, ein Multi-Style-Game zu produzieren, aber auch, daß es eine Riesenarbeit verursacht."

Beide bleiben hinsichtlich zukünftiger Projekte schweigsam wie ein Grab. "Natürlich können Sie davon ausgehen, daß wir noch einige Tricks in der Tasche haben", merkt Mark an, während Eric sagt, "alles, was vom Erfolg von Shadows Of The Empire abhängt, würde interessant aussehen, und der Titel verkauft sich ausgesprochen gut...". **N**

Electronic Arts

Electronic Arts, die 1983 vom ehemaligen Apple-Mann Trip Hawkins (damals erst 28 Jahre alt) gegründet wurden, versuchten, den Hollywood-Stil sowohl in ihrem Namen, als auch in ihren Entwicklungen zu verarbeiten. Hawkins lockere Haltung, sein Teamgeist und sein gutes Feeling für Geschäfte sorgten für den raschen Aufstieg der Firma, die heute etwa 300 Mitarbeiter in drei verschiedenen Studios beschäftigt.

EA nahm Nintendo jedoch nicht recht ernst, da die Firma ein Vermögen im PC-Bereich

gemacht hatte. So dauerte es bis zum Jahre 1990, bis EA auf den Nintendo-Zug aufsprang. Das Cartridge-Format bedeutete anfänglich ein großes Risiko, die kleine Armee von Sport-Games des Unternehmens sorgte aber schnell dafür, daß EA einer der größten NES- und später SNES-Entwickler überhaupt wurden.

Bis vor kurzem hielt sich die Firma fern vom N64, was sie mit dem Cartridge-Format und den Kosten begründete. Diese Entscheidung nahm sie aber jetzt zurück. "FIFA 64" ist bereits erhältlich, und wei-

tere Konvertierungen aus dem bestehenden EA Sports-Programm sind schon unterwegs.

Was zukünftige Erscheinungen angeht, hält sich das Unternehmen bedeckt. Gehen Sie aber davon aus, daß es auch Titel wie "John Madden Football", "NBA Live", "NHL Hockey" und "PGA Golf" irgendwann auf das N64 schaffen.

EA verlegt auch Games von Dreamworks, so daß eine Umsetzung des Movie-Games "The Lost World" (Jurassic Park 2) ebenfalls möglich erscheint. **N**

Angel Studios

Wie Paradigm hat auch Angel keinerlei Erfahrung im Bereich der Nintendo-Spiele, besitzt aber eine höchst beeindruckende Vergangenheit im Grafikbereich. Während Paradigms Fachwissen aber in der Welt der Simulationen angesiedelt ist, ist Angel vor allem für atemberaubende Renderings bekannt.

1984 gegründet, kam Angel etwa fünf Jahre später erstmals zu Ehren, als die Firma die VR-Sequenzen für den Film "Der Rasmann" lieferte. Es folgten ein tolles Musikvideo für Peter Gabriels Single "Kiss That

Frog" und im Anschluß daran diverse Annäherungsversuche an die Gamewelt. So schuf das Unternehmen die experimentellen Coin-Ups "Orbit Defenders", "Dr. Megow's Mad Cap Ornithon" und "F-1 NetRace".

"Buggie Boogie" ist Angels erster N64-Titel. Während der letzten zwölf Monate wurde das Game, nachdem Nintendos Shigeru Miyamoto seinen Einfluß des öfteren geltend gemacht hat, radikal verändert. So wandelte sich das Spiel von einem familienorientierten Entdeckungstitel zu einem realistischeren Action-Projekt, das auf Fahrzeugen basiert. Es wird

auch einen 2-Player-Battle-Modus und eine unübliche Time-Attack-Option enthalten, in dem die Spieler Gegenstände einsammeln müssen, die die Eigenschaften ihres Gefährts drastisch verändern. Offensichtlich wurde viel Zeit darauf verwendet, um sicherzustellen, daß sich das Verhalten und das Aussehen der Fahrzeuge korrekt anpassen, wenn die Items aufgehoben werden.

Alles klingt also sehr vielversprechend, und durch Miyamotos magische Hand könnten die Angel Studios sich zu einer nicht zu verachtenden Größe entwickeln. **N**



Diablo

Blizzard

Hier ist ein weiterer anerkannter PC-Entwickler, der nicht als solcher in die Nintendo-Welt eintrat, aber dennoch für die N64-Gamer interessant ist. Es geht um Nintendos Pläne, ihre eigene Version von Blizzards "Diablo", einem exzellenten Action-lastigen Rollenspiel zu produzieren. Es ist unwahrscheinlich, daß die Multiplayer-Option enthalten sein wird. Jedoch sollten die grafischen Möglichkeiten des Gerätes dem Titel eine extra Portion Spannung bescheren, die vor allem in den finsternen isometrischen 3-D-Verliesen und bei den vorgerenderten Monster-Sprites zum Tragen kommt.

H2O

Von Nintendo unter Ataris Nase weggerissen, hat H2O die letzten zwei Jahre an ihrem Anti-Tetris "Phear" gearbeitet.

Das Game, das sich auf dem N64 nun "Tetrisphere" nennt, besticht durch bessere Grafik und einen 2-Player-Modus. Die Grundidee, eine Art "Tetris Attack" in 3-D, bleibt dabei unangetastet. Aus H2O-Quellen verlautet, daß der stark verspätete Puzzler (das erste Game dieses Genres auf dem N64) sich in den letzten Testphasen befindet. Alle Features wie Kettenreaktionen und Explosionen sollen bereits fertig sein. Freuen Sie sich auf eine Veröffentlichung irgendwann in diesem Sommer! **N**

3DO

Das Unternehmen hinter der Konkurrenz-Konsole scheint als solches ein seltsamer N64-Lizenznehmer zu sein. Nintendo hat jedoch schon das O.K. für das Update des 3DO-Titels "Battlesport" gegeben. Dieses soll nächstes Jahr erscheinen.

Das originale Battlesport ist ein futuristisches Sport-Game, das an LucasArts "Ballblazer" erinnert. Es treten zwei Mannschaften mit jeweils zwei Spielern in bewaffneten Hoovercrafts gegeneinander an und versuchen, die Kontrolle über einen glühenden Ball zu erlangen, um diesen in ein Tor zu befördern. Der Entwickler Cyclone Studios muß mit "Battlesport 64" erst noch beginnen. Verbesserte Details an Objekten, komplexere Arenen und die Möglichkeit die Szenerie zu beschädigen, wurden aber schon in Aussicht gestellt. Battlesport ist geboren worden, um auf einem System wie dem N64 zum Einsatz zu kommen", meinte Cyclones Helmut Kobler zu einem Journalisten. "Es gibt die Möglichkeit das Spiel mit einem 4-Player-Modus auszustatten, wenn man zwei Geräte vernetzt. Soviel ich weiß, ist dies möglich, allerdings kann ich nicht für Nintendo sprechen." **N**

DUKE NUKEM – ausgestrippet?

Der PC-Entwickler 3D Realms hat sich bisher noch nicht zur Produktion von Titeln für das N64 entschlossen. Dennoch hat das Unternehmen der englischen Firma Software Creations grünes Licht gegeben, ihr indiziertes Flaggschiff "Duke Nukem 3D" für das Nintendo-System zu konvertieren und von GT Interactive veröffentlichen zu lassen. Das bedeutet, daß N64-Gamer noch mehr Doom-artige Titel zur Auswahl haben werden, wobei dieser letzte nicht gerade die seriöseste Version der üblichen Alien-Invasions-Story darstellt. Darüber hinaus wird der Inhalt des Spiels Nintendo auch einige Kopfschmerzen bereiten.

"Duke Nukem 64" trägt die Schlacht in die Straßen der Stadt, wo die Designer des Titels Sex-Shops, Strip-Shows und sogar schmutzige Kinos für ein unbedingtes Muß gehalten haben. Dies zumindest in der längst schon indizierten PC-Version. Ob Nintendo solche Dinge in einem Titel für ihre Konsole erlauben wird, ist noch offen. George Broussard von 3D Realms hat gesagt: "Eigentlich

wollen wir die Stripperinnen im Spiel behalten. Jedoch weiß ich auch nicht so recht, was passiert, wenn es zu einem Zensurproblem kommen sollte." Das Original machte im Multiplayer-Modus am meisten Spaß. Dort boten die innovativen Straßenschluchten die perfekte Umgebung für Kämpfe unter Spielern, die sich um die besten Power-Ups schlugen und gleichzeitig versuchten, die Aliens zu vernichten. Es überrascht nicht, daß Software Creations das ganze Game neu schreiben und die Nebelmöglichkeiten des N64 voll einbinden wollen. Sie entschieden sich auch dafür, einen Split-Screen-Modus zu integrieren, wo bis zu vier Spieler im "Mario Kart"-Stil antreten. Interessanterweise wurde die First-Person-Perspektive fallengelassen und gegen eine solche ausgetauscht, in der Sie Ihren Duke aus kurzer Distanz von hinten betrachten. Jedenfalls werden auf diese Weise die Abschnitte, welche präzise Sprünge erfordern, viel leichter. **N**

Duke Nukem 3D (PC)



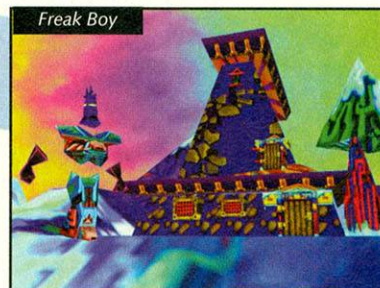
Virgin

Seit Virgin von Viacom aufgekauft wurde, machen die namhaften Verleger weit weniger Furore. Dies erklärt vielleicht auch, warum das N64-Game "Freak Boy" immer noch nicht erschienen ist.

Es hört sich eigentlich nach einer guten Idee an. Eine tolle 3-D-Welt und ein Held, der Gegenstände, die seine Fähigkeiten verbessern, an drei verschiedenen Stellen seines Körpers ablegt. Das

Entwicklerteam wurde durch personelle Veränderungen bereits zurückgeworfen, und so ist es nun völlig ungewiß, ob das Spiel jemals erscheinen wird. Die Gerüchte, die um eine "Command & Conquer"-Umsetzung brodelten, scheinen wirklich bloß heiße Luft gewesen zu sein. Virgin ließ verlauten, daß es "Red Alert" sein wird und nicht der Originaltitel, der sein Debüt auf dem N64 feiern wird. Jedenfalls brauchen Sie von Virgin

bis weit ins nächste Jahr hinein erst einmal gar nichts zu erwarten. **N**





Vic Tokai

Es ist eigentlich die amerikanische Abteilung von Vic Tokai, die an "Dark Rift" arbeitet, nicht die japanische, wie wir im Nippon-Special berichteten.

Sonst wurde von dem US-Büro bisher nichts weiteres angekün-

digt. Der Entwickler hofft jedoch sehr, mit diesem 3-D-Polygon-Beat'em-Up neue Maßstäbe zu setzen (was ihm nach dem enttäuschenden "War Gods" auch zu wünschen wäre).

N

Player 1

Dieser ganz neue Entwickler hat bisher nur an einem einzigen Titel gearbeitet, nämlich an "Robotron X" für GT Interactive. Bei diesem Game handelt es sich um das Update des Williams-Klassikers aus dem Spielhallenbereich, den diese gerade auf das N64 bringen.

Das Game selbst wird mit der PlayStation-Version identisch sein. Es wird 200 Level umfassen, in denen der Spieler sich durch eine flache, aber dennoch dreidimensionale 3-D-Welt feuert. Was die Optik anbelangt, so wird das Game eine bessere Kameraführung als noch auf Sonys Gerät sowie generell verbesserte



Grafikroutinen bieten.

"All die Polygone und Texturen sehen weitaus besser aus, als in unserer vorherigen Version", verlaubbart von Player 1. "Grundsätzlich werden alle N64-Grafik-Effekte genutzt." Und das kann unserer Ansicht nach keine schlechte Sache sein.

N



TIPS & TRICKS

Alle
Challenge
PointsSHADOWS
OF THE
EMPIRE

Teil 2 von 2

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

Überblick:
Der Erfolg Ihrer Mission ist von allergrößter Bedeutung für das Überleben der Rebellen-Allianz. In diesen schweren Zeiten dürfen wir in unserem Kampf um die Freiheit nicht wanken, selbst wenn die Hindernisse unüberwindbar erscheinen. Möge die Macht mit Dir sein.

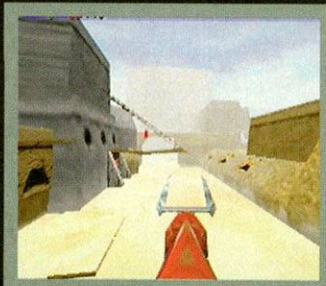
**Priorität:** Top Secret**Nachricht:** Spezialaktionen beim Auffinden aller Missionspunkte**Schwierigkeitsgrad Einfach:** Der Leebo-Scanner (zeigt eine Übersichtskarte der Umgebung inkl. Geheimräume).**Schwierigkeitsgrad Mittel:** Fliegen Sie einen X-Wing-Fighter in der Schlacht um Skyhook.**Schwierigkeitsgrad Schwer:** Unsichtbarkeit und unendlich Munition in den Shoot'em-Up-Leveln.**Schwierigkeitsgrad Jedi:** Die Wampas in den Shoot'em-Up-Leveln folgen Ihnen und helfen dabei, die Gegner zu vernichten.**Zusatzinfos:** Die Zusätze in den Schwierigkeitsstufen Einfach und Mittel erhalten Sie, indem Sie 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.**CHEAT**

Wollen Sie sich selbst der Belohnung berauben, durch Ihre Leistung das Ende des Spiels zu erleben, geben Sie als Namen

"Credits" (wobei der Unterstrich für ein Leerzeichen steht) ein. Achten Sie dabei auf korrekte Groß-/Kleinschreibung. Haben Sie diesen Namen eingegeben, erhalten Sie für jede der vier Schwierigkeitsstufen die Endsequenz sowie die Danksagung an die Mitwirkenden bei der Entstehung des Spiels.

**Priorität:** Streng geheim**Inhalt der Übertragung:** Mos Eisley Challenge Point Information
Challenge Points: Zwölf**Challenge Point 1**

Den ersten Missionspunkt finden Sie auf einem Sims auf der rechten Seite, direkt hinter der ersten Laderampe, an der Sie vorbeikommen. Springen Sie von dieser Rampe in einem sehr flachen Winkel ab und reißen Sie dann sofort die Schnauze Ihres Gleiters hoch, indem Sie den Analog-Joystick zu sich hinziehen. Dadurch landen Sie genau auf dem Sims.

**Challenge Point 2**

Haben Sie den ersten Challenge Point ergattert, halten Sie sich links. Den zweiten finden Sie links neben dem verunglückten Schiff.

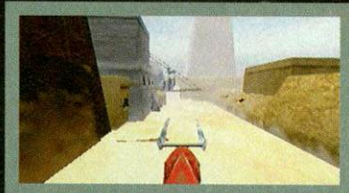
**DIE ERSTEN FÜNF LEVEL VERPASST?**

Einen ausführlichen Test von Shadows of the Empire finden Sie in unserer ersten Ausgabe 7/97. Die Lage der Challenge Points in den ersten fünf Leveln, also die erste geheime Übertragung vom Oberkommando der Rebellen, lesen Sie in unserer zweiten Ausgabe 8/97 ab Seite 73 nach.

Fortsetzung der Übertragung: Mos Eisley Challenge Point Information

Challenge Point 3

Der dritte Challenge Point befindet sich in der Mitte der zweiten Rampe. Auch hier gilt es wieder, durch einen schnellen Zug am Joystick den Gleiter ein wenig anzuheben, um das Kleinod wirklich einzusammeln.



Challenge Point 4

Kehren Sie dann sofort um, denn der vierte Challenge Point befindet sich auf einer zunächst verdeckten Rampe rechts von der zweiten. Erklimmen Sie diese und springen Sie leicht nach rechts. Dann sehen Sie die Nummer vier direkt über sich.



Challenge Point 5

Nummer fünf lebt nicht, sondern ist direkt vor dem Tunnel versteckt. In einer Ecke des großen Gebäudes, das sich davor befindet, hält sich das fünfte Goodie dieses Levels versteckt.

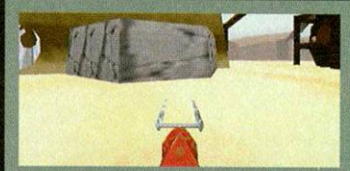
Challenge Point 6

Das ist aber noch nicht alles, was das Gebäude zu bieten hat. Denn auch Challenge Point sechs befindet sich hier. Direkt hinter der Mauer in der linken Ecke verbirgt er sich.



Challenge Point 7

Sobald Sie das dunkelrote Gebilde vor sich sehen, ist auch Challenge Point sieben nicht mehr weit. Schauen Sie einmal in den Ecken auf der linken Seite nach.



Challenge Point 8

Kurz hinter dem siebten Challenge Point kommen Sie zu einem weiteren großen Gebäude mit einer Mauer. Er befindet sich an einer ganz ähnlichen Stelle wie auch Nummer sechs.

Challenge Point 9

Damit haben Sie alle Punkte innerhalb der Stadt abgegrast. Nummer neun finden Sie, wenn Sie direkt nach dem Verlassen der Stadt eine scharfe Linkskurve fahren.

Challenge Point 10

Bei Nummer zehn müssen Sie aufpassen. Dieser befindet sich nämlich direkt über der Sarlacc-Grube. Halten Sie eine angemessene Geschwindigkeit bei, damit Sie nicht hineingesaugt werden.

Challenge Point 11

Auch Challenge Point elf befindet sich wieder über einer Sarlacc-Grube, die genau auf Ihrem Weg liegt.

Challenge Point 12

Sobald Sie in den Canyon gelangen, passieren Sie einen kurzen Tunnel und sofort dahinter einen zweiten. Der letzte Challenge Point dieses Levels befindet sich hier an der Decke. Sie erreichen ihn, indem Sie wahlweise die linke oder die rechte Rampe hochfahren und an deren Ende Ihr Gefährt scharf nach rechts respektive links ziehen.



Zusatzinfo: Swoop Gang

Die Gang, die Sie verfolgen, hat zehn Mitglieder. Bringen Sie Ihr Bike auf die Höhe eines Gegners und hindern Sie ihn daran, durch die immer wiederkehrenden Vergengungen zu fahren. Halten Sie sich dicht am Rand, fährt das Bike Ihres Kontrahenten gegen den Fels oder die Mauer und zerschellt.



Priorität: Streng geheim Inhalt der Übertragung: Imperial Frachter Suprosa Challenge Point Information Challenge Points: Zehn

Challenge Point 1

Die Nummer eins dieses Levels befindet sich im ersten Raum nach der ersten Tür.

Challenge Point 2

Der zweite Challenge Point befindet sich direkt hinter den Unterküften der Sturmtruppen. Nachdem Sie diese passiert haben, halten Sie sich rechts.

Challenge Point 3

Bei den zweiten sich drehenden Zahnrädern gehen Sie ganz um das linke Rad herum. In der Ecke finden Sie den dritten Challenge Point.

Challenge Point 7

Im Frachtraum angelangt, wenden Sie sich nach rechts. Gehen Sie hier durch die erste Tür. Auf der linken Seite auf der zweiten Ebene ist der siebte Challenge Point in einem Kasten versteckt.



Challenge Point 4

Bei den letzten Zahnrädern befindet sich der fünfte Challenge Point auf einem Sims. Springen Sie darauf, um ihn einzuheimsen.

Challenge Point 5

Auf den sich drehenden Plattformen müssen Sie sich bei den hohen Querträgern ducken und bei den niederen darüberspringen. Den fünften Challenge Point finden Sie auf der langen Plattform direkt vor Ihnen.

Challenge Point 6

Im selben Raum wie Challenge Point fünf befindet sich auch Nummer sechs – allerdings genau auf der gegenüberliegenden Seite.



Challenge Point 8

Im selben Raum auf der rechten Seite der zweiten Ebene befindet sich hinten rechts – vom Eingang aus betrachtet – eine Tür. Dahinter ist die Nummer acht ebenso in einem Kasten versteckt.



Challenge Point 9

Nachdem Sie die Brücke auf der rechten Seite der dritten Ebene des Frachtraums passiert haben, finden Sie in dem mittleren Raum wieder eine Kiste. Und was wird da wohl drin sein? Richtig! Challenge Point 9.

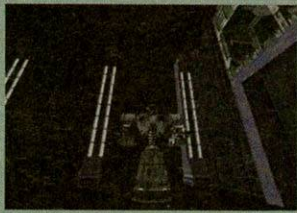
Fortsetzung der Übertragung: Imperial Frachter Suprosa Challenge Point Information

Challenge Point 10

Challenge Point Nummer zehn, der letzte dieser Stufe, verbirgt sich hinter dem Super Computer, der sich hinter dem kampfwütigen Droiden befindet. Letzteren müssen Sie natürlich zunächst eliminieren.



Zusatzinfo: Loader Droiden
Berichten zufolge, die uns unsere Agenten von den verschiedenen imperialen Stützpunkten zukommen ließen, haben Loader Droiden eine entscheidende Schwachstelle in ihrem Abwehrsystem. Der Droide folgt den Bewegungen seines Angreifers und kontert mit einer plötzlichen Entladung aus seinen mechanischen Greifarme. Um ihn zu zerstören, verwenden Sie den Blaster oder die Pulsekanone. Machen Sie dann einen Ausfallschritt zur Seite, drehen Sie sich wieder leicht, um den Droiden erneut anzupeilen, und feuern Sie erneut. Dadurch umrunden Sie wieder Ihren Gegner sukzessive. Diese Technik erlaubt Ihnen, den Droiden ständig in Bewegung zu halten, ohne daß er feuern kann. Allerdings muß dieser Bewegungsablauf schnell ausgeführt werden.



Priorität: Streng geheim
Inhalt der Übertragung: Abwasserkanäle von Imperial City
Challenge Points: Neun

Challenge Point 1

In der spiralförmig nach unten führenden Röhre zu Beginn des Levels befinden sich keine Challenge Points. Gleiten Sie am besten mit dem Jetpack zu Boden und folgen Sie dann dem Tunnelsystem. Auf der linken Seite befindet sich eine kleine Nische mit einer Geheimgtür. Öffnen Sie diese. Allerdings wird der Raum dahinter von einer Wache geschützt. Eliminieren Sie diese, liegt vor Ihnen der erste Challenge Point.



Challenge Point 2

Am Ende des Tunnels befindet sich ein großes Gewölbe. Stellen Sie sich zunächst an den Rand des Wasserbeckens und vernichten Sie die beiden Dianogas, die dort leben und Sie anderenfalls im Handumdrehen einige Ihrer Gesundheitspunkte kosten. Als Gegner von der sicheren (trockenen) Seite sind sie allerdings leichte Beute. Haben Sie die beiden Lebensformen ins Nirwana geschickt, finden Sie den zweiten Challenge Point unter Wasser beim ersten Pfeiler auf der linken Seite.

Challenge Point 3

Durch eine Röhre, mannshoch über dem Wasserspiegel auf der rechten Seite des Gewölbes, gelangen Sie in einen runden, gemauerten Schacht. Unter Wasser befinden sich zwei Schalter. Aktivieren Sie beide, öffnet sich das Gemäuer direkt darüber. In dem kleinen Raum befindet sich neben dem dritten Challenge Point ein Extraleben.



Challenge Point 4

Auch die Nummer vier befindet sich in diesem Schacht. Ungefähr auf Dreiviertel der Gesamthöhe ist ein Durchgang. Verwenden Sie das Jet-Pack, um dorthin zu gelangen. Folgen Sie dem Weg nach oben. Dort angelangt, schließt ein quadratischer Korridor an. Linkerhand finden Sie das gesuchte Objekt.

Challenge Point 5

Gleiten Sie den Schacht mit Hilfe des Jet-Packs wieder bis zur Hälfte hinunter. Dort befindet sich ein weiterer quadratischer Einlaß. Folgen Sie diesem Gang, bis Sie auf den nächsten Schacht treffen. Am unteren Ende befindet sich eine Röhre, in der der fünfte Challenge Point am hinteren Ende auf Sie wartet.

Challenge Point 6

Öffnen Sie die Sicherheitstür. Wieder erwartet Sie ein Dianoga im Wasser. Verwenden Sie dieselbe Technik wie bereits beim zweiten Punkt: Erschießen Sie das Wasserungetüm, bevor Sie selbst in das kühle Naß eintauchen. Den sechsten Challenge Point finden Sie in der linken Ecke unter Wasser.



Challenge Point 7

Wenn Sie in dem Raum auftauchen, in dem ein kreisender Schwenkarm sein Unwesen treibt, ist Nummer sieben nicht mehr weit. Tatsächlich befindet sich der Challenge Point knapp unter der Decke in der Mitte des Raumes, wohin Sie mit dem Jet-Pack ohne Probleme gelangen.



Challenge Point 8

In der nächsten runden Grotte befindet sich der Challenge Point unter Wasser in der Mitte. Hier finden Sie zusätzlich ein wenig Disruptor-Munition.

Challenge Point 9

Nachdem Sie durch die sich drehende Röhre und die Tür gelangt sind, halten Sie sich rechts. Der letzte Challenge Point befindet sich in einer Nische auf der linken Seite.



Inhalt der Übertragung: Abwasserkanäle von Imperial City

Zusatzinfo: Dianoga Lebensformen

Die Datenbank für Bioorganismen der Galaxis enthält Informationen zu der Lebensform namens Dianoga. Laut den dort vorliegenden Informationen handelt es sich um eine aggressive mutierte Abart natürlicher Unterwasserwesen, die sich an das Leben in Kläranlagen und ähnlichen Vorrichtungen angepaßt hat. Ihre Bewegungen und Angriffe unter Wasser sind enorm schnell, die nesselbesetzten Tentakel extrem giftig. Einziger Schwachpunkt ist ihr zyklopenähnliches Auge in der Mitte des Weichkörpers. Treffen Sie auf solch ein Wesen, halten Sie immer sich über dessen Maul auf und schießen Sie auf das Auge. Nehmen Sie die Tentakel nur dann ins Visier, wenn diese eine akute Gefahr darstellen. Halten Sie sich von der Maulöffnung fern und behalten Sie Ihre Luftanzeige im Blick. Wann immer möglich, versuchen Sie ein Dianoga von außerhalb des Wassers zu erledigen, entweder von einem Mauervorsprung aus oder mit dem Jet-Pack über der Oberfläche schwebend. Tauchen Sie immer kurz ein, um diese aggressive Lebensform auf sich aufmerksam zu machen. Der Angriff erfolgt umgehend, wenn im Umkreis von 100 Metern ein Dianoga vorhanden ist.



Priorität: Streng geheim

Inhalt der Übertragung: Raumstation Skyhook – taktische Informationen

Challenge Points: Keine

Ihrem Flug zur Skyhook steht zuerst eine Angriffsflotte aus TIE-Fightern und -Bombern im Weg. Bekämpfen Sie diese nach derselben Methode, wie auch schon in der dritten Episode bei der Flucht von Hoth (siehe erster Teil dieses Beitrags in der Ausgabe 8/97). Zusammengefaßt: Verwenden Sie Ihre Raketen nur für die sehr viel gefährlicheren Bomber und eliminieren Sie sie auch als erstes. Die Fighter hingegen sind bereits nach wenigen Laserschüssen nur noch stellarer Staub. Sind Sie bei der Skyhook angekommen, so ist Ihr erstes Ziel die Vernichtung der Gefechtstürme. Es befindet sich einer an jedem der vier Arme. Diese Abwehranlagen haben eine enorm schnelle Regenerationsfähigkeit. Unsere Geheimdienste berichten, daß der beste und effizienteste Weg darin besteht, entlang der Achsen

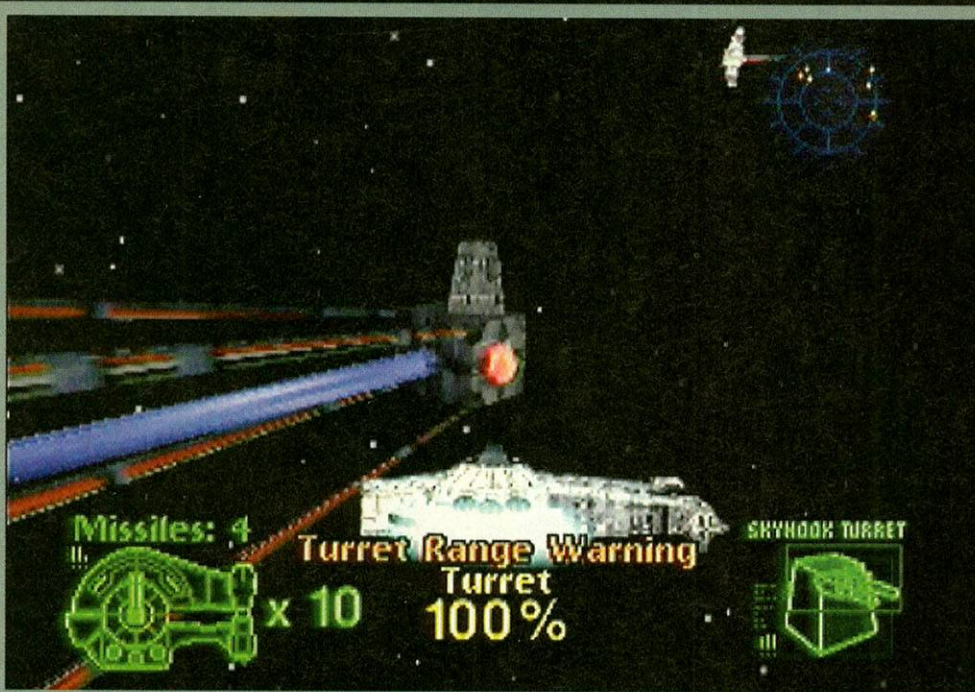
vorzugehen. Nähern Sie sich den Geschützen und verwenden Sie die Bremsen, um möglichst lange zu feuern. Verwenden Sie bevorzugt die Raketen und in den Ladezeiten schnelle Lasersalven. Fliegen Sie nie in gerader Linie auf das Angriffsziel zu, sondern schlängeln Sie sich heran, indem Sie einerseits mit dem Joystick die Richtung und andererseits durch willkürliches Loslassen und Anziehen der Bremse Ihre Geschwindigkeit verändern.

Haben Sie den ersten Gefechtsposten zerstört, fliegen Sie auf derselben Achse auf Nummer zwei zu. Dadurch verhindern Sie Feuersalven von den beiden äußeren Kampftürmen. Lediglich von Ihrem Primärziel wird Sie eine Lasersalve begrüßen. Mit derselben Technik wie zuvor nähern Sie sich diesem jedoch ohne größere

Verluste. Die Türme drei und vier erledigen Sie auf dieselbe Art und Weise.

Während Sie damit beschäftigt sind, die vier Defensivpunkte zu eliminieren, tobt um Sie herum ein regelrechtes Gemetzel. Ignorieren Sie das völlig. Es soll Sie lediglich von Ihrer Aufgabe ablenken. Der Sternzerstörer ist immun gegen jedweden Angriff, und Ihre Kollegen von der Allianz erledigen die TIE-Fighter, die noch in der Gegend herumschwirren. Sobald alle vier Gefechtstürme zerstört sind, fliegen Sie am Ende eines der vier Ausleger direkt in die Skyhook hinein. Nähern Sie sich der Öffnung mit voll angezogenen Bremsen und führen Sie Ihr Schiff um die Behinderungen herum. Haben Sie den Reaktorkern erreicht, feuern Sie eine Rakete ab und ziehen Ihr Schiff in einer scharfen 90-Grad-Linkskurve in den nächsten Arm. Sobald Sie die Skyhook verlassen haben, machen Sie eine 180-Grad-Wendung und fliegen wie gehabt in Richtung des Reaktors.

Wiederholen Sie den zuvor beschriebenen Angriffsplan, bis Sie von jeder der vier Seiten eine Rakete im Kern abgelegt haben. Haben Sie alle vier Pakete abgeliefert, sollten Sie die Skyhook so schnell es geht verlassen. Achten Sie aber dennoch auf die Hindernisse! Schaffen Sie es nicht, innerhalb des Zeitlimits die Station zu verlassen, geht auch Ihr Schiff in der Explosion unter.





Priorität: Streng geheim

Inhalt der Übertragung: Challenge Points in Xizors Palast
Challenge Points: Zehn

Challenge Point 1

Sobald Sie durch die automatische Tür getreten sind, erreichen Sie einen Raum mit zwei Ebenen. Auf der oberen Plattform finden Sie einen Schalter, der – sobald aktiviert – eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raums öffnet. Direkt dahinter befindet sich der erste Challenge Point dieses Levels. Aber Achtung! Trödeln Sie nicht. Die Tür schließt sich so schnell, daß es eine Übung erfordert, sie noch in geöffnetem Zustand zu erreichen.

Challenge Point 2

Sobald Sie den ersten Aufzug erreichen, nutzen Sie das Jet-Pack, um an den obersten Schalter zu kommen. Dadurch gelangen Sie auf den Boden des Schachtes, wo der zweite Challenge Point in Gesellschaft eines Extralebens und etwas Disruptor-Munition auf Sie wartet.

Challenge Point 3

Überqueren Sie die zweite Brücke. Kurz vor deren Ende schalten Sie Ihr Jet-Pack an und fliegen rechterhand in Richtung Fenster. Erledigen Sie zunächst die Wache und streichen Sie dann Ihren Gewinn in Form des dritten Challenge Points sowie zusätzlicher Munition ein.



Challenge Point 4

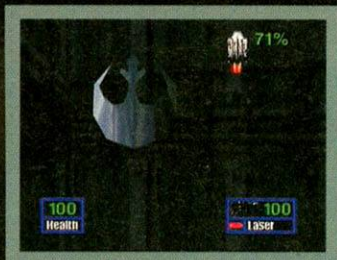
Aktivieren Sie den Schalter und kehren Sie per Jet-Pack zum Aufzug zurück. Ganz oben finden Sie den vierten Challenge Point ... und, wie in diesem Level nicht anders zu erwarten, ein wenig Kanonenfutter.

Challenge Point 5

Im Abschnitt mit den Zahnradern begeben Sie sich auf das zweite. Lassen Sie sich mit angeschaltetem Jet-Pack nach unten gleiten, und schon sind Sie im Besitz des fünften Objekts Ihrer Begierde.

Challenge Point 6

Direkt hinter dem fünften Challenge Point befindet sich eine Geheimtür mit einem schmalen Sims, der Sie direkt in Richtung der Nummer sechs führt. Kehren Sie danach wieder zu dem Raum mit den Zahnradern zurück.



Challenge Point 7

Sobald Sie den Abschnitt betreten, wo ein Absatz neben einem großen Zahnrad entlangführt, lassen Sie sich sanft mit dem Jet-Pack in die Tiefe gleiten. Rechts liegt Challenge Point sieben.

Challenge Point 8

In dem runden Turm, in dem Sie die grün schimmernden Schalter betätigen müssen, finden Sie den achten Missionspunkt in einer schmalen Nische knapp unter der untersten Ebene.

Challenge Point 9

Auf der untersten Plattform auf der gegenüberliegenden Seite des grünen Schalters versteckt sich eine Geheimtür, die neben etwas Disruptor-Munition auch den letzten Challenge Point des Spiels enthält.

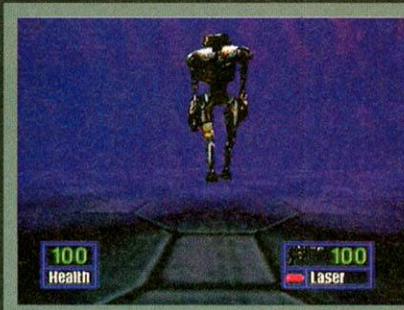
Challenge Point 10

Statt die letzte Brücke in Richtung des Gladiator-Droiden zu nehmen, schlagen Sie genau die Gegenrichtung ein. Am Ende befindet sich wiederum eine Geheimtür, die neben etwas Disruptor-Munition auch den letzten Challenge Point des Spiels enthält.



Zusatzinfo: Gladiator Droiden

Die größte Gefahr in Xizors Waffenfabrik und der wohl mächtigste Gegner im gesamten Spiel ist der Gladiator Droide. Diese Kampfmaschine besteht aus drei völlig autonomen Einheiten. Sie müssen sie eine nach der anderen zerstören, bevor Sie sich eine weitere Kerbe an Ihren Disruptor machen dürfen. Zwar gibt es kein einfaches Kochrezept, um diesen Kampfboliden zu zerstören, allerdings finden Sie hier einige nützliche Hinweise, um einen Vorteil zu erlangen:



Stufe 1

Versuchen Sie sich immer im Rücken des Kolosses zu halten und nur aus nächster Nähe zu feuern. Ähnlich wie Sie bereits auf der Suprosa den Loader-Droiden atomisiert haben, gehen Sie auch diesmal vor. Bewegen Sie sich im Kreis um den stählernen Gladiatoren herum und feuern Sie nach jeder neuen Ausrichtung. Verwenden Sie in der ersten Stufe nur Ihre Blaster-Kanone und heben Sie sich die wirkungsvollere Munition für die Ableger Ihres Gegners auf.



Stufe 2

Fliegen Sie mit dem Jet-Pack in den mittleren Bereich der "Arena" und feuern Sie mit schnellen Pulse-, Seeker- oder Disruptorstößen. Sobald die Antwort in Form von Seekerschüssen erfolgt, lassen Sie sich hinter eine der schützenden Mauern fallen. Sobald der Gegenangriff abflaut, wiederholen Sie Ihren Angriff wie gehabt.



Stufe 3

Als letztes bleibt nur noch der Kopf des Metall-Killers übrig. Die beste Taktik, diese letzte Stufe zu beenden, ist direkt unter Ihrem schwebenden Gegner zu stehen und nach oben zu feuern. Verwenden Sie dazu den Z-Trigger und möglichst den Flammenwerfer. Sind Sie gezwungen, den Disruptor einzusetzen, entfernen Sie sich vor der Explosion weit genug. Da die Entladung etwas zeitversetzt eintritt, sollten Sie einige Schüsse abgeben und sich dann sofort in Sicherheit bringen.



Damit Sie auch die Chance haben, mit dem frisch gekauften "Mario Kart 64" alle Rekorde zu brechen, präsentieren wir Ihnen auf den folgenden Seiten alle Kurse des Renn-Knüllers. von Michael Schmithäuser

MUSHROOM CUP

Luigi Raceway

717m

Ein simpler Kurs im Formel-1-Design, vollgepackt mit Erinnerungsstücken von Luigi. Die ideale Strecke für Einsteiger – keine scharfen Kurven, keine bösen Überraschungen.

1 ● In Runde zwei oder drei taucht an dieser Stelle ein Heißluftballon auf, an dem ein verlockendes Extra baumelt. Das Erhaschen dieses Extras lohnt sich auf jeden Fall, da es sich um einen stacheligen blauen Schildkrötenpanzer handelt. Um ihn zu bekommen, müssen Sie so lange warten, bis der Schatten des Ballons an der Innenseite der Straße erscheint, und dann hüpfen.



2 ● Wenn Sie einen Super-Stern oder einen Dreifach-Turbo parat haben, spricht nichts dagegen, daß Sie über die Sandbegrenzung hinausschießen und die lange Kurve über die Wiese abkürzen.



3 ● Der Tunnel stellt eine willkommene Abwechslung im Einerlei der Strecke dar.

4 ● Da es auf dem Luigi Raceway kaum Schummel-Möglichkeiten gibt, müssen Sie die entscheidenden Sekunden durch gekonntes Schlittern in den langgezogenen Kurven herausholen. Auf diese Art und Weise erhalten Sie in beiden Kurven drei bis vier Mini-Turbos. Besonders wichtig ist ein solcher Geschwindigkeitsschub, wenn Sie den Hügel direkt nach dem Tunnel erklimmen müssen – ansonsten verlieren Sie eine Menge Speed.



Moo Moo Farm

527m

Auch der zweite Kurs glänzt nicht unbedingt mit Abwechslungsreichtum. Immerhin gibt es eine Brücke mit gefährlichen Pfeilern, und ein paar lästige Maulwürfe, vor denen Sie sich in Acht nehmen müssen. Immerhin werden Sie auf der Farm mit der Fahrtechnik auf holprigem Untergrund vertraut gemacht – und die Kühe hinter dem Zaun sind einfach herzerleiernd.



1 ● Vor den Kühen brauchen Sie keine Angst zu haben – sie stehen nur still herum und wollen Ihnen nichts Böses.

2 ● Die hinterhältigen Maulwürfe kommen immer dann aus ihren Löchern herausgeschossen, wenn Sie gerade drüberfahren wollen. Versuchen Sie deshalb, die Löcher weiträumig zu umfahren. Wenn Sie einen Unsichtbarkeits-Geist oder einen Super-Stern aktiviert haben, fahren Sie einfach durch die lästigen Gesellen hindurch.



3 ● Links neben dem Maulwurf-Feld ist ein hervorragender Platz zum Bananenschalen-Abwerfen.



4 ● Die Wiese zwischen den zwei Brücken wäre eine ideale Abkürzung. Doch keine Chance – der Zaun ist unüberwindbar.



Koopa Trooper Beach

691m

1 ● Wenn Sie einen beherzten Sprung über die Rampe in die kleine Höhle wagen, kommen Sie auf der anderen Seite des Felsmassivs wieder heraus und sparen eine Menge Zeit. Um den Sprung zu bewältigen, benötigen Sie nicht unbedingt einen Turbo-Pilz oder einen Stern: Drücken Sie einfach kurz vor dem Ende der Rampe die Sprungtaste.



2 ● An der Oberseite des riesigen Felsens wartet ein nützliches Extra auf Sie – ein blauer Schildkrötenpanzer. Der Sprung dorthin gelingt jedoch nur mit einem Turbo-Pilz.



Ein wunderschöner Inselkurs mit vielen Überraschungen und Schummel-Möglichkeiten – das bezaubernde Südsee-Ambiente wird nur durch böse Hindernisse wie Palmen, Felsen und aggressive Krebse getrübt.

3 ● Wenn Sie die Bestzeit brechen wollen, nehmen Sie die Abkürzung durch's feuchte Naß – allerdings nur, wenn Sie einen Turbo in der Hinterhand haben.



4 ● Die Abkürzung über die Sandbank bringt ebenfalls einige wertvolle Sekunden – dabei müssen Sie den Krebsen geschickt ausweichen.

5 ● An dieser Palmengruppe ist schon so mancher Einsteiger kläglich gescheitert...



Kalimari Dessert

753m



2 ● Gemein: Wenn Sie an einer Stelle für den Zug bremsen, zwingt er Sie wenig später zum erneuten Anhalten.

2 ● Auf diesen zwei Kreuzungen müssen Sie größte Vorsicht walten lassen. Taucht der Zug hier auf, müssen Sie sich schnell entscheiden: Entweder den Übergang in der letzten Sekunde kreuzen, oder eine

Der letzte Kurs des Mushroom Cup stellt Ihr Geschick auf eine harte Probe: Eine Dampflokomotive fährt im Kreis herum und kreuzt die Rennstrecke an mehreren Stellen. Panische Vollbremsungen an den Bahnübergängen sind an der Tagesordnung...

▶ beherzte Vollbremsung hinlegen. Der beste Weg ist jedoch das vorsichtige Herantasten: Ein bißchen langsamer werden und wieder Gas geben, wenn der Weg frei ist. Könnern locken ihre Konkurrenten auf die Gleise, wenn der Zug im Anrollen ist.

3 ● Wenn Sie das Driften beherrschen, holen Sie in den beiden langgezogenen Kurven des Kalimari Desert viel Zeit heraus. Ansonsten gibt es nicht viele Möglichkeiten, durch geschicktes Fahren die Konkurrenz hinter sich zu lassen – Sie sind auf Ihr Glück bei der Extra-Auswahl angewiesen.



FLOWER CUP

Toad's Turnpike

1,036m

"Toad's Turnpike?" – wir bevorzugen den japanischen Originalnamen, "Kinopio Highway". Dieser Kurs gehört zu den originellsten im ganzen Spiel – man donnert über einen vielbefahrenen Highway. Das bedeutet: Ständig anderen Fahrzeugen ausweichen, und bei der kleinsten Unachtsamkeit unter die Räder kommen – besonders für Anfänger eine echte Herausforderung. Wenn Sie den Kurs allerdings beherrschen, wird er ganz schnell

langweilig – zu wenig Abwechslung, keine Schummel-Möglichkeiten und Abkürzungen. Nicht mal die roten Schildkrötenpanzer funktionieren hier vernünftig. Erst, wenn Sie überall Gold eingeheimst haben und den Kurs verkehrtherum fahren, wird's wieder interessanter. Aufgrund ihrer Wendigkeit bewältigen die "kleinen" Charaktere Toad, Yoshi und die Prinzessin die Strecke leichter.

1 ● Die Extras liegen in kleinen Einbuchtungen am Straßenrand und sind dadurch schwerer aufzunehmen. Idealerweise lenken Sie kurz vor der Extra-Bucht ein, werfen eine Bananenschale und holen sich alle Extras, so daß Ihre Konkurrenten keine Chance mehr haben, an die begehrten Powerups zu kommen.

2 ● Einen Geschwindigkeitskick erhalten Sie durch's Kurvenschlittern. Allerdings gehört einiges an Geschick dazu, bei diesem Verkehr nicht gegen einen Laster zu stoßen.



3 ● Ein "Turnpike" ist laut Wörterbuch eine "U.S.-Straße, für die Mautgebühren fällig werden". Aha.



Frappe Snowland

734m

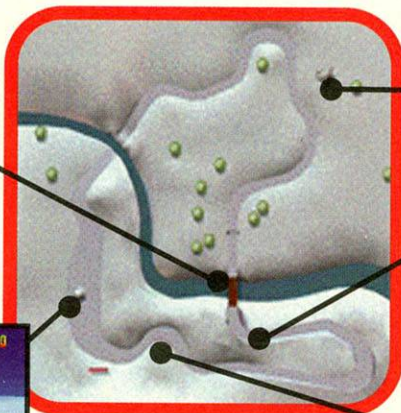
Ein gradliniger Eis-Kurs, in dem gefährliche Schneemänner lauern. Diese scheinen allerdings aus Marmor zu sein, denn ein Kontakt endet mit einem empfindlichen Abheben des Fahrzeugs. Jede Menge Abkürzungen durch den tiefen Schnee warten

darauf, mit der entsprechenden Pilz-Power genutzt zu werden. Zahlreiche Kurven eignen sich hervorragend zum Driften.



1 ● Bananschalen auf der Brücke sind ein Garant für verärgerte Verfolger.

2 ● Das Schneemann-Feld durchqueren Sie am besten auf einer geraden Linie, die links vom großen Mario-Schneemann verläuft. Slalomfahren zwischen den eisigen Gesellen endet meist in einem schmerzhaften Zusammenstoß.



4 ● Diese enge Kurve ist die ideale Stelle für spektakuläre Power-Drifts.



3 ● Hoffentlich erwacht dieser gigantische Yoshi-Schneemann niemals zum Leben...

5 ● Mit einem Turbo-Pilz lassen Sie diese Kurve einfach aus, pesen durch den tiefen Schnee und sparen sich eine Sekunde Zeit.

Choco Mountain

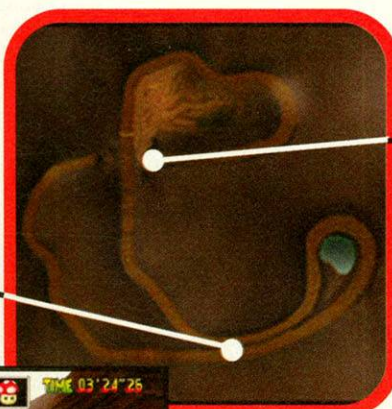
687m

Der unbeliebteste Kurs des N64-Magazin-Teams – die bösartigen Abhänge werfen das eigene Kart nach einem Fahrfehler um halbe Runden zurück, und das ewige Braun-in-Braun geht einem mit der Zeit gewaltig auf die Nerven.

1 ● Im Time-Trial-Modus und in der 50ccm-Klasse des Grand-Prix-Modus bewahrt Sie an dieser Stelle ein Gelände vor dem Absturz. Ab der 100ccm-Klasse ist allerdings Schluß mit Lustig: Das Gelände fehlt, und ein Absturz wirft Sie um eine halbe Runde zurück.



2 ● Wer nicht auf diese Felsbrocken aufpaßt, wird unversehens plattgemacht.



3 ● Ein kleiner Tunnel – und das war's dann auch schon mit dem Variantenreichtum.



Mario Raceway

567m

Der Kurs der Meister – der Mario Raceway ist perfekt ausgeklügelt und strotzt nur so vor Überraschungen. Haarsträubende Kurven wechseln sich ab mit langen Geraden, und einige (fast) unmögliche Abkürzungen laden zum Schummeln ein. Eine lange

Drift-Kurve, eine S-Kurve, eine Umleitung durchs Gelände und die geniale Mauersprung-Abkürzung machen diesen Kurs zu einem unvergeßlichen Erlebnis.

1 ● Übung macht den Meister: Um über die Mauer zu springen, sind mehrere Anläufe nötig. Zunächst müssen Sie mit quietschenden Reifen um die Kurve driften, dann links die Böschung hochfahren, hart rechts einlenken und den Turbo-Pilz zünden – nur so erhalten Sie genug Geschwindigkeit, um den finalen Sprung zu schaffen.

2 ● Ein Röhre als Hommage an die Mario Jump'n-Runs.

3 ● Eine riesige Mario-Mütze als Tribünen-Dach.



4 ● Selbst geübten Drift-Meistern bereitet die Haarnadel-Kurve größte Schwierigkeiten. Wenn es nach einem Abflug ins Gras aussieht, verhindern Sie das Schlimmste vielleicht noch durch reges Hüpfen.



5 ● Mit einem Super-Stern oder einem Pilz nehmen Sie die Abkürzung durchs Gras.

STAR CUP

Wario Stadium

1,591m

Der Kurs füllt die gesamte Wario-Arena aus – und ist dementsprechend lang. Die zahllosen Kurven erlauben reges Power-Driften – und ein atemberaubender Sprung sorgt für jede Menge Spaß. Besonders dann, wenn Sie im richtigen Moment den

Blitz einsetzen, woraufhin Ihre Gegner wie Lemminge in die Schlucht fallen. Power-Ups sind hier lebensnotwendig – doch der große Zwischenraum macht es schwer, die Kapseln aufzunehmen.

1 • Riesige Videoleinwände präsentieren die Aktionen auf dem Kurs.



2 • An dieser Stelle findet sich eine schwere, aber lohnende Abkürzung. Fahren Sie im rechten Winkel zur Wand auf den ersten Buckel. Kurz bevor Sie gegen die Wand stoßen, drücken Sie die Hüpf-Taste – und schon landen Sie auf der anderen Seite. Exaktes Timing ist hier von größter Bedeutung – ein Turbo-Pilz wirkt hierbei wahre Wunder. Die Abkürzung lohnt sich nur im Time-Trail-Modus – im Grand-Prix-Modus ist sie höchst unpraktikabel. Gerüchten zufolge gibt es noch mehrere ähnliche Abkürzungen – allerdings können wir das nicht bestätigen. Hier hilft nur eins: Ausprobieren! ▶



3 • Der Straßenbelag des Wario-Stadiums sieht zwar langweilig-braun aus, hat es jedoch in sich: Die Fahrbahn ist schön breit und mit zahllosen Buckeln und Hügeln übersät.

4 • Die Buckelpiste bringt jede Menge Spaß – Abheben garantiert!



5 • Trotz der Kurslänge fällt der Zieleinlauf immer äußerst knapp aus – nur die richtigen Power-Ups halten Ihnen die hartnäckige Konkurrenz vom Leib.

Sherbert Land

756m

Auf diesem Kurs zeigt sich, wer ein wahrer Mario-Kart-Experte ist – Power-Ups helfen hier nicht weiter. Die Oberfläche ist rutschig, und ein eiskalter See lauert als Falle für Unvorsichtige. Doch die Eishöhle mit den darin herumtollenden Pinguinen setzt dem Ganzen die Krone auf.



1 • Wenn Sie ins Wasser gefallen sind, sollten Sie mit dem Beschleunigen warten, bis der Eisblock weggetaut ist.

2 • Der enge Eingang zur Pinguin-Höhle eignet sich ideal als Endlager für Bananenschalen.



3 • Die kreisenden Pinguine machen dem Einsteiger zu schaffen – und lassen den Profi kalt. Lernen Sie das Schema, nach dem sich die Riesenvögel bewegen, ▶



▶ und Sie schlängeln sich problemlos durch die Mitte. Der vermeintlich leichtere Weg links an der Höhlenwand entlang kostet nur unnötige Sekunden.



4 • Der verwegene Sprung über das eiskalte Wasser bringt ein paar Zehntelsekunden Zeitersparnis.



5 • Auch die auf dem Bauch dahinrutschenden Pinguine folgen einem bestimmten Bewegungsschema. Studieren Sie dieses, und die verspielten Arktisbewohner kommen Ihnen nie mehr in die Quere.

Royal Raceway

1,025m

Auch die hoheitliche Rennstrecke von Prinzessin Daisy hat es in sich. Der lange Kurs erfordert höchstes fahrerisches Geschick und bietet jede Menge Kurven zum fröhlichen Hindurchdriften. Ein atemberaubender Sprung und ein wirklich schweres letztes Drittel komplettieren den anspruchsvollen Kurs. Besonderes Gimmick: Sie dürfen dem königlichen Schloß einen Besuch abstatten!

1 ● Nehmen Sie die ersten beiden Kurven mit einem ordentlichen Drift.

2 ● Weichen Sie bei dieser Haarnadelkurve auf den Rasen aus, um jede Menge Zeit zu sparen.

3 ● Wenn Sie hier rechts abbiegen, gelangen Sie zu Prinzessin Daisy's Schloß. Leider können Sie nicht hineinfahren...

4 ● Heben Sie sich einen Verkleinerungs-Blitz für die Sprungschanze auf – und genießen Sie,

wie die Gegner die Schlucht hinunterpurzeln.

5 ● Nach dem Sprung den Joystick weiter nach hinten drücken – damit vermeiden Sie zeitraubendes Nachfedern oder gar ein Ausbrechen des Karts.

6 ● Um nicht im See zu landen, müssen Sie nach der Rampe scharf links einlenken und eventuell Hüpfen. Doch achten Sie auf das exakte Timing – denn sonst rutschen Sie über die Böschung und schlittern auf der anderen Seite in den See. Daraufhin holt Sie Lakitu mit der Angel aus dem Wasser und setzt Sie mit Glück ein ganzes Stück weiter vorne auf der Rennstrecke ab – doch die Chancen dafür stehen Eins zu Hundert.

7 ● Hier schlängelt sich die Strecke besonders wild – was in heftigen Trägheits-Problemen für die "dicken" Jungs Kong, Bowser und Wario enden kann.

8 ● Im Zeitfahren sollten Sie hier mit der Kraft des Turbo-Pilzes über die Wiese abkürzen.



Bowser's Castle

777m

Bislang ist die Grafik von Mario Kart 64 sehr schlicht und funktionell ausgefallen. In Bowser's Castle ändert sich das schlagartig – plötzlich laufen die Grafikchips des N64 zu Höchstform auf. In einem Affenzahn rasen Monster in Käfigen, Lavasümpfe und Gemälde

der Prinzessin am Kart vorbei. Die Kurven sind knallharte 90-Grad-Biegungen, und die schmalen Brücken über die Lavasümpfe treiben weniger geübte Fahrer zur Verzweiflung. Ein Kurs, bei dem es mehr auf Geschicklichkeit als auf die richtigen Extras ankommt.

1 ● Schlittern Sie mit quietschenden Reifen durch den Garten vor dem Schloßeingang.

2 ● Plattmacher: Die Thwomp-Köpfe machen Ihnen besonders in den 100- und 150ccm-Klassen das Leben schwer. Die Köpfe folgen einem festen Bewegungsmuster nach vorne und hinten, bevor sie mit verheerenden Auswirkungen auf Ihr Kart herniedersausen.

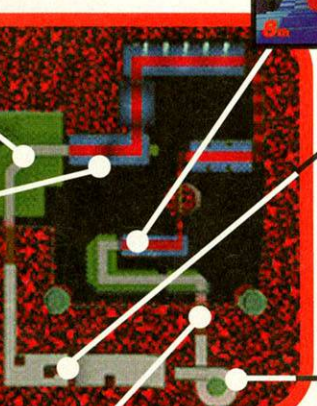
3 ● Die scharfen 90-Grad-Kurven im Schloß laden geradezu zum Driften ein.

4 ● Wir haben es oft versucht – doch dieser eingesperrte Thwomp läßt sich einfach nicht befreien.

5 ● Jede Menge Spaß beim "Treppensteigen".

7 ● Entscheiden Sie sich schnell, ob Sie diesen Sprung rechts oder links ausführen wollen – in der Mitte lauert ein brodelnder Lavasee!

8 ● Wenn Sie an dieser Stelle eine Bananenschale fallen lassen, bringen Sie Ihre Verfolger garantiert ins Schleudern.



6 ● Vorsicht! Wer hier von der Brücke in die kochende Lava fällt, verliert viel Zeit.

STAR CUP

Donkey Kong's Jungle Parkway

893m

Die Grafik wird von Kurs zu Kurs besser – und erreicht in Donkey Kong's kleinem Dschungelreich einen weiteren Höhepunkt. Ein riesiger Schaufelraddampfer bahnt sich seinen Weg durch den Fluß, ein imposanter Wasserfall zieht die Blicke auf sich,

und eine stilechte Hängebrücke strapaziert die Kart-Karosserie. Nette Details wie die dunkle Höhle und in den Bäumen herumspringende Affen runden den hochinteressanten Kurs ab.



1 ● Wenn Sie die Straße verlassen, tauchen kleine Affen in den Baumwipfeln auf und bewerfen Sie mit Kokosnüssen. Vorsicht: Ein Volltreffer kann Sie außer Gefecht setzen!

2 ● Schöne Aussicht auf den Schaufelrad-Dampfer.

3 ● Um Zeit zu gewinnen, sollten Sie um alle Kurven herumdriften.

4 ● In der Höhle kürzen Sie einen Großteil der Haarnadelkurve ab, indem Sie oben auf dem Hügel entlangfahren. Da sich die Stelle kurz vor der Zielgerade befindet, gewinnen Sie auf diese Art und Weise besonders leicht gegen die lästigen Computergegner.



5 ● Auf der Brücke sollten Sie nicht mit Bananenschalen sparen – es lohnt sich!



6 ● Während des Sprungs über den Fluß sollten Sie stark nach links lenken, um etwa in der Höhe der Extras aufzusetzen. Nach dem Aufprall korrigieren Sie die Fahrtrichtung durch einmaliges Hüpfen.

7 ● Anstatt diesen Looping voll auszufahren, sollten Sie kurz vor der Brücke nach rechts

ziehen und über das Gelände springen. Keine leichte Übung, aber eine lohnenswerte Zeitersparnis.



Yoshi Valley

772m

Spätestens jetzt wird's richtig anspruchsvoll – der Berg- und Talkurs Yoshi Valley erfordert fahrerische Glanzleistungen. Ein Großteil des Rennens findet auf schmalen Gebirgsgraten statt, die nur an besonders hinterlistigen Kurven mit Geländern gesichert sind. An den gefährlicheren Stellen drohen lange Abstürze in gährende Schluchten. Erstmals haben Sie hier auch die Wahl zwischen

verschiedenen Kursvarianten: Die schnellen Wege sind mit bössartigen Stacheltieren gespickt, während die "ungefährlichen" Strecken ein Vielfaches an Zeit kosten.

1 ● So sieht die sicherste Route aus: Erst rechts abbiegen, dann links herum, über die Brücke, und nach dem Sprung scharf links. Hier begegnen Sie nur wenigen Stacheltieren, denen Sie ganz leicht ausweichen.

2 ● Wagemutige Kart-Profis probieren folgende Abkürzung aus: Wenn die Straße nach rechts führt, lenken Sie scharf links ein und hüpfen über die Begrenzung hinweg. Wenn Sie in der Luft weiterhin nach links lenken, landen Sie mit mit wenig Glück auf der anderen Seite und haben sich die Haarnadelkurve gespart.



3 ● Das Highlight des Kurses ist das umherrollende Yoshi-Ei, mit dem jeder Kontakt vermieden werden sollte – außer, Sie wollen gerne flach wie eine Flunder aussehen.



4 ● Die kürzeste Route sieht so aus: Vor dem Labyrintheingang links abbiegen, dann rechts herum und wieder links. Auf diesem Abschnitt erwarten Sie zwei Stacheltier-Gruppen – wovon die erste nur mit viel Glück nicht in einem Desaster endet.

5 ● An dieser Stelle müssen Sie im Hinterkopf behalten, daß die Straße einer scharfen Rechtskurve folgt – aufgrund der Kuppe wird diese Schikane erst im letzten Moment sichtbar.



Bashee Boardwalk

747m

Nur die erfahrensten Kart-Profis können auf diesem gruseligen Kurs bestehen. Die Strecke führt auf morschen Holzplanken über einen See – an den kniffligsten Stellen ist sogar das Gelände abgebrochen. Ein Geisterhaus mit Fledermäusen und ein riesiger Fisch gestalten den ohnehin schon sehr schwierigen Kurs noch hinterhältiger. Wohl dem, der nicht ins Wasser fällt...



1 ● Ein beherzter Sprung über diese Lücke im Geplänk spart Zeit und bringt Sie für die nächste Kurve in eine bessere Ausgangsposition.

2 ● Die Fledermäuse bremsen Ihre wilde Fahrt ein wenig ab – es gibt keinen Weg, den geflügelten Tierchen zu entkommen.

3 ● An dieser Stelle dürfen Sie getrost einen Powerslide einsetzen.



4 ● Dieser Abschnitt ist höllisch gefährlich: Erstens kommen Ihnen unzählige Geister entgegen, und zweitens ist die ungesicherte 90-Grad-Kurve nicht mit hoher Geschwindigkeit zu bewältigen. Die kleinen Charaktere schrammen haarscharf am Absturz vorbei, wogegen die großen Jungs garantiert ein Bad nehmen.

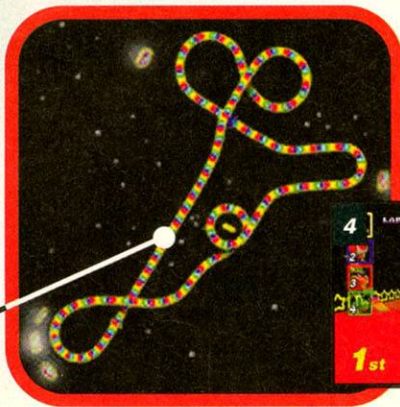
Rainbow Road

2,000m

Nach den brillanten vorangegangenen Kursen ist die finale Bahn eine Enttäuschung auf ganzer Linie. Der Transparenz- und Neon-Look verwöhnt zwar das Auge, doch fahrtechnisch ist auf der Rainbow-Road nicht allzuviel geboten. Durchgehende

Geländer bewahren Sie vor einem Absturz, und die 2000 Meter dauern eine kleine Ewigkeit. Alles, was Sie hier tun müssen: Immer feste auf den Beschleunigungsknopf drücken und auf die richtigen Extras hoffen.

1 ● Das beste an der Rainbow Road ist diese geniale Abkürzung, die sich im Time-Trial-Modus als unverzichtbar erweist und Zuschauern erstaunte Ausrufe entlockt. Setzen Sie kurz nach der Ziellinie einen Mini-Turbo ein, zählen Sie bis drei und lenken Sie brachial nach links ein, wenn die Hinterräder den Bodenkontakt verlieren. Führen Sie in diesem Moment einen Sprung aus, und Sie segeln über das Gelände hinweg ins schwarze Nichts. Während des Falls sehen Sie schon, wie Sie sich einem anderen Streckenabschnitt nähern. Mit großer Wahrscheinlichkeit landen Sie weich, drehen Ihr Gefährt um und fahren frohen Mutes weiter – mit dem beruhigenden Gefühl, gut 500 Meter Strecke gespart zu haben.



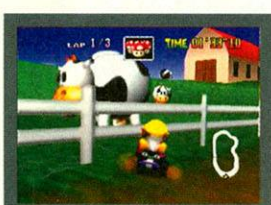
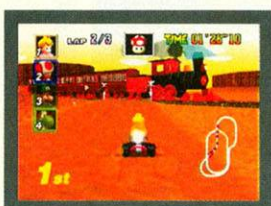
2 ● Die riesigen Chomps bewegen sich in einer Zickzack-Linie über den Kurs – wenn Sie dieses Bewegungsschema einmal durchschaut haben, weichen Sie den gefräßigen Gesellen problemlos aus.



3 ● Nehmen Sie alle langgezogenen Kurven mit Drift – 'runterfallen können Sie nicht, und jede schnell gefahrene Biegung bringt wertvolle Sekunden.

4 ● Bananenschalen erweisen sich auf der Rainbow-Road als hervorragende Allzweckwaffe, weil sie auf dem bunten Straßenbelag nur schwer auszumachen sind.





Die PAL-Blamage

In der letzten Ausgabe des N64-Magazins präsentierten wir Ihnen einen Test der Import-Version von Mario Kart 64. Kurz vor Redaktionsschluss dieses Hefts schnitt die europäische PAL-Version des Hit-Titels ins Haus – und sorgte für lange Gesichter im Redaktionsteam. Hier die ersten Eindrücke der entsetzten Tester:

Schwarze Balken

Cinemascope in allen Ehren, doch müssen schwarze Balken am oberen und unteren Bildrand unbedingt das verfügbare Sichtfeld einschränken? Die Trauerränder fallen zwar nicht ganz so schlimm aus wie bei "Wave Race", wirken jedoch trotzdem sehr störend.

Geschwindigkeit

Besserwisser beschwören zwar immer, daß die 10 Hz Differenz in der Bildwiederholrate zwischen dem NTSC- (60 Hz) und dem PAL-Format (50 Hz) kaum einen merklichen Unterschied produzieren. Doch wer die US-Version von Mario Kart gespielt hat, weiß es besser. Die europäische Version ist deutlich langsamer als ihre japa-

nischen und amerikanischen Pendant. Immerhin: Wenn Sie noch nie in den Genuß des "Originals" gekommen sind, wird Sie die 50-Hz-Bremse kaum stören, denn der Bildaufbau erfolgt immer noch sehr flott.

Rundenzeiten

Die Rundenzeiten fallen in der PAL-Version satte 20 Prozent langsamer aus als in der NTSC-Variante. Somit werden die europäischen Spieler vom weltweiten Kampf um die besten Zwischenzeiten ausgeschlossen. Trostpflaster: Knifflige Abkürzungen sind wesentlich leichter zu bewältigen.



PAL



NTSC

Abstürze

Unglaublich, aber wahr: Die europäische Version ist während der Testläufe im Multiplayer-Modus zweimal hintereinander abgestürzt – wir mußten die Reset-Taste drücken, um das Modul wieder zum Laufen zu bringen. Bei einem Videospiel –

und in besonderem Maße bei einem Nintendo-Produkt – dürfen solche Abstürze einfach nicht passieren.

Urteil

Die Entwickler bei Nintendo sollten sich für diese schlampige Konvertierung schämen. Während es Konami geschafft hat, die PAL-Version von "ISS Pro" komplett identisch mit der NTSC-Version zu gestalten, hat Nintendo in dieser Disziplin völlig versagt. Während die optischen Mankos und die Geschwindigkeits-Defizite noch zu verschmerzen sind, setzen die Systemabstürze dieser schludrigen Mario-Kart-Konvertierung wirklich die Krone auf.

Um für solche Fälle in der Zukunft gerüstet zu sein, denken wir über die Einführung einer Konvertierungs-Note nach. In diesem Falle hätte die PAL-Version von Mario Kart 64 gegenüber dem brillanten Original lediglich eine durchschnittliche 3,5 verdient. Das Euro-Waverace steht mit einer 4,5 noch schlechter da, während Konami für ISS Pro eine wohlverdiente Konvertierungswertung von 1,0 erhält.

af

Das N64 Magazin 10/97 **ab 3. September** am Kiosk

Golden Eye 007

Kein anderer Kinoheld ist so bekannt wie er: James Bond. Für das britische Empire hat er sein Leben bereits in unzähligen Filmen riskiert; jetzt kommt 007 auf dem Nintendo 64 zum Einsatz. Das Beste: Bei diesem 3-D-Shooter können bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten.



Banjo-Kazooie

Haben Sie "Mario 64" schon durchgespielt? (Mit unserem kompletten Sterne-Guide sollte das ja kein größeres Problem gewesen sein.) Dann wird Ihnen Banjo-Kazooie gerade recht kommen. Dieser Titel ist ohne Frage ein Jump'n-Run-Game der Extraklasse. Mario-Fans können sich schon jetzt freuen.



Extreme G

Mit diesem Spiel hat Acclaim ein ganz heißes Eisen im Feuer. Während Nintendo noch eifrig an "F-Zero 64" bastelt, ist Extreme G schon so gut wie fertig. Wir haben diesen Multiplayer-Racer schon mal probefahren, und unser Adrenalinspiegel stieg dabei auf fast schon bedenkliche Werte an...



Außerdem:

- F-Zero 64
- Mission Impossible
- Lamborghini 64
- Gewinnspiele
- Tips und Tricks
- und



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 _____ CN679

Bitte ausgefüllten 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!



Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.



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, knallharte, Computer-
gegner, 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 Fußball-
simulationen in den Schatten. Spielbarkeit und
Präsentation verschmelzen zu einem wahren
Meisterwerk."

Note 1

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

91 %



präsentiert durch
ran
(SAT.1) FUSSBALL



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.

