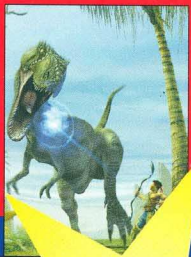




64fan magazin

EINE SONDERAUSGABE DER **TOTAL!**



Mit Mega
Turok-
Poster

- Super Mario 64
- PilotWings 64
- Wave Race 64
- Mario Kart 64
- Killer Instinct Gold
- Turok – Dinosaur Hunter
- Shadows of the Empire



Alles über das Nintendo⁶⁴



fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Big Boss Clas.	dt.	119,99
Blas Mad Bee Fighter	dt.	129,00
Bombberman 3	dt.	109,00
Breath of Fire 2	dt.	109,00
Casper	dt.	119,00
Civilization	us.	129,00
Dirty Racer FX	dt.	89,00
Donald in Maui Malla	dt.	129,00
Donkey Kong Count. 2	dt.	119,00
Donkey Kong Count. 3	dt.	129,00
Fifa Soccer 97 GO.ED.	dt.	119,99
Hebereke 2	dt.	79,00
Incanation	dt.	79,99
Int.S.Soccer Deluxe	dt.	119,00
Int.Superstar Soccer	dt.	89,00
Jimmy Connors Tennis	dt.	99,99
Kid Clown Crazy Cha.	dt.	79,00
Kirbys Ghost Trap	dt.	84,99
Lufia	dt.	109,00
Lufia 2	us.	134,00
Mario Andretti Rac.	dt.	109,00
Marvel Super Heroes	dt.	99,00
Mission Impossible	dt.	109,00
Mr. Do!	dt.	89,00
NBA Live 97	dt.	124,00
NHL Hockey 97	dt.	109,99
NHL Hockey 96	dt.	109,00
Ocean	dt.	84,99
PGA Europ. Golf 97	dt.	119,99
Pinochio	dt.	129,00
Power Piggis	dt.	79,99
Power Rangers ZEO	dt.	129,00
Pierre de Persia 2	dt.	79,99
Realm	dt.	84,99
Schlümpfe 2	dt.	119,99
Secret of Evermore	dt.	109,00
Sim City 2000	dt.	129,00
Star Trek Next Gen.	dt.	89,00
Streetfighter Alp. 2	dt.	124,99
Terranigma	dt.	109,00
Tetris Attack	dt.	89,00
Theme Park (kp.dt.)	dt.	99,00
Toy Story	dt.	119,00
Waterworld	dt.	89,00
Whizz	dt.	84,99
Winter Gold	dt.	109,00
Worms	dt.	104,00

Super NES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt.	69,00
Asaro the Akrobat 2	uk.	49,00
Alien 3	dt.	39,99
Asterix	dt.	59,00
Bennis and Butthead	dt.	39,00
Bubsy 2	dt.	69,00
Champ World Class S.	dt.	49,00
Chut Trout Island	dt.	59,99
Demolition Man	dt.	39,99
Hebereke Poppon	dt.	44,00
Hungry Dinosaurs	dt.	39,00
John Madden 95	dt.	39,00
Lost Vikings 2	dt.	69,99
Mickey & Minnie	dt.	69,99
NBA Allstar Challen.	dt.	39,99
Newman-H. Indy Car	dt.	39,99
Pierre le Chef	dt.	69,00
Porky Pig's H.Hol.	dt.	59,99
Revolution X	dt.	49,99
Rise of the Robots	dt.	49,00
Spiderman X-Men	dt.	39,99
StarGate	dt.	39,00
Terminator 2 (Judgme.)	dt.	39,99
Terminator 2 Arcade	dt.	39,99

TOP ANGEBOT DES MONATS



N64 + Mario64 dt. 479,00
N64 + Mario64 + Pilot Wings64 dt. 579,00

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp.	184,00
Fifa Soccer	dt.	139,00
Goemon	dt.	139,00
Int.S.Soccer Deluxe	dt.	139,00
Mario Kart inkl.JoyP	dt.	279,00
Mario Kart	dt.	219,00
Pilot Wings	us.	169,99
Pilot Wings 64	dt.	109,00
Star Wars - Sha.o.E	dt.	129,00
Star Wars - Shadow..	dt.	129,00
Super Mario 64	dt.	89,00
Turk	uk.	149,00
Wave Racer 64	jp.	184,00
Wave Racer 64	dt.	89,00
Wayne Graczyk Hokeys	dt.	164,00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt.	49,00
JoyPad JT 376 Tride.	dt.	49,00
JoyPad Nintendo 64	dt.	54,00
JoyPad JT 377 Tride.	dt.	59,00
JoyPadverlängerung	dt.	24,99
Memory Card N64	dt.	59,00
Nintendo 64 o.Spiel	dt.	399,00
N64-Mario 64	dt.	479,00
N64-Mario+Pilot W.	dt.	579,00
S.Mario 64 Spielera.	dt.	24,00
Super Mario 64 Hintz	us.	29,00

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt.	99,00
Alien Trilogy	dt.	79,00
Andretti Racing	dt.	89,00
Ace 51	dt.	89,00
Ayrton Senna Cart	dt.	84,99
Baphomet's Fluch	dt.	89,00
Battle Sport	dt.	89,00
Battie A.Toshinden 2	dt.	99,00
Beyond the Beyond	dt.	99,00
Blazing Dragons	dt.	84,99
Bubble Bobble	dt.	79,99
Casper	dt.	84,00

Space Jam	dt.	89,00
Supernic Racers	dt.	89,00
Syndicate Wars	dt.	89,00
Tekken 2	dt.	89,00
Tempest X3	dt.	89,00
Theme Hospital	dt.	89,00
Total NBA 96	dt.	84,00
Tunnel B1	dt.	89,00
Tomb Raider komp.dt.	dt.	89,00
Top Gun - Fire at W.	dt.	89,00
Top of Thor 2	dt.	89,00
Tunnel B1	dt.	89,00
Viewpoint	dt.	89,00
Virtual Pool	dt.	89,00
Wing Commander 3	dt.	94,00
Wipe Out 2097	dt.	94,00
WWF in Your House	dt.	79,99
X2 Project	dt.	89,99
X-Com Terror I.L.Ds.	dt.	89,00
Zork Nemesis	dt.	89,00

NHL Hockey 97	dt.	89,00
Nights & Analog Pad	dt.	139,99
Night Warriors	dt.	139,99
Nights (ohne Pad)	dt.	89,00
Off World Intercept.	dt.	84,00
Prime Rage	dt.	89,00
Pro Pinball the Web	dt.	84,00
Psychic Force	dt.	89,00
Rayman 2	dt.	94,00
Return to Zork	dt.	89,00
Return Fire	dt.	89,00
Revolution X	dt.	79,00
Rise of the Robots 2	dt.	79,99
Sega Rally	dt.	89,00
Shell Shock	dt.	89,00
Skeleton Warriors	dt.	73,00
Soviet Strike	dt.	89,00
Space Hulk	dt.	89,00
Space Jam	dt.	89,00
Starfighter 3000	dt.	89,00
Star Trek 2	dt.	89,00
Street Racer	dt.	89,00
Striker 96	dt.	84,99
Tempest 2000	dt.	89,00
Theme Hospital	dt.	89,00
Thunderhawk 2	dt.	89,00
Tilt	dt.	89,00
Titan Wars	dt.	84,00
Tomb Raider	dt.	94,00
Tunnel B1	dt.	74,99
Valora Valley Golf	dt.	89,00
Virtual Fighter Kids	dt.	79,99
Virtual Baseball	dt.	89,00
Virtual Golf	dt.	89,00
Virtual Pool	dt.	89,00
Virtual Cop 2+Pistole	dt.	139,00
Virtual Cop 2	dt.	89,00
Waterworld	dt.	89,00
Worldwide Soccer 97	dt.	89,00
WWF in Your House	dt.	79,99
WWF Wrestlemania	dt.	79,99
X-Men:Children o.I.A	dt.	79,99
Zork Nemesis	dt.	89,00

Sony PSX-Zubehör	dt.	54,00
JoyPad Sony PSX	dt.	139,99
Mad Catz Lenrak	dt.	77,99
Memory Card 8 Meg	dt.	39,99
Memory Card Sony	dt.	39,99
Memory Disk Drive	dt.	169,00
NeoGeo JoyPad PSX	dt.	89,00
Pekrmer Lenrak.Pad	dt.	109,00
Predator Gun JT 400	dt.	69,00
Sony PSX o.Spiel	dt.	389,00

Alien Trilogy	dt.	84,99
Athlete Kings	dt.	89,00
Blame Sport	dt.	89,00
Blazing Dragons	dt.	89,00
Casper	dt.	84,00
Castlevania - Blood	dt.	89,00
Command & Conquer	dt.	89,00
Crow: City of Angels	dt.	89,00
Cyberia	dt.	79,99
D (Dining Table)	dt.	84,00
Daytona USA Cha.Ed.	dt.	99,00
Destruction Derby	dt.	84,00
Discworld	dt.	89,00
Driving Need I.Speed	dt.	89,00
Earth Worm Jim 2	dt.	89,00
Exhumed	dt.	84,99
Fifa Soccer 97	dt.	89,00
Frankenstein	dt.	89,00
Frank Thomas Baseb.	dt.	84,00
Galactic Attack	dt.	79,99
Gex	dt.	89,00
Iron & Blood	dt.	89,00
Iron Man XO	dt.	79,99
Leimmings 3D	dt.	84,00
Lost Vikings 2	dt.	89,00
Magic the Gathering	dt.	89,00
Mr.Bones	dt.	89,00
Mystralia Realms o.L.	dt.	99,00
NFL Quarterback '96	dt.	84,00

Saturn-Sonderangebote	dt.	64,99
Bust a Move 2	dt.	64,99
Clackwork KnightOEM	dt.	39,99
Fifa Soccer 96	dt.	44,99
Hi Octane (DA)	dt.	39,99
NBA Jam Tournament	dt.	69,00
Panzer Dragoon	dt.	49,00
Parodius Deluxe	dt.	44,99
Shock Wave Assault	dt.	39,99
Theme Park (kp.dt.)	dt.	49,99
Victory Goal	dt.	49,00
Virtual Fighter 1 OEM	dt.	34,99
Virtual Racing	dt.	39,99

Saturn-Zubehör	dt.	54,00
Antennenkabel	dt.	54,00
JoyPad Eclipse SV461	dt.	44,00
JoyPad Saturn	dt.	39,00
Memory Card 8 Meg	dt.	79,00
Programm Pad Saturn	dt.	59,00
Saturn incl. Fila 96	dt.	439,99
Saturn+Com.&Conq.	dt.	449,00
Saturn & Sega Rally	dt.	449,00
Sega Saturn o.Spiel	dt.	419,00
Universal Adapter	dt.	44,99
Verlängerung JoyPad	dt.	19,00
Voyager Pad JT481	dt.	29,00

- Versand: Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
- Bittezuvor: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
- Wir führen auch: IBM-PC und CD-ROM Spiel
- Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
- Ab DM 250,- Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Munich Software Center

Theresienstr. 12, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 300
Bestellannahme Mo-Fr 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Der Beginn einer neuen Ära

Nintendo ist für viele ein Synonym für Videospiele schlechthin. Dem japanischen Unternehmen ist mit dem Game Boy gelungen, was weder Sega noch der Sony-Konzern erreicht haben: eine Spielkonsole von dem Image Kinderspielzeug zu lösen und als allgemein anerkanntes Unterhaltungsmedium zu etablieren. Über sechs Millionen verkaufte Game Boys in Deutschland allein sprechen eine deutliche Sprache.

Nun bringt der Marktführer ein neues Spielzeug auf den Markt, das – um einiges teurer und ungleich leistungsfähiger – eine neue Ära der Videospiel-Unterhaltung einläuten soll. Dank überragender 64-Bit-Technik soll das Nintendo⁶⁴ Spielwelten ermöglichen, wie sie selbst auf kostspieligen Hochleistungs-PCs nicht zu verwirklichen sind. Zugpferd ist natürlich wieder einmal Nintendos Maskottchen Super Mario, jener unkonventionelle „Superheld“, der mittlerweile nicht minder bekannt und beliebt ist als Walt Disneys Mickey Mouse.

In Japan und den USA, wo das Nintendo⁶⁴ schon vor einigen Monaten debütierte, konnte Nintendo bereits phantastische Erfolge feiern und sämtliche Verkaufsrekorde brechen. In den USA war der Ansturm der Fans so groß, daß einige Kaufhäuser die Konsole bereits zwei bis drei Tage vor dem geplanten Erstverkaufstag anboten. Seitdem ist das N64 permanent ausverkauft, die Nachfrage übersteigt das Angebot bei weitem. Dementsprechend euphorisch war das Echo in den Medien: Das Time Magazine kürte das Nintendo⁶⁴ als „Maschine des Jahres 1996“, sogar der Erfolgsregisseur Steven Spielberg bekundete sein Interesse, für dieses Gerät Spiele zu produzieren.

Seit der Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar ist das N64 nun auch hierzulande in aller Munde: kein Bericht in Funk, Fernsehen und Printmedien, in dem das Nintendo⁶⁴ nicht erwähnt wurde. Seit Anfang des Jahres gibt es eine beispiellose Vorverkaufsaktion, der Spielwarenhandel hat bereits 300.000 Einheiten der „Wunderkonsole“ geordert, bis zum Jahresende plant Nintendo, über 500.000 N64-Konsolen zu verkaufen – Zahlen, von der die Konkurrenz nur träumen kann.

Aus diesem Anlaß berichtet die TOTAL!-Redaktion in dieser Sonderausgabe noch einmal ausführlich über das Nintendo⁶⁴. Alle Infos über die Konsole, die Technik, die ersten Spiele, kommende Software und vieles mehr findet Ihr in diesem Heft.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch



INHALT

REPORTAGEN

Die Geschichte des Nintendo⁶⁴ ... 4

Ein Rückblick auf die fast vierjährige Wartezeit des SuperNES-Nachfolgers.

Nintendo⁶⁴-Daten&Fakten 6

Infos zum Start der neuen 64-Bit-Hardware.

Nintendo⁶⁴-Technik 8

Was verbirgt sich unter der Haube des 64-Bit-Breters? Wir lüften alle Hardware-Geheimnisse.

Das Nintendo⁶⁴-Joypad 12

Die Revolution in Händen.

Sturm im 64-Bit-Wasserglas ... 45

So entstand Wave Race 64.

SPIELE

Super Mario 64 14

Der Paukenschlag zum N64-Release! Die neuen Abenteuer des Klempners stellen alles bisher dagewesene in den Schatten.

PilotWings 64 34

Mit dem N64 die Lüfte erkunden.

Wave Race 64 42

Das famose Rennspektakel wartet mit zahllosen Grafikeffekten auf.

Turok – Dinosaur Hunter 48

Ein Actionspiel der Extraklasse erwartet Euch. International

Superstar Soccer 64 52

Fußballfans aufgepaßt! Hier kommt der neue Referenz-Titel.

Mario Kart 64 54

Der Nachfolger des populären SNES-Rennspiels strebt die Pole Position an.

Killer Instinct Gold 56

Nintendo verspricht, die Heimumsetzung soll tiefer besser als die Automaten sein – stimmt.

Star Wars –

Shadow of the Empire 57

Das Imperium führt wieder Böses in Schilde, da seid Ihr als Sternenkrieger gefordert.

Spiele-News 58

Welche Spiele sind für die kommenden Monate angekündigt? Wir listen alle auf.

SPECIALS

PilotWings 64-Karten 38

Unsere „Flugkarten“ sind eine unentbehrliche Hilfe für jeden Hobbypiloten.

Super Mario 64-Welten 18

Alle 15 Welten dieses gigantischen Spiels in der großen Übersicht.

Wave Race 64-Kurse 46

Geheimnisse und Besonderheiten zu allen Strecken der feuchthöhlichen Raserei.

TIPS & TRICKS

Shorties 64

Natürlich halten wir für Euch auch ein paar Kniffe zu den neuen 64-Bit-Spielen parat.

RUBRIKEN

Statements 66

Die Meinungen des TOTAL!-Teams zum N64.

Impressum 66

Die Videospiele-Revolution

Die Geschichte des Nintendo⁶⁴

Revolution, die (lat.): (Staats-)Umsturz. In der Geschichte gab es selten eine Revolution, die so planmäßig herbeigeführt wurde wie Nintendos 64-Bit-Revolution. Seit über drei Jahren bereitet der japanische Videospiel-Gigant Nintendo die Veröffentlichung des SuperNES-Nachfolgers vor, der alles Dagewesene in den Schatten stellen soll. Die ersten Ankündigungen des Nintendo⁶⁴ wurden bereits Ende 1993 laut. Damals gab es für das neue Gerät wenig mehr als nur einen Namen. Projekt Reality sollte die neue 'Wundermaschine' heißen und in Zusammenarbeit mit dem renommierten Computerhersteller Silicon Graphics Inc. entwickelt werden. SGI wurde in der Öffentlichkeit vor allem dadurch bekannt, daß auf ihren Hochleistungsrechnern die Spezialeffekte für *Jurassic Park* (die **PROJEKT REALITY, ULTRA 64, NINTENDO⁶⁴** höhere Bedeutung zu.) lebensechten Dinosaurier) oder *Terminator 2* (die Morphing-Effekte des T-1000) kreiert wurden.

Nur wenige technische Daten drangen an die Öffentlichkeit, deshalb kursierten auch die wildesten Gerüchte, wie das Gerät denn aussehen werde. Vor allem die englische Fachpresse entwickelte sehr viel Phantasie – vermutete man gar, daß die zukünftige Konsole nicht an einem Fernseher, sondern an eine 3D-Brille angeschlossen würde.

Mitte 1994 wurde zum erstenmal der Name Ultra 64 für Nintendos Konsolen-Flaggschiff genannt. Um die Überlegenheit der Hardware zu

demonstrieren, sollte das System in den Spielhallen debütieren, wo es in direkter Konkurrenz zu den bis zu 10.000 DM teuren Spielautomaten von Namco, Sega und Co. stehen sollte. (Außerhalb Deutschlands haben Spielhallen, die sogenannten Arcades, ein wesentlich besseres Image und sind auch für Minderjährige zugänglich. Dadurch kommt ihnen eine viel

Als erste Spiele wurden das 2D-Prügelspiel *Killer Instinct* und das Rennspiel *Cruis'n USA* angekündigt.

Ende 1994 konnte die TOTALI-Redaktion als eine der ersten Videospielfachzeitschriften der Welt den *Killer Instinct*-Automaten probierspielen. Für das Gamedesign zeichnet die englische Software-Schmiede Rare verantwortlich, deren SNES-Spiel *Donkey Kong Country* weltweit gigantische Erfolge verbuchen konnte und neue grafische Maßstäbe auf der 16-Bit-Konsole setzte. Dementsprechend beeindruckte KI vor allem durch seine überragende Optik. *Cruis'n USA* konnte zwar weniger überzeugen,

erfreute sich dennoch großer Beliebtheit. In Amerika wurde verkündet, daß diese Spiele im Herbst '95 daheim auf dem Ultra 64 gespielt werden könnten, die Qualität sollte genauso gut, wenn nicht sogar besser sein. Aus dieser Zeit stammt auch das Versprechen, das U64 werde in den USA weniger als 250 \$ kosten. Mitte 1995 wurde erstmalig das Design des Ultra 64 auf einer Messe präsentiert – allerdings noch keine Spiele. Obwohl zu diesem Zeitpunkt bereits klar war, daß KI und *Cruis'n USA* hardwaretechnisch nichts mit der Konsolenhardware gemeinsam haben, hielt Nintendo weiterhin daran fest, daß die Heimumsetzungen identisch oder besser sein würden. Gleichzeitig wurde die erste Terminverschiebung verkündet, eine ganze Reihe weiterer folgten. Das U64 sollte nun in Japan im Dez. '95, in den USA und Europa im April '96 erscheinen. Im Dezember 1995 wurde der Öffentlichkeit in Japan zum erstenmal das Nintendo⁶⁴, so der endgültige Name, vorgestellt. Erwartungsvoll versammelten sich Tausende von Videospiel-experten aus aller Welt, als Nintendo-Boß



NAMEN EINER LEGENDE:

PROJEKT REALITY, ULTRA 64, NINTENDO⁶⁴ (höhere Bedeutung zu.)



So stellten sich unsere Kollegen des englischen TOTALI-Magazins 1993 das Project Reality vor



Ende 1994 hielten die 'Ultra 64-Testversionen' von *Killer Instinct* und *Cruis'n USA* Einzug in die Spielhallen



Auf der Shashinkai '95 in Tokio wurde das Nintendo⁶⁴ (damals noch Ultra 64 genannt) erstmalig vorgestellt



Auf der Shoshinkai '95 war die Spielzeit für S. Mario 64 wegen des riesigen Andranges auf fünf Minuten begrenzt

Hiroshi Yamauchi in seiner Eröffnungsrede zur Generalabrechnung mit der Videospielbranche ansetzte: Die Konkurrenten bekamen einen verbalen Schuß vor den Bug, weil sie in Yamauchis Augen den Videospielmarkt durch viel zu viele schlechte und überflüssige Machwerke kaputtmachen – denn im Endeffekt kann man eine Konsole nur mit einem Mittel erfolgreich auf den Markt bringen und am Leben erhalten: mit phantastisch spielbarer Software. Nach diesen bitteren (und wahren) Pillen verabreichte Yamauchi dann genau die Medizin, auf die Videospieler in aller Welt sehnlichst warteten: Zum erstmaligen wurde das 64-Bit-Flaggschiff des Konsolengiganten samt Spielen präsentiert – das Nintendo 64 trat ins Rampenlicht. Mit *Super Mario 64* stellte Nintendo das wohl revolutionärste Spiel seit

TROTZ UNKENRUFES IST DER ERFOLG DES 64-BITTERS ÜBERWÄLTIGEND

Jahren vor. Anhand einer Vorversion konnten die Besucher einen Besuch in die 64-Bit-Welten unternehmen und erstmalig den genialen Controller (die Bezeichnung Joypad erscheint fast schon unangebracht) antesten. Aufgrund des großen Andrangs wurde die Spielzeit pro Person sogar auf fünf Minuten begrenzt. Die Reaktionen des Publikums und der versammelten Fachpresse waren überragend. Jeder wollte am liebsten sofort ein Gerät mit nach Hause nehmen. Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi hatte allerdings auch eine Hiobsbotschaft für die Fans parat: Erst am 21. April 1996 sollte das Nintendo 64 in Japan auf den Markt kommen, der Rest der Welt sei „kurz danach“ an der Reihe.

Doch auch dieser Termin konnte nicht eingehalten werden. Da Nintendos Chefentwickler Shigeru Miyamoto (der „Vater“ von *Super Mario* ist ein absoluter Perfektionist und wurde vom renommierten Time-Magazine sogar als der Steven Spielberg der Videospiele bezeichnet) mit der Qualität von *Super Mario 64* noch nicht zufrieden war, mußte Nintendo den Release des N64 wohl oder übel ein weiteres Mal verschieben, und zwar auf den 23. Juni. Für die USA wurde der 30. September als „N-Day“ auserkoren. Allerdings gab es für Europa keinen definitiven Termin, die Chefetage von Nintendo ließ lediglich verlauten, daß es im „Spätherbst 1996“ soweit sei.

Nachdem das N64 im Mai auf der E3-Messe erstmals der US-amerikanischen Öffentlichkeit vorgestellt wurde und die Reaktionen wie

Am 23. Juni 1996 hatte das Warten – zumindest in Japan – ein Ende. Nintendos 64-Bitter überflügelte innerhalb weniger Tage die Verkaufszahlen von Sega und Sony



zuvor in Japan geradezu euphorisch waren, zeigte sich auch die Konkurrenz schwer beeindruckt: Außer einer sofortigen Preissenkung von PlayStation und Saturn hatten Sony und Sega dem N64 anscheinend nichts entgegensetzen können. Das läßt deutliche Rückschlüsse zu, wie „überzeugt“ die beiden Hersteller von der Qualität ihrer eigenen Produkte sind.

Dem Erfolg Nintendos tat dies erwartungsgemäß keinen Abbruch. Das N64 kam in Japan und den USA auf den Markt, und der Erfolg war stets überwältigend. Innerhalb weniger Tage waren sämtliche verfügbaren Geräte ausverkauft. In Amerika war der Ansturm der Nintendo-Fans sogar so groß, daß einige Warenhäuser begannen, die Geräte zwei bis drei Tage vor dem geplanten Termin zu verkaufen. Obwohl mit *Super Mario 64* und *Pilot Wings 64* zu Beginn nur zwei Spiele zur Verfügung standen und Nintendo der Spieleflut der Konkurrenz quantitativ nichts entgegenzusetzen hatte, konnte die einzigartige Qualität, vor



War dieser Japaner beim Nippon-Start noch relativ gefaßt, brach in der TOTALI-Redaktion das Chaos aus, als das Import-N64 wenige Tage später per Kurier eintraf



Auf der E3-Messe im Mai '96 in Los Angeles lautete Howard Lincolns (Chairman of N. of America) Statement zum Europa-Release: „All I can say is late fall 1996.“ (Alles was ich dazu sagen kann, ist Spätherbst dieses Jahres)

allem von *Super Mario 64*, diesen scheinbaren Nachteil mehr als wettmachen. Derweil wurde die Geduld der europäischen Nintendo-Fans auf äußerster Stapoziere. Am 9. September gab es zur Europa-Premiere des N64 eine traurige Nachricht: Erst am 1. März 1997 würde es auch bei uns soweit sein. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse, die Ende Januar stattfand, erwies sich das N64 als absoluter Publikumsmagnet. Kaum eine Zeitung oder Zeitschrift, kaum ein Fernsehsender kam an der neuen Wunderkonsole vorbei. Die Berichte waren nicht minder begeistert als zuvor weltweit, dementsprechend dürfte der Ansturm auf die Fachgeschäfte Anfang März ausfallen. Anschließend wird für alle glücklichen N64-Besitzer auch die Wartezeit auf das Gerät vergessen sein, denn das Warten hat sich gelohnt!

Klaus-Dieter Hartwig



Zwei Männer sind buchstäblich für den bisherigen Traumstart des Nintendo 64 verantwortlich: Der schнауzbärtige Videospielheld Mario und sein Ideenvater Shigeru Miyamoto, der auch an der Entwicklung weiterer N64-Spiele beteiligt ist

Daten, Fakten und Termine



N64, Spiele, Zubehör

Seit dem 1. März dieses Jahres ist das Nintendo⁶⁴ nun endlich auch in Deutschland offiziell erhältlich. Der Preis liegt bei 399 DM (unverbindliche Preisempfehlung). Aufgrund der erwarteten großen Nachfrage lief seit dem 2. Januar eine Vorverkaufsaktion, bei der man gegen 64 DM Anzahlung ein Gerät vorbestellen konnte. Insgesamt sollen laut Nintendo im März 120.000 Einheiten ausgeliefert werden. Im Lieferumfang enthalten sind ein grauer Controller und die gleichen Anschlußkabel wie beim SNES (Cinchstecker plus Scartadapter). Für alle, deren Fernseher weder Cinch- noch Scarteingänge hat, wird zudem eine Antennenweiche mit HF-Modulator separat angeboten. Zusätzliche Controller sollen ca. 60 DM kosten. Anfangs wird es laut Nintendo nur die Grauen geben, die Bunten (schwarz, rot,

blau, grün, gelb) sollen erst im Mai erhältlich sein. Controller Paks (50 DM) kommen im Juni zeitgleich mit *Mario Kart 64* auf den Markt. *Super Mario 64* (99 DM) und *PilotWings 64* (129) werden zum Start zu haben sein, ebenso *Turok – Dinosaur Hunter* von Acclaim, das aufgrund der hohen Lizenzgebühren, die Nintendo von unabhängigen Herstellern verlangt, ca. 150 DM kosten wird.

Alle weiteren Termine stehen zur Zeit (Stand: Anfang Februar) noch nicht 100%ig fest. Für weitere Details siehe Tabelle unten.

Kurz und knapp:

- *Mario Kart 64* wird, anders als in Japan, kein zusätzlicher Controller beiliegen.
- Der für Deutschland recht heikle Titel *Killer Instinct Gold* (der SNES-Vorgänger wurde von der BPS indiziert, obwohl er niemals in Deutschland offiziell auf den Markt kam) wird sicherlich im

europäischen Ausland erhältlich sein, außerdem plant der Hersteller GT Interactive momentan, die Spiele *Doom 64*, *Hexen 64*, *War Gods* und sogar *Mortal Kombat Trilogy* in die Läden zu bringen.

– Im Laufe des Jahres werden von Nintendo Spiele wie *Blast Corps* und *StarWing 64* folgen, es stehen jedoch noch nicht einmal vage Termine fest. Viele Nintendo-Fans warten sicherlich sehnsüchtig auf *Donkey Kong World/Donkey Kong 64*, doch über das 64-Bit-Debut des gerenderten Affen gibt es bislang noch keine Infos.

– Momentan laufen Gespräche über die Lizenzierung der Spiele des japanischen Herstellers Sega, die z. B. das Rennspiel *Rev Limit* oder das Hubschrauber-Actionspiel *Wild Choppers* im Angebot haben. Bis zum Redaktionsschluß dieser Sonder-Ausgabe gab es noch kein definitives Ergebnis. kdh

Titel	Hersteller	Genre	Termin	ca. Preis (DM)	Spieler	MBit	Batterie/Controller Pak	Bildschirm-text	Sprachausgabe	Pad-Nutzung
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run	1.3.97	99	1	64	ja/–	dt./engl./franz.	engl., wenig	analog
PilotWings 64	Nintendo/Paradigm	Flug-simulation	1.3.97	129	1	64	ja/–	dt./engl./franz.	–	analog
Turok – Dinosaur Hunter	Acclaim/Iguana	3D-Action	4.3.97	159	1	64	–/ja	dt.	engl., wenig	analog u. digital
Star Wars: Shadows o. t. E.	Nintendo/LucasArts	Action	Ende März	149	1	96	ja/–	engl.	engl., wenig	analog
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	Ende März	99	1–2	64	ja/–	dt./engl.	engl.,	analog
Int. Superstar Soccer 64	Konami	Sport (Fußball)	April	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl., viel	analog od. digital
Mario Kart 64	Nintendo	Rennspiel	Juni	99	1–4	96	ja/ja	engl.	engl.	analog
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Nintendo/Williams	Sport (Eishockey)	Juli	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl.,	analog od. digital
NBA Hang Time	Nintendo/Williams	Sport (Basketball)	Juli	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl.,	analog od. digital

Wial

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Bestellannahme:

Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr
Freitag 900-1700 Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

WIAL SHOP KASSEL:

Fünfensterstraße 9

Mo. - Fr. 1000 - 1800, Sa. 1000 - 1400

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 900 - 1300 und 1330 - 1800, Sa. 900 - 1200

NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



NINTENDO⁶⁴



Nintendo⁶⁴ Grundgerät

entschließend einem Joypad,
Scart-Anschlußkabel und Netz-
kabel (PAL-Version).

Dt. Anl. **399,90 DM**



Nintendo⁶⁴ Controller:

Joypad Nintendo	59,90 DM
Joypad JT 376 Trident	59,90 DM
Joypad JT 376 Trident Pro	65,90 DM
Joypadverlängerung	29,90 DM



Nintendo⁶⁴ Controller Pack

Modul zum Abspeichern von
Spielständen.

Dt. Anl. **65,90 DM**

Sonstiges Nintendo⁶⁴-Zubehör:

Antennenkabel	55,90 DM
---------------	----------

International Super Star Soccer*

Dt. Anl. **139,90 DM**

Goemon*

Kompl. dt. **139,90 DM**

FIFA⁶⁴*

Dt. Anl. **149,90 DM**

NBA Hangtime*

Dt. Anl. **139,90 DM**

Wayne Gretzky*

Dt. Anl. **139,90 DM**



TUROK

Kompl. dt. **139,90 DM**

Kompl. engl. **139,90 DM**



Waverace⁶⁴

Kompl. dt. **89,90 DM**



Super Mario⁶⁴

Dt. Anl. **95,90 DM**

Spieleberater **24,90 DM**



Pilotwings⁶⁴

Dt. Anl. **119,90 DM**



Star Wars

Kompl. dt. **139,90 DM**

JA, ICH WILL IHN!!!

**BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 1/97**

UNVERBUNDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,

= BEI DRUCKLEUNGE NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM. Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG MIT DEM NEBENSTEHENDEN COUPON AN:
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Quantensprung oder müder Hüpfen?

Das Nintendo⁶⁴ intern

Nintendo überschlägt sich mit nebulösen Fachbegriffen – doch wer weiß schon, was wirklich hinter solchen Sprachmonstern wie „Tri-Linear-Mip-Mapping“ steckt? TOTAL! klärt auf und verrät Euch zudem exklusive Details über die bisher totgeschwiegenen Soundfähigkeiten des Nintendo⁶⁴.

Nachdem das Super Nintendo eigentlich gar keine echte 16-Bit-Konsole ist (entscheidende Elemente stammen aus 8-Bit-Tagen), sei die Frage erlaubt, ob die 64 Bit des SNES-Nachfolgers denn „echt“ oder eine Marketing-Erfindung sind.

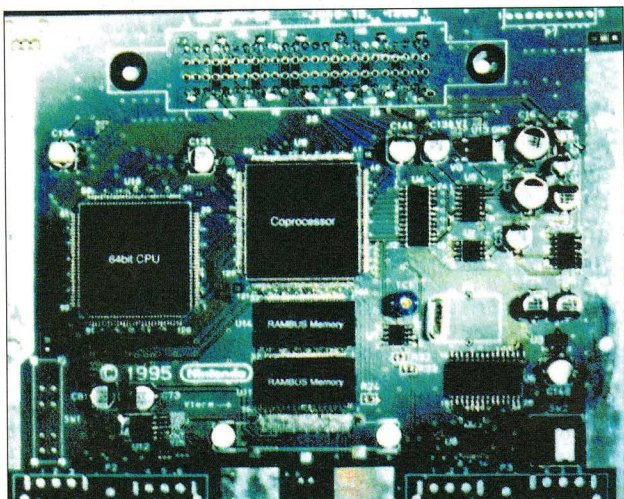
Schaut man der Traumkonsole unter die Haube, entdeckt man schnell, daß Nintendo es diesmal ehrlich meint: Als Herz der Maschine tickt eine waschechte 64-Bit RISC-CPU aus der MIPS-Reihe mit Namen R4300i. Getaktet ist das extrem flinke Stück Silizium mit satten 93,7 MHz (zum Vergleich dazu: Das Super-NES läuft mit 3,58 MHz). Im direkten Vergleich

DI E LEISTUNGSSTÄRKTE VIDEOSPIEL-KONSOLE DER WELT

mit Hauptkonkurrent Sony und dessen 32-Biter PlayStation ist das Nintendo⁶⁴ rein rechnerisch bis zu sechsmal so leistungsfähig.

Auch der Speicherplatz des N64 ist nicht gerade klein: Satte 4,5 Megabyte schnelles Rambus-RAM sollten für Haupt- und Co-Prozessor genug sein. Von der Firma Rambus stammt auch die interne Kommunikation des Nintendo⁶⁴, die dank einer ausgeklügelten 64-Bit-Architektur extrem schnell vorstatten geht. Einziger Bremsen ist die Verbindung zum Modul – d. h., daß Daten, die aus dem Modul nachgeschaukelt werden, etwas träge sind. Träge ist allerdings relativ, verglichen mit den mehrere hundertmal langsameren Ladezeiten einer CD-ROM.

Wirft man einen Blick auf die Platine des N64, ist neben der CPU nur ein weiterer großer Chip zu erkennen: In dem „Reality Immersion Engine“ genannten 64-Bit-Integrations-Wunderwerk aus der Chip-Schmiede Silicon Graphics, das mit 62,5 MHz getaktet ist, schlummern erstaunlicherweise alle Grafik- und Soundfähigkeiten des N64.



Modernste Technik auf engstem Raum: Ein Blick unter die schwarze Haube von Nintendos 64-Bit-Maschine zeigt das Ergebnis jahrelanger Entwicklungsarbeit – unter anderem mit der renommierten Firma Silicon Graphics Inc.

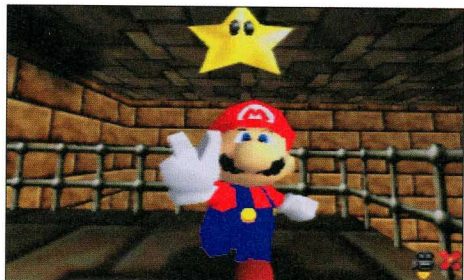
Grafik perfekt

Im Gegensatz zu den eingeschränkten vier Bildschirmauflösungen des SNES (von denen fast ausschließlich immer nur eine Verwendung findet), bietet das Nintendo⁶⁴ dem Entwickler eine fast unbegrenzte Fülle: Von der klassischen NES/SNES-Auflösung von 256x224 Pixeln (Bildpunkten) bis hin zu High-Resolution-Grafik in 640x480 Pixeln bietet das N64 in beliebigen Abstufungen alles, was ein moderner Fernseher darstellen kann. Sollte ein entsprechender Spezial-Monitor vorhanden sein, ist sogar ein flackerfreies High-Res-Bild möglich.

DER TRAUM DER SPIELEPROGRAMMIERER

Im Bereich der Farbenpracht ist die Zeit der Einschränkungen endgültig vorbei: Aus 16,8 Millionen können die Entwickler völlig frei wählen – und dank einer besonders ausgeklügelten Rasterungs-Methode scheint das Nintendo⁶⁴ zu jeder Zeit echte 16,8 Millionen (!!!) Farben darzustellen – auch wenn es meist nur 32.000 sind. Zusätzlich zur unbeschränkten 24-Bit-Farbtiefe bescherten die SGI-Fühler dem Nintendo⁶⁴

einen 8-Bit-Alpha-Channel. Mit Hilfe dieser zusätzlichen 8 Bit in der Farbaufbauflösung kann jedem Punkt auf dem Bildschirm eine beliebige Transparenz zugeordnet werden. Transparenz-Pionier Nintendo (das SNES beherrschte als er-



Die Zeiten der mickrigen Farbpaletten (ca. 16,8 Millionen Farbtöne sind möglich) und niedrigen Bildschirmauflösungen gehören mit den Nintendo⁶⁴ endgültig der Vergangenheit an



Selbst wenn die ‚Kamera‘ einem Objekt sehr nahe kommt, sind keine groben Pixel zu erkennen. Der sogenannte Blurring-Effekt erzeugt eine künstliche Unschärfe erzeugt

ste Konsole wirklich gute Transparenz-Effekte) treibt damit auf die Spitze, was der Konkurrenz Probleme bereitet. Besonders gut kann man die unbegrenzten Alpha-Channel-Möglichkeiten bei der Wasseroberfläche von Wave Race 64 erkennen.

Aufbruch in die dritte Dimension

Wie auch Sonys PlayStation ist das Nintendo⁶⁴ eine stark 3D-geprägte Konsole: Klassische Hintergründe für Parallax-Ebenen, wie beim SuperNES, oder gar Hardware-Sprites sucht man vergeblich. Doch durch die sehr hohe Zeichengeschwindigkeit der Hardware ist auch bei 2D das N64 sehr viel potenter als die in diesem Bereich vielkritisiertere PlayStation. Die Performance bei ganz

Wing[®] im Videospielbereich eingeführten Polygonen. Doch waren die Abenteuer von Fox McCloud noch eckig und teilweise etwas abstrakt, schickt sich das Nintendo⁶⁴ an, dreidimensionale Welten dank vieler Spezialeffekte perfekt darzustellen.

Damit Ihr im Wirrwarr der Begriffe mitreden könnt, haben wir die wichtigsten Spezialfähigkeiten der Reality Immersion Engine auseinandergenommen:



Load Management & Z-Buffering

Mit diesem fabulösen Feature soll angeblich das berüchtigte ‚Hineinploppen‘ von weit entfernten Polygonen eliminiert werden. Solltet Ihr schon mal StarVing oder Stunt Race FX gespielt haben, kommt Euch das Problem sicher bekannt vor. Load Management ist zwar ein reiner Fantasie-Begriff, beim Nintendo⁶⁴ ist mit Ploppereien dennoch Schluß.

Hauptsächlich verantwortlich dafür ist das in der Hardware eingebaute Z-Buffering. Diese Traumfunktion jedes 3D-Programmierers sorgt automatisch dafür, daß Polygone in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm gezeichnet werden und daß sie punktgenau in der Tiefe (der Z-Achse) abgeschnitten werden können. Das Ergebnis: Pixelgenau tauchen die 3D-Landschaften nun auf - ein bißchen Nebel mit Hilfe der Alpha-

KONKURRENZLOSE GRAFIKFÄHIGKEITEN DANK ‚REALITY IMMERSION ENGINE‘

klassischen 2D-Spielen übertrifft sogar die des 2D-Spezialisten Saturn von Sega.

Gnadenlos im Schatten läßt die Reality Immersion Engine die Konkurrenz, wenn es in die dritte Dimension geht. Dabei beruht die 3D-Grafik natürlich noch immer auf den von ‚Star-

Tri-Linear-Mip-Mapping

Hinter diesem Wort-Monster verbirgt sich nichts anderes als das Verschwinden der berühmtesten groben Pixel, wenn die ‚Kamera‘ Texturen und Bitmap-Objekten zu nahe kommt. Anstelle der äußerst unschönen Pixelwüsten anderer 3D-Konsolen erzeugt die Nintendo

Technische Daten und Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴

CPU: R4300i 64-Bit MIPS RISC / 93,7 MHz
16KByte Instruktions-Cache, 8KByte Daten-Cache

Reality Immersion Engine: 64-Bit / 62,5 MHz
Reality Display Prozessor: 4KByte Textur-Cache
Reality Signal Prozessor: 4KByte Instruktions- und Daten-Cache

Anzahl der Farben: 16,8 Millionen (True Color)

Standard-Farb-Modus: 32.000 Farben
(inkl. Hardware-Dithering)

Farbtiefe: 32-Bit (inklusive 8-Bit Alpha-Channel für Transparenz)

Bildschirmauflösungen: 256x224 bis 640x480

Sound: Anzahl der Kanäle und Samplingrate auf Kosten von CPU und Co-Prozessor-Zeit frei wählbar

Polygon-Fähigkeiten:

(Werte für durchschnittliche Anwendungen)
Mit allen Spezialeffekten: 2.000 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde (120.000 Polygone pro Sekunde)



Load Management und Z-Buffering sind dafür verantwortlich, Polygon-Flackereien zu verhindern. Auch wenn Mario Bowser herumschleudert, ist kein Flackern zu erkennen



Selbst das Erzeugen der atemberaubenden Lichteffekte in Wave Race 64 zwingt die CPU nicht in die Knie

Channel-Transparenz-Effekte darübergelegt, und schon sieht es perfekt aus. Schluß auch mit den typischen Polygon-Flackereien, weil die CPU mit der mathematisch genauen Lösung des Problems überfordert ist.

Besonders beeindruckend bedient sich *Super Mario 64* dieser Möglichkeiten: Beim Kampf mit Bowser z. B. packt der Klempner ihn am Schwanz und wirbelt den Koopa-König herum – ohne daß irgendwelche Grafik-Bugs auftreten. Auf Maschinen ohne Z-Buffer undenkbar.

Perspektivisches Texture Mapping

Auch hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt sich die Lösung eines vor allem die PlayStation plagenden Problems: Sieht man auf Sonys Konsole aus einem ungünstigen Winkel auf Texturen und bewegt sie sich dann, scheinen sie ein Eigenleben zu entwickeln und verzerren sich aufs wildeste. Um diesen Effekt zu minimieren, müssen 3D-Landschaften auf der PlayStation aus sehr vielen Polygonen bestehen – denn je größer die Polygone, desto stärker die Verzerrungen der auf sie projizierten Texturen. Das Problem stellt in diesem Fall die fehlende Perspektiv-Korrektur der Texturen dar. Dem N64 ist auch dieser Effekt unbekannt: Da Texturen perspektivisch korrekt auf Polygone gelegt werden, kommt man bei besserem Aussehen

PHANTASTISCHE GRAFIKEFFEKTE OHNE VIEL PROGRAMMIERAUFWAND

mit viel weniger Polygonen aus. So bestehen Mauern in *Mario 64* teilweise aus nur einem Polygon, die auf anderen Konsolen Dutzende von Polygonen verbrauchen würden. Einzige Einschränkung: Jede einzelne Textur kann nicht größer als 4 KByte (z. B. 64x64 Pixel in 256 Farben) sein – mehr Platz bietet die Reality Immersion Engine nicht auf einen Rutsch.

Gouraud- und Phong-Shading

Unter 'Shading' an sich versteht man das automatische Abschattieren von Flächen durch die Hardware: Der Programmierer gibt die Eck-Farbwerte an, den schönen Verlauf über das Polygon erzeugt die Grafikhardware. Die einfachste Form des Shadings ist das Gouraud-Shading. Das Nintendo64 bietet nicht nur Gouraud-Shading à la PlayStation, dank des superstarken Prozessors ist sogar eine vereinfachte Variante des aufwendigen Phong-Shadings

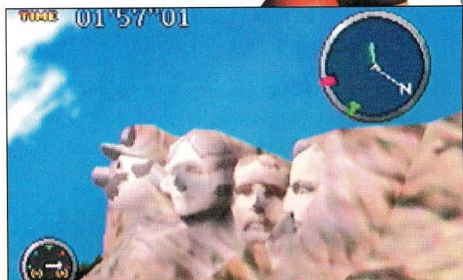
möglich: Im Titelbild von *Mario 64* kann man sehr gut die Lichtreflektionen und Farbverläufe erkennen, die diese Shading-Art erzeugt – echtes Phong-Shading ist es jedoch nicht.

Anti-Aliasing

Mit Hilfe dieser Funktion wird der typische Treppchen-Effekt auf Schrägen und Kanten minimiert: Durch geschicktes Verrechnen werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflö-



Die Wasseroberfläche in Wave Race 64 gehorcht physikalischen Gesetzen (siehe auch unseren Report auf Seite 45), die die CPU mühelos simuliert

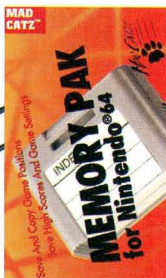


Gerade bei entfernten Objekten in einer Landschaft kommt das Anti-Aliasing zum Einsatz. Es werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflösung suggerieren





Shading-Effekte ohne Ende: Ob mit bzw. ohne Spiegelungen oder Transparenzen – alles kein Problem für Nintendos 64-Bitter



Während Nintendos hauseigenes Zubehör noch auf sich warten läßt, sind unter dem Gamester-Label einige nützliche und zugleich preiswerte Alternativ-Geräte erschienen. Z. B. der Advanced Controller mit Dauerfeuer-Funktion (ca. 60 DM), das Scart-/RGB-Kabel (ca. 40DM) und das Memory Pak (ca. 40 DM). Erhältlich im guten Fachhandel oder bei VIDIS (Tel: 040 - 514 84 00)



sung suggerieren und vor allem das berüchtigte Flackern bei weit entfernten Strukturen eliminieren.

Und der Sound?

Alein an dieser kurzen Auflistung der wichtigsten Hardware-Features sieht Ihr schon, wie stark sich das Nintendo⁶⁴ vom SuperNES und auch der 32-Bit-Konkurrenz Saturn und PlayStation absetzt – im 3D-Grafikbereich ist Nintendos Traumkonsole ein echter Hammer. Kaum erwähnt werden die Sound-Fähigkeiten des 64-Bit-Boliden – aus gutem Grund. Nicht etwa weil der Audio-Teil allzu schlecht daherkommt, sondern weil genaue Angaben über den Sound unmöglich sind. Im Gegensatz zu allen anderen Konsolen ist auf dem Nintendo64 Schluß mit dem Erbsenzählen von „möglichen Stimmen“ und „Samplingraten“. Das N64 erzeugt seinen Sound mit demselben Co-Prozessor, der auch für die Grafik zuständig ist – grob gesagt ist es der Reality Immersion Engine egal, ob sie Textur-Daten oder Digi-Samples bearbeiten muß. Logische Schlussfolgerung: Der Programmierer kann völlig frei bestimmen, wieviel seiner Performance er dem Sound überläßt. Theoretisch wären Hunderte von 16-Bit-Digital-Stimmen möglich, doch dann wäre für Grafik keine Rechenzeit mehr übrig. Alle Spiele, die derzeit in der Mode sind, nutzen ein Standard-Treiber-Programm, das von Si-

licon Graphics geliefert wird und 1.6 bis 64 Digi-Stimmen in perfekter CD-Qualität ermöglicht. Gerade in diesem Bereich können findige Programmierer mit einiger Erfahrung ganz neue Fähigkeiten „entdecken“.

Auch sonst ist das N64 eine für Programmierer offene Konsole: Keine hinderlichen „Hilfs-Bibliotheken“ wie bei Sonys PlayStation verwehren den Zugriff auf die Hardware. Und dank des genial einfachen Aufbaus der Maschine sind Anlaufschwierigkeiten wegen allzu großer Komplexität – wie etwa bei Segas Saturn – ein Fremdwort.

Hatte Nintendo den SNES-Programmierern mit einem zu langsamen Prozessor noch harte Nüsse zu knacken gegeben, sind die Zeiten der unausgewogenen Hardware mit dem Nintendo⁶⁴

UNBEGRENZTE SOUNDFÄHIGKEITEN

definitiv vorbei. Soviel Rechenpower wie hier hatten Spiele-Macher noch nie zu Ihrer Verfügung – selbst superschnelle Pentium-PCs sind gegen das Nintendo⁶⁴ lahme Krücken. *Super Mario 64* mit seiner komplexen 3D-Welt und die phantastisch-realen Effekte, wie zum Beispiel die Wasserbewegungen in *Wave Race 64*, lassen andere 3D-Spiele simpel und statisch erscheinen, und dank der super-flinken Module sind Ladezeiten ein Problem der Konkurrenz. Nintendo-Fans können sich auf eine brillante Zukunft freuen, denn der Quantensprung ist wirklich gelungen!

Julian Eggebrecht



An die Zukunft angeschlossen: Mit der geplanten Zusatzperipherie, dem Disc Drive 64, eröffnen sich für den Spieler neue Erlebniswelten. Mehr darüber auf Seite 62



Das Joli Pack ist nur eine Erweiterungsmöglichkeit für den N64-Controller. Mittels dieses Gerätes wird das Pad z.B. bei einer Explosion während des Spiels in Vibration versetzt

Der geniale Controller



Neben der überragenden Hardware gibt es noch einen weiteren entscheidenden Faktor, der das Spielen mit dem N64 zu etwas ganz Besonderem macht. Denn der innovative Controller trägt maßgeblich dazu bei, daß sich dem Spieler – und auch den Programmierern – völlig neue Möglichkeiten eröffnen. Seit Mitte der 80er Jahre, als Nintendo das NES auf den Markt brachte, hat sich an den Joypads wenig geändert. Die Anzahl der Knöpfe erhöhte sich zwar, doch erst Anfang der 90er Jahre lag es erneut an Nintendo, sich für das SNES-Pad etwas Neues einfallen zu lassen. Die sogenannten L- und R-Buttons auf der Oberseite des Joypads fanden so großen Anklang, daß sie von Sega und Sony einige Jahre später kopiert wurden.

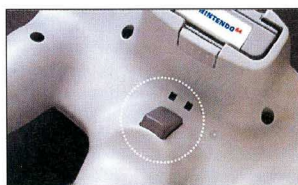
Mit dem N64-Kontroller ist Nintendo der Konkurrenz jedoch gleich zwei Schritte voraus, denn man ließ nicht außer acht, daß dreidimensionale Spielwelten auch besondere Anforderungen an den Spieler stellen. Nur Nintendo schloß messerscharf, daß es mit neuer Optik allein nicht getan ist, denn erst mit einer neuen Steuerung kann man die Möglichkeiten der unbegrenzten Bewegung auch entsprechend gut umsetzen.

Das neuartige Joypad erinnert an eine Kreuzung aus Batmans „Baterang“ und SNES-Design, und wer einmal damit gespielt hat, wird es sofort in sein Herz schließen.

Wie auf den unteren Abbildungen zu erkennen ist, läßt sich das Pad theoretisch auf drei Arten bedienen. *Super Mario 64*, *PilotVings 64* und *Wave Race 64* nutzen allesamt die Kombination aus Analogstick und Buttons – und das aus gutem Grund. Ab jetzt ist Schluß mit den acht möglichen Bewegungsrichtungen mittels des Steuerkreuzes. Per Analogstick lassen sich volle 360 Grad Bewegungsfreiheit nutzen, so daß man jederzeit absolute Kontrolle über



Der Analog-Stick ist das revolutionärste Element des Pads



Den Finger am Abzug ... bzw. auf dem Z-Button



Das Controller Pak ist nur eine Erweiterung des N64-Pads

seine Spielfigur hat. Doch der Stick registriert nicht nur sämtliche Richtungseingaben, sondern vor allem auch deren Stärke. Je nachdem, wie weit der kleine Hebel in eine Richtung gedrückt wird, bewegt sich z. B. Mario schneller vorwärts oder legt sich das Jetski bei *Wave Race 64* stärker in die Kurve.

Ungewöhnlich sind auch die gelben C-Buttons auf der rechten Seite des Pads. Bei *Super Mario 64* werden sie z. B. genutzt, um die Per-

spektive, aus der das Geschehen auf dem Bildschirm gezeigt wird, jederzeit zu justieren. Bei *Turok – Dinosaur Hunter* dienen diese Tasten zur Bewegung (vorne, hinten, links und rechts), während mit dem Analogstick die Blickrichtung verändert wird. Bei *Turok* läßt sich die Steuerung sogar zwischen Links- und Rechtshänderoption umschalten.

Bei einigen Spielen (z.B. *Wayne Gretzky's 3D-Hockey*, *NBA Hang Time*) sind sowohl der Analogstick als auch das Steuerkreuz zur Steuerung belegt, so daß der Spieler zwischen beiden Möglichkeiten wählen kann.

Vie beim SNES-Pad sind auch L- und R-Buttons auf der Rückseite des Controllers vorhanden. Neu ist zudem der Z-Button (auch Trigger-Button genannt) auf der Unterseite des Pads. Dieser läßt Mario bei *SM 64* kriechen oder ducken, bei *Wave Race 64* kann damit Gas gegeben werden.

Als ob das Wunderpad damit noch nicht genügend Funktionen hätte, ragt an der Unterseite auch noch ein kleiner Modulport heraus. Dort ist Platz für das sogenannte Controller Pak (ähnlich der Memory-Card für die PlayStation), auf der nicht nur Highscores und Spielstände gespeichert werden können, sondern bei *Mario Kart 64* beispielsweise ein komplettes Time-Trial-Rennen. Speichert man sein Rennen ab, kann ein Freund auf seinem Gerät nun gegen diese Bestzeit antreten. Für die Zukunft ist das sogenannte Jolt-Pack geplant, das z. B. von *StarWing 64* oder *Blast Corps* unterstützt wird. Im Inneren dieser speziellen Karte steckt ein kleiner Motor, der bei Bedarf ein Rütteln am Pad hervorruft, so daß der Spieler Explosionen auf dem Bildschirm „am eigenen Leib spüren kann“. Man kann davon ausgehen, daß Nintendo noch weitere Verwendungsmöglichkeiten für den Modulschacht in petto hat.

Klaus-Dieter Hartwig



Die meisten der N64-Spiele nutzen für ihre Steuerung eine Kombination aus Analogstick und Buttons

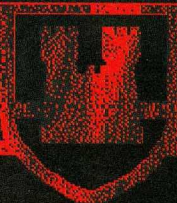


Bei einigen Spielen ist nicht nur der Analogstick, sondern auch das digitale Steuerkreuz belegt



Eine bisher eher seltene Form der Steuerung ist diese Variante. Sie kommt z. B. bei *Turok – Dinosaur Hunter* zum Einsatz

Game



Castle

NEU

Game Castle
Kurze Mühren 4
20095 Hamburg
(Hamburg Hauptbahnhof)
Tel. : 040 / 331 623

Angebot des Monats =

Command & Conquer SAT - 79,90 DM

Soviet Strike PSX - 79,90 DM

&

Game Castle
Bahrenfelderstr. 187
22765 Hamburg
(Hamburg Altona)
Tel. : 040 / 390 50 61
Fax : 040 / 390 50 62

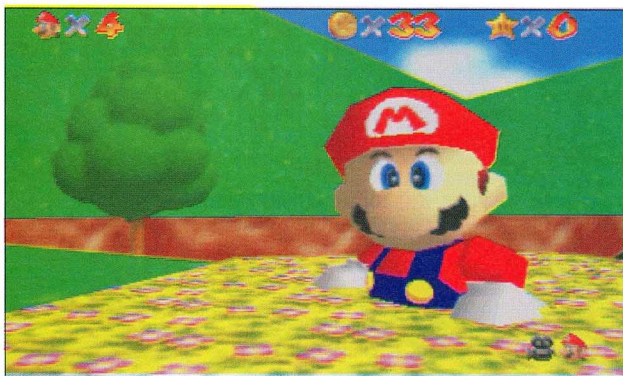
INZAHLUNGSNAHME VON SPIELE

Ankauf - Verkauf - Tausch

Versand : 040 / 390 50 62 - 040 / 390 50 81



SUPER MARIO 64



Obwohl der weltberühmte Schnauzbarträger aus Polygonen besteht, hat er nichts von seinem Charme eingebüßt

Selten wurde ein Spiel mit soviel Spannung erwartet, und selten hing soviel von einem einzigen Spiel ab. Nachdem selbst treue Nintendo-Fans mit Hinhalteparolen und dem Jonglieren mit technischen Daten der Hardware kaum noch begeistert werden konnten, lag es allein an dem Vorzeigeheld Mario (bzw. dem Spiele designer Shigeru Miyamoto und seinem Team), den Erfolg des N64 zu garantieren. Da jedoch die Jump&Run-Domäne des pummeligen Klempners bislang allein im Zweidimensionalen lag, wirkte sein Sprung in die dritte Dimension recht gewagt.

Doch diesen Sprung hat er, um es vorwegzunehmen, mit Bravour gemeistert. Vom ersten Augenblick an wird man unweigerlich in den Bann gezogen – Super Mario 64 wird nicht nur

DER BEGINN DES 64-BIT-ZEITALTERS

zur Entdeckungsreise für das Nintendo-Maskottchen, sondern auch für jeden Videospieler. Denn niemals zuvor wurden die Möglichkeiten einer dreidimensionalen Umgebung so konsequent ausgenutzt und zu Ende gedacht.

Es war einst Mario, der als Held des Automatenspiels Donkey Kong den Grundstein für die heutige Spitzenposition von Nintendo legte. Seitdem ist er Big Ns wichtigstes Zugpferd. Jetzt erlebt Mario neue Jump&Run-Abenteuer – und zum ersten Mal in 3D!



Um an die 120 Sterne des Spiels zu gelangen, müssen diverse Aufgaben gemeistert werden



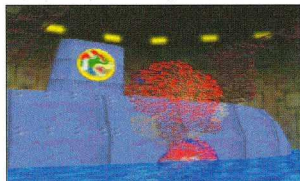
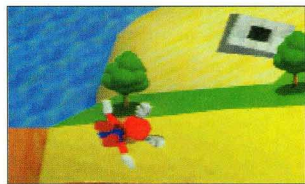
Von der Halle des Schlosses geht es durch die verschiedenen Räume in die 15 Wellen



Ist im Spiel eine Demo von Mario Kart 64 versteckt? Mitnichten, statt dessen muß der agile Klempner des öfteren Wettrennen verschiedenster Art gewinnen. Vor allem die rasanten Rutschpartie gegen den Pinguin macht einen Heidenspaß



nen Weg zu folgen, sondern genießt in einer „virtuellen Welt“ völlige Bewegungsfreiheit. Dort kann Mario beinahe alles machen, was auch in einer realen Umgebung möglich wäre: Bäume erklimmen, ins Wasser springen, schwimmen oder tauchen und vieles mehr. Eingeschränkt wird er in seiner neuen Polygon-Umgebung nur von physikalischen Gesetzen. Zum Beispiel wird er beim Erklimmen einer Steigung immer langsamer, bis er schließlich, sobald es für ihn zu steil wird, auf dem Bauch oder Hosenboden den Hang wieder hinunterrutscht. Ein weiteres Novum bei Super Mario 64 ist die Perspektive. Die „Kamera“ bewegt sich frei hinter Mario her, zudem läßt sich der Blickwinkel mit Hilfe der vier gelben C-Buttons na-



Dank der Extrablöcke kann Mario die verschiedensten Formen oder Fähigkeiten annehmen (siehe auch links)



Die einzelnen Level sind nicht nur optisch phantastisch in Szene gesetzt, auch die passenden Musikstücke tragen enorm zur Atmosphäre bei



Im Start-Screen könnt Ihr mit einem „virtuellen Handschuh“ Marios Kopf verzerren – just for fun

hezu beliebig justieren. So kann man bestens die Länge von Sprüngen abschätzen oder schauen, was den schnauzbärtigen Klempner hinter der nächsten Ecke erwartet. Zudem läßt sich die Umgebung sogar aus Sicht des sympathischen Helden erkunden.

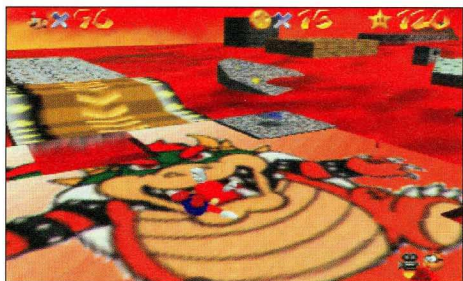
Das eigentliche Spiel beginnt dann im Inneren des Schlosses. Zahlreiche Türen laden zur Erkundung der 15 verschiedenen Welten ein. Mit der Beschreibung dessen, was Mario dort erwartet, ließe sich problemlos das gesamte Heft füllen – wir haben uns daher für die Kurzfassung auf den folgenden 18 Seiten entschieden. Eis-, Lava-, Wüsten- und Wasser-Welten sind ja an sich noch nichts Revolutionäres.

Überragend und für andere Game-Designer geradezu beschämend ist hingegen die Fülle von Ideen, die Miyamoto und sein Team in der über zweijährigen Entwicklungsphase in SM64 haben einfließen lassen. Die Wurzeln reichen sogar noch viel weiter zurück. Denn erstmalig spielte Miyamoto mit dem Gedanken, ein 3D-Mario zu designen, als Argonaut Ende 1992 den Super-FX-Chip für das Super Nintendo entwarf. Offenbar waren seit dieser Zeit Ideen für ein 3D-Jump&Run gesammelt.

Prinzipiell geht es darum, in jeder Welt sechs Sterne (plus einen Bonusstern) auf unterschiedlichste Art und Weise zu ergattern, z. B. durch das Besiegen eines Endgegners, das Erreichen einer unzugänglichen Stelle, das Gewinnen eines Wettrennens, das Lösen eines Rätsels usw. Häufig ändert sich danach der Aufbau des Levels, neue Objekte und Gegner tauchen auf, und neue Extras eröffnen unbekannte Wege. In dieser Hinsicht erinnert das Spiel-



Marios Kampf gegen Bowser ist wohl das Spektakulärste, was sich jemals auf einer Konsole absolpielte. Dreimal treffen die beiden im Laufe des Spiels aufeinander



In der Lava-Welt kann Mario sogar das Innere eines Vulkans erkunden. Sollte er dabei unvorsichtigerweise in brodelnde Glut fallen, verbrennt er sich nur etwas den Latz

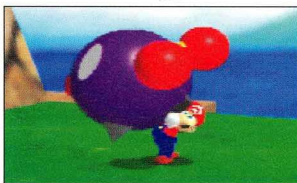


Neben der Flugmütze gibt es für Mario noch andere Möglichkeiten zu fliegen. In einem Level kann er sich an eine Eule hängen, ansonsten stehen des öfteren Kanonen parat

design an *Zelda* oder *Super Metroid*. Obwohl *SM64* recht einfach beginnt, ist später die perfekte Beherrschung der Steuerung und in hohem Maße Gehirnakrobatik erforderlich, um alle Sterne zu sammeln und Yoshi zu finden. Angesichts der Fülle an Aufgaben und Abwechslung ist es kaum zu glauben, daß das Modul nur 64 MBit umfaßt. Zwar glänzt die Grafik nicht mit so bunten Hintergründen wie bei einigen anderen Next-Generation-Spielen, dafür erkennt man umso mehr die Liebe zum Detail. Der Polygon-Mario wirkt fast lebensecht. Ein Effekt, der durch seine simulierte Atmung und das Blinzeln noch verstärkt wird. Die Grafik, so unscheinbar sie auf den Bildern auch erscheinen mag, ist absolut sensationell. Kein nerviges Geflackere der Polygone, fast kein störendes Plappen und keine groben Pixel bei nahen Objekten, keine Verzerr-Effekte großer Polygone – *Super Mario 64* gleicht eher einem Zeichentrickfilm, über dessen Handlung man völlige Kontrolle hat, als einem herkömmlichen Videospiel.

Die Musiken sind traditionell weniger pompös, sondern passend zur kinderfreundlichen Präsentation eher lustig und verspielt ausgefallen. Besonders die Remix-Versionen klassischer Mario-Stücke vermitteln einen wunderbaren Nostalgie-Effekt. Allererste Güte sind jedenfalls die Soundeffekte: Marios Aktionen sind mit diversen akustischen Kommentaren unterlegt, von Juchzern bei Sprüngen über „It's me, Mario!“ und „Here we go!“ bis hin zum finalen „Mamma mia!“ bei seinem Ableben. *Super Mario 64* ist weit mehr als eine einfache Fortsetzung der Erfolgsserie. Wer das Spiel ein-

EINE NEUE GENERATION DES GAMEDESIGNS



mal in Bewegung gesehen und das Pad in den Händen gehalten hat, kann sich der Faszination nicht entziehen. Auch wer sonst mit Jump&Runs im allgemeinen und Mario im speziellen nichts am Hut hat, wird seine Aversionen schnell vergessen. Das Nintendo⁶⁴-Debüt ist dank des sympathischen Italiensers derart beeindruckend inszeniert, daß die Verzögerungen

mehr als vergessen sind. Shigeru Miyamoto und seinem Team ist es gelungen, ein Spiel zu erschaffen, das wirklich den Beginn einer neuen Generation des Gamedesigns markiert. Sicherlich wird es in Zukunft Spiele geben, die noch besser sind, zum jetzigen Zeitpunkt findet sich jedoch weder auf anderen Konsolen noch auf ungleich teureren High-End-PCs etwas Vergleichbares.

Klaus-Dieter Hartwig



Der Spiegelsaal gewährt einen Blick auf den im Hintergrund agierenden Kameramann Lakitu



Die Welten sind an Ideenreichtum und Abwechslung kaum zu überbieten. Um sich einen kleinen Überblick über die jeweiligen Abschnitte zu verschaffen, sollten ihr stets nach einem passablen Ausguck Ausschau halten



Welt 1

SUPER 64 MARIO

Bob-Ombs Bombenberg

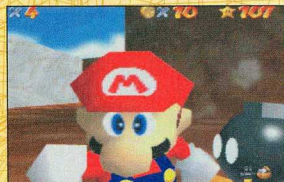
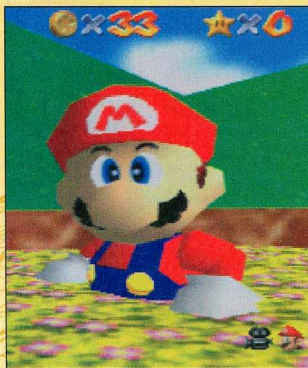
Nachdem Ihr im Schloßgarten bereits Gelegenheit hattet, Euch mit der Steuerung vertraut zu machen und Marios unzählige Moves anzutesten, geht es weiter im ersten Level, in dem die Gegner noch nicht sonderlich aggressiv sind. Gewagte Sprünge sind noch nicht unbedingt vonnöten, trotzdem gibt es schon eine Menge zu entdecken. „Hier wo wir!“



Ein Sprung durch ein Gemälde versetzt Mario in die erste von insgesamt 15 Welten



Super Mario 64 präsentiert den Klemptner im Gegensatz zu den 2D-Vorgängern im Polygongewand. Von seinem knuddeligen Charme hat er dennoch nichts eingebüßt. Kein Wunder, denn bei Nahansicht besteht sein Körper aus 1.500 Polygonen. Neu ist übrigens auch, daß er bei Feindkontakt kein Leben, sondern Energie verliert. In dem Fall wird automatisch eine Power-Anzeige eingeblendet, die Auskunft über Marios derzeitiges Wohlbehinden gibt. Beim Tauchen zeigt sie zudem an, wann es an der Zeit ist, aufzutauchen und Luft zu holen



Vorsicht! Kommt Mario in die Nähe einer laufenden Bombe, fängt ihre Zündschnur Feuer. Dann gilt es, sich schnellstmöglich aus dem Staub zu machen, sonst knallt es! Greift Ihr Euch jedoch geschickt den Widderscher, könnt Ihr ihn als Waffe einsetzen



Um den Obermütz in die ewigen Jagdgründe zu schicken, müßt Ihr ihn von hinten ergreifen und wegschleudern. Frei nach dem Motto: Wenn er auf dem Rücken liegt, ist (und hat) er verloren!



Glücklicherweise ist der Mega-Bow-Wow angekettet. Doch er zeigt sich erkenntlich, wenn Ihr ihn befreit



Nachdem Ihr in einem späteren Level à la Super Mario World den roten Hauptschalter entdeckt habt, kann Mario die erste Insel aus der Luft erkunden – und den sechsten Stern entdecken



Beim Wettrennen zum Berggipfel benutzt der listige Koopa eine Abkürzung. Schafft Ihr es dennoch, ihn zu besiegen, werdet Ihr mit einem Stern belohnt



Sobald Mario den ersten Stern gefunden hat, kann er die zweite Welt aufsuchen. Vorher steht jedoch noch eine rasanten Rutschpartie auf dem Programm



Welt 2

SUPER 64 MARIO

Wommps Wuchwall

In der zweiten Etappe des Abenteuers muß Mario unter anderem einen hohen Turm erklimmen. Lebendig gewordene Felsblöcke und andere angst-einflößende Gegner machen unserem gepeinigten Helden dabei das Leben schwer. Doch auch dieser Spielabschnitt hält neben diversen Sternen noch einige andere Geheimnisse verborgen.



Praktisch: Von einer Eule kann sich unser tapfter Held durch die Lüfte tragen lassen

Der überdimensionale Obermütz der zweiten Welt versucht, Mario zu zerquetschen



Sobald Ihr in Welt sechs den grünen Hauptschalter betätigt habt, wird überall das Terminator-Extra aktiviert. Dieses ist nicht nur äußerst praktisch, sondern auch optisch ein wahrer Leckerbissen. Man beachte die simulierten Lichteffekte auf Marios „Haut“

Nachdem Mario das entsprechende Extra aufgesammelt hat, ist er vorübergehend unverwundbar. Unter Wasser kann er dank der schweren Flüssigmetallschicht, die ihn umgibt, problemlos auf dem Grund umherlaufen



Öftmals ändert sich der Levelaufbau, nachdem Ihr einen Stern eingesammelt habt. Die Kanone ist beispielsweise nicht von Anfang an zugänglich



Die Kanone ist der Schlüssel zu einem trickreich versteckten Stern – den entscheidenden Hinweis erhaltet Ihr spätestens, wenn Ihr den Abspann betrachtet (Um das Spiel durchzuspielen, benötigt Ihr lediglich 70 der 120 Sterne.)



Erklimmt Mario die Fahnenstange, bringt ihm das nicht nur den Überblick, sondern auch ein Extraleben



Welt 3

SUPER 64 MARIO

Piratenbucht Panik

Obwohl die Vielfalt an Aufgaben und Möglichkeiten allein in den ersten beiden Welten schon überwältigend ist, gibt es noch viel, viel mehr zu entdecken und zu erkunden. Wie ihr auf den folgenden Seiten unsicher erkennen könnt, kennt der Ideenreichtum Shigeru Miyamotos keine Grenzen.



Wie in fast allen Welten öffnet ein Gespräch mit der rosa Bombe einen Kanonenschacht. Jetzt heißt es richtig zielen und einige akrobatische Sprünge von den Felsnadeln einzulegen, um einen Stern und bei Bedarf ein weiteres Extraleben zu ergattern



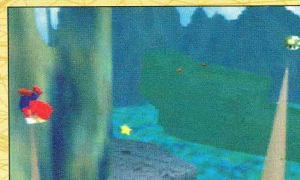
Nach seinem Sprung in Welt drei findet sich Mario auf einer kleinen Landzunge am Ufer eines Sees wieder. Ein beherzter Sprung ins Wasser bringt Mario in eine stimmungsvolle Unterwasserwelt. An Deck des versunkenen Schiffes steht dem Schnauzbarträger eine Begegnung mit einer gigantischen Moräne bevor. Nachdem er sie aus ihrer Behausung gelockt hat, kann er in das Innere des Schiffes schwimmen



Sobald Mario das Wasser aus dem Boot abgelassen und den rutschigen Aufstieg bewältigt hat, winkt der erste Stern dieses Abschnitts. Der nächste Besuch in dieser Welt hält eine Überraschung bereit – das Schiff ist aus den Fluten aufgetaucht!



Trotzdem müßt ihr den Kahn dabei ein wenig unterstützen. Um das Schiff zu heben, müßt ihr lediglich vier Kisten in der korrekten Reihenfolge öffnen



Das Schiff ist aus den Fluten aufgetaucht und dümpelt im Wellengang. Nur wer diese Bewegung berücksichtigt, gelangt aufs obere Deck



Wir wissen zwar nicht, warum Mario vor dem Schalter hockt, aber den grünen Extraleben kann er dadurch nicht aktivieren. Dazu muß er erst in Welt sechs den Hauptschalter finden



Wer sich im Vorräum von Welt drei im Schloß umschaut, entdeckt nicht nur ein Extraleben, sondern auch den Zugang zu einem Bonuslevel. Sammelt in dem 'Aquarium' acht rote Münzen, und ihr erhaltet einen weiteren Stern!



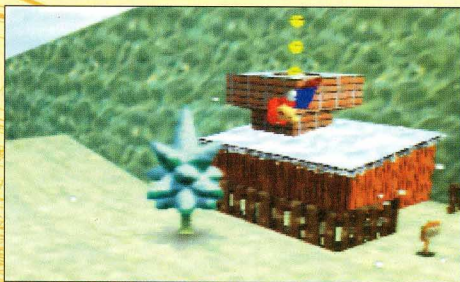


Welt 4

SUPER MARIO 64

Bibberberg Bob

Sobald Ihr im Schloß das Bild mit den beiden Schneemännern entdeckt habt – drei Sterne sind nötig, um den entsprechenden Raum zu betreten – wird es frostig. Der rutschige Schneeelevel hält auch einige Rätselaufgaben für Euch parat. Zudem ist eine äußerst knifflige Sprungpassage zu meistern. „Here we go!“



Solange die Welt noch so idyllisch und rutschfest ist, solltet Ihr schon einmal den Dreifachsprung üben, denn später müßt Ihr ihn unter weitaus schwierigeren Bedingungen anwenden – und das kombiniert mit einem Absprung von einer Wand!

Der Schornstein der Hütte (Abb. links) ist der Zugang zu einer halsbrecherischen Rutschpartie. Anfangs seid Ihr noch ungestört, später könnt Ihr mit einem Riesenpinguin um die Wette rutschen. Möge der Schnellere gewinnen ...



Ob Ihr den körperlosen Schneemannkopf etwa ein Pinguinbaby-Opfer darbringen müßt? Natürlich nicht, denn der Eiskopf sucht nach dem Rest seines Körpers und der Kniirps nach seiner Mama!



Der Transport des Babys durch die Schneelandschaft ist voller Gefahren: hüpfende Schneemänner, schmale Brücken und bodenlose Abgründe sind nur ein Teil davon. Ganz unten seht Ihr bereits, was den Klemmpfer noch so alles erwartet. Ein Kanonenschacht, eine Seilbahn und die rosa Bombe, mit der Mario erst sprechen muß, um die Kanone zu aktivieren



Endlich ist die Familie wieder vereint – oder doch nicht? War da nicht noch ein zweites Baby auf dem Dach der Hütte zu sehen?



Auf einem schmalen Felsvorsprung stellen sich Mario eigenartige Gesellen in den Weg. Ob der Sprung-Tritt da wohl weiterhilft?



Der Teleporter verkürzt und vereinfacht den Weg von der Spitze zum Fuß des Berges enorm. Jedoch müßt Ihr ihn zuvor erst einmal finden ...



Sobald Ihr zehn Sterne gesammelt habt, erscheint in der Halle im Schloß ein Lichtkegel. Stellt Euch hinein und blickt aus der Mario-Perspektive ins Licht, und der Latzhosenträger wird in einen Bonuslevel gebeamt. Dort befindet sich der Hauptschalter für die roten Extrablöcke (Flugmützen). Erst anschließend könnt Ihr in Welt eins den letzten Stern erreichen





Welt 5

SUPER 64 MARIO

Big Boos Burg

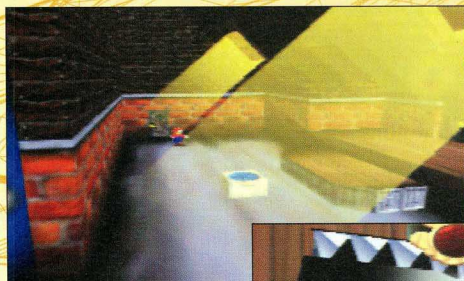
Zu Beginn ist der Schloßgarten noch beschaulich und verlassen, doch das ändert sich im Verlauf des Spiels: Geister treiben dort plötzlich ihr Unwesen! Besiegt ihren Anführer, und der Weg ins Geisterhaus steht Mario offen! Nicht jeder Zugang zu den 15 Weltten verbirgt sich hinter einem Gemälde!



In alter Tradition gibt es im Geisterhaus von Super Mario 64 zahl-reiche Rätsel zu knacken. Die Geister und andere Gegner machen die Aufgabe nicht gerade leichter

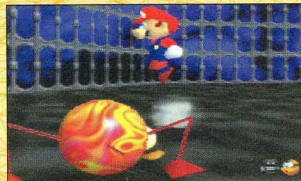


Das blaue Unverwundbarkeitsextra schützt Euch für kurze Zeit vor zudringlichen Geistern. Der Hauptschalter ist jedoch wie üblich an einer anderen Stelle verborgen. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr zuerst das Wasser aus dem Burggraben vor dem Schloß lassen



Der Zugang zum Dachboden ist gut versteckt. Um ihn zu finden, müßt Ihr Euch in allen Räumen genau umsehen. Durch die Tür auf der rechten Seite gelangt Mario auf den Balkon, wo er sich einen Endkampf mit dem riesigen Geisterboß liefern muß. Anschließend muß er über das Dach zu einem Stern balancieren – ständig in Gefahr, in die Tiefe zu stürzen ...

Ein kleines Beispiel für die vielen grafischen Details: Wenn Mario springt oder losrennt, hinterläßt er auf dem Boden kleine Staubwölkchen



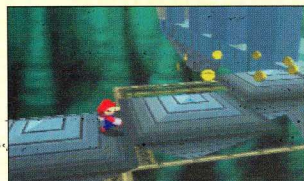
Selbst ein scheinbar harmloser Flügel entpuppt sich im Geisterhaus als gefährlicher Gegner



„Der Klemmper auf dem heißen Holzdach“: Dieser Stern ist nicht ganz einfach zu erreichen



Vorsicht ist angesagt, wenn die Bilder anfangen, sich als Flammenwerfer zu betätigen



Bereits mit acht Sternen könnt Ihr Bowser einen Überraschungsbesuch abstatten. Der reagiert zwar recht ungehalten, stellt aber bei dieser ersten Begegnung noch keine nennenswerte Bedrohung dar. Nicht ganz ohne ist hingegen der Jump&Run-Level, den Ihr zuvor bewältigen müßt. Wie Bowser erfolgreich aufs Kreuz gelegt wird, demonstrieren wir Euch auf Seite 33



Welt 6

SUPER 64 MARIO

Grüne Giftröte

Um die sechste Welt zu erreichen, muß Mario nicht durch ein Bild, sondern in einen Pool springen, der scheinbar mit Quecksilber gefüllt ist. Besonders beeindruckend sind dabei die realistischen Wellenbewegungen sowie die Spiegelungen auf der Oberfläche der Flüssigkeit.



Die schwankende Plattform läßt sich mit Hilfe der Pfeil-Buttons in verschiedene Richtungen steuern. Je nachdem, auf welcher Seite Mario steht, neigt sich der fliegende Untersatz. Stößt er bei der Fahrt gegen ein Hindernis, gerät die Plattform bedrohlich ins Schwanken. Leider läßt sich dieser witzige Effekt auf den Bildern nicht vermitteln.

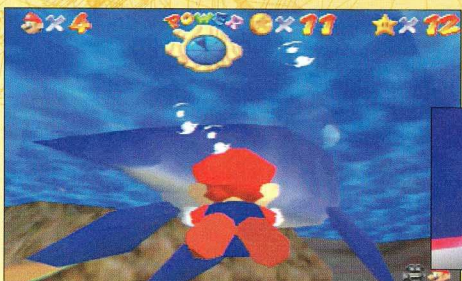
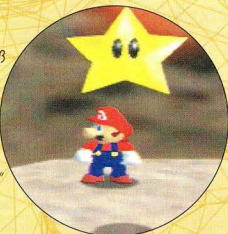


Bevor Ihr durch die giftigen Gase in den Kellerräumen stapft, solltet Ihr die grünen Extras aktiviert haben. Besser ist das!



Mario hat die Ruhe weg! Selbst wenn gigantische Felsbrocken haarscharf an ihm vorbeirauschen, nimmt er sich Zeit, um eine Runde Breakdance einzulegen ...

„Irgendwo muß hier doch ein Stern sein! Habe ich hier nicht irgendwo einen Stern gesehen?“



„Sie sind hier!“ Die Karte im Hintergrund vermittelt einen Überblick über das Kellergewölbe und zeigt, wo sich Mario gerade aufhält

Wer hätte gedacht, daß im Keller von Prinzessin Toadstools Schloß ein Nessi-artiges Seeungeheuer herumschwimmt. Obwohl, so ungeheuerlich ist das Tierchen mit den niedlichen Knopfaugen gar nicht, schließlich hilft es Mario nicht nur, einen Stern zu ergattern, sondern auch, den Hauptschalter der grünen Extrablöcke zu erreichen. Endlich!



Welt 7

SUPER 64 MARIO

Lava Lagune

In der Feuerwelt warten einige schwierige Aufgaben auf Euch, denn hier kann ein Fehltritt fatale Folgen haben. Ein Bad in der Lava führt zwar nicht unmittelbar zum Ableben, sondern nur zu Energieverlust, allerdings hüpf Mario dann unkontrolliert (und jaulend) durch die Gegend und ist nur schwer auf festen Boden zurückzumaniövrieren.



Sobald Mario einen Fuß auf den Baumstamm setzt, gerät dieser ins Rollen. Nur wenn es Euch gelingt, geschickt die Balance zu halten, gelangt Ihr trocken (oder besser: unverkohlten) Fußes auf die andere Seite.



Nur am Anfang der Feuerwelt habt Ihr Zeit, die realistisch fließenden Bewegungen der Lava ungestört zu bestaunen. Später bleibt dazu nur wenig Gelegenheit, denn auf den schwankenden Plattformen, die auf der Lava schwimmen oder sogar auf- und untertauchen, will jeder Schritt wohlüberlegt sein. Erschwerend kommt noch hinzu, daß zahlreiche Gegner nichts unversucht lassen, Mario in die Lava zu schubsen.

Die Mitte des Lavasees zieht ein kleiner Vulkan, der Feuer spuckt, sobald sich Mario in Reichweite befindet. Die Feuerpausen könnt Ihr nutzen, um in die Öffnung zu springen, denn im Inneren warten noch zwei Sterne auf Euch.



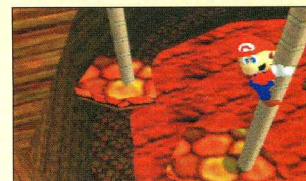
Gleich zwei wildgewordene Kugeln trachten Mario hier nach dem Leben. Der Flickflack ist natürlich eine effektive Möglichkeit, dem Dreikampf aus dem Weg zu gehen.



Der Zwischenboß traktiert Mario mit seinen Rammattacken. Laßt ihn einfach ins Leere laufen – ein Bad in der Lava bekommt auch ihm nicht sonderlich gut.



Dem armen Koopa-König bleibt auch nichts erspart. Nun muß Bowser auch noch als Puzzle erhalten. Während sich die Teile verschieben, muß Mario die acht roten Münzen einsammeln. Der Lohn seiner Mühen ist natürlich ein weiterer Stern.



Wenn Ihr die Perspektive mit Hilfe der Kamera-Buttons verstellt, ist der Sprung von Stange zu Stange fast ein Kinderspiel. Ansonsten steht Euch ein unerfreulicher Sturz bevor.



Mario als „Stanginator“: Wenn Ihr mit Mario einen Handstand auf der Spitze der Stangen macht, springt er besonders weit. Was tut man nicht alles für einen Stern!



Geschafft! Der Vulkan wäre erledigt! Oder doch nicht? Auf der anderen Seite führt offenbar noch ein Weg zu einem zweiten Stern. Also, alles noch einmal von vorn!



Welt 8

SUPER 64 MARIO

Wobiwaba Wüste

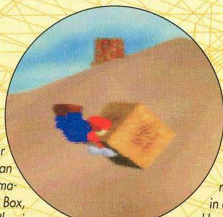
Jetzt begleiten wir Mario auf seiner Reise durch eine unheimliche Pyramide. Den Eingang zur Welt zeigt Euch der im Keller herumhüpfende Hase. Verfolgt ihn bis in die Sackgasse! Die abschließende Wand ist der Eingang zur Wüstenwelt. Fangt ihr den Hasen, erhaltet ihr einen Stern. Später im Spiel erscheint der Hase noch ein zweites Mal!



Auf dem Dach eines steinernen Unterstandes findet Mario einen Schildkrötenpanzer und eine Flugmütze. Nach drei Sprüngen kann er sich mit der Mütze in die Lüfte erheben. Die Steuerung im Flug gelingt erst nach einiger Übung perfekt. In luftiger Höhe erhaltet ihr einen schönen Überblick über die Wüstenwelt und könnt Euch die Pyramide von allen Seiten ansehen.



Der um die Pyramide kreisende Geier hält einen der heiß-begehrten Sterne umklammert. Erst von der Spitze eines Turmes aus ist es möglich, an ihn heranzukommen.



Legt Ihr Hand an diese magische Box, könnt Ihr eine Überraschung erleben.

Sie springt mit Euch in der Gegend herum und explodiert kurz darauf.



Dank der Flugmütze kann Mario eine offene Kammer der Pyramide erreichen, in der ein Stern versteckt ist. Eine gute Gelegenheit, Punktländungen zu üben.



Im Inneren der Pyramide warten viele Fallen auf unseren Helden, die ihn von der Lösung der uralten Geheimnisse dieses Gemäuers abhalten sollen. Vorsicht ist geboten!



An dieser herumschwirrenden Stahlkugel mit Gesicht sollte Mario so schnell wie möglich vorbeilaufen, sonst besteht die Gefahr, daß er einen Stromschlag abbekommt.



Hier seht Ihr den Ursprung des rauschenden Hintergrundgeräusches in der Pyramide: ein Sandfall. Das „Sabaladuk“ kann Mario übrigens als Weg benutzen.



Der Lohn aller Mühe: Habt Ihr es geschafft, bis in die oberste Etage der Pyramide vorzustoßen, winkt ein Stern.



Diese beiden steinernen Fäuste sind die Wächter der Pyramide. Ihre schwachen Punkte sind die Augen in den Handflächen. Immer kräftig draufhauen!



Welt 9

SUPER 64 MARIO

Wilde Wasserwerf

In dieser Welt wird es so richtig schön naß. Doch das stört Mario natürlich nicht im geringsten, als Klempner muß er schließlich ständig mit Wasserkontakt rechnen. Also begibt er sich schnurstracks in die Kellergewölbe des Schlosses und öffnet die automatische Sternentür. Am Ende des Ganges findet er den Eingang zu diesem Unterwasserlevel.

Dieser Rochen sieht nicht nur phantastisch aus, er hilft Mario dabei, einen weiteren Stern zu erlangen. Durchschwimmt dafür die fünf Ringe, die sich durch seine Schwimmbewegungen hinter ihm bilden!



Gleich zu Beginn bleibt Mario gar nichts anderes übrig, als bis auf den Grund zu tauchen. Dort angekommen, sollte er sich einmal näher mit den Schatztruhen beschäftigen



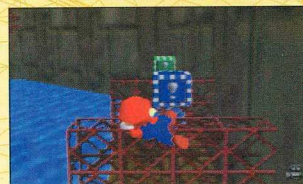
Die Münzen sollte Mario nicht verachten, sie schenken ihm neuen Sauerstoff, den er in diesem Level auch dringend gebrauchen kann



Dieses Bowser-Graffiti solltet Ihr tunlichst meiden. Es ist nichts weiter als eine Einbahnstraße in den Burggraben



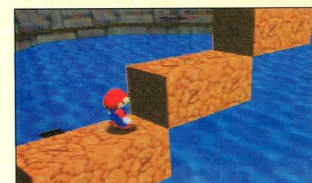
Hier befindet sich Mario direkt im U-Boothafen seines Erzfeindes Bowser. Vergelt nicht, Euch das Gefährt in aller Ruhe anzuschauen, denn wenn es erst einmal aus dem Hafen ausgelaufen ist, wird es nicht wieder zurückkehren!



Unserem kleinen Helden ist wirklich kein Gerüst zu hoch. Fairerweise gibt es an dieser Stelle keine Gegner, somit kann Mario in aller Ruhe die Extras einsammeln



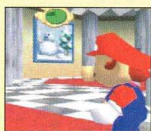
Ohne Marionator- und Unverwundbarkeitsmütze geht es nicht. Nur wer beide besitzt, kann auf dem Grund spazieren gehen und den Gitterkäfig durchqueren – aber zügig!



Über die Treppe gelangt Ihr zu einer Passage, die ganz besonders viel Fingerspitzengefühl erfordert. Die frei schwebenden Plattformen sind nur durch die gelb-schwarzen Kletterstangen miteinander verbunden. Ein unüberlegter Sprung und Mario landet im kühlen Naß. Zur Belohnung gibt es nicht nur die blauen, sondern auch die roten Münzen abzustoßen ...



... und geschafft! Das Ende der Fahnenstange ist erreicht. Ein weiterer Stern läßt Mario die vorangegangenen Klettertrapezen schnell vergessen



Welt 10

SUPER 64 MARIO

Frostbeulen Frust

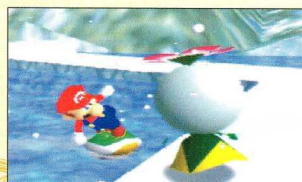
Bevor Euch der Zutritt in diese Gefilde gewährt wird, steht ein Besuch bei Bowser an. Besiegt ihn, und Ihr erhaltet den Schlüssel für die Tür im oberen Stockwerk! Auf der rechten Seite der folgenden Halle befindet sich eine Holztür, dahinter liegt der Spiegelsaal. Dort ist der Eingang zum Schneellevel – Spiegeln, Spiegeln an der Wand!



Einer der Sterne befindet sich gleich am Anfang in diesem Eislabirynth. Doch diese Miniaturausgabe ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf den späteren riesigen Irrgarten



Auch in der Eiswelt kann Mario seine Schwimmqualitäten unter Beweis stellen. Doch Vorsicht, denn hält Mario sich zu lange im eiskalten Wasser auf, so wird er erfrieren



Mit Hilfe des Schildkrötenpanzers gelangt Latzhose Mario auch im Eislevel in all die Regionen, die für ihn ansonsten unerreichbar wären



Stellt das Kanonenrohr genau so ein, wie es hier abgebildet ist! Dann fliegt Kanonenkugel Mario ...



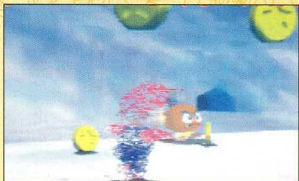
Übrigens, der Zugang zum zweiten Bowser-Kampf befindet sich in dem Loch vor dem Eingang des neunten Levels. Doch bevor Ihr dem Bösewicht Auge in Auge gegenübersteht, müßt Ihr erst einen halbschweren Lavaparcours durchqueren, der es in sich hat (siehe auch Seite 33)



Der Eingang zum Labyrinth befindet sich auf der Brust des Schneemannes. Laßt Euch von der Brücke aus dorthin fallen!



... direkt zu einem Stern, der sich auf dem Haupt des Riesenschneemannes befindet



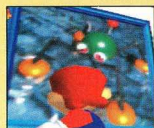
Sucht Euch im Labyrinth die Unverwundbarkeitsmütze, um die Eiswände durchqueren zu können. So kommt Ihr an die Extras und einen Stern!



Versteckt Euch lieber hinter dem Pinguin, denn der Schneemann pustet Euch sonst gewaltig von der Brücke, wobei die Mütze verlorengelht!



Wenn Mario sein Rotkäppchen nicht rechtzeitig wieder aufammelt, stibitzt es sich ein kleiner Schneemann, der es mit Schneeballwürfen verteidigt



Welt 11

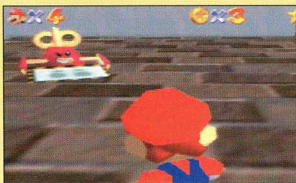
SUPER 64 MARIO

Atlantis Aquaria

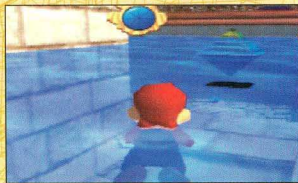
In dieser Welt erwarten Mario einige Probleme mit dem Wasserstand. Um die Funktionsweise der verschiedenen Schalter zu durchschauen, hilft es probieren und kombinieren. Die etwas merkwürdigen Bewohner sind Euch nicht nur böse gesinnt, einige stellen auch ihre Hilfe zur Verfügung. Eine Attraktion ist die versteckte Unterwasserstadt.



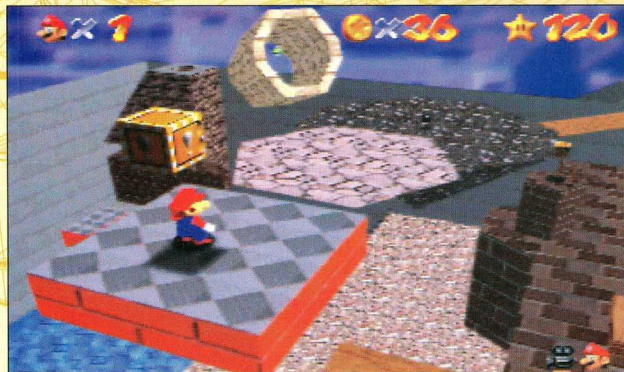
Ein Wasserläufer begrüßt Mario als erster in dieser verwirrenden Welt aus Plattformen und Schaltern. An verschiedenen Stellen im Wasser, aber auch in den höher gelegenen Etagen könnt Ihr gelbe Kristalle entdecken, die als Schalter fungieren. (siehe Bild rechts). Berührt Mario einen, wird der Wasserstand auf die Höhenlage des Schalters angehoben oder gesenkt. Dadurch eröffnen sich jedesmal neue Wege für Euch. Tatsächlich führt der Weg zur Lösung aller Geheimnisse dieser Welt nicht alleine über die luftigen Plattformen und Stege, sondern vielmehr über den geschickten Gebrauch der Schalter.



Benutzt die Schaufel dieses Geschöpfes, um Euch in die Höhe schleudern zu lassen!

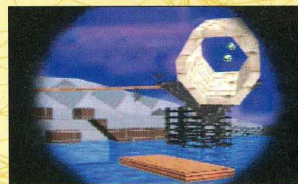


Direkt vor Mario im Wasser befindet sich einer der Schalter, die den Wasserstand regulieren. Auf den unteren beiden Bildern seht Ihr Marios Kampf gegen den blauen Riesenball Horuhei. Werft ihn einfach von der Plattform ins Wasser, und Ihr habt Ruhe vor ihm!



Von diesem luftigen Aussichtspunkt gewinnt Ihr einen recht guten Überblick über die Anordnung der verschiedenen Plattformen. Bei diesem niedrigen Wasserstand ist es allerdings nicht möglich, alle versteckten Extras zu erreichen. Laßt Mario also ein wenig schwimmen, nachdem Ihr den obersten der Schalter aktiviert habt!

Nach einem kleinen Gespräch mit einer freundlichen rosa Bombe erlangt Mario Zugang zu einer Kanone auf der obersten Ebene. Sie ist der Schlüssel zum letzten Geheimnis dieser Welt. Zielt mit der Kanone hinter die Gittertür!



Nach dem Schuß aus der Kanone landet Mario im Wasser. Schwimmt durch den langgezogenen Tunnel, und Ihr erreicht die versteckte Unterwasserstadt! Riesige Luftblasen begleiten Euch beim Tauchflug ins Ungewisse

Um die Unterwasserstadt trockenzuliegen, braucht Ihr den metallenen Mario. Nur er kann den am Grund gelegenen Schalter betätigen, der das Wasser ablaufen läßt!



Häuser, Bäume und sogar eine kleine Kirche findet Ihr in dieser kleinen Stadt. Allerdings ist alles einsam und verlassen. Habt Ihr es geschafft, das Wasser abzulassen, ist es nicht mehr ohne weiteres möglich, auf die Dächer der Häuser zu gelangen. Dafür muß Mario, sich abwechselnd von zwei Häuserwänden abstoßend, akrobatisches Geschick beweisen. Nur so gelangt Ihr auch an den letzten Stern in dieser Welt





Welt 12

SUPER 64 MARIO

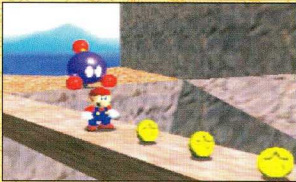
Fliegenpilz Fiasco

Je weiter Mario in die höheren Level vordringt, desto merkwürdiger werden die Welten, in denen er sein Abenteuer fortsetzt. Bereitet Euch auf eine Begegnung mit Steine schleudernden Maulwürfen und einem kleinen Affen vor, der nichts als Unsinn im Schilde führt. Als besondere Attraktion wartet eine rasanteste Rutschpartie auf unseren Helden.

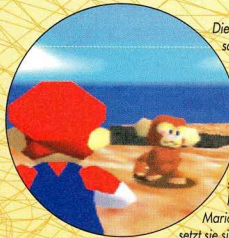


Auf dem Weg zum Berggipfel begegnet Mario Maulwürfen, die ihn mit Steinen bewerfen. Schlagt Euch nicht zu lange mit diesem Haufen herum, denn direkt nebenan bieten zahlreiche Felsvorsprünge eine Abkürzung in die höheren Regionen dieser Welt!

Auch wenn es reichlich gefährlich aussieht, solltet Ihr den Weg über die gewaltigen Pilze wagen. Denn dort sind ein Extraleben und zahlreiche rote Münzen versteckt. Paßt aber auf, daß Ihr vor Übermut nicht danebenspringt!



Von seinen zahlreichen Begegnungen mit Horuhei ist Mario gewarnt und tritt lieber den Rückzug über einen schmalen Steg an.



Dieser ganz unschuldig dreinblickende Affe hat es knüppeldick hinter den Ohren. Seid Ihr nicht vorsichtig genug, klagt er sich Marios Mütze und setzt sie sich selber auf.



Es ist nicht ganz leicht, die Mütze vom Affchen zurückzubekommen. Doch ohne seine Kopfbedeckung ist Marios Abwehrkraft gegen jede Art von Attacken geschwächt.



Die rosa Kanonen-Kugel ist diesmal gut versteckt. Ihr müßt Euch genau umschauen, um sie zu finden ...



... Oder Ihr laßt Euch von der Wolke dorthin pusten, nachdem Ihr den beschwerlichen Weg über den rotierenden Baumstamm gemistet habt.



Hinter einer Felswand liegt der Eingang zu dieser gewaltigen Rutsche.

Schlitternd auf dem Hosenboden kann Mario noch zahlreiche Extras einsammeln. Aber achtet auch auf den Abgrund, denn ein Geländer gibt es nur am Start! Auf halber Strecke müßt Ihr die rechte Abzweigung nehmen, sonst landet Ihr in einer Sackgasse.



Betätigt Ihr diesen Schalter, erscheinen für kurze Zeit zwei Blöcke. Der eine ist direkt im Wasserfall platziert und ermöglicht so das Aufsammeln eines Sterns.

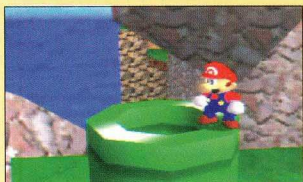


Welt 13

SUPER 64 MARIO

Gulliver Gumba

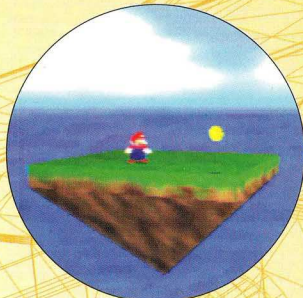
Das Bild, das den Eingang zur 13. Welt darstellt, findet Mario gleich dreimal, aber nicht alle führen ihn ans Ziel. Je nachdem, welches Bild ihr wählt, ist Mario danach ein Zwerg oder Riese. Größt aber nicht zu lange über die beste Größe nach, denn im Level erhaltet ihr genug Gelegenheiten, eine andere Größe anzunehmen!



Es hängt von der Größe Marios ab, welche Aktionsmöglichkeiten Euch offenstehen. Kommt ihr einmal an einer Stelle nicht weiter, dann hüpf einfach in eine der grünen Röhren und wechselt Marios Größe! Oft ergeben sich so ganz neue Wege.



Gegen diese fleischfressenden Pflanzen müßt ihr mehrmals als kleiner und als großer Mario kämpfen



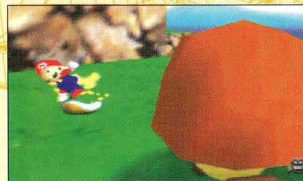
Auf dieser schwebenden Insel befindet sich ein unsichtbares Warpfeld, das Euch zurück auf das Festland bringt



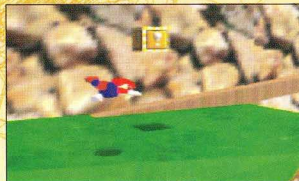
Für das Anlaufen von fünf verschiedenen Punkten, die jeweils mit einer Ziffer abgezählt werden, erhaltet ihr als Belohnung einen Stern



Im Wasser ist der riesige Fisch mit Sonnenbrille die größte Gefahr. Wenn er Mario erwischt, frisst er ihn mit Haut und Haaren. Weicht ihm am besten flink aus



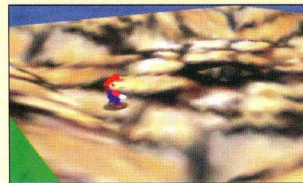
Schnappt Euch einen Schildkrötenpanzer, und surft durch die Reihen Eurer Gegner!



Dank eines rettenden Windstromes ist es kein Problem, auch über größere Abgründe hinwegzufliegen. Macht Euch auf eine Bauchlandung gefaßt!



Mit einem Schuß aus der Kanone kommt ihr Eurem Ziel, dem Gipfel des Berges, um einiges näher



Als Riesen-Mario kann unser italienischer Superheld ein Loch in den felsigen Untergrund schlagen. Aber nur als Winzling paßt er durch diesen engen Eingang



Eine gelbe Raupe ist der Endgegner in dieser Welt. Sie fordert Euch im Inneren des Berges zum Kampf heraus. Der kleine Mario muß der Raupe dreimal auf den Kopf springen, um sie zu besiegen



Welt 14

SUPER 64 MARIO

Tick Tack Trauma

Auf seinem langen Weg zur finalen Auseinandersetzung mit dem bösen Bowser verschlägt es unseren wackeren Helden in einen gigantischen Uhrturm. Dieser Level hat es wirklich in sich. Haarstäubende Hindernisse machen diese Stage zudem zu einer echten Herausforderung für Jump&Run-Pros.



Betretet Ihr die Stage zu einer falschen Uhrzeit, stellen diese rotierenden Plattformen ein unüberwindbares Hindernis dar. Betretet Ihr jedoch zu einer vollen Stunde den Level, stehen sie still. So könnt Ihr mit Leichtigkeit die acht roten Münzen einsammeln, was mit einem Stern belohnt wird.



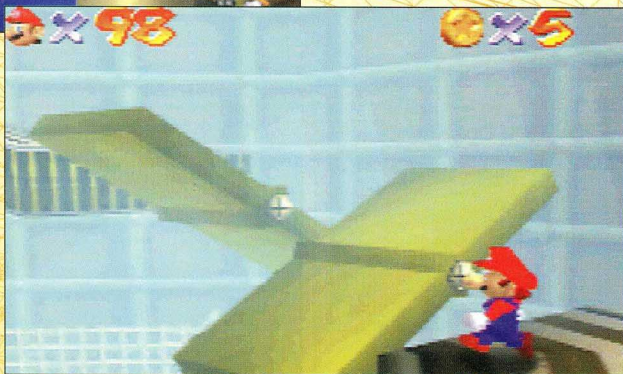
Diese beiden Plattformen stellen nur einen Bruchteil der Schikanen dar, die unseren Helden erwarten.



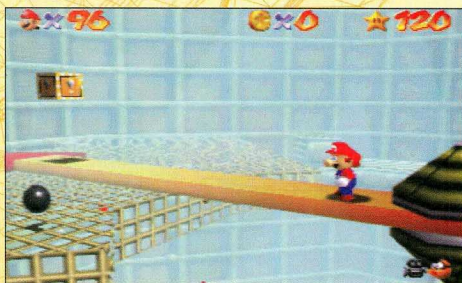
Von diesem blechernen Monster kann sich Mario auf die nächsthöhere Etage katapultieren lassen. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, sonst droht ein untreuwilliger tiefer Fall.



Die elektrisch geladene Kugel kreist um die Kletterstange, mit der Mario das nächste Stockwerk erklimmen kann.



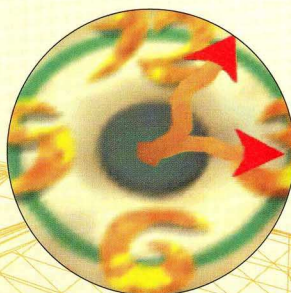
Nach einer Reihe gewagter Sprünge könnt Ihr in diesem kleinen Käfig noch einen Stern ergattern.



Atmosphärische Nebel- und Lichteffekte sind die grafischen Highlights im Uhrturm.



Der Zeiger der Turmuhr führt Euch direkt zur letzten Kletterpartie. Habt Ihr die bewältigt, winkt ein weiterer Stern.



Glücklicherweise drehen sich die Zeiger der Uhr sehr schnell...



Welt 15

SUPER 64 MARIO

Regenbogen Raserei

Nun muß Mario seine Künste in luftiger Höhe unter Beweis stellen. Neben einigen Runden mit fliegenden Teppichen gilt es, in diesem Spielabschnitt ein Wolken-schloß und -schiff zu entdecken. Findige Spieler stoßen sogar auf einen geheimnisvollen Teleporter, der auf dem Dach des schwabenden Palastes gelegen ist ...



Dieser Level gehört zweifellos zu den grafisch eindrucksvollsten. Besonders die transparenten Regenbögen ziehen die Blicke des Betrachters auf sich. Aber auch in spielerischer Hinsicht hat dieser Level einiges zu bieten



Diese recht schwierige Passage muß Mario innerhalb eines bestimmten Zeitlimits bewältigen



Auf dem Luftschiff bringen Mario Windböen der Balance – da heißt es: aufpassen!



In dem steinernen Luftlabyrinth sind acht rote Münzen versteckt. Also, nichts wie hin!



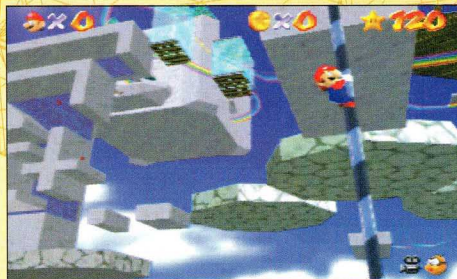
Geschafft! Um an die achte Münze zu gelangen, muß Mario waghalsige Sprünge vollführen



Mario kann auf einem fliegenden Teppich durch das Schloß gleiten. Vor dem Kamin sollte er jedoch aufpassen



Praktisch: Auf dem Bug des „fliegenden Holländers“ wartet ein Extraleben



An den vielen Kletterstangen könnt Ihr Euch eine Übersicht über den Level verschaffen



Ein Stern befindet sich hoch oben auf dem Dach des Luftschlosses

In der Etage, in der sich die Welten 14 und 15 befinden, ist auch der Eingang zu einem Wolken-Level gelegen. Dort gibt es genau einen einzigen Stern zu holen





Bowser

SUPER 64 MARIO

Endspurt
Zwischen Mario und dem finalen Duell mit Bowser liegt nur noch ein kurzer Spielabschnitt. Neben einem Stern birgt diese Stage jedoch auch zahlreiche Tücken. Anschließend dürft ihr Euch auf einen Abspann freuen ... und auf eine kleine Belohnung, mit der ihr Euch jeden Level noch einmal in aller Ruhe anschauen könnt.

Begegnung 1

(siehe Seite 22)



Bevor ihr Bowser das erstmal trifft, muß noch ein kniffliger Jump&Run-Parcours bewältigt werden. Ein Rundumblick am Levelanfang läßt erahnen, was da noch so alles auf den Klempner zukommt



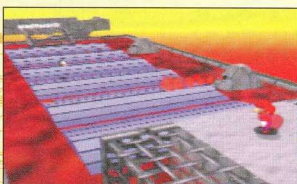
Bei den vielen Flammenwerfern in diesem Level hätte Mario doch lieber seine feuerfeste Latzhose einpacken sollen



Wenn der Echsenkönig zudringlich wird, fällt ihm in den Rücken und setzt zur beliebten 'Dinoschleuder' an!

Begegnung 2

(siehe Seite 27)



Der Zugang zum zweiten Bowser-Kampf befindet sich in dem Loch vor dem Eingang des neunten Levels. Doch bevor ihr dem Bösewicht gegenübersteht, müßt ihr erst eine halbbrecherische Lavapassage durchqueren



Bowser stampft so gewaltig auf die Plattform, daß diese sich zu neigen beginnt. Paßt also gut auf!



Wurde Bowser erfolgreich auf eine der Bomben geschleudert, erhaltet ihr den Schlüssel zu den oberen Stockwerken

Begegnung 3

Das Finale



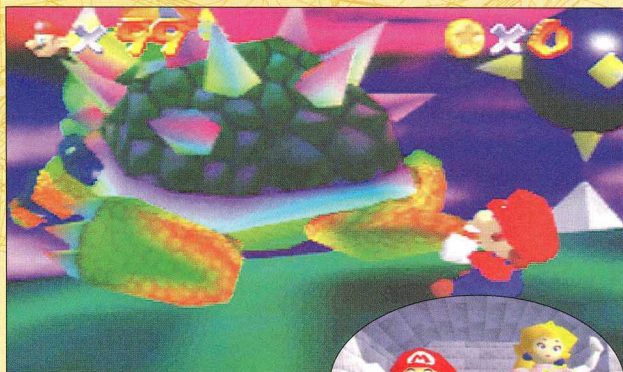
Das Ende ist nah, doch natürlich wartet wieder einmal ein 'Vor-Level' auf Euch. Besonderheiten, wie zum Beispiel die Wände, an denen Mario steil hinauflaufen kann, machen diese Stage zu einem Erlebnis



Um an diesem Gegner vorbeizukommen, müßt ihr ihn zu Fall bringen und ihm via Z-Button auf den Rücken springen

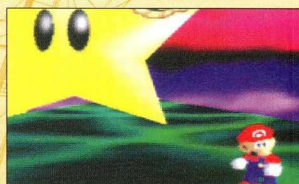


Vor diesem aggressiven Zeitgenossen muß sich Mario ganz besonders in acht nehmen

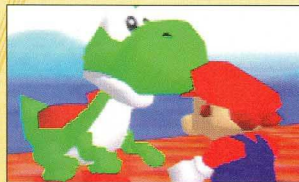


Noch ein gezielter Wurf, und der bitterböse Bowser ist ein für allemal erledigt

Arrivederci!
Wir sind am Ende unser
Super Mario 64-Levelübersicht
angelangt und hoffen, daß sie
Euch ein wenig Spaß gemacht hat



Endlich! Nach einem harten Kampf ist der letzte Stern Euer



Habt ihr alle 120 Sterne gesammelt, dürft ihr Euch auf dem Dach des Schlosses bei Yoshi 100 Leben abholen



PILOTWINGS 64

Ebenfalls zum N64-Start erscheint eines der realistischsten Flugsimulatoren unter dem Konsolen-Himmel, an dem nicht nur Shigeru 'Mr. Mario' Miyamoto mitgewirkt hat, sondern auch die US-Simulations-spezialisten von Paradigm Simulation.

Anfangs stehen nur drei Missionen zur Auswahl. Nach erfolgreicher Absolvierung der einzelnen Abschnitte wächst die Anzahl auf bis zu 36. Ein weiterer Bonus sind die 16 Birdman-Flüge

O bwohl der Nintendo-Start fast ganz im Zeichen von Super Mario 64 steht, sollte der zweite Titel, PilotWings 64, nicht unterschätzt werden. Nachdem PilotWings Anfang der 90er Jahre die 16-Bit-Ära von Nintendo einläutete und mit der cleveren Verwendung der Mode-7-Grafik überzeugte, dürfte auch der Nachfolger nicht so schnell in Vergessenheit geraten.

Zwar hat man am Erfolgsrezept festgehalten, indem die wesentlichen Grundelemente des Vorgängers übernommen wurden, doch bereits nach wenigen gespielten Minuten wird deutlich, daß dies auf keinen Fall ein Nachteil ist,

denn um einen lauwarmen Aufguss des SNES-Vorbildes handelt es sich hierbei mit Sicherheit nicht. Grund dafür sind vor allem zwei entscheidende Komponenten: Einerseits konnte Nintendo mit Paradigm Simulation einen absoluten Profi in Sachen Flug- und Militärsimulationen für sich gewinnen, zum anderen bürgt die Projektleitung von Shigeru Miyamoto ein weiteres Mal für die gewünschte Qualität.

Mit verschiedenen Fluggeräten (anfangs stehen Drachenflieger, Raketenrucksack und Gyrocopter zur Verfügung) muß der Spieler unterschiedliche Missionen erfüllen, zum Beispiel Ringe durchfliegen, Ziele abschießen oder be-

stimmte Objekte fotografieren. Abschließend ist noch eine möglichst perfekte Landung erforderlich, bevor es zur Punktevergabe geht. Kriterien sind dabei zumeist Zeit, Landeanflug, Punktgenauigkeit der Landung und andere Faktoren. Ist der erforderliche Score erreicht, kommen neue Missionen dazu, die dem Spieler noch mehr Können abverlangen.



Vier verschiedene, zum Teil sehr große Inseln warten darauf, erkundet zu werden. Dazu stehen insgesamt sieben unterschiedliche 'Fluggeräte' zur Verfügung



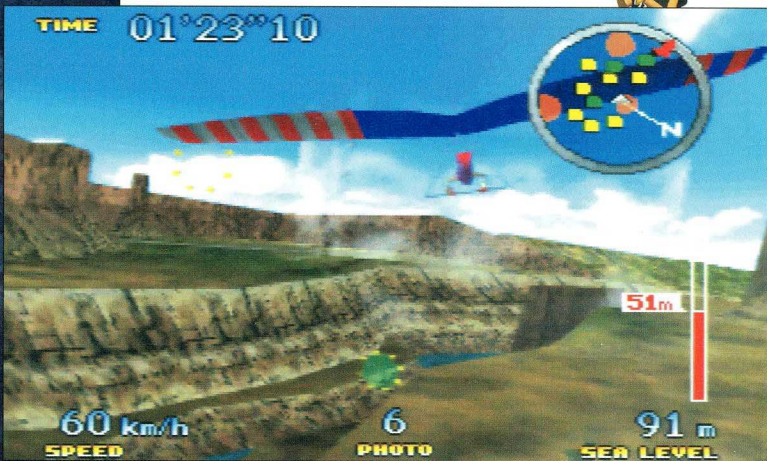
Beim Fallschirmspringen macht sich der Windeneinfluß extrem stark bemerkbar. Dabei erfordert eine perfekte Landung vom Spieler besonders viel Können



Um an Höhe zu gewinnen, muß der Drachentflieger eine Thermik ansteuern. Die Aufwinde sind durch transparente Luftwirbel exzellent in Szene gesetzt



Mit Hilfe der vier C-Button läßt sich der Blickwinkel jederzeit verstellen

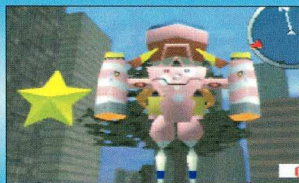


Das Hauptaugenmerk bei PilotWings 64 liegt unweigerlich auf der Grafik. Schließlich hatte Nintendo versprochen, mit dem N64 nahezu die Power einer Silicon-Graphics-Workstation für 400 DM ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Und die hohen Erwartungen werden nicht enttäuscht: Schier unglaublich ist der Effekt, daß zu keiner Zeit einzelne grobe Pixel zu sehen sind – selbst dann nicht, wenn man sich den photorealistischen Texturen extrem nähert. Weit entfernte Berge ploppen nicht abrupt ins Bild, sondern werden ganz sanft auf-

gebaut, und nur gelegentlich trübt leichtes Ruckeln die ansonsten brillante Optik. Dies ist allerdings ein verzeihliches Makel, denn jede der vier Inseln, sprich Szenarien, ist aufwendigst designt. Besonders die vierte Landschaft – die USA in Miniaturausgabe – begeistert durch unendlich viele Details. Neben markanten Punkten des Landes, z. B. die Freiheitsstatue, der Grand Canyon oder Mount Rushmore, entdeckt man auf seinen Rundflügen eine kleine verfallene Westernstadt, Graceland oder auch Scheunen und Lagerhallen, in

die man sogar hineinfliegen kann. Besonders spektakulär inszeniert ist der Shuttle-Start auf Cape Canaveral und die allgegenwärtige Brandung des Meeres an den Stränden. Doch nicht allein die unglaubliche Detailfülle verleitet dazu, die eigentlichen Missionen zu ignorieren und einfach nur die Gegend zu erkunden. Wie bei Super Mario 64 ist es auch dabei die Steuerung, die begeistert. Alle Fluggeräte lenken sich natürlich unterschiedlich, eins haben jedoch alle gemein: Von ganz sanften Kurskorrekturen bis hin zu den waghalsigsten

FEATURES UND KLEINE GAGS AM RANDE



Auf jeder Insel ist ein Stern versteckt. Wer ihn berührt, wird direkt in eine Birdman-Mission „gewarpt“



In den Fotomissionen gilt es, vorgegebene Motive möglichst genau im Bild festzuhalten



Trifft man beim Human Cannonball vor Mount Rushmore versehentlich Mario, verwandelt sich dieser in Wario

PILOTWINGS 64



Bei all den phantastischen Szenarien fällt es schwer, sich allein auf das Missionsziel zu konzentrieren. Der realistische Eindruck wird durch die diversen authentischen Soundeffekte noch verstärkt

Flugmanövern, reagiert die Analogsteuerung extrem sensibel auf jegliche Lenkbewegungen. Fast selbstverständlich nimmt man zur Kenntnis, daß auch Gravitation, Wind und sogar das unterschiedliche Gewicht der Piloten das Flugverhalten entsprechend beeinflussen.

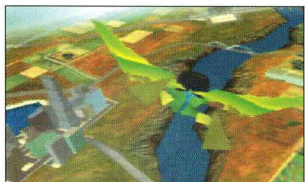
Wer die drei Standardflieger gut unter Kontrolle hat, kann durch das Erreichen der erforderlichen Mindestpunktzahl in den Missionen drei weitere Spielvarianten freilegen: Zielschießen mit einem Human Cannonball (wenig aufsehenerregend, aber recht kurzweilig), Fallschirmspringen (Formationsflug plus Landung) und Jumble Hopper (mit Sprungstiefeln die Inseln überqueren). Schließlich gibt es noch den Birdman, mit dem sämtliche Landschaften unter verschiedenen Witterungsbedingungen erkundet werden können – ohne Aufgabenstellung oder Treibstoffbegrenzung. Jede Mission wird zudem von eigenen Musiken unterlegt, die thematisch gut zum Inhalt passen: Während beim

Drachenflieger eher ruhige Musiken erklingen, sind die Gyrocopterflüge mit schnelleren Rhythmen unterlegt. Besonders gelungen sind vor allem die abwechslungsreichen Soundeffekte: Heulender Wind, rauschende Brandung, tosende Wasserfälle und „ohrenbetäubender“ Verkehrslärm in den Großstädten erklingen nicht nur in perfektem Stereosound, sondern auch in der Lautstärke entsprechend zu der jeweiligen Entfernung der Geräuschquelle.

Insgesamt ist PilotWings 64 eine ungewöhnliche Mischung aus realistischem Flugsimulator und Nintendos fesselndem Game-Design. Packende Action sucht man zwar weitestgehend vergebens, so daß das Spiel sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Langweilig ist es dennoch keineswegs. Ähnlich wie Super Mario 64 übt das Spiel eine unglaubliche Faszination aus – es ist fast so, als würde der Traum vom Fliegen am heimischen Bildschirm Wirklichkeit. PilotWings 64 gewährt einen faszinierenden Einblick in die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴. Bedenkt man, daß die Fähigkeiten des N64 von den ersten beiden Spielen noch lange nicht ausgereizt werden, läßt sich heute nur erahnen, was in Zukunft noch alles möglich sein wird.

Klaus-Dieter Hartwig

EIN NINTENDO⁶⁴-ÜBERFLIEGER MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL



Gab es da nicht einen passenden Joe-Cocker-Song?

Seid nahtnah beim Start eines Space-Shuttles dabei!

FUSION 64

Wurde das SNES-PilotWings noch von Nintendo direkt erstellt, so beauftragten die Japaner für das 64-Bit-Projekt die amerikanischen Simulationsspezialisten von Paradigm Simulation. Die in Dallas ansässige Firma ist schon seit Jahren für ihre High-End-Flugsimulatoren bekannt, die u. a. auch von der amerikanischen Luftwaffe zu Ausbildungszwecken verwendet werden. So haben sie große Erfahrung im Einsatz von SiliconGraphics-Computern und sind weltweit führend im Bereich der 3D- und Virtual-Reality-Software. Neben der Software-Produktion ist aber auch die Schulung von Programmieren eines der Hauptbetätigungsfelder von Paradigm, so daß zu hoffen bleibt, daß sie ihr Wissen über die optimale Programmierung eines N64 an andere Entwickler weitergeben werden.

Die wichtigsten von Paradigm erstellten Entwicklungssysteme, um die 3D-Grafiken auf dem N64 so realistisch wie möglich zu gestalten, möchten wir Euch im folgenden kurz vorstellen:

ACTION EDITOR

Mit diesem Programm ist es möglich, die Animationen in einem Spiel sehr lebendig zu gestalten. So wirken die Bewegungen der Figuren insgesamt fließender und nicht so hölzern. Die Weiterentwicklung davon ist das Programm N-Dynamics, das auch komplexere Bewegungen wie Laufen, Springen oder Kämpfen ermöglicht.

N-RENDER

Das speziell auf die N64-Hardware zugeschnittene Render-Programm ermöglicht auch während des Spiels die Berechnung von Lichteffekten in Echtzeit. Aufgrund der dafür benötigten hohen Rechenkapazitäten kommt diese Technik aber meistens nur in den Intro-Sequenzen zum Einsatz.



SKELLETAL ANIMATION SYSTEM

Die realistischste Abbildung einer Figur erhält man, indem man versucht, seine natürliche Grundstruktur nachzuempfinden. So ist es mit diesem Programm möglich, ein skelettartiges Gerüst mit allen nötigen Gelenken zu entwerfen, so daß die Animationen der späteren Figur extrem realistisch wirken.



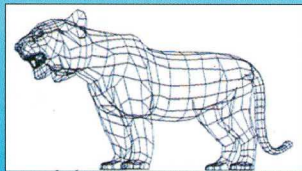
N-PAINT 3D

Mit nur einer sehr begrenzten Zahl von Polygonen (z. B. weniger als 500) ist es mit dem Programm N-Paint 3D möglich, extrem realistische Charaktere zu konstruieren. Dies entlastet den Grafikprozessor des N64 besonders bei der Animation der einzelnen Figuren enorm.



N-GEOMETRY

Auf das fertig konstruierte Skelett wird mit diesem Programm das noch fehlende „Fleisch“ geformt, ohne daß die Figur dadurch einen unformigen oder plumpen Eindruck macht. Durch die präzise Berechnung der einzelnen Polygone entsteht so der Eindruck eines realen Körpers.





PILOTWINGS 64

Karte 1



Hanglider



Die erste Glider-Mission startet über dem Wasser. Gleich zu Beginn Eures Fluges seht Ihr eine Thermik, die Ihr nutzen solltet, um die ideale Flughöhe zu erreichen. Durchfliegt danach die Ringe, die auf Eurem Weg zur Zielmarkierung schweben und setzt zum Landeanflug an! Vermeidet dabei unbedingt zu heftige Lenkbewegungen, und haltet Euch möglichst tief! Je genauer Ihr das Zentrum der Zielscheibe trifft, desto mehr Punkte erhaltet Ihr.

Rocket Belt

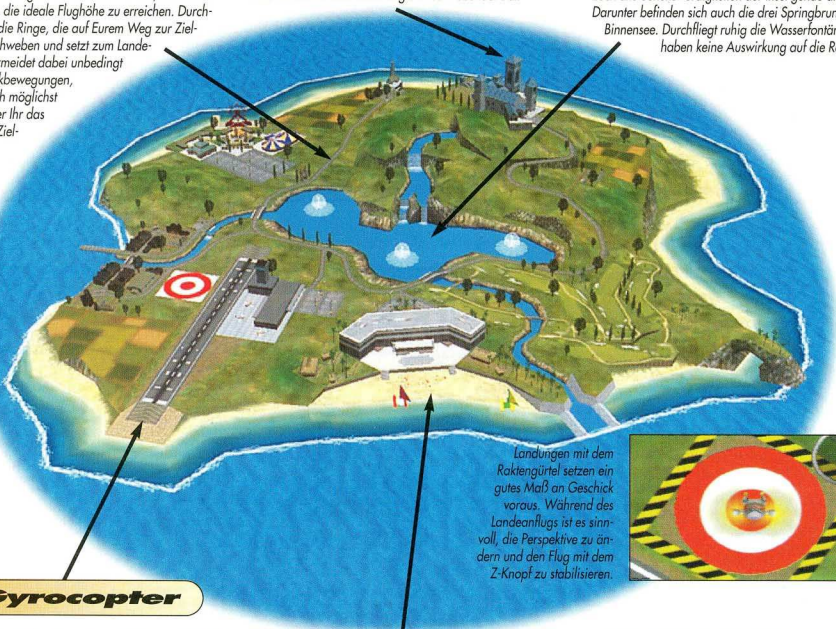


In der ersten Rocket-Belt-Mission dürft Ihr Euch mit der Steuerung des Raketengürtels vertraut machen. Das Ziel ist ein über dem Burgturm schwebender Ball.

Fontänen



Geht Ihr mit dem Rocket Belt auf Erkundungstour, könnt Ihr Euch alle Sehenswürdigkeiten der Insel genau ansehen. Darunter befinden sich auch die drei Springbrunnen im Binnensee. Durchfliegt ruhig die Wasserfontänen, sie haben keine Auswirkung auf die Raketen!



Gyrocopter



Der Gyrocopter ist das Fluggerät mit der einfachsten Steuerung. Nach dem Start müssen drei Ringe durchflogen werden, die sich nacheinander öffnen. Haltet dabei den Gyrocopter ruhig und fliegt nicht zu schnell! Sind die Ringe durchflogen, macht Ihr eine 180-Grad-Wende und landet wieder auf der Startbahn. Versucht sie möglichst tief anzufliegen, und haltet den Bremsknopf bis zum kompletten Stillstand gedrückt!

Am Strand



Der Strand hat keine wichtige Bedeutung bei der Erfüllung der Missionen, ist aber ein schönes Beispiel für die detailverliebtheit der Designer. Sonnenschirme und Segelboote liegen verlassen herum, als wenn sie gerade eben noch benutzt worden wären.

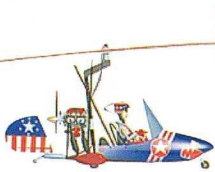
Bonus



Habt Ihr in den drei ersten Missionen jeweils eine Medaille erhalten, dürft Ihr mit dem Birdman auf Erkundungstour gehen. Später kommen das Fallschirmspringen, die menschliche Kanonenkugel und die Sprungstiefel hinzu.



Landungen mit dem Raketengürtel setzen ein gutes Maß an Geschick voraus. Während des Landeanflugs ist es sinnvoll, die Perspektive zu ändern und den Flug mit dem Z-Knopf zu stabilisieren.



PILOTWINGS 64

Karte 2



Fotos



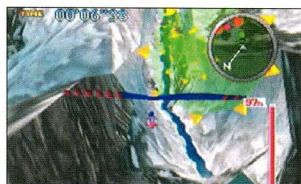
Mit dem Hanglider ist es Euer Ziel, eine möglichst gute Aufnahme vom qualmenden Fabrikschornstein zu machen. Ihr dürft bis zu sechs Bilder schießen

Iron Man



In der vierten Gyrocopter-Mission kommt es zum Kampf gegen einen stählernen Koloß. Nach fünf Treffern ist er erledigt. Achtet auf die Eisblöcke, die er Euch entgegenwirft!

Die Schlucht



Taucht über die Kante der Felsklippe in eine schmale Schlucht! Der Landeplatz befindet sich wieder in luftiger Höhe. Dies ist eine der schwierigsten Missionen im Spiel

Feuer frei!



Die vielen Ballons müssen mit den Raketen des Gyrocopters abgeschossen oder einfach nur gerammt werden. Auch dabei empfehlen sich die Ego-Perspektive und eine nicht zu hohe Fluggeschwindigkeit. Die Explosionen künden in der Dunkelheit besonders gut zur Geltung

Kanone



Diese Cannonball-Mission kann erst ausgewählt werden, wenn bestimmte Aufträge mit einer silbernen Medaille abgeschlossen wurden

Der Turm



Den grünen Ball müßt Ihr vorsichtig anschieben. Treibt ihn in Richtung des blaugrünen Turms! Sobald der Ball die Außenwand berührt, ist das Ziel dieser Mission erfüllt

Bälle



Zwei blaue Bälle warten darauf, daß Ihr sie mit dem Rocket Belt rammt. Aus ihnen entstehen fünf orange Bälle. Bringt Ihr auch diese zum Platzen, ist die Mission erfüllt

Kunstflug



Das Durchfliegen der Kreise ist nicht gerade einfach. Fliegt nicht zu schnell (ca. 150 km/h), und haltet einen gewissen Sicherheitsabstand zum Boden!

Winterdorf

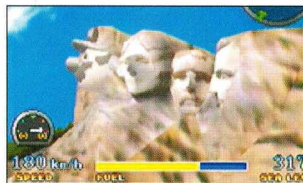


Besonders stimmungsvoll sind auf dieser Insel das eingeschneite Dorf und die imposante Kathedrale. Aber werft auch einmal einen Blick auf die Bohrinsel vor der Küste!

PILOTWINGS 64

Karte 3

Mt. Rushmore



Am weltbekannten Mount Rushmore wurde einer der Präsidentenköpfe durch Marios Konterfei ersetzt. Trefft ihn in der Cannonball-Mission, und er verwandelt sich in Wario!

Ironman



Auch im Herzen der USA treibt Ironman sein Unwesen und bewirft Euch mit Felsbrocken. Fünf Treffer aus der Bordkanone des Gyrocopters, und er gibt endlich Ruhe.

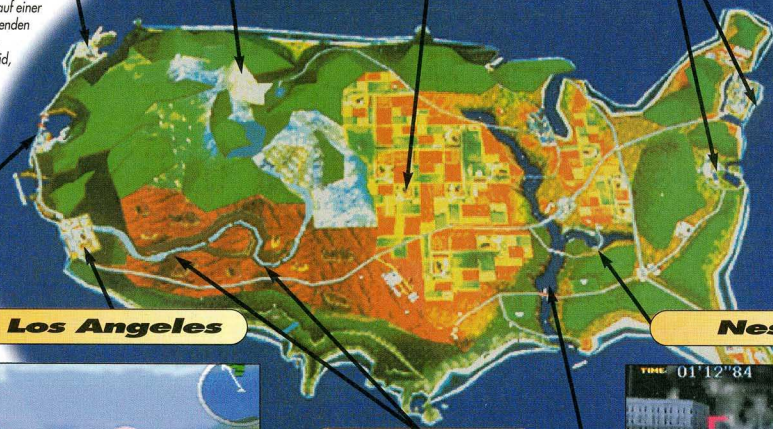
New York & Washington



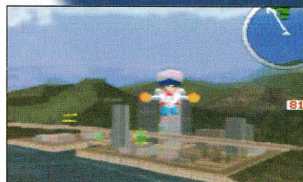
In New York ist ein Stern versteckt. Wenn Ihr ihn findet, dürft Ihr mit dem Birdman die USA erkunden. Washington D.C., die Hauptstadt der USA, wirkt mit ihren stivallenen Regierungsgebäuden besonders ein-drucks-voll.

Plattformen

Sobald Ihr auf einer der schwebenden Plattformen gelandet seid, verschwindet sie, und eine neue erscheint.

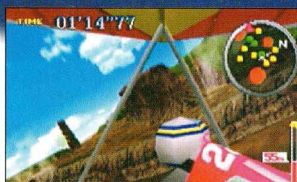


Los Angeles



In den Straßenschluchten von Los Angeles müßt Ihr mit dem Raketen Gürtel verzwick positionierte Ringe durchfliegen.

Canyon & Zielscheiben



Mit dem Hanglider geht es durch den gewaltigen Grand Canyon. Laßt Euch beim Suchen nach den Ringen nicht zu sehr von der beeindruckenden Landschaft ablenken! In den Nachtmisionen wirken die nackten Felslandschaften des Grand Canyon besonders unübersichtlich. Sucht beim Scheibenschießen mit dem Gyrocopter im Canyon unbedingt eine Idealfuglinie, um nicht zuviel Zeit zu verlieren!

Nessie



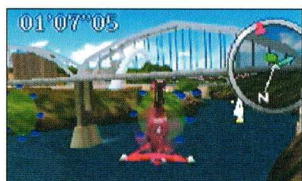
Schießt ein hübsches Foto vom Seeungeheuer Nessie!

San Francisco

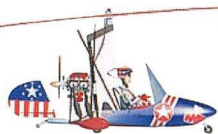


Die berühmte Golden Gate Bridge in San Francisco darf auf dieser Karte natürlich nicht fehlen.

Brücken



Diese Gyrocopter-Mission müßt Ihr innerhalb von zweieinhalb Minuten absolvieren, um die volle Punktzahl zu erhalten. Die weißen Ringe bringen dabei mehr Punkte.



PILOTWINGS 64



Karte 4

Über den Berg



Der Landeplatz für den Glider befindet sich auf der anderen Seite des Berges. Gewinnt mit Hilfe der Thermik an Höhe und durchfliegt den Felsdurchbruch! Dieses Kunststück wird mit begeistertem Beifall belohnt.

Tunnel



Um diese Rocket-Belt-Mission erfolgreich abschließen zu können, müßt Ihr ein Tunnelsystem innerhalb des Berges durchqueren. Es ist schon fast eine Meisterleistung, dies ohne Kollisionen mit den schroffen Felswänden zu schaffen. Habt Ihr den Tunnel durchfliegen, wartet anstelle des weißen Balls ein Zielring auf Euch. Auch bei dieser Mission gibt es ein Zeitlimit.

Plattformen



Das Spiel mit den Plattformen, die mit dem Rocketgürtel angefliegen werden müssen, kennt Ihr ja schon. Hierbei zeigt es sich, ob Ihr die Steuerung des Rocketgürtels auch perfekt beherrscht. Denn bei dieser Mission weht ein störender Wind, und die Plattformen erweisen sich als erstaunlich klein.

Höher!

Benutzt die stufenartig angeordneten Thermiken, um an Höhe zu gewinnen! Erreicht Ihr 400 Meter, ist die Aufgabe erfüllt, und Ihr müßt nur noch landen.

Der Ball



Genau wie auf der zweiten Insel ist es in dieser Mission Ever Ziel, den grünen Ball durch die Luft in Richtung des blaugrünen Turms zu treiben. Trotzdem gestaltet sich diese Aufgabe ungleich schwerer, weil sich der Ball auf der Spitze eines Berges befindet und nach einer zu heftigen Berührung unkontrolliert ins Tal springt.

Feuer!



Mit dem Gyrocopter müßt Ihr drei Zielscheiben abschießen und danach sicher auf der Startbahn landen. Eine sehr einfache Mission, wenn Ihr nicht zu schnell fliegt und die Ich-Perspektive benutzt.

Fotos



Gleich zwei Fotos müßt Ihr in dieser Mission machen. Habt Ihr es geschafft, Moby Dick vor die Linse zu bekommen, müßt Ihr an Höhe gewinnen und in Richtung Strandräuber fliegen. Das zweite Motiv ist dann der Springbrunnen.



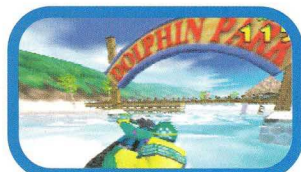
Bereits auf dem Game Boy sorgte einst ein Rennspiel namens Wave Race für Aufsehen. Die ersten Bilder des 64-Bit-Nachfolgers zeigten ebenfalls eine futuristische Schnellboot-Raserei. Auf der E3-Messe im Sommer '96 überraschte Nintendo dann die Fachwelt: Alle Strecken werden mit Jetskis befahren, wobei die Wasseroberfläche strengen physikalischen Gesetzmäßigkeiten gehorcht.



Wave Race 64 demonstriert einmal mehr die Hardware-Power des Nintendo[®]. Zahllose aufwendige Lichteffekte und vor allem die realistische Darstellung des Wassers sind die grafischen Highlights



Nach Super Mario 64 und PilotWings 64 sorgt Nintendo ab Ende März '97 für Software-Nachschub. Wave Race 64 ist der Titel des dritten 64-Bit-Games, für das der Mario-Macher Shigeru Miyamoto verantwortlich zeichnet. Bei seinem Werk handelt es sich um ein Rennspiel der etwas anderen Art. Statt mit PS-starken Rennboliden über staubige Asphaltstrecken zu rasen, übernimmt der Spieler bei Wave Race 64 die Kontrolle über Jetskis. Derer stehen vier zur Verfügung, die sich hinsichtlich ihrer Fahreigenschaften stark voneinander unterscheiden. Neben wichtigen Faktoren wie Tiefgang und Kurvenlage sind vor allem Be-



Praktisch: Der Dolphin-Park-Trainings-Parcours bietet dem Spieler die Möglichkeit, den Jetski kennenzulernen

schleunigungsvermögen und Endgeschwindigkeit von großer Bedeutung. Optional können die Gefährte sogar modifiziert werden, um sie optimal an die Bedürfnisse des Fahrers anzupassen. Das ist auch dringend notwendig, da die acht verschiedenen Strecken dem Jetski-Piloten einiges abverlangen.

Nach dem großangelegten Trainingsareal Dolphin Park erwartet den Spieler ein Hochgeschwindigkeitsrundkurs, der den Namen Sandy Beach trägt. Der idyllische Sunset-Bay-Track

EINE FEUCHT-FRÖHLICHE ABER EBENSO ANSPRUCHSVOLLE RASERI

sowie die folgenden Szenarien zeichnen sich dagegen durch komplizierte Streckenverläufe aus. Diese werden durch Bojen gekennzeichnet, bei wiederholtem Nichtbeachten dieser Markierungen droht die Disqualifikation. Eine Besonderheit von Wave Race 64 sind die sich ständig verändernden Umweltbedingungen in den Szenarien. Beispielsweise ändert sich auf der Southern-Island-Strecke der Wasserstand



Die 'Power'-Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt die aktuelle Leistung des Motors. Das Ignorieren von streckenkennzeichnenden Bojen wirkt sich unmittelbar negativ auf die Endgeschwindigkeit und das Beschleunigungsvermögen des Jetskis aus



Zwar ist der Kurs der Cool-Wave-Strecke nicht sonderlich kompliziert, dafür ist er mit zahlreichen Eisschollen gespickt. Gefühvolles Steuern ist auf den Eisflächen nicht möglich, darum empfiehlt sich frühes Einlenken, um direkt in die gewünschte Richtung zu rutschen

4 RACE



Während der ersten Runden auf dem Milky Lake wären Nebelschlußleuchten angebracht



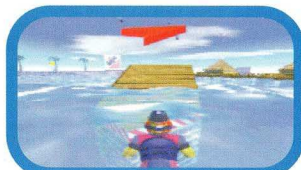
Der City-Kurs wird bei Nacht befahren. Scheinwerfer sorgen für eine phantastische optische Kulisse

von Runde zu Runde, gleiches gilt für den Wellengang, was jedes Rennen zu einer neuen Herausforderung macht. Mit einem vergleichbaren Feature konnte bis zum jetzigen Zeitpunkt noch kein genreverwandtes Game aufwarten. Neben natürlichen Hindernissen wie beispielsweise Schiffswracks, Eisschollen und Sandbänke, gibt es auf den meisten Tracks auch Sprungschancen. Geübte Jetski-Fahrer nutzen diese dazu, halsbrecherische Stunts auszuführen. Zusätzlich zu Flugschrauben sind einfache und sogar doppelte Rückwärtssalti möglich. Zudem können die Piloten einen

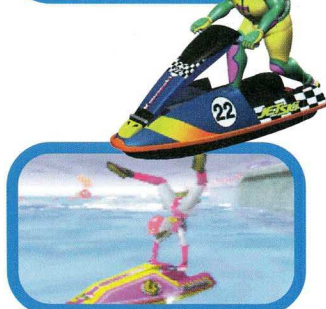
WAVE RACE 64 DEMONSTRIERT GENZENLOSEN GRAFIKZAUBER

Handstand und andere Kunststücke vollführen. Dank der äußerst gelungenen Steuerung (wieder einmal kommt der Analog-Stick des N64-Pads zum Einsatz) behält der Spieler in jeder Situation die Kontrolle über sein Gefährt.

Wave Race 64 bietet vier verschiedene Spielmodi: Neben dem obligatorischen Champions-hip-Modus, bei dem vier Jetski-Fahrer um die beste Platzierung kämpfen, kann mittels der Time-Attack-Option Jagd auf Bestzeiten gemacht werden. Im Score-Attack-Modus, in dem der Spieler allein an den Start geht, kommt es hingegen darauf an, durch waghalsige



Auf dem Southern-Island-Track machen Euch die Gezeiten zu schaffen: Der Wasserstand fällt von Runde zu Runde, was einige Sprungschancen unbefahrbar macht. Dafür taucht zum Ausgleich ein versunkenes Piratenschiff nach und nach aus den transparenten Polygonfluten auf



Zusätzlich zu den hier dargestellten Kunststücken beherrschen die Jetski-Fahrer noch eine Reihe weiterer Manöver. Unter Zuhilfenahme einer hohen Welle oder Sprungschance können die Wassersportler Rückwärtssalti und Flugschrauben ausführen. Im Score-Attack-Modus kommt es darauf an, möglichst viele Stunts zu machen. Dabei darf jedoch das sehr knapp bemessene Zeitlimit nicht überschritten werden



Um den Prozessor des N64 zu entlasten, erfolgt im Zweispieler-Modus der Aufbau der 3D-Grafik ein wenig später





Lichteffekte über Lichteffekte: Auf dem Sunset-Bay-Pacours wird man gelegentlich von der untergehenden Sonne geblendet. Da kann es leicht passieren, daß man eine Kurve verpaßt und über die Begrenzungsbojen donnert. Auf alle Fälle solltet ihr nicht etwa anhalten und die Kulisse genießen, denn Eure Mitstreiter sind Euch stets dicht auf den Fersen

Manöver möglichst hohe Punktzahlen zu erreichen. Auch an eine äußerst unterhaltsame Zweispieler-Simultan-Option haben die Entwickler gedacht. Nach erfolgreichem Durchspielen des Race-Modus auf der höchsten Schwierigkeitsstufe können die acht Tracks sogar rückwärts befahren werden. Mehr noch als Super Mario 64 und Pilot Wings 64 demonstriert auch Wave Race 64 die Hardware-Fähigkeiten der neuen Ninten-

PACKENDE ZWEISPIELER-DUELLE IM SPLITSCREEN-MODUS

do-Konsole auf eindrucksvolle Art und Weise. Besonders bei der komplexen Darstellung der transparenten Wasseroberfläche haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen. Unzählige geschickt texturierte Polygone werden von dem 94 MHz schnellen Prozessor des Nintendo⁶⁴ in Echtzeit berechnet – und das unter



Auf einigen Kursen sind Abkürzungswege vorhanden. Je nach Wasserstand können z. B. Sprungschancen genutzt werden, um aufzuholen bzw. das Feld hinter sich zu lassen



Achtung! Dieses alte Schiff wird bei sinkendem Wasserstand zu einem echten Hindernis. Wer jedoch die davor platzierte Schanze nutzt, kann so geschickt abkürzen

sition und Vorsprung auf die Computergegner. Durch optimale Komprimierung der Daten war es den Programmieren zudem möglich, Unmengen an Sprachsamples auf dem relativ kleinen 64-MB-Modul unterzubringen. Nicht nur die phantastische grafische Präsentation, sondern vor allem das durchdachte und anspruchsvolle Gameplay zeichnet Big Ns

WAVE RACE 64 LÄSST DIE KONKURRENZ WEIT HINTER SICH

Werk aus. Genreverwandten Titeln auf dem Arcade-Sektor – wie beispielsweise Konamis Jet Wave oder Namcos Aqua Jet – ist Nintendos feuchtfröhliche Raserei sowohl technisch als auch spielerisch voraus. Nintendo⁶⁴. Besitzer, die unkonventioneller Rennspiel-Action nicht abgeneigt sind, kommen bei dem maritimen Spektakel definitiv auf ihre Kosten.

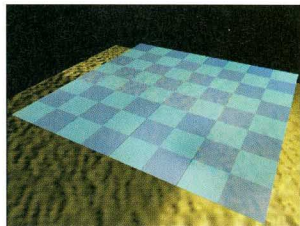
Klaus Kock



Jeder Kurs wartet neben einer eigenen Kulisse mit anderen Features auf. So können Eisschollen, treibende Kisten oder gar Minen Eure Fahrt unangenehm unterbrechen



Am Anfang war die Straße – und im Prinzip sind die wabbelnden Wellenberge und funkelnden Wasserfelder in Nintendos Renn-Überflieger einer Strecke in z.B. *Ridge Racer* (PlayStation) oder *Sega Rally* (Saturn) nicht mal unähnlich. Denn auch in diesen klassischen 32-Bit-Rennern besteht die Strecke vor und unter Eurem Flitzer aus einer Ansammlung von flach aneinandergesetzten Polygonen, die sich wie ein Netz ausbreiten. Den realistischen Look bekommen die Drahtgitter-Netze erst durch die entsprechende ‚Füllung‘ mit Gouraud-Schattierungen und Textur-Oberflächen. Die einzelnen Polygone, aus denen die Strecken und Straßen bestehen, könnt Ihr manchmal durch die bekannten Fehler und Schwächen der einzelnen Spiele erkennen: Zum Beispiel verschwinden bei dem SNES-Rennspiel *Stunt Race FX* die einzelnen Polygone am unteren Bildschirmrand viel zu früh.



Bei den meisten Rennspielen besteht die Strecke aus einer ebenen, unbeweglichen Fläche von Polygonen

Ganz genauso, d.h. auch mit einem flachen Polygon-Gitternetz, fing Nintendo bei der *Wasserschöpfung* an. Im Gegensatz zu den starren Straßen anderer Rennspiele greift allerdings bei *Wave Race 64* eine ‚unsichtbare‘ Programmier-Hand zu und zieht das Gitternetz an einer Stel-

GESCHICKT GEZEICHNETE TEXTUREN MACHEN DIE ILLUSION PERFEKT

le in die Höhe – eine Welle entsteht. Damit daraus eine Wasseroberfläche wird, muß natürlich nicht nur eine imaginäre ‚Hand‘ anfassen, sondern Dutzende zur selben Zeit. Da die Wellen auf dem Bildschirm keine monströsen Mega-Brecher sein sollen, müssen extrem viele Polygone für die Wasser-Oberfläche verwendet werden.

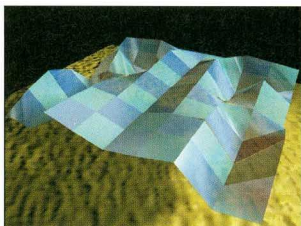
Der nächste Schritt in dieser digitalen Berglandschaft ist die Bewegung. Mittels der fixen 94-MHz-CPU des N64 werden in Echtzeit die physikalischen Abläufe in dieser Wellenlandschaft berechnet. Damit ein Level entsteht, gibt der Level-Designer an bestimmten Stellen eine Art Anschubser, d.h. er definiert an mehreren Stellen einen Startpunkt für Wellen und deren Stärke. Diese „Initialzündler“ verbreiten und mischen sich untereinander, während der Spieler fährt – alles unbemerkt im Hintergrund von dem schwer schuftenden Hauptprozessor berechnet. Variationen entstehen durch die Bewegungen der Spieler selbst – denn wie jeder weiß, der schon mal seine Hand durch be-

wegtes Wasser gezogen hat, wirkt sich jeder Gegenstand im Wasser auf die umliegenden Bereiche aus, sobald er sich bewegt.

Die Illusion perfekt machen die geschickt gezeichneten Texturen auf den Wellen-Polygonen und die unbegrenzten Transparenz-Möglichkeiten des Nintendo⁶⁴ – denn alle Reflektionen auf den Wellen selbst (nicht im Untergrund) sind optische Täuschungen und nichts anderes als einfach gemalt. Auch die malerischen Spiegelungen in den MilkyLake- und Castle-City-Kursen sind keine Zauberei: Unter der halb-transparenten Wasseroberfläche werden die Landschaftspolygone „einfach“ auf dem Kopf stehend noch einmal gezeichnet.

Ihr seht: Mit einer 94-MHz-CPU, ein paar brillanten Programmieren mit physikalischen Kenntnissen und unbegrenzten Mitteln ist die perfekte Wasser-Illusion kein Problem ...

Julian Eggebrecht



Bei *Waverace 64* wird die Polygon-Wasseroberfläche nach echten physikalischen Gesetzmäßigkeiten berechnet

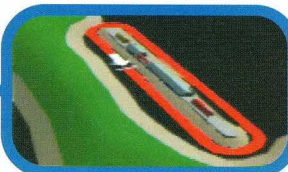


Spielmodi

Im Grand-Prix-Modus werden die Positionen der einzelnen Fahrer am rechten Rand angezeigt, doch auch über den Gegnern selbst zeigen zwischenzeitlich eingeblendete Zahlen den Abstand zum Vordermann/Verfolger an. Der Time-Trial-Modus ist hingegen allein auf die Jagd nach Bestzeiten ausgelegt. Im Splitscreen-Modus erübrigen sich diese Hilfen, sind aber dennoch vorhanden. Spektakulär Punkte zu scheffeln, ist im Stunt-Modus das Ziel



Kurs 1



Sunny Beach



Dieser Kurs bietet trotz simpler Streckenführung Abwechslung, denn neben Bojen müssen auch Hindernisse wie diese Sterne umfahren werden



Der Sandstrand bremst Ever Wasserfahrzeug gewaltig, Steckenbleiben ist jedoch nicht möglich

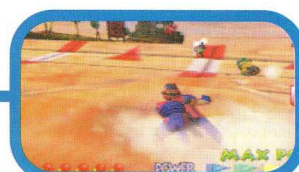
Kurs 2



Sunset Bay



Die Kulisse der zweiten Piste gehört zu den schönsten des Spiels. Besonders die Lens-Flare-Effekte des Sonnenlichts fallen ins Auge



Im GP-Modus sind Sprungschancen rar gesät; zur Vollführung spektakulärer Stunts eignet sich der Score-Attack-Modus wesentlich besser

Kurs 3



Drake Lake

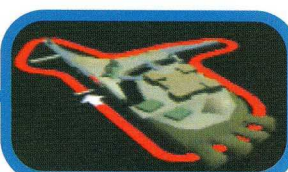


Nach zirka eineinhalb Runden lichtet sich die Strecke, der Nebel weicht, und Hindernisse sind nun wesentlich früher zu erkennen – ein cooler Effekt



Holzpflocke machen das Umfahren der Bojen zu einem riskanten Unternehmen mit offenem Ausgang

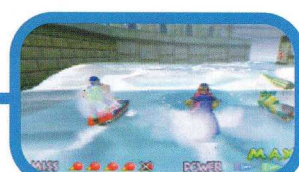
Kurs 4



Marine Fortress



Das Tor öffnet sich nach einer Runde und gibt eine willkommene Abkürzung durch einen Kanal frei. Aufgrund des hohen Wellengangs wird der Jetski arg gebremst



Da bleibt kein Auge trocken – trotz maximaler Power können die Computer-Fahrer besonders in engen Passagen schnell aufholen und Euch gnadenlos verdrängen

4 RACE

Power-Meter

Die Power-Anzeige: Nach fünf korrekt passierten Bojen steigt das Power-Meter auf Maximum. Die erfreuliche Auswirkung nach dem Umfahren einer Boje: Jeder leuchtende Power-Punkt ermöglicht eine um 5-8 km/h höhere Endgeschwindigkeit. Der Trick: Schon beim Starten kann das Power-Meter durch richtiges Timing auf volle Energie gebracht werden.



Bojen

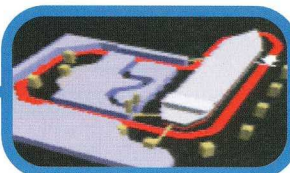
Das A und O des Spiels: Zahlreiche Bojen müssen rechts und links umkurvt werden. Zur besseren Unterscheidung sind die Bojen farblich gekennzeichnet und mit dem Buchstaben R bzw. L markiert. Zudem zeigen dicke, ebenfalls farblich getrennte Pfeile den richtigen Weg an. Durch die Weitläufigkeit der Strecken ist es meist individuell möglich, die Bojen eng oder weit zu umfahren – eine Ideallinie gibt es aufgrund des variierenden Wellengangs allerdings nicht



Im Championship-Modus ist die Streckenführung ein wenig anders als im Score-Attack-Modus



Aufgepaßt! Im Expert-Modus gibt es auf dieser Strecke eine Abkürzung in Form eines Tunnels

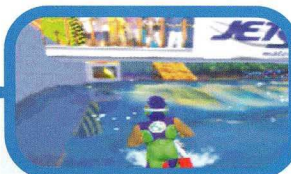


Port Blue

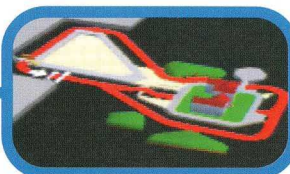
Kurs 5



Die leuchtenden Bojen machen die Fahrt zu einem Erlebnis



Im Expert-Modus herrscht auf der Twilight-City-Strecke relativ starker Wellengang



Twilight City

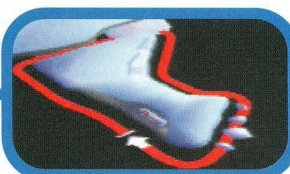
Kurs 6



Die großen Eisschollen bringen die Jetskis nur allzu leicht vom Kurs ab. Kollisionen mit den schwimmenden Eisbrocken sollten tunlichst vermieden werden



Besonders im Score-Attack-Modus ist auf dem Glacier-Coast-Track fahrerisches Können gefragt ...



Glacier Coast

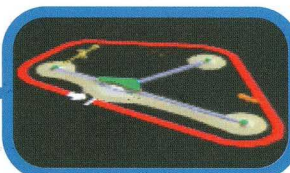
Kurs 7



Auf Southern Island, der finalen Strecke, fällt der Wasserstand stetig



Achtung! Das vermoderte Schiffswrack ist eine Schikane, die es in sich hat. Wer die Sprungschanze davor perfekt nimmt, kann ein gutes Stück abkürzen



Southern Island

Kurs 8

TUROK

DINOSAUR HUNTER



Qualitativ hochwertige 3D-Shoot-'em-Ups zu produzieren, ist kein leichtes Unterfangen, doch es scheint, als habe sich genau dieses Genre still und heimlich zur absoluten Stärke Acclāms entwickelt. In der jüngsten Vergangenheit bewies besagtes Software-Haus bereits ein glückliches Händchen mit den ausgezeichneten 32-Bit-Spielen Disruptor und Alien Trilogy, wobei letzteres sich nicht zuletzt durch die hervorragend eingefangene Atmosphäre der Filmvorlage auszeichnet. Diesmal stand die außerhalb Amerikas relativ unbekannte Comicserie Turok – Dinosaur Hunter Pate.





Die Ehre, den Titel des Turok zugesprochen zu bekommen, wird stets dem erstgeborenen Sohn einer jeden Generation des Fireseed-Clans zuteil. Seine Lebensaufgabe besteht von nun an darin, die Grenze zwischen der Erde und dem Lost Land zu schützen und zu bewahren. Der Campaigner ist der finstere Herrscher des Lost Lands, der es sich zum Ziel gesetzt hat, das gesamte Universum zu unterjochen. Dafür strebt er den Besitz einer äußerst wirkungsvollen Waffe an, das sogenannten Chronozepters, das in acht Teile zerbrochen ist. Turok bleibt nichts anderes übrig, als sich ebenfalls in das Lost Land zu begeben und die verstreuten Einzelteile zu finden, bevor es dem Campaigner gelingt.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle von Turok und begibt sich staunend in die Welt des Lost Lands, eine Welt, in der die Zeit keine Bedeutung hat. Bionische Dinosaurier, Aliens und Hi-Tech-Roboter treffen dort zusammen, um als Schergen des Campaigners Turoks Mission zu verhindern.

Iguanas NintendoTM-Debüt bietet weit mehr als das von anderen 3D-Shoot'em-Ups bekannte Prinzip, durch verschiedene, meist sehr simple Level zu marschieren und alles, was sich bewegt, zu eliminieren. Denn wer seine Aufmerksamkeit nicht voll und ganz dem Spielgeschehen widmet, der wird die acht Teile des Chronozepters nicht rechtzeitig finden und seine Mission somit verfehlen.

Abgesehen davon, daß die Einzelteile gut versteckt sind, ist auch der Levelaufbau gänzlich

ERKUNDET 480.000 m² UNBEKANNTES TERRITORIUM!

lich anders als in den meisten Konkurrenzprodukten. In *Turok* dominieren nicht rechteckige Räume und Gänge, die der Spieler lediglich abzulaufen braucht, um irgendwann sein Ziel zu erreichen, sondern frei begehbare Gelände. Die niedrig erscheinende Anzahl von acht Leveln bekommt eine völlig neue Dimension, wenn der Spieler versucht, das gesamte Areal zu ergründen.

Wie komplex die Welten tatsächlich sind, läßt sich zumindest annähernd erahnen, wenn man sich die Weitaufigkeit der Szenarien vor Augen hält. Sage und schreibe mehr als 480.000 Quadratmeter Territorium gilt es zu erforschen. Das entspricht in etwa der Fläche von 120 (!) Fußballfeldern; und dabei sind die über 30 Bonuslevel noch nicht einmal mit eingerechnet. In Anbetracht dessen, daß das Spiel zudem über 14 unterschiedliche Waffen und knapp 30 verschiedene Gagnetypen verfügt, die mit über 10.000 Animationsphasen in Szene gesetzt wurden, fragt man sich, wie die Entwickler von Iguana Entertainment dieses Kunststück auf einem 64-MBit-Modul hinkommen haben.

Die knapp zwei Jahre dauernde Entwicklungszeit hat unglaubliche Früchte getragen. Absolut realistische Bewegungsabläufe und eine wahnsinnig dichte Atmosphäre fesseln den Betrachter vor dem Bildschirm. Unabhängig davon, ob sich der Spieler im Dschungel, in der Wüste, im Raumschiff, in den Ruinen oder an irgendeinem anderen Schauplatz befindet, die gesamte Umgebung ist extrem detailliert und abwechslungsreich dargestellt. Doch nicht nur die filigrane Landschaft wurde sehr aufwendig durch Polygone generiert, auch sämtliche Gegner, ja sogar die Waffen und Extras bestehen aus den mathematischen Vielecken.

Nachdem der Spieler begriffen hat, daß er ein Videospiel vor sich sieht und keinen Film, greift er zum Controller, um das Geschehen in die Hand zu nehmen. Dabei wird er feststellen, daß er mit dem Stick allein den heldenhaften Indianer nicht fortbewegen kann. Die Programmierer wählten für *Turok* eine unübliche Variante für die Steuerung des Helden, die in den ersten Spielminuten etwas gewöhnungsbedürftig ist. Der Analogstick dient Turok dazu, sich in sämt-



Die realistischen Soundeffekte, die sogar Dolby-Surround unterstützen, sorgen für Endzeitstimmung. Die Bewegungen der Charaktere und die pyrotechnischen Effekte setzen neue, absolut unglaubliche Maßstäbe.





Turok ist beileibe kein Spiel für überzeugte Pazifisten. Die USK hat dem Spiel bereits eine Altersfreigabe ab 16 Jahren ausgesprochen



150 DM lautet der für Turok empfohlene Verkaufspreis. Aufgrund der hohen Lizenzgebühren, die Nintendo von allen Third-Party-Firmen kassiert, war dieser jedoch von Acclaim nicht weiter zu drücken

liche Richtungen umsehen zu können, während die C-Buttons, entsprechend ihrer Anordnung, für Vorwärts-, Rückwärts-, Links- und Rechtsbewegungen benutzt werden. Geklettert wird durch einfaches Vorwärtslaufen. Ein Druck auf das digitale Steuerkreuz wechselt dabei zwischen den Varianten Gehen und Laufen. Der R-Button läßt den Helden einen Sprung vollführen, mit Hilfe der A- und der B-Taste wird die derzeit getragene Waffe gewechselt. Durch den Z-Button kann die gewählte Waffe aktiviert werden. Über die L-Taste kann eine transparente Karte eingeblendet werden, die bei gleichzeitiger Betätigung des Digital-Pads verschoben und gedreht werden kann. Grundsätzlich kann zwischen einer Rechts- und einer Linkshänder-Steuerung gewählt werden. Bei letzterer sind die Funktionen der C-Buttons mit denen des Digital-Pads sowie die der R- und L-Buttons miteinander vertauscht.

In jedem der acht Level befindet sich ein Chronozepher-Teil, doch der Weg dorthin ist mit einer Menge Komplikationen versehen. Zunächst gilt es, verschiedene Schlüssel zu finden, die den Zugang in die unterschiedlichen Stages überhaupt ermöglichen. Darüber hinaus gibt es eine Menge Schalter zu lokalisieren, damit verschlossene Abschnitte begehbar werden. Das

AUSGEKLÜGELTES GAME-DESIGN UND BOMBASTISCHE EFFEKTE

Auffinden der verschiedenen Schlüssel, Schalter und Chronozepher-Teile greift nahtlos ineinander wie die Zahnräder eines Präzisionsuhrwerkes und spricht für das ausgeklügelte Game-Design. Auch beim Entwurf der gegenrischen Kreaturen haben die Entwickler sich offenbar ausgiebig Gedanken gemacht. So verfügen die Hi-Tech-Roboter über sehr intelligente Verhaltensmuster, indem sie bei einem Angriff beispielsweise im Zickzack auf den Spieler zulaufen und somit schwer zu treffen sind. Veloziraptoren handeln hingegen wesentlich emotionaler und stürzen amokartig auf Turok zu. Dinosaurierarten unterschiedlicher Gattungen greifen sich mitunter sogar gegenseitig an. Abgesehen von der enormen Komplexität, der einwandfreien Playability und dem durchdachten Spielablauf glänzt Turok durch Effekte, wie sie noch nie zuvor von einem Videospiel auf den Bildschirm gezaubert wurden. Gleißend helle Feuerbälle erfüllen teilweise das gesamte Territorium und laufen mit zitternden Flammenzungen aus, bevor sie die Gestalt einer dichten Rauchwolke annehmen, die sich langsam verflüchtigt.

Es ist wirklich kaum zu glauben, wie realistisch das bombastische Spektakel um Turok inszeniert wurde. Turok – Dinosaur Hunter ist ein technisches und spielerisches Meisterwerk, welches die Herzen aller Genrefans höher schlagen läßt.

Frederic Berg

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Aus dem Hause Konami erwartet sportbegeisterte Videospieler die erste Fußball-Simulation für Nintendos 64-Bit-System. Wie jeder Nachfolger eines Erfolgsspiels wird auch das Sequel des SNES-Hits mit einer extrem hohen Erwartungshaltung vom Publikum beäugt. Wir haben die japanische Fassung ausgiebig probegespielt und verraten alles Wissenswerte über die bisstarke Fortsetzung des besten Fußballspiels unter dem Konsolen-Himmel.



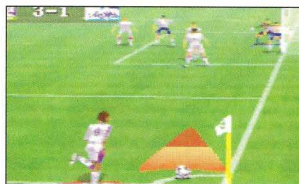
Bereits im Frühjahr '95 degradierte Konami mit ihrem Fußball-Debüt *International Superstar Soccer* für das SNES die gesamte Konkurrenz derart, daß andere Kicker-Simulationen wie Zweitligisten erschienen. Auch anschließend gelang es keinem Software-Haus, eine auch nur annähernd ebenbürtige Fußball-Simulation auf die Beine zu stellen. Lediglich Konami selbst schaffte es, sich im Herbst '95 noch einmal zu übertrumpfen. Seitdem stellte *International Superstar Soccer Deluxe* das Nonplusultra in puncto Videospiel-Fußball dar. Die 32-Bitter glänzten zwar mit anderen Titeln, die grafisch deutlich überlegen waren, dennoch erreichten sie nie die unvergleichbar gute Spielbarkeit des Konami-Games. Jüngst folgten Umsetzungen des Verkaufshits für das Mega Drive und die PlayStation, welche nahezu identisch mit dem Original sind. Für das Nintendo⁶⁴ wurde das komplette Game jedoch einer Generalüberholung unterzogen. Das gesamte Spiel, jeder einzelne Kicker, einfach alles in ISS 64 wurde aus Polygonen generiert. Dabei sind

die Programmierer mit einer Sorgfalt zu Werke gegangen, daß den Betrachter das Gefühl beschleicht, er könne seinen Augen nicht trauen. Die absolut flüssigen Bewegungsabläufe waren nur durch eine enorme Anzahl von Animationsphasen möglich, die ständig vom Modul nachgeladen werden müssen, wodurch eine Realisierung auf einer CD-ROM-Konsole nach Aussagen der Entwickler technisch nicht möglich sei. Durch den bis dato consequen-

testen Einsatz der Motion-Capture-Technik, bekommt der Spieler den Eindruck vermittelt, er wohne einer Live-Übertragung bei, mit dem Unterschied, selbst das Spielgeschehen bestimmen zu können. Doch nicht nur die grafische Präsentation hat sehr viel mit der Realität zu tun. Die diesem Bericht zugrundeliegende japanische Fassung, die den Titel *J. League Perfect Striker* trägt, enthält alle 16 Original-Mannschaften und sämtliche Spieler der aktuellen japanischen J. League. Jedes Team und jeder Fußballer verfügt über ein eigenes Spielerprofil mit bis zu 15 Parametern, welche umfangreich Auskunft über die potentiellen Leistungen geben. Um den Titel auch für die westliche Welt attraktiv zu gestalten, werden laut Konami für den amerikanischen und den europäischen Markt die japanischen Teams durch über 40 entsprechende Nationalmannschaften ersetzt. Da der Hersteller nicht im Besitz einer FIFA-Lizenz ist, werden die Namen der Spieler jedoch nicht den menschlichen Vorbildern entsprechen, sondern lediglich ähnlich



Dank einer flachen Perspektive könnt Ihr Euch nun noch besser in die Situation des Freistoßschützen hineinversetzen und die Bälle noch gezielter platzieren



Der Pfeil zeigt nicht nur die Flugrichtung des Balls, sondern auch die Schußstärke an



klingen. Statt dessen integrieren die Entwickler die Möglichkeit, jeden einzelnen Spieler umbenennen. Auf diese Weise sind der Namensgebung keine Grenzen mehr gesetzt, und die Aktualität der Teams ist auf ewige Zeiten gesichert. Sämtliche Daten können stets aktualisiert und ebenso wie Spielstände auf einem Controller Pak gespeichert werden, eine Batterieunterstützung hat das Modul jedoch nicht. Die drastische Anhebung der Mannschaftszahl benötigt natürlich zusätzlichen Speicherplatz, ein Umstand der vermutlich auf Kosten des Kommentators gehen wird. Dieser ist, wie schon in den SNES-Vorgängern, kaum zu bremsen und beansprucht für alle Namen und über 500 Sätze eine Menge Speicherkapazität des 64-MBit-Moduls.

In puncto Spielmodi bewegt sich Konami ebenfalls auf bewährten Pfaden. Bei Bedarf können im Trainingsmodus Erfahrungen gesammelt werden, bevor die Schuhe für eine herkömmliche Partie geschnürt werden. Dabei habt Ihr



International Superstar Soccer 64 begeistert wie seine 16-Bit-Vorgänger durch hervorragende Spielbarkeit. Kein anderes Fußballspiel sorgt für eine bessere Stadionatmosphäre als das Sequel der erfolgreichen Konami-Reihe

die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, der Teilnahme an einer Liga oder einem Turnier. Selbstverständlich sind auch verschiedene Szenarien erneut vertreten, bei denen der Spieler in eine mehr oder weniger aussichtslose Partie einsteigt, um das Ruder noch einmal herumzureißen. Konami begnügte sich jedoch nicht allein damit, dem Spiel eine absolut makellose Präsentation sowie den gewohnt hohen Standard an Spielvarianten zu verabreichen. Die bisher nicht zu verbessern geglaubte Spielbarkeit von ISSD wird durch ISS 64 noch ein-

KONAMI SCHREIBT FUßBALLGESCHICHTE

mal überboten. Es sind einige neue Bewegungen und Spielzüge hinzugekommen, die ebenso leicht von der Hand gehen wie die bereits vom Original bekannten. Es dauert nicht lange, und dem Spieler gelingen Traumkombinationen, Hackentricks, eingesprungene Volleyschüsse, Kopfballduelle und was das Fußballlehrbuch sonst noch so hergibt. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, einen Paß in den direkten Angriffslauf eines Mitspielers zu geben, eine Handlung, die bisher einmalig in einer Fußball-Simulation ist. Die Akteure können wahlweise mit dem Digitalpad oder dem Analogstick gesteuert werden. Wobei bei letzterem, je nach ausgeübtem Daumendruck, die Lauf-

geschwindigkeit zwischen schnellem Gehen und Dauerlauf variiert. Damit die Spieler sprinten, muß wie gewohnt ein zusätzlicher Run-Button gedrückt werden. Die Programmierer entschieden sich für diese Variante, da jeder Spieler individuelle Ermüdungserscheinungen aufweist und daher mit seiner Energie gut haushalten sollte. Durch gelegentliche Sprints auf Knopfdruck ist ein ökonomischer Umgang mit den Kraftreserven wesentlich besser kontrollierbar als allein über die Analogsteuerung, da diese zu leicht mit ständigem, maximalem Ausschlag gespielt wird.

Gegen ISS 64 und seine perfekte Mixtur aus Playability und Präsentation wirkt jedes andere Fußballspiel der vergangenen Jahre wie krudes Geholze auf dem Hinterhof. Alle Freunde anspruchsvoller und dennoch aktiongeladener Sportspiele dürfen sich schon jetzt auf den Deutschland-Release dieses absoluten Spitzentitels im zweiten Quartal '97 freuen.

Frederic Berg





MARIO KART 64

Kein anderes Rennspiel sorgte auf dem SNES derart für Furore wie Super Mario Kart. Tausende von Fans fieberten daher dem 64-Bit-Nachfolger mit großer Erwartung entgegen. Und: Das Warten hat sich gelohnt!



Zwar stellt es kein großes Problem dar, Mario Kart 64 in ein bis zwei Tagen durchzuspielen, doch erhält man auf diese Weise nicht annähernd einen Überblick über die zahlreichen Features dieses genialen Rennspektakels. Bis Ihr z.B. die Feinheiten der Steuerung beherrscht, können Wochen oder gar Monate vergehen



ste Spiel, das die vier Joypad-Anschlüsse des N64 voll ausnutzt, und setzte den Schwerpunkt des Spieldesigns daher auf die Mehrspieler-Modi. Schon im Fahrer-Menü ist die nächste Neuerung gegenüber dem SNES-Vorgänger erkennbar. Sechs der acht Charaktere sind alte Bekannte, allerdings mußte Koopa dem Mario-Widersacher Wario weichen, und Donkey Kong Jr. wurde durch seinen Vater ersetzt.

Grundsätzlich hat sich am zeitlos genialen Spielprinzip aber nichts geändert. Der Kampf der Kartfahrer um die Spitzenpositionen wird mit aufsammlbaren Extras gewürzt und durch sehr abwechslungsreiche Kurse mit zahlreichen Details äußerst interessant gestaltet. Tatsächlich haben die Programmierer es geschafft, den Einfallsreichtum des Streckendesigns aus Super Mario Kart noch zu übertreffen, so daß jeder der 16 Kurse eine andere Thematik sowie einen eigenen Grafikstil besitzt. Es gibt verschneite Eis-Level, staubige Wüstengegenden, undurchsichtige Dschungelkuliszen und den fahrerisch besonders anspruchsvollen Mario Circuit mit seinen engen Kurven. Die meisten Kurse weisen zudem erhebliche Unebenheiten, etwa Hügel oder Sprungschancen auf, und lassen den Spieler immer wieder auf neue Überraschungen stoßen. So führt eine Strecke über



Es wurden nicht nur neue Waffenextras designet, jetzt ist es – je nach Strecke – sogar möglich, bis zu achtmal die nützlichen Meinungsverstärker einzusammeln. Außerdem verfügen die gegnerischen Fahrer nun über dieselben Waffen. Da heißt es, doppelt vorsichtig und doppelt gemein sein!

Vergleicht man Mario Kart 64 mit seinem 16-Bit-Vorgänger, fällt sofort ins Auge, daß die vier Grand Prix und die drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 ccm) frei anwählbar sind und nicht erst erspielt werden müssen. Auch die zusätzlichen Mehrspieler-Modi sind neu. So können der Versus- und der Battle-Modus mit bis zu vier Spielern bestritten werden. Natürlich gibt es auch einen Ein- und Zweispieler-Grand-Prix- sowie einen Time-Trial-Modus, in dem jede der 16 Strecken frei anwählbar ist. Für den Battle-Modus stehen vier separate Extra-Kurse zur Auswahl.

Nintendo präsentiert mit Mario Kart 64 das er-



Im Battle-Modus wird erneut mit harten (bzw. bananenweichen) Bandagen gekämpft

Koopa Trooper wurde anscheinend von Wario ausgetauscht, denn er fehlt im Gegensatz zum SNES-Spiel





Elche der Hindernisse, wie hier die Lok, bewegen sich während des Spiel – da kann es zu Problemen kommen

einen vielbefahrenen Highway, auf dem die Rennteilnehmer den rollenden LKW-Verkehr umfahren müssen. In der Kara-Kara-Wüste kreuzen Eisenbahnschienen die Fahrbahn, mit der Folge, daß manchmal das gesamte Fahrfeld vor einer heranrasenden Lok stoppen muß, um nicht mit dem massigen Stahlkolß zu kollidieren. Insgesamt sind die 16 Strecken, mit wenigen Ausnahmen wie z. B. der zu langen Rainbow Road, derart ausgeklügelt und ideenreich aufgebaut, daß jedes Rennen auf Neue Anreiz zum Forschen und Ausprobieren bietet.

DER RASENDE KLEMPNER AUF DER POLE-POSITION

Im Grand-Prix-Modus sollte man sich allerdings nicht zu sehr ablenken lassen, denn das berühmte-berühmte Extrawaffensystem wurde ausgebaut und wird von allen Beteiligten kompromißlos angewendet. Als besonders positive Neuerung fällt auf, daß ab sofort Waffen-gleichheit zwischen den vom Spieler und den vom Computer gesteuerten Fahrern herrscht. Nur Extras, die auch vorher eingesammelt wurden, können eingesetzt werden. Dadurch gehören unfaire Aktion wie der pausenlose Einsatz eines Standardspecials durch einen Computer-Gegner der 16-Bit-Vergangenheit an, trotzdem hat die Bedeutung der Extrawaffen zu-



Hier kommt jede Joypad-Buchse zum Einsatz! Der überragende Vierspieler-Modus spielt sich grandios

genommen. Bis zu achtmal pro Runde ist es jetzt möglich, ein Extra aufzulesen und einzusetzen, wodurch die aggressiven Störmanöver einen spielbestimmenden Charakter gewinnen. Dieser Effekt wird zusätzlich durch die neuen Specials, wie die Bananenstaude oder die Schildkrötenpanzer im Dreierpack, verstärkt. Mag die neue Gewichtung der einzelnen Extras nicht überall auf Gegenliebe stoßen, so dürfte doch jeder vom phänomenalen Spielgefühl der Analogsteuerung begeistert sein. Präzises Einlenken in die Kurven oder riskantes, aber zeitsparendes Schleudern mit dem Power-Slide sind möglich. Egal, ob Einsteiger oder Mario Kart-Veteran, jeder wird sofort mit der technisch ausgereiften Steuerung zurecht kommen und gleichzeitig ausreichend Möglichkeiten zur Perfektionierung seines Fahrstils haben.

Im Vergleich zu den konkurrierenden Rennspielen, wie beispielsweise zu Wave Race 64 oder den herausragenden 32-Bit-Titeln, macht Mario Kart 64 einen ausgezeichneten, erfrischend individuellen Eindruck. Hinzu kommt die geniale Nutzung des Controller-Paks, auf der ganze Rennen des Time-Trial-Modus gespeichert werden und somit eigene Rekordzeiten später



auch von anderen Spielern auf ihrer Konsole im Ghost-Mode gejagt werden können.

Mag die grafische Präsentation mit ihrer etwas schlichten, im Stil der Mario-Jump-&-Runs gehaltenen Polygongrafik nicht besonders spektakulär wirken, so gibt sich die technische Seite keine Blöße und ist präzise auf die Spielbarkeit abgestimmt. Von den meisten 32-Bit-Rennspielen bekannten Probleme mit dem Bildaufbau oder störende Blitzer zwischen den Polygonen treten auch in den Mehrspieler-Modi nicht auf. Durch die unzähligen Spielvarianten mit den technisch perfekten Zweispieler- und dem, in ihrer Form einzigartigen, gut spielbaren Drei- und Vierspieler-Modi sowie dem mit viel Liebe zum Detail gestalteten Strecken verspricht der jüngste Auftritt des Klempters als Rennfahrer auch auf lange Zeit große Motivation. Nintendo ist den allgemein hohen Erwartungen an Mario Kart 64 wirklich gerecht geworden.

Marco Häntsch



Wer wie ein Maniac fährt, hat nicht viel vom Spiel!



Beim Einsatz mancher Extras wird praktischerweise die Perspektive umgeschaltet





KILLER INSTINCT GOLD



Zwei Jahre mußten Beat-'em-Up-Fans auf die angekündigte 1:1-Umsetzung des Spielhallen-Hits Killer Instinct warten. Erfreulicherweise sind in die phantastische Heimversion gleich die Neuerungen des zweiten Teils sowie einige spezielle Features integriert worden.

Bereits Ende 1994 feierte *Killer Instinct* seinen Einstand in den Spielhallen und ließ im Titelscreen verlauten, daß es bald zusammen mit der 64-Bit-Konsole erhältlich sein werde. Nach einer abgespeckten SNES-Version und etlichen Terminverschiebungen ist die Automatenfortsetzung *Killer Instinct 2* unter dem Namen *Killer Instinct Gold* seit November '96 in den USA erhältlich – womit die Umsetzung nur schlappe zwei Jahre gedauert hätte. Es fehlen zwar sämtliche Video-Sequenzen (z. B. bei der Kämpfervorstellung), jedoch läßt sich dieser Verlust verschmerzen. Dafür wurden sämtliche Hintergründe einem 3D-Tuning unterzogen, und die Kamera prözt mit beeindruckend geschmeidigen Schwenks.



Der Kampf auf der Galeere stellt eine der grafisch beeindruckendsten Stages in der Geschichte der Beat-'em Ups dar. Die Skelette rudern unablässig und sind absolut butterweich animiert



Die Zeiten, in denen bei Treffern nur ein paar Funken sprühten, gehören mit *Killer Instinct Gold* der Vergangenheit an. Für die Effekteorgien – sowie auch für Darstellung der Hintergründe – wurde mächtig in die Trickkiste des N64 gegriffen

Die zehn Kämpfer müssen zwar mit einer minimal geringeren Farbpalette auskommen, doch wird dies durch die Darstellung der Effekte ausgeglichen, für die die Programmierer aus dem Vollen geschöpft haben. Beeindruckende Licht- und Transparenzeffekte sowie spektakuläre Explosionen verwöhnen das Spielers Auge. Nicht minder imposant sind die bekannten Special-Moves und Combos ausgefallen. Das vielfältige Schlagrepertoire der Recken wurde im übrigen noch erweitert und ist für jeden Joypad-Akrobaten die Erfüllung seiner Träume. Um jedoch alle Techniken und Combos mit bis zu 80 (!) Treffern zu erlernen, empfiehlt sich ein Abstecker in den dafür vorgesehenen Trainingsmodus. Duelle mit den anderen Kämpfern können im Zweikampf mit einem menschlichen Gegenspieler oder mit dem Computer ausgetragen werden. Des weiteren gibt es die Möglichkeit, Teams zu bilden, deren Mitglieder nacheinander ein Kräftemessen bestreiten, oder einen Turniermodus auszuwählen, in dem die ge-

wonnenen und die verlorenen Kämpfe der Akteure protokolliert werden.

Wenngleich das Game für Anfänger zunächst etwas hektisch verläuft, ist es nach einiger Übung sehr gut spielbar. Grafisch übertrifft die N64-Fassung sogar das Automaten-Vorbild, und der Soundtrack sowie die Soundeffekte sind ganz hervorragend gelungen. Durch die umfangreichen Trainings-

und Spiel-Modi schaffen es die Entwickler, das 96-MBit-Modul so zu gestalten, daß es den Benutzer bis in die Haarspitzen motivieren kann, egal auf welchem spielerischen Niveau er sich befindet.

Obwohl *Killer Instinct Gold* ohne übertriebene Gewaltdarstellungen auskommt, ist nach Nintendos Meinung ein freundlicher Segen der BPS unwahrscheinlich. Um unnötigen Schereorien aus dem Wege zu gehen, macht Big N keinen Hehl daraus, daß dieser Vorzeigeprieger nicht für einen BRD-Release in Frage kommt. Da das europäische Umland jedoch beliefert wird, sollte es kein Problem darstellen, voraussichtlich im Mai auf Umwegen eine PAL-Version zu erwerben.

Frederic Berg



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

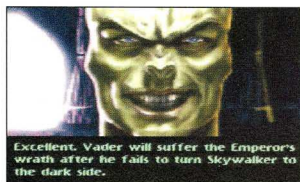
Das exklusiv für
das N64 entwickelte
Star-Wars-Spiel bietet
neben spielerischen
Glanzlichtern auch de-
signerische Schattenseiten



Darauf haben die Fans gewartet: Rein in das Cockpit eines Snowspeeders, und den gefährlichen AT-AT-Walkern die Beine wegnicken



In Shadows of the Empire müssen zahlreiche Weltraummissionen bestritten werden. Neben Asteroiden und TIE-Fightern erschweren auch Sternenerstörer das Überleben



Shadows of the Empire kann wohl zu Recht als das meisterhafteste Second-Party-Produkt für das N64 bezeichnet werden. Jede Information, die vor dem Release an die Öffentlichkeit drang, wurde zur Basis für sehr große Erwartungen, die das neue Star Wars-Spiel letztendlich nur bedingt erfüllen kann. Die Handlung ist zwischen dem zweiten und dritten Kino-Abenteuer angesiedelt und bringt mit Dash Rendar einen neuen Helden in die Story. Dieser hat gleich zu Beginn alle Hände voll zu tun, mit seinem Snowspeeder die imperialen Streitkräfte von Hoth zu vertreiben. Nur mit einem Blaster bewaffnet, muß er anschließend den frostigen Rebellenstützpunkt verlassen, um gleich darauf nach einer TIE-Fighter-Schlacht in ein Abenteuer auf einem riesigen Schrottplatz verwickelt zu werden. Von dort aus führt der Weg kreuz und quer durch die Galaxis, sogar bis in den verwinkelten imperialen Palast und zu einer entscheidenden Weltraumschlacht um eine riesige Basis.



Die zehn Level sind in mehrere Abschnitte unterteilt, die entweder in Dash Rendars Raumschiff, auf einem Speederbike, anderen Gefährten oder zu Fuß bestritten werden müssen. Überall kann der Spieler zwischen mehreren Kamera-Perspektiven wählen, was besonders in den First-Person-Leveln oft von Vorteil ist.

Rendar ist zu Beginn lediglich mit einem munitionsunabhängigen Blaster ausgestattet, doch im weiteren Verlauf der mitunter gewaltigen Jump&Run-Level sind vom Stunner über schnelle Suchraketen bis hin zum alles vernichtenden Disruptor noch jede Menge interessante Extrawaffen zu finden. Während die ersten Stages dem Spieler nichts außer ein paar waghalsigen Sprungmanövern abverlangen, müssen in den späteren Abschnitten des Spiels unter anderem knifflige Rätsel gelöst werden. Die überwältigenden Kulissen der erfolgrei-

chen Kinofilme wurden bei Shadows of the Empire als Vorlage für die meist schlichten Polygonwelten genutzt. Aufgrund des sehr begrenzten Modul-Speicherplatzes mußten auch beim Sound Abstriche gemacht werden. Zwar sind die zahllosen Krieg der Sterne-Melodien von John Williams schlichtweg genial komponiert. Leider klingen sie im Spiel etwas dumpf, und die Soundeffektpalette ist auch ein wenig spärlich ausgefallen.

Größte Mankos von Shadows of the Empire sind die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die Höhen und Tiefen im Design einiger Level. Wer sich an diesen Schwachstellen nicht stört, bekommt jedoch ein abwechslungsreiches Star Wars-Abenteuer mit brillanter Story geboten, das vor allem Fans der Kinofilme begeistern wird.

Christian Henning



Historisch ist das Spiel zwischen dem zweiten und dritten der Kinofilme angesiedelt. Dennoch sind viele Elemente auch aus dem ersten Teil vorhanden. Einige Stages erinnern z. B. an den Raumhafen Mos Eisley oder an den Todesstern

StarWing 64

Hersteller:
Nintendo

Erhältlich:
3./4. Quartal



Abwechslung und Action werden bei StarWing 64 großgeschrieben. Zudem findet das Jolt Pack Anwendung

Mit dem 16-Bit-Original hat StarWing 64 nur noch wenig gemeinsam. Unsere Screenshots lassen bereits erahnen, daß dieses Game definitiv zu den Highlights des Jahres gehört. Neben der atemberaubenden 3D-Grafik bietet StarWing 64 nicht nur spielerische Innovationen. Das geplante Vibration Pack ist ein Peripheriegerät, das im Memory-Card-Slot des Joypads Platz findet. Während des Spiels



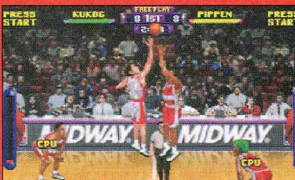
sorgt der integrierte Mini-Motor – zum Beispiel bei gegnerischen Treffern – für Vibrationen des Joypads. Zu den Features in StarWing 64 gehören über 20 unterschiedliche Level, viel Sprachausgabe und ein Battle-Modus, in dem bis zu vier Spieler Dogfights austragen können. Neben dem altbekannten Raumgleiter steht zudem ein neues Kettenfahrzeug bereit. Dieses gepanzerte Vehikel ist um einiges schußkräftiger als der Arwing-Flieger, der in den meisten Spielabschnitten gesteuert werden muß. Ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht leider noch nicht fest.



NBA Hang Time

Hersteller:
Nintendo/Midway

Erhältlich:
Juli



Die amerikanische Firma Midway hat sich an die Arbeit gemacht, den Spielhallenerfolg NBA Hang Time für das N64 umzusetzen. Alle 29 NBA-Teams sind mit je fünf Spielern vertreten. Midway macht es sogar möglich, eigene Spieler zu kreieren. Und dies betrifft nicht nur die sportlichen Fähigkeiten wie Größe, Gewicht, Schnelligkeit, Trefferquote etc., sondern auch das Aussehen. So ist vom Mädel mit langem braunem Haar über den faltigen Greis bis hin zu verschiedenen Tierköpfen oder Außerirdischen beinahe alles möglich. Wenn Ihr Euch erstmal für ein Team oder eine Eigenkreation entschieden habt, kann der Weltstreit mit bis zu vier Spielern oder gegen den Computer beginnen. Vier Basketballer tummeln sich nun auf dem Feld und führen neben Spielstandards auch spektakuläre Alley Oops, Double Dunks und Spin Moves aus.



NBA Hang Time ist der offizielle Nachfolger von NBA Jam I & II.



Ein bißchen schade ist allerdings nur, daß Midway nicht auf die technischen Möglichkeiten des Nintendo64 zugriffen hat, sondern das Spiel eins zu eins vom Automaten umgesetzt hat. Die Spielfiguren wirken deshalb ein wenig wie Pappaufsteller, und das Feld wird ohne jegliche Tiefe dargestellt. Doch die Technik steht bei NBA Hang Time ohnehin nicht im Vordergrund, sondern der Spielspaß. Dank der vier Joypad-Ports des N64 sind heiße Mehrspieler-Duelle garantiert.

Blast Corps

Hersteller:
Nintendo/Rare

Erhältlich:
3. Quartal

Die Grundidee des von optischen Effekten geradezu überquellenden Moduls ist simpel: Ein Transporter mit einem Nuklearsprengkopf an Bord muß durch eine Landschaft geschleust werden. Doch der Weg des Gefährts ist unwiderumflut festgeschrieben, und die Aufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe diverser Fahrzeuge den Weg freizuräumen. Für dieses Spiel und



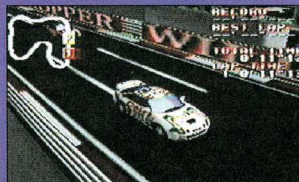
auch für StarWing 64 präsentiert Nintendo demnächst ein ungewöhnliches Peripheriegerät: Das Jolt Pack/Vibration Pack wird in den Card-Slot des Pads gesteckt. Wie auch bei StarWing 64 nutzen die Entwickler ein Software-gesteuertes, vom integrierten Mini-Motor erzeugtes Rütteln dazu, um zum Beispiel Treffer am eigenen Leib spürbar zu machen und gewaltige Explosionen noch beeindruckender zu gestalten.

Rev Limit

Hersteller:
Seta

Erhältlich:
3. Quartal

Nach der wenig erfolgreichen Schachsimulation Shogi Chess, arbeitet die Software-Firma Seta an einem neuen Spiel für Nintendos 64-Bitter. Unter dem Titel Rev Limit erwartet N64-User und solche die es noch werden wollen ein reinrassiges Rennspektakel. Auf verschiedenen halsbrecherischen Tracks dürft Ihr Eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Zu diesem Zweck stehen mehrere Boliden zur Verfügung, die sich nicht nur äußerlich voneinander unterscheiden. Besonders hinsichtlich wichtiger



Faktoren wie beispielsweise die Motorenstärke oder Kurvenlage liegen Welten zwischen den verschiedenen Fahrzeugtypen. Grafisch scheint mit Rev Limit ein echter Überflieger am Start zu sein. Einer genauer Termin für den Release des Rennspektakels wurde allerdings noch nicht bekanntgegeben.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Hersteller:

Nintendo/Midway

Erhältlich:

Juli

Hierzulande rangiert Eishockey hinter Fußball und Tennis immer noch unter „ferner liefen“, was allerdings den Konsolen-Bereich angeht, erfreuten sich speziell Electronic Arts' Eishockeysimulationen für das SNES reger Nachfrage. Mit dem Sprung in die 32-Bit-Klasse wurde es etwas ruhiger um diesen Sport, so recht konnten die neuen CD-Fassungen nicht überzeugen. Doch das soll sich nun bald mit dem Erscheinen von WG's 3D-Hockey für Nintendo's 64-Bitter ändern.



Im Arcade-Modus ist der Puck (der zusätzlich auch farbig aufblinkt) sehr gut anhand des deutlichen Pfeils zu erkennen. Probleme mit der Übersichtlichkeit sind nun passe

Auf den ersten Blick scheint es sich kaum von der Konkurrenz abzuheben. Bei näherem Hinsehen und nach ein paar Probespielen zeigen sich jedoch recht schnell die Unterschiede. Im Gegensatz zu herkömmlichen Simulationen setzt dieses Moduspiel weit mehr auf Action und Spielbarkeit denn auf komplizierte Optionen, übermäßig viele Statistiken und wenig sinnvolle Editierfunktionen. Ganz ähnlich wie NBA Hang Time zielt auch 3D-Hockey auf den Funfaktor – brennende Tore, Power-Schüsse mit Feuerschweif und das farbenprächtige Outfit zeugen davon. Nichtsdestotrotz wurden 26 Original-NHL-Teams (samt Spielerprofilen) und das komplette Regelwerk integriert. Eishockey-Freunde werden wohl kaum um diesen Titel herumkommen.



Ein während der Partie reg agierender Kommentator informiert über alle relevanten Spielergebnisse auf dem Eis.



Clayfighter 3

Hersteller:

Acclaim/Interplay

Erhältlich:

3. Quartal



Neben Clayfighter 3 arbeitet Interplay zur Zeit an einer Nintendo-64-Umsetzung des PC-Action-Hits Decent

SNES-Besitzern dürfen die ersten beiden Teile des ausgefallenen Beat 'em Ups bekannt sein. Momentan arbeitet Interplay an der 64-Bit-Fortsetzung von Clayfighter. Neben noch schrägeren Kämpfern bietet das Spiel ein stark verbessertes Gameplay und ansprechende Optik. Von sämtlichen Charakteren wurden aufwendige Modelle angefertigt. Mittels der sogenannten Stop-Motion-Technik entstanden die komplexen Bewegungsabläufe aller Akteure, während die atmosphärischen 3D-Hintergründe auf SGI-Rechnern entstanden.

Nintendo-64-User, die dem 2D-Prügelspiel-Genre nicht abgeneigt sind, dürfen sich mit Clayfighter 3 auf einen interessanten Vertreter des beliebten Genres freuen.

FIFA '97

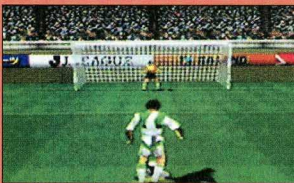
Hersteller:

Electronic Arts

Erhältlich:

2. Quartal

Bereits auf der Herbst-ECTS '96 konnte EAs Nintendo-64-Debüt angespielt werden. Die Vorversion machte zwar noch keinen überragenden Eindruck, die neuesten Bilder von FIFA '97 sehen jedoch deutlich besser aus. Neben ausgefeiltem Gameplay soll aufwendige 3D-Grafik und eine Vielzahl weiterer Features dafür sorgen, daß sportbegeisterte Nintendo-64-User bei FIFA '97 voll auf ihre Kosten kommen.



Doom 64

Hersteller:

Williams

Erhältlich:

2. Quartal

Mit Doom 64 hat Williams definitiv ein heißes Eisen im Feuer. Zwar bietet dieser Titel in spielerischer Hinsicht nicht viel Neues. Nach wie vor ist es nicht möglich zu springen oder nach oben und unten zu schauen. Auch die altbekannten Monster sind wieder angetreten, um die verschiedenen, völlig neuen Spielabschnitte unsicher zu machen. Von jeder Kreatur wird es voraussichtlich zwei Ausführungen geben. Damit der Spieler seinen Widersachern nicht wehrlos gegenübertritt, steht ein breites Arsenal an Feuerwaffen zur Verfügung. Neben der obligatorischen Schrotflinte gibt es Raketenwerfer, Plasmakanonen und die „Big Fat Gun 9000“ – der Name spricht für sich.



Doom 64 bietet schnelle 3D-Grafik in phantastischer Qualität. Die Hardware des N64 ermöglicht unter anderem aufwendiges Light-Source-Shading in Echtzeit

Crus'n USA

Hersteller:

Nintendo/Midway

Erhältlich:

z. Zt. nicht geplant

Nach dem feucht-fröhlichen Wasserspektakel Wave Race 64 begibt sich das Rennspielgenre mit der Automaten-Umsetzung Crus'n USA wieder auf den harten Asphalt amerikanischer Highways. Bis zu zwei Spieler können



gleichzeitig in einem Rennen quer durch die Vereinigten Staaten düsen und ihr Können auf 14 Strecken unter Beweis stellen. Die einzelnen Kurse führen unter anderem durch die hügeligen Straßen von San Francisco, in einen Nationalpark und durch Beverly Hills. Selbstverständlich ist auch eine Strecke durch die amerikanische Prärie vorhanden, bevor das Ziel der Reise, das Weiße Haus, erreicht ist. Zu Beginn stehen vier unterschiedliche Fahrzeuge, darunter ein feuerroter Ferrari, zur Auswahl. Die Steuerung erfolgt wahlweise mittels Digitalkreuz oder Analogstick.

Wild Choppers

Hersteller:
Seta

Erhältlich:
3. Quartal

Seta präsentiert einen Leckerbissen für actionorientierte Nintendo⁶⁴-User. Ähnlich wie bei Kemcos *Blade 'n' Barrel* handelt es sich bei diesem Titel um eine explosive Mischung aus Helikoptersimulation und 3D-Shooter.

In diversen Missionen werden Eure Fertigkeiten als Kampfpilot getestet. An Bord eines hypermodernen Hubschraubers verschlägt Euch *Wild Choppers* in verschiedene Szenarien, die von gegnerischen Streitkräften unsicher gemacht werden. Um der Präsenz Eurer Gegner ein schnelles Ende zu bereiten, ist Euer Helikopter mit vielseitigen Waffensystemen ausgerüstet. Die detaillierte und atemberaubend schnelle 3D-Grafik soll das Game auch optisch ansprechend machen. *Wild Choppers* wird möglicherweise im Sommer erhältlich sein.



Seid Herr der Lüfte in Setas *Wild Choppers*!

Cu-On-Pa

Hersteller:
T&E Soft

Erhältlich:
z. Zt. nicht geplant

T&E Soft präsentiert ein Denkspiel der ganz anderen Art für Big Ns 64-Bitter. *Cu-On-Pa* ist der Titel dieses Games, mit dem fernöstliche Nintendo⁶⁴-Besitzer demnächst ihre kleinen grauen Zellen trainieren können. Ähnlich wie andere Vertreter dieses Genres, handelt es sich bei *Cu-On-Pa* um ein simples, aber süchtigmachendes Game.



Der Spieler steuert einen sechsseitigen Würfel über ein abgegrenztes Spielfeld, auf dem die eingefärbten Felder neutralisiert werden müssen, was sich je nach Konstruktion eines Levels relativ problematisch gestaltet. Technisch scheint *Cu-On-Pa* zwar kein Überflieger zu sein, die reduzierte, aber stilvolle grafische Aufmachung paßt jedoch gut zum Spielgeschehen. Ob nach der Veröffentlichung in Nippon ein Deutschland-Release folgt, ist noch nicht bekannt.

Dual Heroes

Hersteller:
Hudson Soft

Erhältlich:
4. Quartal



Durch die Positionierung mehrerer Lichtquellen erreichen die Rendereffekte seine sehr räumliche Wirkung. Hierbei wirken die Animationen stets äußerst flüssig und elegant

Auf dem SNES hat sich die japanische Kult-Software-Schmiede unter anderem mit der *Bombberman*-Reihe einen Namen gemacht. Nun präsentiert Hudson ihr erstes Nintendo⁶⁴-Projekt. Da sich das 3D-Beat-'em-Up namens *Dual Heroes* zur Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, sind lediglich über zwei verschiedene Kämpfer Details bekannt. Neben Zen, einem Haudgegn, der einer Elswelt entsprungen zu sein scheint, ist ein Charakter namens Gai mit von der Partie. Dieser kann eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Power Ranger nicht leugnen und ist ebenso schlagkräftig wie die Akteure der populären TV-Serie. Neben einem Story- und Versus-Modus plant Hudson ein weiteres interessantes Feature: Dank der 'Virtual Gamer'-Funktion könnt Ihr wohlweise mit verschiedenen, unterschiedlich starken Computer-Gegnern in den Ring steigen. Diese virtuellen Mitstreiter zeichnen sich unter anderem durch individuelles Angriffs- und Defensivverhalten aus.



Auch technisch scheint Hudson sich mächtig ins Zeug zu legen. *Dual Heroes* macht von der Nintendo⁶⁴-Hardware-Power konsequent Gebrauch. Neben aufwendigem Gouraud-Shading sorgen spektakuläre Lichteffekte auf den Kampfschauplätzen für Atmosphäre. Eines steht fest: Nintendo⁶⁴-User dürfen sich auf einen furiosen High-Tech-Prügler freuen.



St. Andrews

Hersteller:
Seta

Erhältlich:
3. Quartal

Bei diesem Titel aus dem Hause Seta handelt es sich um eine Golfsimulation der Extraklasse. Neben diversen interessanten Spielmodi wartet das Game unter anderem mit toller 3D-Grafik auf. Noch nie vorher dagewesene Blicktiefe, zahllose Perspektiven und absolut realistische Bewegungsabläufe der Polygon-Sportler sollen *St. Andrews* in optischer Hinsicht ansprechend machen und dabei die Hardware-Power von



Nintendos nagelneuer Konsole demonstrieren. Die großen Datenmengen, die das Spiel benötigt, sollen voraussichtlich in einem 64-MBit umfassenden Modul untergebracht werden. Anhänger der Nobel-Sportart, die mit einem N64 ausgestattet sind, müssen sich noch ein wenig gedulden, denn die Sport-Simulation ist bislang nur in Japan erschienen. Ein genauer BRD-Releasestermin ist noch nicht bekannt.

Wonder Project J 2

Hersteller:
Enix

Erhältlich:
z. Zt. nicht geplant

Die japanische Software-Schmiede Enix widmet sich ihrem ersten Nintendo⁶⁴-Game. *Wonder Project J 2* ist der Titel dieses recht japanophilen 'Adventures', bei dem es Eure nicht gerade beneidenswerte Aufgabe ist, einem jungen Roboter menschliche Emotionen beizubringen. Optisch präsentiert sich Enix' neuester Titel eher unspektakulär. Die 2D-Grafik ist zwar bunt und hübsch gezeichnet, daß das Spiel auf Nintendos 64-Bit-Hardware läuft, merkt man *Wonder Project J 2* jedoch nicht an. Wie es schon beim knapp zwei Jahre alten SNES-Vorgängermodul der Fall war, wird dieses sogenannte 'Communication-Adventure' wohl niemals außerhalb Japans erscheinen.



Die Grafik ist zwar bunt, aber ohne jegliche Effekte. Laut aktueller Verkaufszahlen scheint im Anime-begeisterten Japan Enix' Game dennoch großen Erfolg zu haben.

Call 05621 / 71944

Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF von GEBRAUCHTSPIELEN...NEU...NEU

WAVE RACE

NINTENDO 64 dt.
DM 399,-

WAYNE GRETZKY '93 HOCKEY

GOEMON

MT. SUPERSTARS

KOSHI'S ISLAND

PILOTWINGS 64

BRAIN STORM

HOME ENTERTAINMENT

TUROK
MARIO KART 64

PLAYSTATION

Chip mit Einbauanleitung 59,-

PSX - Multinorm Umbau 99,-

RGB-Kabel 35,-

PSX - Multinorm Konsole 469,-

Zubehör:

Pistole für PSX 69,-

Pistole für PSX + SAT 89,-

Mad Catz Lenkrad und

Pedale nur 149,-

Just a Pad 29,-

JETZT NEU in
BAD WILDUNGEN:
PARTNER von BRAINSTORM



Chicken Games
Kornstraße 32
Bad Wildungen

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM 12,- / Vorauskasse oder Nachnahme
Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferrung / Beschädigungen auf dem
Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukten keine Garantie /
DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Cool Boards	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	79 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	94 DM
Iron & Blood	85 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Pro Move Wrestling	89 DM
Steel Harbinger	85 DM
Supernatural Racers	85 DM
Total No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	85 DM
Wipe Out 2097	99 DM



GAMES ISLAND

N 64
399 DM

Mario 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadow of the Empire	149 DM
Rock-Dinosaur Hunter	159 DM
Warzone 64	99 DM

An-& Verkauf

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5

67433 Neustadt/Wstr.

Saturn Grundgerät	399 DM
incl. Sega Rally	469 DM
incl. Command & Conquer	469 DM
Andrethi Racing	89 DM
Bug Too !	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Project Overkill	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

Händleranfragen erwünscht !
Fax: 0621-5296387

Verpackungskosten: DM 10 incl. Nachnahme. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

In Vorbereitung: kurz und knapp

Nintendo arbeitet derzeit mit Hochdruck an einer Fortsetzung des SNES-Erfolgs Jump & Run *Yoshi's Island*. Das 2D-Render-Spektakel wartet mit riesigen Gegnern und Pseudo-3D-Effekten auf. Wenn das fertige Spiel halt, was die ersten Bilder versprechen, sollte *Yoshi's Island 64* den Thron der 2D-lastigen 64-Bit-Jump & Run im Sturm nehmen.



Yoshi's Island 64

Ebenso vielversprechend wirkten auch frühe Sequenzen aus dem 3D-Adventure/Rollenspiel *Earthbound 2* (Japan-Titel: *Mother 3*). Ähnlich Setas *Wild Chopper* versucht sich Kemco derzeit an einem Hubschrauber-Kampfsimulator. *Blade & Barrel* verlässt jedoch bisher aufgrund mäßiger Technik und ungenauer Steuerung.



Earthbound 2

Konami hat neben *International Superstar Soccer 64* natürlich auch noch weitere Eisen im Feuer: Da wäre zunächst der fünfte Teil der *Mystical Ninja*-Reihe – spielerisch scheinbar eine Antwort auf *Super Mario 64*. Daneben sind noch ein ansprechendes *Mah Jong*-Spiel und ein Baseball-Spiel in der Mache. Gerüchten zufolge werkeln Konamis Mannen bereits an einem *Castlevania* in 3D und einem neuen 64-Bit-Probatoector.

Von Capcom wird – überraschenderweise – eine *Super Mario 64*-artige Fortsetzung der *Ghouls 'n Ghosts*-Reihe erwartet. *Street Fighter*-Fans werden sich wohl in punkto 64-Bit-Umsetzung des Prügel-Hits noch gedulden müssen. Rollenspielspezialist Enix arbeitet neben einer



Mystical Ninja 5



Go! Go! Troublemakers

Fortsetzung der *Dragon Quest*-Reihe an dem vielversprechenden Action-Spiel *Go! Go! Troublemakers*. Das im Comic-Stil gehaltene Game ist ein wilder Mix aus dem Mega-Drive-Shooter *Gunstar Heroes* und diversen Konami-Action-Klassikern. Kein Wunder, denn hinter dem Enix-Titel steht niemand anderes als Treasure – ein Kult-Programmier-Team ehemaliger Konami-Mann, das sich bisher Sega verschrieben hatte.

In den Bereich des Obskuren fallen der dreiste *Super Mario 64*-Clone *Doraemon* von Epoch Games, der sich nicht so gut spielte wie das große Vorbild, und das eher ansprechende *Jump & Run Chameleon Kid*.

Zu guter Letzt sei auch noch das schon seit Monaten angekündigte *Mission: Impossible* von Ocean erwähnt, für das immer noch kein Release-Termin feststeht.

Neue Hardware: Wahrscheinlich erst 1998 wird als Peripheriegerät ein sehr billiges magnetisches Disk Drive, das sogenannte 64DD erscheinen. Die Mini-Discs fassen zwar nur ein Sechstel einer CD, dafür ist die Disk der CD in der Zugriffsgeschwindigkeit um das Doppelte bis Vierfache überlegen. Besonderer Clou und im Reich der Videospiele einmalig ist die Tatsache, daß die Hälfte der 64 Megabyte Speicherplatz beschreibbar sind. Schluß mit mickrigen Spielständen und unflexiblen Spielabläufen. Spiel-Designer können auf Wunsch ganz neue Welten erschaffen, und ihr selbst könnt via Editor ins Spiel tief eingreifen. Eines der ersten Produkte für das 64DD wird das sehr vielversprechende 64-Bit-Zelda sein.



Das Disk Drive 64 (64DD)



The Legend of Zelda 64

War Gods

Hersteller:
Williams

Erhältlich:
3. Quartal



War Gods ist der Titel der rabiaten High-Tech-Rauferei, an der Williams zur Zeit arbeitet. Im Gegensatz zu Genie-Verwandten auf PlayStation oder Saturn, wartet das Game nicht nur mit dreidimensionaler Optik auf, sondern öffnet dem Spieler während des Kampfes tatsächlich die Tiefe des Raumes. Insgesamt treten zehn Fighter gegeneinander an, von denen jeder über eine Reihe individueller Special Moves verfügt. An Counterattacks und andere spielerische Feinheiten haben die Entwickler genauso gedacht wie an eine ansprechende technische Präsentation. Die aus einer Vielzahl von Polygonen bestehenden Charaktere wurden teilweise mit digitalisierten Texturen überzogen, was ihnen ein verblüffend realistisches Äußeres verleiht. Zudem überzeugen die flüssigen Animationen auf ganzer Linie.

Creator

Hersteller:
Software Creations

Erhältlich:
1998

Bei *Creator* handelt es sich um ein Programm, bei dem der Spieler seiner Kreativität freien Lauf lassen kann. Neben verschiedenen Tieren können eine Reihe weiterer 3D-Objekte neu texturiert und animiert werden. Dem Spieler wird auf diese Weise ein Einblick in die Hardware-Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ verschafft. Zudem wird die Möglichkeit geboten, Musikstücke zu komponieren.



Da zum Sichern der optischen und akustischen Kreationen große Mengen an Speicherplatz vonnöten sind, wird *Creator* zur Zeit als einer der ersten Software-Kandidaten für das geplante Massenspeichermedium 64DD gehandelt. Da bislang jedoch nicht bekannt ist, wann diese Peripherie auf den Markt kommt, steht natürlich auch der Erscheinungstermin von *Creator* noch in den Sternen.



Schon lieferbar!!

**Nintendo 64 Konsole
mit Controller & AV-Kabel
399.-**

Auslieferung in der Reihenfolge
der Vorbestellungen!

Controller 49.90

RF-Set 44.90

**Memory Card
1 MEG 59.90**

**Memory Card
8 MEG 84.90**

Gamebuster 89.90

Versand & Laden:

Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 479650, Fax 0203 / 4792255
Mo. - Fr. 10-19 h, Sa. 10-13 h

Versand:

Post-NN 9,90 DM, VK (Scheck o. Bar) 7.- DM,
Kreditkarte 12.- DM - Ausland (nur VK) 18.- DM

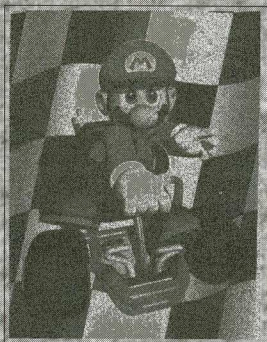
Schon lieferbar!!

**Super Mario 64
89.90**

**Mario 64 Spieleberater
24.-**

**Pilotwings 64
109.-**

**Turok
139.-**

Multimedia
Corner

**In Kürze lieferbar!
Möglichst sofort vorbestellen!**

**Wayne Gretzky Eishockey
128.-**

NBA Hang Time 128.-

Mario Kart 89.90

**Star Wars - Shadow of the
Empire 128.-**

Wave Race 89.90

**International Superstar
Soccer 129.90**

Goemon 129.90

**Memory Karte Original
34.90**

Controller, farbig 49.90

Katalog gratis!

LADEN & VERSAND

NATURPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
TEL. 0541/66016 + 17

LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL. 0521-124207

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

PLAYSTATION
GEBRAUCHTE SPIELE

AKKUF VERKAUF
ACE COMBAT 15,00 29,90
ALIEN TRILOGY 25,00 49,90
RUST-A-MOVE 2 30,00 59,90
DESTRUCTION DERBY 25,00 49,90
DISCWORLD 25,00 49,90
FORMULA 1 40,00 69,90
FADE TO BLACK 30,00 59,90
HI-OCTANE 15,00 29,90
MICKY'S WILD ADV. 20,00 39,90
NBA JAM T.E. 29,00 39,90
NOVASTORM 15,00 29,90
PRIMAL RAGE 25,00 49,90
RIDGE RACER REV. 30,00 59,90
SHELLSHOCK 20,00 39,90
TEKKEN 30,00 59,90
WING COMMANDER III 30,00 59,90

OHNE SPIEL 399,90 DM

OHNE SPIEL 399,90 DM

**74.- DM SPAREN I
MIT UNIKAT
& ROB. KABEL 499,90 DM**

**PLAYSTATION UNIKAT
Spiel für 129,90 DM
125.- DM**

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL
FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

PLAYSTATION
NEUE SPIELE

AKKUF VERKAUF
A-TRAIN 89,90
BAPHOMET'S FLUCH 89,90
BEELAM 89,90
COOL BOARDS 89,90
BESTR'DERBY 2 89,90
DISCWORLD 2 89,90
HARDCORE 4X4 89,90
INTERN/SUPERS.SOCG. 89,90
LEGACY OF KAIN 89,90
NARCO NR.3 89,90
NBA LIVE'97 89,90
PANDEMONIUM 89,90
PGA'97 89,90
TOTAL NR.1 89,90
WARHAMMER 89,90
WWF IN YOUR HOUSE 89,90
X-COM 2 89,90

PLAYSTATION NINTENDO
FIFA'97 129,90
LUFIA DT. 119,90
NBA LIVE'97 119,90
PGA 97 119,90
SIM CITY 2000 109,90
STREETFIGHTER ALP.2 139,90
SUPER BOMBERMAN 89,90
TERRANIMA 119,90

SUPER NINTENDO
GEBRAUCHTE SPIELE

AKKUF VERKAUF
ACTRAISER 10,00 29,90
AERO THE ACROBAT 10,00 29,90
ALADDIN 30,00 59,90
CHESSMASTER 20,00 44,90
DIE SCHLÜPFER 30,00 59,90
DONKEY KONG 30,00 59,90
DRAGON 20,00 44,90
F-ZERO 5,00 19,90
ILLUSION OF TIME 30,00 59,90
INT/SUPER.SOCGER 30,00 59,90
LEMMINGS 20,00 44,90
LEMMINGS 5,00 19,90
MARIOWORLD 10,00 29,90
PARODIUS 30,00 59,90
ROCK'N ROLL RACING 10,00 29,90
STARWING 5,00 19,90
SUPER R'TYPE 15,00 34,90
WWF RAW 99,00 149,90

SOMSTIGES
3DO 99,00 149,90
MEGACD 2 30,00 59,90
JAGUAR 60,00 89,90
MEGA DRIVE 40,00 79,90
SUPER NINTENDO 70,00 119,90
GAME BOY 25,00 49,90
GAME GEAR 50,00 89,90
SN/MD CONTROLLER 5,00 14,90

SEGA SATURN
NEUE SPIELE

AKKUF VERKAUF
ACTUA GOLF 99,90
ANDRETTI RACING 99,90
AREA 51 99,90
CASPER 99,90
CROW CITY OF ANGEL 119,90
DARK SAVIOR 99,90
FIFA'97 99,90
IRON & BLOOD 99,90
JEWELS OF THE ORAC. 99,90
LOST VIKINGS 2 99,90
NBLIVE'97 99,90
PROJECT OVERKILL 99,90
RETURN FIRE 99,90
SCORGER 99,90
VIRTUA COP 2 99,90
VIRTUA ON 99,90
X-2 PROJECT X 99,90

0541 - 66016 & 66017
VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

IMPORT



PLAYSTATION IMPORT
TWISTED METAL 2 US 39,90 CONGO US 39,90
DARK FORCES US 39,90 CRITICOM US 39,90
BUSBY US 39,90 MR. BONES US 69,90
TEMPEST X US 39,90 THUNDERF. 2+3 JP 39,90
ANDRETTI RACING US 39,90 VIRT.VOLLEYBALL JP 39,90
DECEPTION US 39,90 SONIC W.SPECIAL JP 39,90
DISRUPTOR US 39,90 GUNGRAFFON JP 39,90
STREET RACER US 39,90 PANZER DRAG.II JP 39,90

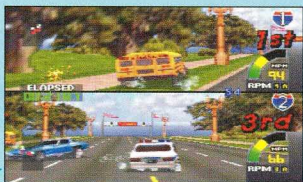
ANGEBOTE

Vorbehalt. Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeiten, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung bei unzureichender Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren. Beschreiben wir die uns erscheinenden Lieferungen pauschal mit 40.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverbot! Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Lieferungen sind bei der Bezahlung nicht gegenseitig angeschlossen, sondern werden wir uns vor unzureichender Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Behebungen: Umsofort ist nur bei vollständiger Bezahlung möglich. Bei Rücksendungen muss eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren. Zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchten Waren gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Abhängig werden die gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getriggert um dem Kunden nur ersandene Ware liefern zu können. Umsofort wegen nicht getriggert ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Waren übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Postkästen & DM-Nachnahme & DM.

CRUIS'N USA

Versteckte Wagen

Wenn die gebotenen Automobile nicht ausreichen, der kann mit diesem Cheat, wie beim Arcade-Original, aus drei weiteren auswählen. Halte! im Fahrzeug-Auswahlmenü den linken, oberen und unteren C Button gedrückt. Die ersten drei Fahrzeuge von der linken Seite aus betrachtet verwandeln sich nun in einen Jeep, einen Schulbus oder einen Polizeiwagen, wenn sie angewählt werden. Ein zusätzlicher Druck auf die Starttaste, und einem Ausflug mit einem dieser Gefährte steht nichts mehr im Wege.



KILLER INSTINCT GOLD

Gargos anwählbar:

Um die Gestalt von Gargos annehmen zu können, müßt Ihr lediglich während der Intro eine Charakter-Vorstellung abwarten und dann nacheinander Z, A, R, Z, A, B drücken. Wenn dieser Cheat fehlerfrei eingegeben wurde, wird Gargos dies mit einem Lachen quittieren. Ab dann steht er im Arcade-Team- sowie im Tournament-Modus zur Verfügung.



Alle Farben anwählbar:

Die Farbe der Kleidung oder der gewählten Figur selbst kann im Charakter-Auswahlscreen

durch einfaches Drücken nach oben oder unten verändert werden. Damit der ausgesuchte Kämpfer zusätzlich in weiß, gold oder als Schatten dargestellt werden kann, müßt Ihr ebenfalls in der Charakter-Vorstellung nacheinander Z, B, A, Z, A, L drücken. Der Sprecher begrüßt Euch zur Bestätigung mit einem freundlichen „Welcome“.

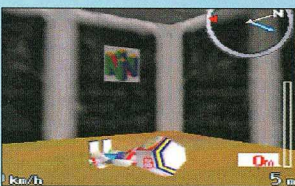
Sky Stage:

Die Sky Stage ist nur im Zweispieler-Modus zugänglich. Um sie anwählen zu können, müssen beide Spieler in der Charakter-Auswahl das Richtungskreuz nach unten gedrückt halten und gleichzeitig den Knopf für den mittleren Tritt drücken.



PILOT- WINGS 64

Bei Paradigms N64-Debüt gibt es eine sehr praktische Abkürzung in der dritten Jumble-Hopper-Mission. Die Aufgabe besteht darin, von San Francisco nach Washington D. C. zu hüpfen – also quer durch die Vereinigten Staaten. Dieser lange Weg lässt sich erheblich abkürzen. Am Fuß des Gebäudes, auf dem Ihr



startet, befindet sich ein Durchgang. Dort hineinzugelangen ist mit den schwer kontrollierbaren Sprungstiefeln nicht gerade einfach. Im Inneren des Raumes hängt ein N64-Poster an der Wand. Verläßt das Gebäude durch die andere Öffnung und Ihr findet Euch in New York City wieder! Von dort ist es bekanntlich nicht sehr weit bis nach Washington D.C. Gelangt Ihr ohne Zwischenlandung im Wasser dorthin, ist Euch eine 100%-Wertung sicher.



SUPER MARIO 64

Shigeru Miyamotos Jump&Run-Geniestreich birgt bekanntlich unzählige Geheimnisse. Eines der besonders Kuriosen ist ohne Zweifel der sogenannte Hut-Trick, der wie folgt funktioniert: In der versteckten Eiswelt (Kurs 10 – springt durch die linke Wand des Spiegelsaals!) müßt Ihr bis auf die Eisbrücke vor dem Kopf des Schneemanns klettern – ein großer Pinguin erwartet Euch an dieser Stelle. Überquert die Brücke ohne die Hilfe des Pinguins, so daß Mario vom eisigen Atem des Schneemanns heruntergeweht wird! Während des Falls verliert der Klemperer seine rote Mütze.



Nach dem Aufprall dürft Ihr die Kopfbedeckung auf keinen Fall aufheben. Lauft an dem transparenten, grauen Stern vorbei bis zu den beiden Fichten! Der linke Baum, der in der Ecke steht, ist ein Teleporter. Um teleportiert zu werden, muß Mario zuerst auf ihn heraufklettern. Nach der Teleportation befindet Ihr Euch in ei-

Letzte Worte ...

Mein Kommentar zum N64:

Prinzipiell ist mir die Hardware egal, Hauptsache, die Spiele sind gut. Abgesehen von der exzellenten Software-Qualität hat das N64 etwas, das keine andere Konsole bietet: den genialen Analog-Controller. Im Zusammenhang mit den einzigartigen 3D-Fähigkeiten der Hardware und dem unerschöpflichen Ideenreichtum Miyamotos eröffnen sich dem Spieler Möglichkeiten, die man zuvor nicht einmal erahnen konnte.

Und da ich die Ladezeiten der CD-ROM-Konsolen trotz aller Sound- und Grafik-Mengen für unerträglich halte, kann ich das Fazit in einem Wort zusammenfassen: genial!

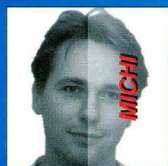
Mein Favorit unter den N64-Spielen:

Vor kurzem hat niemand ein 3D-Jump&Run auch nur ansatzweise für möglich gehalten – zumindest nicht in dieser spielerischen Perfektion. Super Mario 64 ist ohne Zweifel das beste Spiel,

das man derzeit für Geld kaufen kann.

Ein paar Worte zu den „Oldies“:

Momentan ist die Auswahl der N64-Spiele einfach noch zu gering, als daß man auf andere Konsolen verzichten könnte. Da ich aus beruflichen Gründen so ziemlich jedes aktuelle Spiel anspielen muß, habe ich leider nur selten die Gelegenheit, alte Klassiker rauszukramen.



Mein Kommentar zum N64:

Auch wenn der Release immer und immer wieder verschoben wurde, so muß man es Big N hoch anrechnen, daß nicht einmal ein Jahr seit dem Japan-Start vergangen ist. Auf Grund des großen Vertrauens in Nintendo seitens der User wird das N64 sicherlich bald die führende Position auf dem Markt für sich erobert haben. Allein Sonys PSX wird meiner Meinung nach noch mithalten können, da für den 32-Bitter eine

Menge großartiger Spiele erschienen und noch in Planung sind.

Mein Favorit unter den N64-Spielen:

Seitdem ich vor über zwei Jahren den Arcade-Erstling durchgezockt hatte, erwartete ich sehnüch die Heimumsetzung Killer Instinct Gold. Die Fülle an Moves und Combos machen dieses bombastische Spiel zu meinem absoluten Top-Hit!

Ein paar Worte zu den „Oldies“:

Für mich zählt in erster Linie nicht Grafik oder Sound, sondern das Gameplay. Spiele wie Super Mario Kart, Yoshi's Island, Super Metroid, Super Street Fighter II, Bomberman (alle SNES) sowie Warsong, Gunstar Heroes und Micro Machines '96 (jeweils Mega Drive), aber auch Tekken 2 und wipEout 2097 (beide PSX) werden mich stets wieder vor meinen Fernseher ziehen.

Mein Kommentar zum N64:

Nintendo hat es tatsächlich mit einem Schlag geschafft, die konkurrierende Sony- und Sega-Hardware an die Wand zu spielen. Nicht nur die herausragenden technischen Daten der Konsole überzeugen, sondern vor allem die anwenderfreundliche Konzeption des N64, die gleichzeitig ausreichend Möglichkeiten zu Hardware-Erweiterungen bietet.

Mein Favorit unter den N64-Spielen:

International Superstar Soccer 64 ist eine Offenbarung für jeden Fußball-Fan und übertrifft jede bisher erschienene Sportsimulation um Welten. Der Konami-Titel nutzt das Potential der 64-Bit-Hardware optimal und bietet ein nahezu perfektes Gameplay – was will man mehr?

Ein paar Worte zu den „Oldies“:

Trotz des wirklich einzigartigen Unterhaltungswertes der N64-Spiele sind derzeit noch viel zu wenige Spiele auf dem Markt. Solange keine realistische Rennsimulation oder ein 3D-Kampfsportspiel für das N64 erschienen sind, muß ich wohl oder übel noch auf die „Klassiker“ zurückgreifen.



Mein Kommentar zum N64:

Meiner Meinung nach ist Nintendo mit dem 64-Bitter ein großer Wurf gelungen. Die leistungsfähige Hardware bietet Programmierern die Möglichkeit, wirklich neuartige Spielideen zu verwirklichen. Den Anfang hat Nintendo mit Super Mario 64, PilotWings 64 und Wave Race 64 gemacht, nun kommt es auf die Third-Party-Entwickler an ...

Mein Favorit unter den N64-Spielen:

Super Mario 64 ist mein eindeutiges Lieblingsspiel. Die Grafik ist phänomenal und das Gameplay läßt keine Wünsche offen. Meiner Meinung nach ist Shigeru Miyamotos 64-Bit-Debut eines der innovativsten Games der vergangenen Jahre.

Ein paar Worte zu den „Oldies“:

Evergreens wie Super Mario World, F-Zero, Zelda II und Super Mario Kart werden für mich persönlich auch im 64-Bit-Zeitalter nicht zum alten Eisen gehören. Leider kommen zur Zeit viel zu wenige neue SNES-Games auf den Markt. Meiner Meinung nach wären mit ein wenig mehr Einfallsreichtum auf Seite der Programmierer noch einige unterhaltsame Spiele möglich.

Mein Kommentar zum N64:

Das N64 ist eine bisher einmalige Revolution in der Videospielgeschichte. Durch das sehr gute Softwareangebot, Nintendos Preispolitik und den stabilen Marketingapparat wird die Konsole wie eine Bombe einschlagen.

Mein Favorit unter den N64-Spielen:

Super Mario 64 ist für mich als Hardcore-Jump&Run-Fan natürlich das Nonplusultra. Die Level von Super Mario 64 haben Amerika als das Land der unbegrenzten Möglichkeiten eingeht.

Ein paar Worte zu den „Oldies“:

Bläß weil für das N64 geniale Spiele erscheinen, heißt das ja nicht, daß einige Spiele für andere Konsolen plötzlich keinen Spaß mehr machen.



TOTAL!

IMPRESSUM

Objektleitung TOTAL!-Special: Michael Koczy

Redaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VfSDP)

Stellv. Chefredaktion: Thomas Hellwig, Sandra Alter

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht

Grafikleitung TOTAL!: Britta Jakobsen, Sibyll Jakobsen

Grafik: Nicole Bischof, Heinke Vogt

Grafikleitung TOTAL!-Special: Michael Koczy

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilia Verlagsvertretung, Behringstr. 28A,

22765 Hamburg, Tel.: 040 – 399 232 10, Fax: 040 – 399 232 99

Anzeigenleitung: Michael Gremilia (VfSDP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.:

040 – 39 88 370,

Fax: 040 – 39 50 43

TOTAL!-Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf,

Tel.: 0451 – 490 42 26, Fax: 0451 – 490 42 03

Titel: © Nintendo

Nintendo 64 und das 3D-„N“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von

Nintendo. Die Rechte an allen genannten Titeln und abgebildeten

Artworks liegen beim jeweiligen Inhaber.

64 fan magazin ist ein Sonderheft der TOTAL!-Redaktion und erscheint mit freundlicher Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK

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

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an dem Titel „TOTAL! - das unabhängige Magazin“, der als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt ist.

Wo geht's lang?

TOTAL! weiß die Antwort:
Jeden Monat ausführliche Spieletests,
aktuelle Reportagen und Tips&Tricks
aus der **Nintendo-Szene**.



Jeden Monat
für 6,80 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler

Das TOTAL!-Special **64 fan magazin** lieferte Euch sämtliche Infos zum Nintendo⁶⁴-Start und zu den ersten Spielen. Wer auch weiterhin up to date bleiben will, findet in **TOTAL! – das unabhängige Magazin** Monat für Monat brandheiße News, Previews und Tests zu allen aktuellen N64-, Super-Nintendo- und Game-Boy-Spielen. Außerdem gibt es in TOTAL! spannende Reportagen und Interviews, Poster, Sammelkarten, Charts, Tips & Tricks, Action-Replay-Codes, Gewinnspiele und vieles mehr.

THEO KRANZ VERSAND

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
97070 Würzburg:
Fulispromenade 11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

0180 5211844

09 31 / 57 16 01



NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL UND SCART-ADAPTER
WER ZUERST BESTELLT, STEHT ZUERST

399,-



FARBIGE JOYPADS:

CONTROL PAD - GRAU	59,-
CONTROL PAD - GRÜN (MAI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (MAI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (MAI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (MAI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	99,-
GAME KILLER	79,-

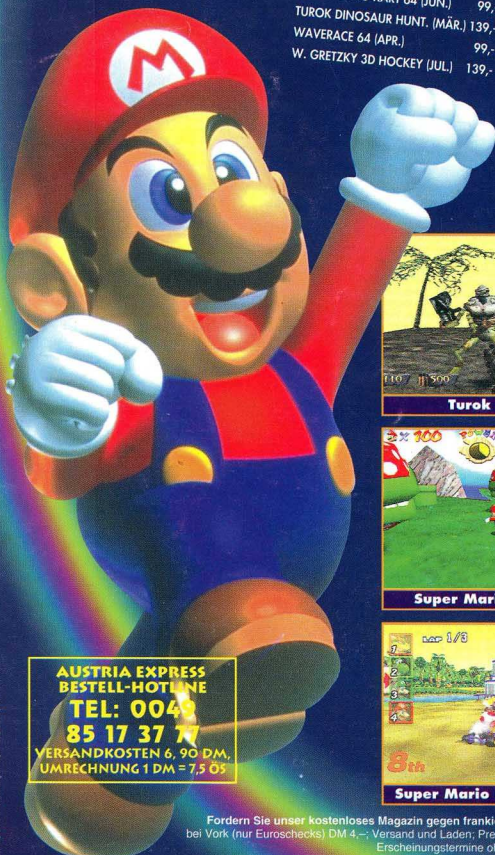
CONTROLLER PAK - ORIG. (JUN.)	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.)	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNT. (MÄR.)	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-
W. GRETZKY 3D HOCKEY (JUL.)	139,-

SUPER NINTENDO

AIR CAVALRY	74,-
CASPER (MÄR.)	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
DSCHUNGELBUCH CLASSICS (APR.)	174,-
F-ZERO	39,-
FIFA SOCCER 97	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KÖNIG DER LÖWEN CLAS. (APR.)	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUFIA (ANFANG APRIL)	114,-
MARVEL SUPER HEROES (MÄR.)	119,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
PGA EUROPEAN TOUR	129,-
PINBALL DREAMS	74,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	129,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER BC KID	39,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
SUPER SOCCER	39,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER TENNIS	39,-
TERRANIGMA	114,-
ZELDA III CLASSICS	59,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET	119,-
NETZTEIL GB POCKET (MÄR.)	39,-
DSCHUNGELBUCH - CLAS. (APR.)	44,-
F-1 RACE	29,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
K-NIG DER LÖWEN - CLAS. (APR.)	44,-
LAMBORGHINI	29,-
MEGA MAN	29,-
MOLE MANIA	44,-
STAR WARS	44,-
TENNIS (APR.)	29,-



Turok 119,-



Super Mario 64 99,-



Super Mario Kart 64 99,-



SNHELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER KUNDEN-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN - MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE
TEL: 0049
85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,50

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen 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.