

64 fan magazin



neu
DM 3,90

**Riesen-Poster:
HEXEN
64**

Gigantisch:

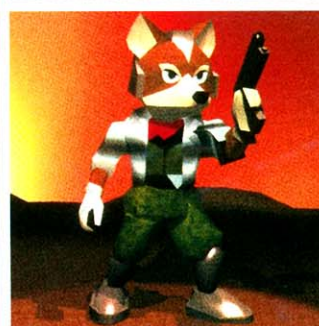
**Über 20
N64-Spiele
im Test**

Prüfstand:

**Wer nutzt die
Nintendo-Chips
am besten?**

Durchblick:

**Von Banjo-
Kazooie bis
Zelda 64:
Alle Games
für 97/98**



HEXEN



Angstsc inklusive.

HEXEN™ ©1995, 1996 Raven Software Corporation. All Rights Reserved. Published by id Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Nintendo® Nintendo 64, and N are trademarks of Nintendo Co., Ltd. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



GT Interactive

Expect the unexpected:

hweiß

Kämpfe mit *tödlichen* Waffen.

Erwerbe übermenschliche Kräfte. Sei ein *Held* – ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester. Suche nach mächtigen Artefakten. Schleudere *furchterregende* Zauber auf Deine Gegner. Plündere Dich durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel. Füge dem *Bösen* ernsthaften *Schaden* zu. Kurz: Benutze Deinen Kopf, bevor es jemand anders tut! *Hexen*. Jenseits von allem Bösen. Jenseits aller Hoffnung.



Ab September für N64

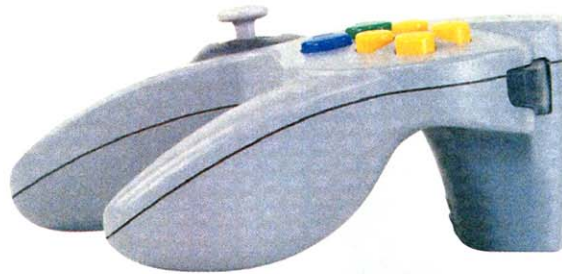
Die Zubehörwelle läuft auf vollen Touren. Wir geben die richtigen Einkaufstips zu Controllern & Co.

Eine Konsole etabliert sich

1997 ist ein umwälzendes Jahr. Der Pathfinder ist auf dem Mars gelandet, Hongkong wurde an China übergeben, James Stewart und Robert Mitchum sind gestorben, und das N64 tritt mit Verspätung seinen weltweiten Siegeszug an.

Nach einer langen Durststrecke füllen sich allmählich die Spieleregale für das Nintendo⁶⁴. Zahlreiche echte Innovationen in Sachen Grafik und Gameplay sind bereits auf dem Markt. Viele Spiele sind in einem Stadium, daß man zum Vorweihnachts-geschäft mit ihnen rechnen kann. Auch der Zubehörmarkt läuft auf Hochtouren. Ob nun das Rumble Pak, das von Nintendo direkt kommt, oder die vielen Erweiterungen von Drittanbietern, der Markt kommt in Schwung. Jeder der großen Spiele- und Zubehörhersteller will am großen N64-Boom mitverdienen. Der Vorteil für den Konsumenten liegt auf der Hand. Über kurz oder lang wird die Konkurrenzsituation zu niedrigeren Preisen bei den Produkten führen. So war Nintendos Preissenkung von 399 DM auf 299 DM zum 1. Mai mit Sicherheit nur die Spitze des Eisberges. Schließlich will Nintendo den großen Konkurrenten Sony auf dem Konsolenmarkt schlagen. Mit 16 Millionen weltweit verkauften PlayStations hat der Mitbewerber die Meßlatte enorm hoch gelegt. Durch die Preissenkung hat Nintendo zwar mit der PlayStation und dem Sega Saturn gleichgezogen, aber bei den Spielen haben die CD-basierten Konsolen weiterhin die Nase vorn. Nintendo hat vor wenigen Tagen die Lizenzkosten für Third-Party-Entwicklungen gesenkt, aber der Preisunterschied zwischen Cartridges zu vergleichbaren CDs ist immer noch sehr hoch. Entwickler und Käufer sehen Nintendos Preispolitik mit gemischten Gefühlen. Wir wollen mit dieser Ausgabe des 64 fan magazins auf jeden Fall Entscheidungshilfen für den Endkunden geben, denn trotz der vielen, wirklich tollen Games sind einige Schnellschüsse im Spieleregal gelandet, die dort eigentlich verstauben müßten, weil sie weder die 64-Bit-Technik wirklich ausreizen, noch mit ausgefallenem Gameplay brillieren. Wir haben mit dieser Ausgabe versucht, eine Marktübersicht über alle wichtigen N64-Spiele zusammenzutragen. Viel Spaß beim Lesen wünscht

die Redaktion



Lylat Wars (StarFox 64) S. 34



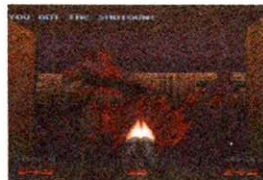
Mah Jong 64 S. 41



Hexen 64 S. 42



GoldenEye 007 S. 43



Doom 64 S. 47



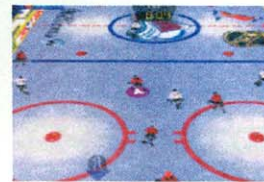
Doraemon 64 S. 48



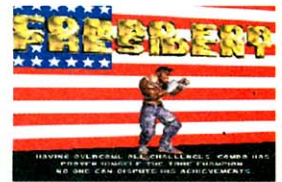
Human Grand Prix S. 49



FIFA 64 S. 53



W. Gretzky's 3D-Hockey S. 54



Killer Instinct Gold S. 55

REPORTAGE

Von 0 auf hundert in wieviel Jahren? S. 14

Welche Spiele nutzen die Fähigkeiten des N64 wirklich? Wo liegt die Grenze des Machbaren? Unsere Reportage ab Seite 14 klärt auf.



INHALT

Reportage

Von 0 auf Hundert in wieviel Jahren? ... 14-19
Welche Spiele nutzen die Hardware des N64 am besten und welche bleiben auf der Strecke?

Release

Alle kommenden Spiele ... 20-21
Wann kommt welches Spiel? Diese Liste gibt Aufschluß über fast 200 angekündigte Spiele.

Spieletips

Blast Corps ... 60-61
Cheats ... 62-64

NEWS

Seite 23-24

64DD	6
Body Harvest	6
Cruis'n World	6
Virtual - Hiryo no Ken	6
Dracula 3D	7
Creator	7
NFL Quarterback Club '98	7
Tetrisphere	8
Freak Boy	8
Buggie Boogie	8
Blade and Barrel	9
Banjo-Kazooie	10
Duke Nukem 3D	10
F-Zero 64	10
Mace: The Dark Age	12
MK: Sub-Zero	12
San Francisco RUSH	12
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	12
Tomb Raider 64	13
Psygnosis und das N64	13

PREVIEW

Seite 22-31

Legend of Zelda 64	22
Bomberman 64	25
Quake 64	26
Mission: Impossible	27
Clay Fighter 63 1/3	28
Extreme-g	29
Top Gear Rally	30
Lamborghini 64	31

TEST

Seite 34-58

Lylat Wars (StarFox 64)	34
Multi Racing Championship	38
Dark Rift	39
Yuke Yuke!! Troublemakers	40
Mah Yong 64	41
Hexen 64	42
GoldenEye 007	43
NBA Hang Time	44
War Gods	45
Blast Corps	46
Doom 64	47
Doraemon 64	48
Human Grand Prix	49
King of Pro Baseball	50
Star Wars: SotE	51
ISS 64	52
FIFA 64	53
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	54
Killer Instinct Gold	55
Powerful Pro Baseball 4	56
Mario Kart 64	57
Cruis'n USA	58

Rubriken

Editorial	4
Impressum	66
Schlußwort	66
Zubehör	32



Multi-Racing Champion. S. 38



Dark Rift S. 39



Yuke Yuke!! TroubleM. S. 40



NBA Hang Time S. 44



War Gods S. 45



Blast Corps S. 46



King of Pro Baseball S. 50



Star Wars: SotE S. 51



ISS 64 S. 52



Powerful Pro Baseball 4 S. 56



Mario Kart 64 S. 57



Cruis'n USA S. 58

NEWS S. 6

Fast jeder große Publisher will in der N64-Liga mitspielen. Wir haben den Dschungel der Ankündigungen und Gerüchte durchstreift



Banjo-Kazooie



Creator

PREVIEW Zelda 64

S. 22



Wir riskieren einen Blick auf den neusten Teil der Rollenspiel-Trilogie Zelda. Echtes 3D und ein in vielen Punkten verbessertes Gameplay sollen Legend of Zelda 64 zum Kultspiel machen.



64DD-Peripherie

Neue Fakten zum N64-Unterbau



Aus Kyoto, Nintendos zentralem Firmensitz, sind jetzt neue Fakten zum 64DD veröffentlicht worden. Zwar hat Nintendo immer noch keine Preisvorstellungen angemeldet, aber der amerikanische Nintendo-Chef, Howard Lincoln, versprach kürzlich, daß es deutlich günstiger als das N64 sein werde. Gerüchteweise spricht man in der Szene von 99 bis 129 US-Dollar. Ebenfalls im Gespräch sind aber allen Ankündigungen zum Trotz auch 149 US-Dollar, der US-Preis eines N64. Doch alle Preisgerüchte blieben seitens Nintendo unbestätigt.

Wesentlich konkreter wurde Nintendo bei den technischen Spezifikationen. Das 64DD soll zirka ein Megabyte an Daten pro Sekunde lesen können, was ungefähr einem Sechsfach-Speed-CD-ROM-Laufwerk entsprechen würde. Diese Technik wird jedoch nicht für Audiodaten und Full-Motion-Videos verfügbar sein. Zudem soll ein vier Megabyte großer RDRAM auf der Platine des 64DD verankert werden. Damit steigt die Speicherkapazität auf insgesamt acht Megabyte, was das Doppelte der 32-Bit-Konsolen ist.

Die Disketten sollen 64 Megabyte groß sein. Dabei ist der beschreibbare Teil vom nur lesbaren Teil getrennt. 26 MB sollen dabei für Speicherstände, Statistiken und Charaktereigenschaften bei Rollenspielen frei vom Spieler editierbar sein. Die restlichen 38 MB sind nicht beschreibbar und bieten Platz für Zusatz-Level, Extrarennstrecken und dergleichen mehr.

Die 64DD-Disketten werden die gleichen Seitenmaße wie eine herkömmliche 3,5 Zoll Diskette haben, sind in der Höhe aber doppelt so groß. Der Slot an der unteren Frontseite wird einen Verschlussmechanismus haben, der nur 64DD-Disks zuläßt. Außerdem soll das 64DD ein ROM mit Hilfeseiten und einer Uhr eingebaut haben, das vor allem für Entwickler interessant sein dürfte.

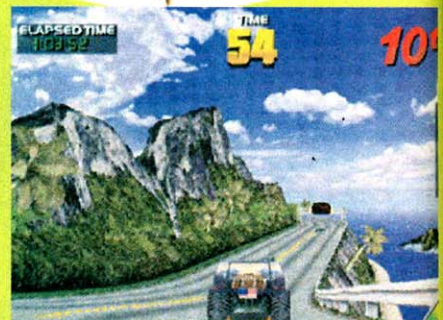
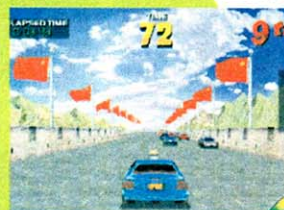
Ob an dem Gerücht, daß das 64DD ein Modem eingebaut hat, etwas dran ist, war bis Redaktionsschluß noch nicht eindeutig geklärt. Auf jeden Fall soll das Gerät modemtauglich sein. Gegen die Vermutung, daß eines eingebaut sein wird, spricht auf jeden Fall der niedrige Verkaufspreis, bei dem ein Modem den angestrebten Rahmen sicher sprengen würde. Im Gegensatz zum Veröffentlichungstermin für das 64DD, das nach einer erneuten Terminverschiebung im März 1998 in Japan und im Sommer 1998 in den USA zu haben sein soll, gab es für das eventuelle Modem noch kein Release-Date aus Kyoto.

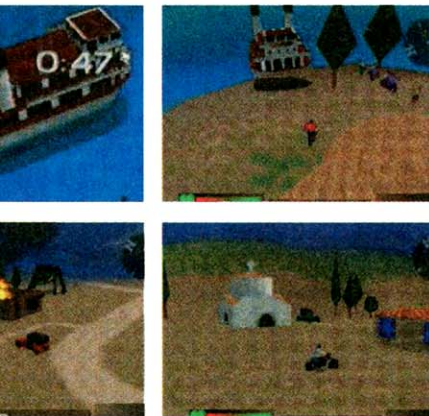
body harvest

Alienfutter

Aus dem Hause DMA Designs soll *Body Harvest* kommen. Der Third-Person-Shooter spielt im Jahre 2050. Eine Rasse von Aliens bevorzugt Menschenfleisch als Nahrung. Kein Wunder also, daß sich die Außerirdischen auf der Erde bedienen wollen. Selbstredend wird es Aufgabe des Spielers sein, den Aliens zu zeigen, daß es einen Unterschied zwischen wehrlosen Karotten und der menschlichen Rasse gibt. Zeitsprünge, Renn-

Levels und Strategie-Versatzstücke sollen das Gameplay aufwerten. Optisch will DMA, die Erfinder der Lemmings, die Fähigkeiten des N64 ausnutzen. Vor allem in Sachen Optik soll sich eine Menge tun. Die Monster sehen auf jeden Fall schon sehr komplex aus. Zudem wird es 80 Fahr- und Flugzeuge geben. Genaueres wird man im Herbst erfahren, wenn das fertige Spiel in England auf den Markt kommt.





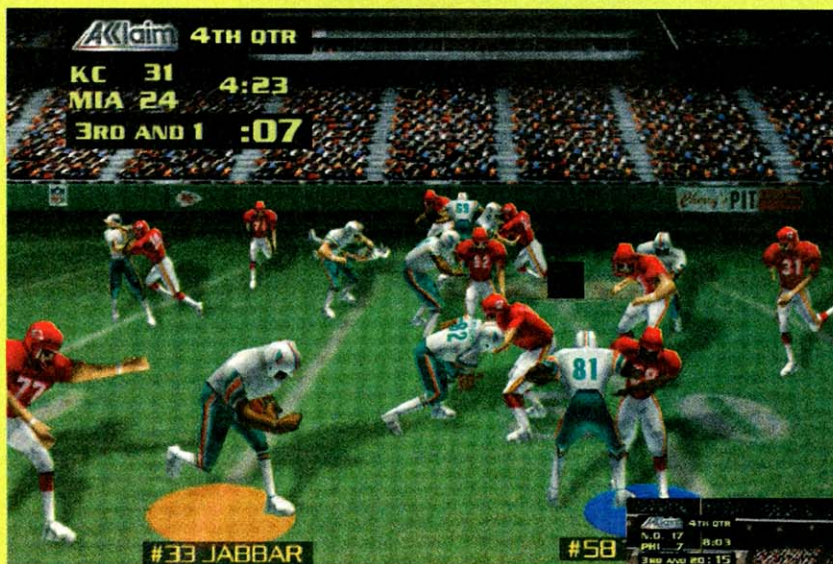
cruis'n world

Autorennen
rund um die
ganze Welt

Nachdem *Cruis'n USA* bei der Fachpresse durch die Bank durchgefallen ist, will Midway mit *Cruis'n World* wieder Boden gewinnen. Ob dies so klappt, wie sich die Amerikaner das vorstellen, wird nicht zuletzt an der Programmierung liegen. Das Spielprinzip soll auf jeden Fall das gleiche bleiben. Schnell fahren, Autos von der Straße kicken, in Massenkarambolagen verwickelt werden, und das alles ohne auch nur ein bißchen vom Autofahren verstehen zu müssen. Zumindest bei den Strecken soll schon durch die Örtlichkeiten für mehr Abwechslung gesorgt werden. Ob in Deutschland, Italien, Frankreich, Ägypten, China, Rußland, Mexiko oder Australien, die Zahl der Szenarien wird bestimmt vergrößert werden. Auch am Fahrverhalten und an der Trassenführung der jeweiligen Level soll es leichte Verbesserungen geben. Genaues wird man erst erfahren, wenn Williams bis Weihnachten die fertige Version auf den Markt wirft.

Der Herr der Finsternis
ist zurück

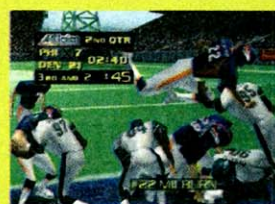
Nach zehn Versionen auf verschiedenen Systemen (Game Boy, NES, SNES etc.) war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis *Castlevania* auch als N64-Version in die Läden kommt. Natürlich wird der zweidimensionale Konami-Klassiker komplett auf 3D umgearbeitet, so daß letztendlich ein ähnliches Spielprinzip wie *Super Mario 64* erwartet werden kann – natürlich alles etwas düsterer, wie es sich für eine ordentliche Dracula-Story gehört. Zwar hat Konami bisher nur wenig zu diesem Spiel veröffentlicht, aber Mutmaßungen gehen dahin, daß außer dem Helden der vorhergegangenen Teile, Belmont, noch zwei weitere Charaktere optional spielbar sind. Bisher gibt es weder einen Veröffentlichungstermin noch weitere Infos zum Grusel-Adventure.



Football vom Feinsten

NFL quarterback club '98

Schon auf den 16- und 32-Bit-Konsolen war die *Quarterback-Club*-Reihe von Acclaim ein Renner für alle Football-Fans. Jetzt soll die '98er Version auch für das N64 umgesetzt werden. Erste Screenshots lassen darauf schließen, daß Entwickler Iguana (*Turok*) die optischen Fähigkeiten des N64 ausloten will. Zudem sollen alle NFL Teams, inklusive 1500 Spieler, mit allen relevanten Statistiken auf der Cartridge vertreten sein. Außer einem editierbaren Playbook soll es die offiziellen Spielbücher der Teams und ein spezielles vom Schirmherrn Brett Favre (Green Bay Packers) geben. Weitere Features sollen Management, Finanzverwaltung und eine komplette 3D-Umgebung werden. Acclaim kündigt die US-Version für November an.



creator

Dreidimensionales
Malprogramm

Nintendo kündigt für das nächste Frühjahr *Creator* an. Und wie der Name schon sagt, soll man statt wüster Ballerorgien und wilder Kurvenfahrten seiner Kreativität freien Lauf lassen können.

Auf vorgerenderten Landschaften und Modellen kann jeder angehende Künstler per Analogstick seine eigenen Oberflächen auftragen.

Zudem soll es ein Musikprogramm und eine Animationsfunktion geben. Mit dieser Grundausstattung wird es, so Nintendo, auch Anfängern möglich sein, den Fähigkeiten des N64 entsprechende Multimedia-Animationen herzustellen.

Selbstverständlich sind die passenden Filter, wie zum Beispiel Anti-Aliasing, Mip-Mapping, Interpolation, Perspektiv-Korrektur und Fogging implementiert.

Creator ist für das 64DD geplant, dessen Veröffentlichung jedoch, wie bereits berichtet, auf März verschoben wurde.

FREAK BOY

Erster Titel aus der Virgin-Schmiede

Der erste Titel für das N64 aus dem Hause Virgin wird von Burst entwickelt. *Freak Boy* soll kompromißlos auf eine dreidimensionale Welt setzen. Das Game spielt in einer Dimension, in der die Menschheit unbekannt ist. Auf der Welt Hedron lebt man im friedlichen Einklang mit der Umwelt. Doch eines Tages landen die ZoS, eine verfeindete Alien-Rasse. Diese entführen und versklaven die Hedron. Nun ist es an *Freak Boy*, oder besser gesagt am Spieler, die Hedron zu befreien und die Aliens zu besiegen. Durch eine spezielle Eigenart

der Hedrons ist es dem *Freak Boy* möglich, bestimmte Teile seines Körpers durch Aufsammeln von Extras in Waffen zu verwandeln. Kopf, Brustkorb und Fuß können so zu den verschiedensten Waffen mutieren. Auf der Suche nach neuen Waffen und den verhaßten Aliens wird *Freak Boy* 25 Welten durchstreifen, die in fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen vorliegen. Das rasante Actionspiel war für dieses Jahr geplant, wird aber wahrscheinlich erst 1998 unter dem Virgin-Label erscheinen.

tetrishere

Der Puzzleklassiker in 3D

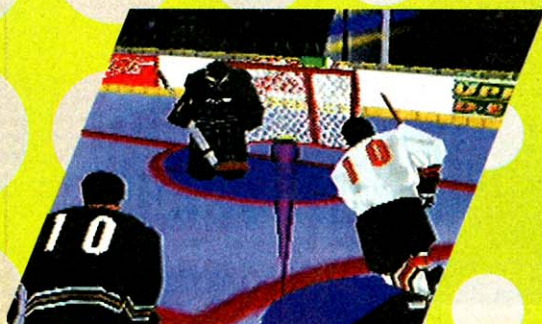
Wenn ein Spiel so deutlich auf den Klassiker *Tetris* hinweist, dann kann es sich nur um ein Puzzle-Game mit absolutem Suchtcharakter handeln. Entwickler H2O, der das Game eigentlich schon zum letzten Herbst angekündigt hatte, erklärt die Verschiebung durch notwendiges Feintuning. So wird anscheinend aus dem Original, das für den Atari Jaguar geplant war, ein fast komplett neues Spiel. Wichtigster Punkt dabei ist ein Zweispieler-Modus, den

der Vorgänger nicht besaß. Das grundsätzliche Spielprinzip ist vom großen Original abgeschaut. Aber bei *Tetrishere* fallen die Steine nicht zweidimensional nach unten, sondern legen sich um eine Kugel. Selbstverständlich wird es eine Menge Extras im Spiel geben. Geplant sind 99 Level. Spätestens im Herbst will H2O das Spiel in den USA veröffentlichen. Ein genaues Datum für einen europäischen Release-Termin ist noch nicht in Sicht.

gewinne

Gretzky's Hockey brachte 25 Millionen Dollar

Midways Wayne Gretzky's *3D Hockey* wurde seit dem Launch im November 1996 in den USA mehr als 300.000 mal verkauft. Das brachte Midway immerhin 25 Millionen US-Dollar. Dieses beeindruckende Ergebnis sollte eigentlich zögerliche Entwickler anspornen, ebenfalls das N64 zu supporten. Auch Wayne Gretzky hat mit diesem Erfolg seine Hoffnungen. Er setzt darauf, daß über das Spiel noch mehr Fans zu den echten Spielen in den Eispalästen Amerikas und Kanadas kommen. Der Erfolg war jedenfalls so groß, daß sich Midway zu einer Neuauflage entschlossen hat, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll.



buggie boogie

Fahren auf Teufel komm raus

Ganz im Stil der großen Arcade-Klassiker wird sich *Buggie Boogie* von Angel Studios präsentieren. Massive Action auf verschiedenen Rennstrecken soll mit Dutzenden von Extras und Horden von gemeinen Gegnern gepaart werden. Zahlreiche defensive und offensive Waffensysteme stehen zur Auswahl, um die unterschiedlichen Fahrzeugtypen optimal zu bestücken. Dabei werde es, laut Angel Studios, aber nicht bierernst zur Sache gehen. Das Gameplay sei deutlich auf Humor und Spielspaß ausgelegt, versprach der Entwickler. Ob die US-Version noch in diesem Jahr kommt, wollte Angel Studios noch nicht bestätigen. Die japanische Variante wird es aber auf jeden Fall vor dem Winter geben. Über eine europäische PAL-Version ist noch nichts bekannt.

blade and barrel

War Games für Vier

Herausragendes Merkmal an *Blade and Barrel*, das kommenden Winter in Europa über die Ladentische geht, ist der Vierspieler-Modus. Das Game, das zur Zeit auch noch unter dem Titel *Ultra Combat* gehandelt wird, soll packende Duelle in der Luft und zu Lande bieten. Dabei werden mehrere Fahr- und Flugzeuge sowie ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung stehen. Optisch wird sich *Blade and Barrel* an *PilotWings 64* orientieren. Selbstverständlich stehen in den mehr als 20 Levels zahlreiche Extras, wie zum Beispiel Missiles, Shields und Repair-Einheiten, zum Einsammeln bereit. GT Interactive wird dieses Spiel ausnahmsweise zuerst in Europa herausbringen, und die Versionen für die USA und Japan werden später folgen.



spiele in deutschland



Nachdem das erste N64-Jahr reichlich mager in Sachen Spielveröffentlichungen ausfiel, soll sich dies bis Weihnachten ändern. Insgesamt sind knapp 200 Spiele in der Entwicklung. Zum Weihnachtsgeschäft sollen laut Angaben der Hersteller um die 100 Spiele weltweit verfügbar sein. Spiele für das PAL-System Europas werden zahlenmäßig weit darunter liegen. Man rechnet, seitens Nintendo, aber immerhin mit 40 bis 50 Titeln bis Weihnachten.

Spieleflut soll ab Weihnachten einsetzen Fast 200 Titel in der Entwicklung



Diese Spiele gibt es in Deutschland:

Titel	Hersteller	Genre
Blast Corps*	Nintendo	Action/Strategie
FIFA 64	EA Sports	Sport
Hexen 64*	GT Interactive	Shoot 'em-Up
ISS 64	Konami	Sport
Killer Instinct Gold	Nintendo	Sport
PilotWings 64	Nintendo	Flugsimulation
Star Wars: SotE	Nintendo/LucasArts	Action
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim	Shoot 'em-Up
WaveRace 64	Nintendo	Rennspiel
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Williams	Sport

(*Vom Hersteller für August und September angekündigt)

banjo-kazooie



Ein ungleiches Paar auf Achse



Eine der Sternschnuppen am N64-Himmel war auf der E3-Messe in den USA zu bestaunen. Das im Vorfeld in höchsten Tönen gelobte *Banjo-Kazooie* (ehemals *Dream*) diente als Vorzeigetitel, erfüllte aber dennoch nicht die versprochenen Erwartungen eines Quantensprungs im Spielbereich.

Technisch ist Nintendos Neuheit brillant, und alles bisher Produzierte fürs N64 kann diesem Spiel nicht oder nur schwer das Wasser reichen. Doch Quantensprung ist sicher zu hoch gegriffen, denn erhöhte Polygonzahlen und detailliertere Texturen allein heben die Welt noch nicht aus den Angeln. Die Programmierer von Rare haben für das Adventure viele Elemente aus *Super Mario 64* übernommen, machen daraus aber auch kein Geheimnis, sondern geben offen zu, daß der Klempner zu sehr großen Teilen die Pionierarbeit für dieses Werk geleistet hat.

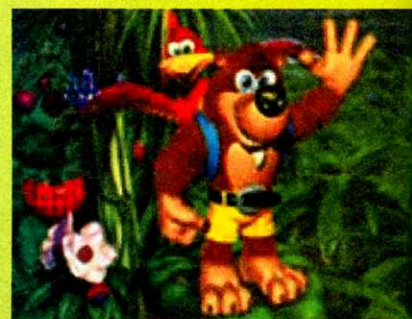
Rare stellt in diesem Spiel zwei neue Charaktere vor, die künftig für Nintendo bezeichnend sein sollen. Banjo, ein knuddeliger Bär, spielt neben Vogel Kazooie die Hauptrolle in dem magisch angehauchten Spektakel. Ihre Namen haben die beiden Tieren durch ihre Musikinstrumente bekommen, das eine spielt Banjo, das andere Kazoo (ein südamerikanisches Blasinstrument). 16 Welten hat das neue 64-Bit-Spektakel der Kult-Spieleschmiede zu bieten, die von lustigen Tieren und Animationen geradezu überquellen. Seitens Nintendo werden die Figuren gern mit denen aus dem Disney-Imperium verglichen.

Beim Lösen von Rätseln, Erforschen der Gebiete und Zusammenfügen von Puzzles ist das

ungleiche Paar stets auf partnerschaftliche Arbeit angewiesen. Jeder der beiden Charaktere hat seine ganz speziellen Eigenarten. Banjo ist mehr der Mann fürs Grobe, z. B. wenn es um die Beseitigung von Ameisen geht. Vogel Kazooie dagegen macht mit Banjo gern einen Rundflug, um die aktuelle Lage aus einer erhöhten und übersichtlicheren Position zu betrachten.

Den Kopf des Rare-Entwicklungsteams bilden Joel Hochberger sowie Tim und Chris Stamper. Die

drei erinnerten sich während der Banjo-Kazooie-Produktion gern an die Entstehungszeit von *Donkey Kong* für das NES zurück und sind der festen Überzeugung, daß mit diesem Game damals nur vage angedeutet wurde, was heute mit dem N64 technisch möglich ist. Die drei behaupten sogar, daß sie mit den Titeln *Banjo-Kazooie*, *GoldenEye* und *Conker's Quest* endlich ihre größten Träume verwirklichen konnten. Das wäre allerdings sehr bedauerlich, denn wer keine Träume mehr hat ...



f-zero 64

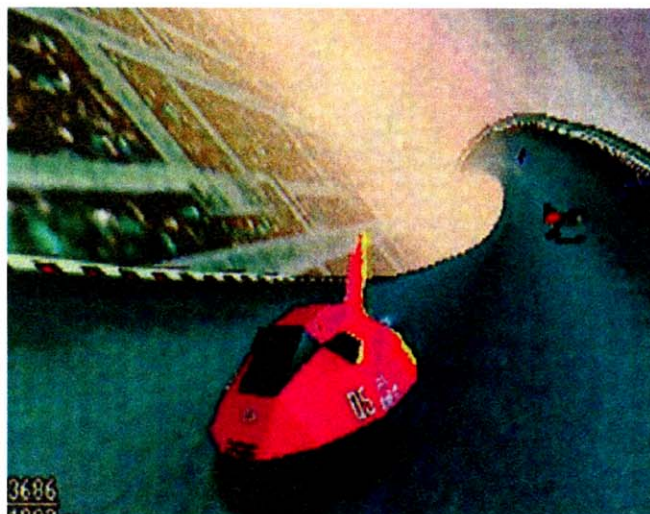
Neuaufgabe eines SNES-Renners

Etwas aus dem Nichts schaffen und das Ganze dann auch noch im Nichts plazieren, an dieser erstaunlichen Tatsache entwickelt Nintendo auf vollen Touren. Denn die Strecken des futuristisch designten Rennspiels *F-Zero 64* schweben quasi im Nichts, oder anders ausgedrückt: im freien Raum. Eine somit schlichte Hintergrundgrafik versteht sich praktisch von selbst, und die unterscheidet sich, was Details betrifft, bisher sogar nur

duke nukem 3d

Multiplayer für den Duke

Aus offizieller Quelle wurde jetzt bestätigt, daß das Spiel *Duke Nukem 3D* auf dem N64 einen Vierspieler-Modus bekommen wird. Ähnlich wie bei *Mario Kart 64* wird der Bildschirm viergeteilt werden. Die Programmierer von 3D Realms kündigen für das N64 eine 1:1-Umsetzung der PC-Version an.





wenig von der Version fürs SNES. In Raumgleitern windet sich der Spieler mit Höchstgeschwindigkeiten durch kurvenreiche Strecken, die mit Loopings, Sprüngen und Halfpipes gespickt sind. Beim Überfliegen bestimmter Flächen können Turbos eingesammelt werden, die dann gleich darauf geschickt eingesetzt werden können, um später Bestzeiten aufs eigene Konto schreiben zu können. Nach neuesten Aussagen der Entwickler soll das Rennspiel mit 60 Bildern pro Sekunde laufen (ein Grund für den detailarmen Hintergrund) und die Herzen der Spieler mit mehr als 20 Strecken erfreuen. Acht Flieger stehen Rennbegeisterten zur Auswahl, vier davon dürften vielen schon vom SNES-Titel her bekannt sein. Allerdings hat Nintendo diese vier Modelle getuned, bzw. für das Nintendo⁶⁴ weiterentwickelt. Neben Lobeshymnen zu diesem Game gab es bisher allerdings nur spärliche Informationen und wenige Bilder zu sehen. Wer da auf der Spielemesse in Atlanta auf mehr Sehenswertes hoffte, wurde abermals enttäuscht. Zwar bekamen Interessierte statt Bildern immerhin ein Video präsentiert, doch das war in äußerst kurzer Form gehalten. Sicherlich muß diesem Spiel zugesprochen werden, daß es Standards im Rennspielbereich für das Super Nintendo setzte. Bis zur endgültigen Veröffentlichung wird jedoch noch einige Zeit vergehen. Der Release des bisher gerade einmal zu 30 % fertiggestellten *F-Zero 64* ist in deutschen Gefilden für Anfang '98 geplant. Es ist zu hoffen, daß Nintendo diesen Termin einhalten kann.

softimage/N64

Softimage verbessert Support für Entwickler

Nintendo und Softimage, die vor allem durch professionelle Computeranimationen und die entsprechenden Programme einen Namen haben, bekundeten kürzlich eine engere Zusammenarbeit. Elementar an diesem Joint-Venture ist eine spezielle *Softimage 3D*-Version für N64-Entwickler. Bisher waren die Grafiker auf das *SDK* (Software Developers Kit) von Softimage angewiesen. Jetzt will die Firma eine GDE-Version (Nintendo Game Development Environment) herausbringen. Howard Lincoln, Chef von Nintendo of America, dazu: „Mit diesem Produkt haben Entwickler Zugang zu einem weiteren Set von starken Tools. Das neue GDE erlaubt es ihnen, die kompletten Möglichkeiten des N64 auszuloten und das mit einer sehr einfach gehaltenen Oberfläche.“ Als logische Konsequenz wird es kürzere Entwicklungsphasen für Spiele geben, und die Qualität der Spielgrafiken dürfte einen einheitlichen Standard haben. Zudem ermöglicht das GDE auch kleineren und zögerlichen Herstellern einen einfachen Einstieg in die N64-Spielewelt. Das Programm *Softimage 3D* wird bereits seit Jahren in der Werbung und in den Spezialeffekte-Abteilungen der großen Filmstudios eingesetzt, unter anderem wurden für *Jumanji* die Spezial-Effekte mit dieser Software generiert. Neben *Lightwave 3D* und *3D Studio Max* gehört das Programm zu der am weitesten verbreiteten Rendering-Software.

POWER

891.9 MAX
856.0 km/h

49.95*

1 MB N64
Memory Cards
4 x mehr Speicher
als Standard,
7 Farben.
Test Megafun
6.'97: sehr gut

USE OR LOSE



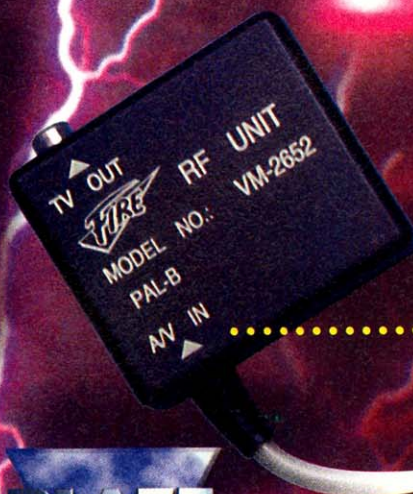
Nintendo 64
Memory Card
256 K
6 Farben.

24.95*

VRF1 X-
Cellerator
Nintendo 64
Lenkrad mit
Pedalen
Neu:
„Demnächst
im Handel“



159.95*



34.95*

RF-Unit N64
Adapter für
Antenneneingang

BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

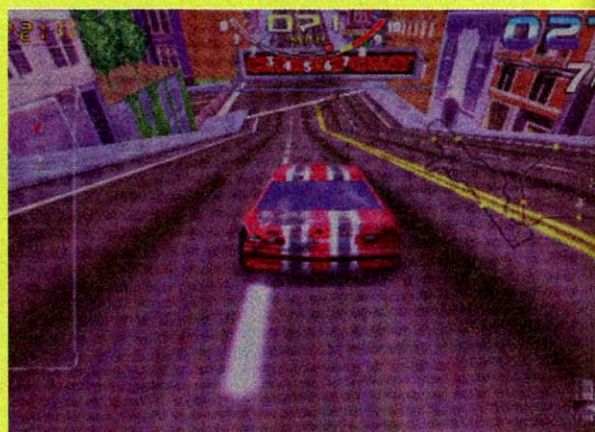
Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A

Unverbindliche Preisempfehlung

mace: the dark age

Prügeln bis zum Abwinken

Nicht ganz so düster, dafür aber um so kämpferischer geht es in Midways Spielhallen-Umsetzung *Mace: The Dark Age* zur Sache. In dem N64-Prügelspiel stellen sich, ähnlich wie in *War Gods*, zehn Charaktere und zwei mächtige Endbosse zum Kampf. Wer diese erspielt hat, darf gegen sieben weitere, noch stärkere Gegner antreten. Um das Gameplay zusätzlich zu erschweren, sind die Arenen beispielsweise mit glühender Lava eingefaßt oder von tiefem Wasser umgeben. Fans des Genres dürfen also durchaus auf diesen Titel gespannt sein.



san francisco rush

Atari geht auf die



sub-zero

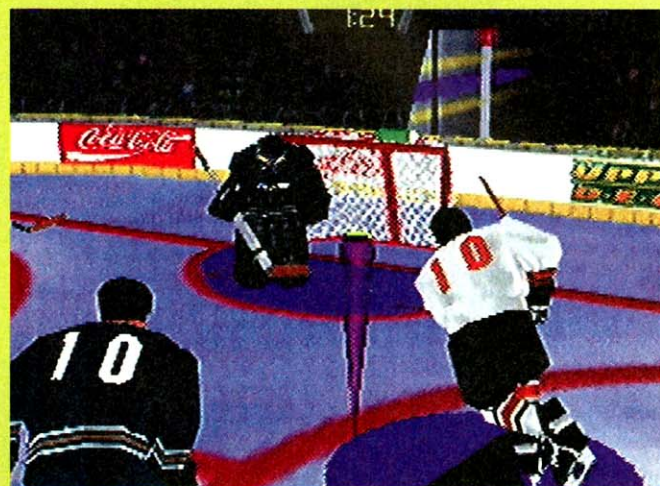
Mortal Kombat Adventure

Eine ganze Fülle an actionreichen Titeln für das Nintendo⁶⁴ gab es in Atlanta bei der Firma Midway zu bestaunen. So präsentierte das amerikanische Unternehmen die Fortsetzung der *Mortal Kombat*-Saga. Das Werk erscheint unter dem Titel *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* (von John Tobias) und wartet mit einer brandneuen Story auf. Statt einer Prügelorgie wird mit diesem Spiel ein Adventure geboten, das einen Mix aus Jump&Run, Rätseln, Kämpfen und *Final Fight* enthält. Acht, mit schicken Lichteffekten und über 30 verschiedenen Gegnern gespickte Welten warten darauf, vom Spieler erforscht zu werden. Das Spektakel endet schließlich mit dem Tod von *Sub-Zero* (durch Skorpion), weitere Folgen des innovativen Games sind in Planung.



Rush-hour bei Atari Games – oder genauer gesagt: Bald schlägt die Stunde für *San Francisco RUSH*, ein Rennspiel für das Nintendo⁶⁴. Die hügelige Landschaft San Franciscos bietet Rennfahrern ein ständiges Auf und Ab. In der Automatenumsetzung stehen verschiedenste Charaktere für ein Rennen zur Verfügung. Die Wahlmöglichkeiten erstrecken sich hier vom Sonntagsfahrer bis hin zum absoluten Rennspezialisten. Zusätzlich können die Schwierig-

keitsgrade der Kurse mit easy, medium und extreme selbst bestimmt werden. Als Automat hatte das Game drei Strecken zu bieten, für das N64 wird es mindestens vier zusätzliche Renn-Tracks geben. Letztendlich soll das Rennspiel besser werden als alles andere, was der Spielmarkt in diesem Genre zu bieten hat, meint Firmensprecher Cook voller Zuversicht. Doch welche Spielefirma strebt genau dies nicht an oder glaubt zumindest, dies zu tun?



wayne gretzky's 3d-hockey '98

Neues Hockey-Game im Anflug

Bei Midway gibt es Neues im Bereich Sport. Mit *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98* setzt Midway das beliebte Eishockeyspiel für das N64 fort. Das Game brachte auch weniger Sportbegeisterte dazu, einige schnellen Runden auf dem Eis zu drehen, und wird in verbesserter Form, die neuesten Daten inklusive, bis Ende des Jahres in den Händlerregalen stehen. Noch einmal sportlich wird es mit *Hardwood Heroes* zugehen. Die Rede ist von einem Basketball-Spiel für das N64, das dem ebenfalls von Midway mitentwickeltem *NBA Hang Time* im eigenen Hause Konkurrenz macht.

psynosis und N64?

Miyamoto im Gespräch mit Engländern

Entwickelt Psynosis zukünftig für das Nintendo⁶⁴? Wenn alles glatt geht, ja! Gespräche zwischen Sonys wichtigstem Software-Entwickler (*Destruction Derby*, *Formel 1* und *wipEout*) und Nintendo finden mit Sicherheit statt, über deren Verlauf beziehungsweise den genauen



Inhalt gibt es allerdings noch keine Informationen. Am letzten Tag der E3-Messe in Atlanta wurde jedoch Shigeru Miyamoto mit Anhang auf dem Psynosis-Stand gesichtet, wie er länger als eine halbe Stunde die Spiele des Liverpooleer Software-Hauses sich tete und spielte.

Tomb Raider 64?

Core Design stellt Weichen

Der Erfolg von Core Designs 32-Bit-Spiel *Tomb Raider* ist nicht allein auf die Hauptdarstellerin Lara Croft zurückzuführen – aber geschadet hat sie dem Erfolg sicherlich auch nicht. Der Mutterkonzern der englischen Software-Schmiede, Eidos Interactive, ist seit kurzem offizieller Entwickler für N64-Spiele. Insgesamt sind fünf Spiele geplant, eines davon eine 64-Bit-Version von *Tomb Raider*. Dieses Update würde dem Spiel sicher gut tun.

cartridges

Software-Preise sinken

Nach der Preissenkung des N64 sind die Software-Preise immer noch ein gewaltiges Hindernis, das viele eine Anschaffung des 64-Bitters noch einmal überdenken läßt – bis zu 170 DM für *Turok – Dinosaur Hunter* oder *International Superstar Soccer 64* überschreiten deutlich die Schmerzgrenze. Nicht wenige Third-Parties bevorzugen deshalb die Produktion billiger CD-Roms. Offenbar konnte selbst Nintendo die Augen vor der Kritik der Fangemeinde nicht länger verschließen. Auf der traditionellen Pressekonferenz, einen Tag bevor die E3 ihre Tore öffnete, gab Nintendo bekannt, die Software-Preise zu senken und die Lizenz- und Fertigungskosten für Drittanbieter zu reduzieren. Ein 96-MBit-Modul (neuer Mindeststandard) wird in Zukunft für den Hersteller weniger kosten als ein 64-MBit-Modul bisher. Die Reduzierung wird in den USA ab sofort wirksam. Wir sind gespannt, wie lange es dauert, bis sich dies auch bis zu den deutschen Niederlassungen der Firmen herumspricht. Konami jedenfalls behauptet derzeit, auch nach der Kostensenkung sei *Goemon/Mystical Ninja* (128 MBit plus Batterie) nicht zu finanzieren. Wir hoffen, daß das letzte Wort damit noch nicht gesprochen ist, und das renommierte Software-Haus mit Sitz in Frankfurt die Entscheidung noch einmal gründlich überdenkt.

neuaufgabe der erstlinge

Mario und Wave Race vibrieren

Aus Japan kam die Meldung, Nintendo werde dort zwei alte N64-Spiele mit Rumble-Pak-Unterstützung neu auflegen. *Shindou Super Mario 64* (Shindou Pak ist der japanische Name des Rumble Pak) wird die zusätzlichen Sprachsamples der US-/PAL-Version enthalten, *Shindou Wave Race 64* einen Ghost-Modus à la *Mario Kart 64*. Die

Werbeaktion zielt das japanische Idol Ryoko Hirosue, die schon die Kampagne für *StarFox 64* schmückte. Veröffentlicht wurden die beiden Remakes (zum Vollpreis von 6800 Yen) am 17.7., passend zum 17. Geburtstag von Miss Hirosue. Ein Release der Neo-Klassiker im Westen ist zur Zeit noch nicht geplant.



verkaufszahlen

Bis 1998 10 Mio. N64

Die englische Branchenzeitschrift CTW veröffentlichte in ihrer Ausgabe vom 16.6.97 aktuelle Verkaufszahlen (Quelle: CTW/manufacturers figures & forecasts). Die Prognosen für 1998 sind allerdings mit Vorsicht zu genießen – es ist kaum nachzuvollziehen, warum Sega 1997 mehr Saturns in Europa verkaufen sollte, als in den vorangegangenen 18 Monaten, zumal der Zug für den 32-Bitter mittlerweile abgefahren ist. Aktuell wird zudem

erwartet, daß Nintendo in den USA Sony bis zum Jahresende überholen wird – *StarFox 64* löste im Land der unbegrenzten Möglichkeiten einen Run sondergleichen aus, der sogar noch die Massenhysterie zum Verkaufsstart der Konsole überstieg. Einer Umfrage unter 17-jährigen Amerikanern zufolge gilt Nintendo als der „coolsten“ Markenname in Amerika – nach Nike und vor Sony.

Verkaufte Einheiten in Mio. zum 1.1.97:	Europa:	USA:	Japan:
Nintendo ⁶⁴	–	1,7	1,75
PlayStation	2,2	3,45	4,7
Saturn	0,9	1,6	4,2
Prognostizierte Verkaufszahlen in Mio. zum 1.1.98:			
Nintendo64	1,5	6,0	3,8
PlayStation	5,0	6,8	8,2
Saturn	1,9	2,75	6



Mario Kart64

N64-Technik
gestern, heute
und morgen

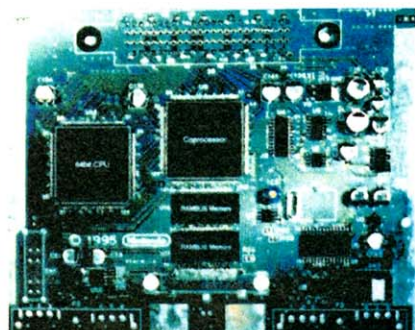
VON 0 AUF 100 IN

64 Bit – ein Quantensprung?



Nintendo Chef-entwickler Miyamoto hat gut Lachen. Sein Nintendo⁶⁴ ist die schnellste Video-konsole auf dem Markt

Was kann die Hardware wirklich leisten?



Die N64-Hauptplatine

Beispiele der verschiedenen Qualitäten:

Super Mario 64



Spielerisch weiterhin unschlagbar, zeigt Super Mario 64 fast alle Möglichkeiten des Nintendo⁶⁴ – allerdings ohne Tricks und Kniffe und dank des True-Color-Modus (16,7 Mio. Farben) mit relativ wenigen Polygonen. Soundtechnisch ist das Game bisher immer noch eines der am besten gemachten Spiele für den 64-Bitter und eine maßgebliche Referenz.



Star Wars: Shadows of the Empire gehört zu den ersten Actionspielen für das N64. Die Ausnutzung der Hardware hatten die Programmierer von LucasArts bereits gut im Griff

Dubiose Prozentzahlen geben mehr oder weniger kompetente Programmierer, Bastler und die Konkurrenz von sich, wenn sich die Frage nach der Ausnutzung des N64 stellt. Nach nunmehr einem Jahr auf dem Weltmarkt sehen viele vieles anders – wir versuchen mit Unterstützung einiger Top-N64-Entwickler zu klären, ob noch Power übrig ist in den 64 Bit.

Sprach Shigeru Miyamoto bei Super Mario 64 noch von einer 60%igen Ausnutzung der Hardware, soll das dieser Tage in Deutschland erscheinende Lylat Wars (vormals: StarFox 64) schon 80 % bieten. Meister Miyamoto sollte es wissen – Fortschritte seit den ersten Trapsern in Super Mario 64 waren schon in WaveRace 64 und jetzt in StarFox wirklich festzustellen. Aber wo ist das Limit, und nutzt StarFox wirklich schon die magischen 80 %?

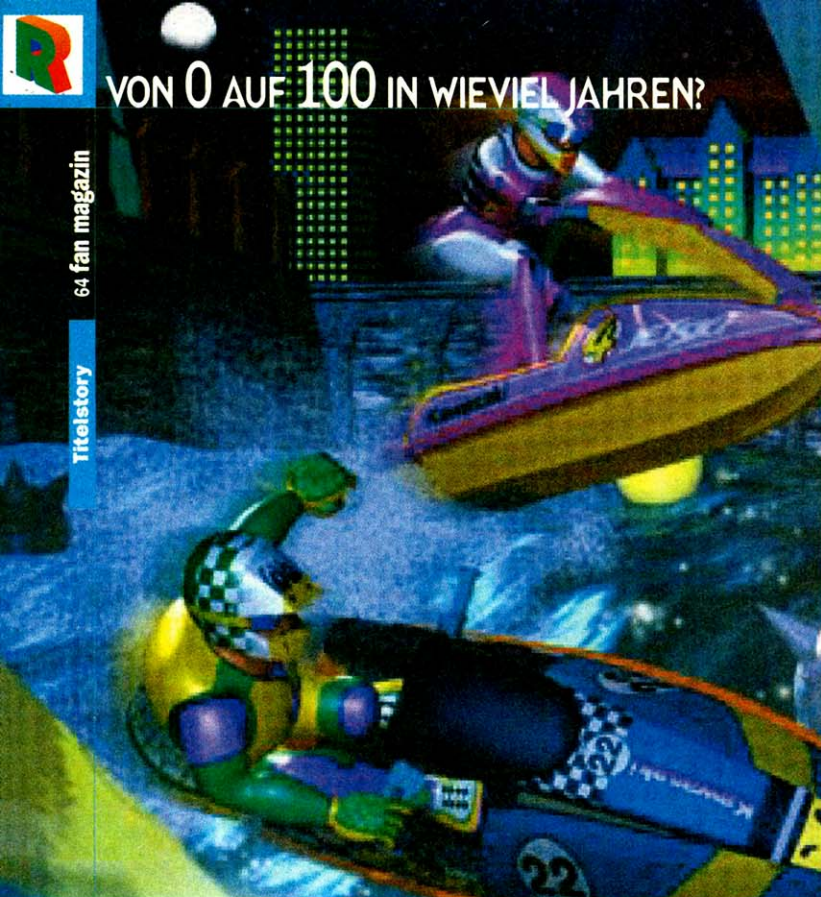
Wenn man sich diverse Krücken aus dem Dritthersteller-Angebot anschaut, scheint dem beinahe so zu sein: 2D-Versager *Mortal Kombat Trilogy* war eine ruckelnde Zumutung, *Cruis'n USA* kam trotz geringer Polygonmenge nicht mal in die Nähe der flüssigen 30 (bzw. 25 bei PAL) Bilder pro Sekunde. Doch auch Dritthersteller beweisen, daß Könnern dem N64 Gewaltiges entlocken können. Iguana schuf mit *Turok* eine zwar nebelbehaftete, in allen anderen Belangen jedoch revolutionär gute, nächste Generation der Doom-artigen Spiele. Am beeindruckendsten war bisher jedoch Konamis *ISS Deluxe* Debüt: Was hier an Realismus, Animationen und Polygonen geboten wird, hat selbst Miyamoto verblüfft und macht Hoffnungen auf die kommenden Konami-Perlen. Aber woher stammen die starken Diskrepanzen? Einer der Gründe für einige mißlungene Erstlingswerke ist die sehr spät fertiggestellte Hardware: So programmierten alle frühen Entwickler auf einer SGI-Software-Emulation der Hardware – und nahmen sich dann leider nicht die Zeit, die vielen zusätzlichen Features und Optimierungsmöglichkeiten der

WIEVIEL JAHREN?





VON 0 AUF 100 IN WIEVIEL JAHREN?



Wave Race 64



Das erste, und bisher einzige, echte Wasser der Videospielgeschichte – eine Revolution à la Mario 64 dank brillanter Nutzung der CPU für ultrarealistische Physik und der extrem flexiblen Transparenz-Möglichkeiten des N64. Da im 32000 Farbmodus ohne Filter programmiert, stören sichtbare Farbabstufungen. Brillante Soundeffekte und Sprache.

finalen Konsole auszunutzen. Ein gutes Beispiel hierfür ist *Star Wars: Shadows of the Empire*, das einen sehr schmutzig wirkenden Bildschirmfilter benutzt, der zwar in der Emulation als einzige Möglichkeit, den zeichenaufwendigen True-Color-Modus zu umgehen, vorhanden war, in der echten Maschine von SGIs Mannen jedoch um vier weitere, hübschere und unauffälligere Modi ergänzt wurde. Das Problem der Emulation machte den frühen Spielen auch daher zu schaffen, daß die genaue Leistungsbalance der drei Hauptkomponenten der Hardware – CPU, RSP und RDP – nicht emuliert wurde. Genau dieses Ausbalancieren der Möglichkeiten aller drei Elemente, damit das eine nicht die anderen bremst, sorgt beim N64 für gewaltige Leistungssteigerungen.

Super Mario 64 war von diesen Problemen nicht betroffen, denn das Spiel war von Anfang an als knallbunte True-Color- und Niedrig-Polygonanwendung geplant – und genau dafür wurde die Hardware ausgelegt. Erst später beklagten sich viele, daß man doch lieber statt 1500 Polygone in True-Color, 4000 in 32000 Farben, aber ohne die lästigen Farbabstufungen hätte: Nintendo löste dies bei *Wave Race 64* und *Mario Kart 64* durch geschickte Farbwahl – LucasArts' *Star Wars: Shadows of the Empire*, und z.B. Williams mit *Wayne Gretzky's 3D Hockey* wählten jedoch das verschleiernende Bildschirmfiltern in der Ursprungsvariante. Daß es auch besser

geht, zeigt die PlayStation mit ihrem Bildschirmfilter: Die PSX steht bei True-Color still, man konzentrierte sich bei Sony also immer schon auf gut aussehende 32000 Farben. SGI begriff dies erst spät – deswegen werden die guten Bildschirmfilter erst in der zweiten Generation von Programmier-Software verwendet. Die geschickte Balance der drei Herzen der Maschine wird in der Zukunft zu weit mehr CPU-lastigen Effekten wie Echtzeit-Licht (*StarFox* macht den Anfang), Partikel-Systemen und aufwendigem Polygonmorphen führen – denn die CPU ist beim N64 bei geschickter Programmierung und Ausnutzung des opulent großen 16 Kbyte Cache der mit Abstand stärkste Part (und im Idealfall fünfmal schneller als die CPU der PlayStation). Dies wirkt sich nicht so sehr auf die Menge der Polygone bei 30 Bildern, sondern auf die Komplexität der Spiele und ihrer Effekte aus. Ein gutes Beispiel ist *Wave Race* – die Polygonanzahl schafft auch eine PlayStation – die komplexe Wellenphysik überfordert eine PSX-CPU jedoch gnadenlos. Doch auch Nörgler und Zweifler der Polygonmenge und des Looks auf dem N64 werden auf der E3 von

UND WAS HABEN

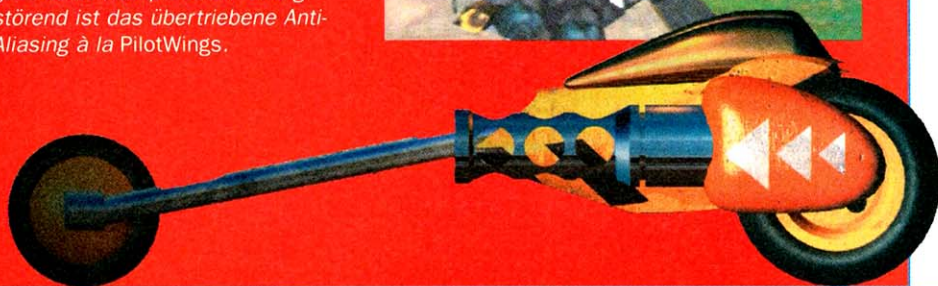
PilotWings 64



Zu viel Anti-Aliasing erzeugte einen etwas zu unscharfen Eindruck – und die heftigen Sprünge in der Bild-Aufbaurrate führen (auch wegen der hohen Polygonanzahl) zu Ruckeln. Der Sound überzeugte durch unaufdringliche Belanglosigkeit und minimalistische, aber gute Effekte. *PilotWings* nutzte als erstes Spiel LOD (Level-of-Detail) sehr geschickt.

Blast Corps

Ein phantastisches Spiel mit sehr guter Technik dahinter: Jeder Effekt der Maschine wird genutzt (vor allem die Metalleffekte und die opulenten Sprite-Explosionen sehen sehr gut aus), die Landschaften und Fahrzeuge bestehen aus sehr vielen Polygonen und sind sehr detailliert. Durch Vorbeleuchtung via Gouraud-Shading gibt es noch mehr Details. Wie Killer Instinct besticht auch Blast Corps durch sehr guten Sound dank Rares eigenem Soundsystem und durch riesigen Umfang in 64 Megabit durch geschickte Kompression. Einzig störend ist das übertriebene Anti-Aliasing à la PilotWings.



Zelda 64 und Rares Überhammer Dream ruhiggestellt: Durch geschicktes Regeln der Chip-balance schaffen Top-Entwickler zur Zeit bis zu 6000 Polygone bei völlig flüssigem Spielablauf von 30 Bildern – und das sind deutlich mehr, als selbst dritte Generationsspiele auf der PlayStation schaffen. Kommt dann noch in größerem Umfang das auf dem N64 bisher vernachlässigte Vor-Beleuchten einer Szenerie durch Gouraud-schattierte Texturen (sehr populär auf der PlayStation) hinzu, ist der Sprung vom simplen Mario 64-Look gewaltig (die neuesten Zelda-Bilder sprechen Bände). Bisher kaum genutzt und erforscht wurden auch die verschiedenen

WIR ZU ERWARTEN?



International Superstar Soccer 64

Nicht nur spielerisch das beste Videofußballspiel aller Zeiten – auch technisch eine Meisterleistung aus dem Hause Konami. Trotz sehr detaillierter Spieler, unglaublich aufwendig produzierten Stadien und dank geschickter Nutzung von LOD (Level of Detail) gibt es kaum Ruckelprobleme. Beeindruckend ist auch der Sound mit Atmosphäre und einem der umfangreichsten Online-Kommentare der Fußballgeschichte.



Auflösungen der Konsole: So können z.B. sehr viel mehr Polygone auf dem Bildschirm dargestellt werden, wenn der Programmierer auf das zeichenintensive Anti-Aliasing verzichtet. Damit die Kanten dann nicht allzu zackig erscheinen, kann dies durch höhere horizontale und beim N64 einmalige, frei einstellbare, vertikale Auflösungen kompensiert werden – Probieren geht bei dieser komplexen Hardware über Studieren – und selbst Profis entdecken fast täglich neue Details in der Maschine.

Nicht zu unterschätzen sei auch der Fakt, daß alle bisherigen Spiele mit den frühen Versionen des Microcodes der Grafik-Hardware erstellt wurden: Das N64 bietet als einzige Konsolen-Hardware die Möglichkeit, das innerste Betriebsprogramm eines Chips von der Software austauschen zu lassen und damit direkt an der Quelle neueste Tricks auszunutzen. Benutzten Entwickler bisher den Microcode von SGI, schrieben fleißige Hardware-Spezialisten bei Nintendo-Japan diesen neu – mit gewaltigen Leistungssteigerungen. War die 2D-Performance z.B. bei einem Mortal Kombat noch lächerlich, sollte Yoshi's Island oder das

Cruis'n USA

Eine einzige Zumutung – trotz mittelmäßiger Polygonmengen ruckelt das Spiel von Anfang an, hinzu kommt grausig schlechte Midi-Musik. Technisch gesehen ist Cruis'n USA neben der Mortal Kombat Trilogy das schlechteste N64-Spiel auf dem Markt.



Turok

Ein brillantes Spektakel der Transparenzeffekte – dank guter CPU-Ausnutzung sind alle Polygoncharaktere absolut flüssig animiert. Auch die Anzahl der Polygone ist angesichts des Detailreichtums passabel – allerdings hätte der Nebel dann doch etwas weiter hinten anfangen können.



kürzlich in Japan erschienene Yuke Yuke!! Troublemakers zeigen, daß das N64 ohne Probleme reichlich Hintergründe zeichnen kann und in Sachen 2D einer PlayStation weit und selbst einem Saturn leicht überlegen ist. Zu guter Letzt noch ein Wort zum Sound: Größter Fehler der N64-Entwickler war die Kombination aus speicherintensivem Midi und Modulen – klägliche Piepser teilweise das Ergebnis. Einzige echte Einschränkung ist aber tatsächlich die Anzahl der Stimmen, denn die geht wirklich auf Kosten der Zeichenleistung – die Aufteilung bleibt jedoch den Programmierern überlassen. Schreibt man sich statt des Midi-Murks' eigene Soundtreiber und digitalisiert kräftig drauflos, kann dem N64 nahezu CD-Sound entlockt werden: Rare beweist dies mit Killer Instinct Gold und Blast Corps recht beeindruckend – aber leider zur Zeit noch als einzige. Zusammenfassend seien Nörgler beruhigt: Auf dem N64 ist realistisch ein StarFox nur wenig von einem Mario 64 entfernt – die Weihnachtstitel dieses Jahres werden gewaltige Quantensprünge werden, die die Konkurrenz kräftig unter Druck setzen und die Vielseitigkeit der Konsole beweisen. Ähnlich dem SNES prophezeien wir auch dem N64 noch in zwei Jahren technische Revolutionen. Und was ist jetzt mit der Ausnutzung der N64-Hardware zu 100 %? Da hat Miyamoto schon recht, wenn er sagt, daß diese immer erst erreicht werden, wenn die nächste Konsolen-Generation auf dem Markt zu haben sind. ■

StarFox 64 (Lylat Wars)

Ein grafisches Effektgewitter, das die CPU der Maschine (vor allem bei Endgegnern) gut ausnutzt und selten ruckelt. Das erste Spiel, das Echtzeit-Licht via guter CPU-Nutzung als Effekt bietet. Die Polygonanzahl ist passabel, aber nicht richtig hoch. StarFox 64 benutzt kein Gouraud-Shading oder andere Formen des Vorbeleuchtens in den Texturen – daher der schon von Mario 64 bekannte Simple-Look der Oberflächen. Auch die Texturmenge hält sich sehr in Grenzen – offensichtlich zu Gunsten der enormen Sprachmenge, die die Hälfte des 96 Megabit-Moduls einnimmt. Der Sound leidet ansonsten an schlecht gemachter Midi-Musik und unrealistischen Instrumentensamples. Programmtechnisch und spielerisch ein Meisterwerk – stilistisch und musiktechnisch könnte es allerdings mehr Klasse haben.





NBA Hangtime 64

Ein kurzweiliges 2D-Multi-Scrolling Basketballspiel, das beweist, daß man im Gegensatz zu Mortal Kombat Trilogy 2D auch richtig machen kann. Trotz mehrerer Publikumsebenen und Zeilen-Scrolling im Boden, zoomender 2D-Spieler und reichlich Sound, keinerlei technische Makel. Der Musik merkt man nicht an, daß sie von einem 64-Mbit-Modul kommt.



Wayne Gretzky's 3D Hockey



Ein sauber programmiertes, durch etwas eintönigen Ablauf und den schmutzigen Bildschirmlfilter beeinträchtigtes Spiel. Ohne große Nutzung der Spezialeffekte überraschte Williams/Atari hier mit einem passablen ersten Versuch eines Sportspiels ohne Ruckeln und mit gut animierten Polygoncharakteren – selbst der Sound mit reichlichen Kommentator-Samples enttäuscht nicht.

Mario Kart 64

Zwar nutzt Mario Kart 64 mit seinen 2D-gerenderten Hauptcharakteren, die in Hunderten von Animationsphasen aus dem Modul geholt werden, das ROM-Konzept perfekt, die Ausnutzung der Polygon-Hardware hält sich jedoch in Grenzen: Mehr Polygone bei besseren Bildraten hätten eigentlich möglich sein müssen. Der Sound überzeugt dagegen mit sehr guter Qualität, toller Musik und überraschend viel Sprachausgabe.



Killer Instinct Gold



Einzigste Nutzung des High-Res-Modus des N64 bisher im Intro – jedoch nicht mit Ausnutzung der Flackerfreiheit. Auch im Spiel hohe horizontale Auflösung in konstant 60 Bildern pro Sekunde – bei mittelmäßig detaillierten Polygonhintergründen, die geschickt texturiert und Gouraud-schattiert sind. Durch die Auflösung fällt das fehlende Anti-Aliasing kaum auf. Nur die 2D-Sprite-Charaktere enttäuschen durch die niedrige Detailstufe.

Mortal Kombat Trilogy

Ein Verbrechen in 2D – schon aus Qualitätsgründen indizierungswürdig! Die üble Technik inklusive Ruckeln und absolut dumpf-trauriger Sound stellen das Nintendo 64 in ein wirklich schlechtes Licht – und das völlig unnötig, da es durch lausige Programmierung verbrochen wurde. Da helfen auch die nicht vorhandenen Ladezeiten wenig.



Spiele	Hersteller			
7th Legion	Epic / GTI	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Actua Golf	Interplay	angek.	n. bek.	n. bek.
Aero Fighters Assault (Sonic W At)	McO'rver/Paradigm	Herbst '97	Okt. '97	n. bek.
Aero Gauge	ASC	n. bek.	Herbst '97	n. bek.
Art of Fighting Twin	Ocean	Ende '97	n. bek.	n. bek.
Attack!	Williams	'98	n. bek.	angek.
Banjo Kazooie	Nintendo/Rare	24. Nov. '97	angek.	angek.
Battle Sport 2	3DO	'97/'98	n. bek.	'98
Bio Freaks	Williams	Frühjahr '98	n. bek.	angek.
Blade and Barrel (Ultra Combat)	Kemco/Softw. Creat.	'97/'98	angek.	Winter '97
Blast Corps (Blastdozer)	Nintendo/Rare	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Body Harvest	Nint./DMA Design	Winter '97	angek.	angek.
Bomberman 64 (Baku Bomberman)	Hudson Soft	Herbst '97	26.09.'97	n. bek.
Bugle Boogie	Nint./Angel Studios	angek.	angek.	n. bek.
Cabbage (64DD)	Nintendo	n. bek.	angek.	n. bek.
Castlevania 64 (Dracula 3D)	Konami	Frühjahr '98	angek.	98
Cavalry Battle 3000	Japan System Sup	n. bek.	angek.	n. bek.
Centipede X	Williams	'98	n. bek.	angek.
Chameleon Kid (Chameleon Twist)	Nihon System Supply	'97/'98	Nov. '97	n. bek.
Clayfighter 63 1/3	Interplay	16. Sep. '97	n. bek.	angek.
Command & Conquer	Westwood	angek.	angek.	angek.
Conker's Quest	Rare	Dez. '97	angek.	n. bek.
Creator (64DD)	Software Creations	angek.	angek.	n. bek.
Croc	Fox Interactive	angek.	n. bek.	n. bek.
Cruis'n World	Williams	angek.	angek.	angek.
Cruis'n USA	Nintendo/Williams	Im Handel	n. bek.	Sep. '97
Cu-On-Pa	T&E	'97/'98	angek.	n. bek.
Dark Rift	Vic Tokai	Im Handel	n. bek.	angek.
Dead Ahead	Optical	angek.	n. bek.	n. bek.
Deadly Honor	TecMagik	angek.	n. bek.	n. bek.
Donkey Kong Country 64 (64 DD)	Nintendo/Rare	angek.	angek.	angek.
Doom 64	Williams	Im Handel	Im Handel	n.gepl.
Doom 64: Absolution (Final Doom2)	Williams	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Doraemon 64	Epoch	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Dual Heroes	Hudson Soft	'97/'98	angek.	n. bek.
Duke Nukem 64	Williams	Nov. '97	n. bek.	n. gepl.
Dynamite Soccer	Imagineer	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Earthworm Jim 64	Interplay/VIS	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Extreme-g	Acclaim/Probe	18. Nov. '97	angek.	Nov '97
F-1 Pole Position (Human Grand Prix)	Ubi Soft/Human	Okt. '97	Im Handel	Herbst '97
Family Stadium (Famista 64)	Namco	'97/'98	angek.	n. bek.
FIFA 64 (J League Live 64)	EA	Im Handel	Im Handel	Im Handel
FIFA - Road to World Cup '98	EA Sports	Frühjahr '98	n. bek.	'98
Fire Emblem 64 (64DD)	Nintendo	Frühjahr '98	angek.	n. bek.
Flight Simulator	Video System	n. bek.	angek.	n. bek.
Forsaken	Acclaim/Iguana	Frühjahr '98	n. bek.	angek.
Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball	Acclaim	'97	n. bek.	angek.
Freak Boy	Virgin	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
FZero 64	Nintendo	'97/'98	angek.	'98
G.A.S.P.! Fighters' NEXTeam	Konami	n. bek.	angek.	n. bek.
Ghouls 'n Ghosts 64	Capcom	'97/'98	n. bek.	n. bek.

Spiele	Hersteller			
Go Go!! (Yuke Yuke!!) Troublemakers	Enix/Treasure	13. Okt. '97	Im Handel	Okt '97.
Goemon 5/ Mystical Ninja	Konami	'97/'98	Im Handel	n. bek.
GoldenEye 007	Nintendo/Rare	Im Handel	23. Aug. '97	Okt. '97
Golf	Nintendo	n. bek.	angek.	n. bek.
Golgo 13	Vic Tokai	angek.	n. bek.	n. bek.
Habu Shogi	Seta	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Hexen 64	Williams	Im Handel	Herbst '97	Im Handel
Hybrid Heaven	Konami	'98	angek.	n. bek.
Hiryu no Ken Twin	Culture Brain	'98	Herbst '97	n. bek.
Holy Magic Century Eltale(Quest 64)	THQ/Imagineer	'98	Winter '97	n. bek.
Ikazuchi No Gotoku Chinese Chess	Seta	n. bek.	angek.	n. bek.
ISS 64 (Perfect Striker)	Konami	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Jeopardy	GameTek	Winter '97	n. bek.	n. bek.
Jikkyo Golf Tournament '97	Konami	n. bek.	angek.	n. bek.
Jissen Pachi Slo Hissoyouhou	Sammy Kougyou	n. bek.	angek.	n. bek.
J-League Eleven Beat '97	Imagineer	n. bek.	24. Okt '97	n. bek.
J-League (Dynamite) Soccer	Hudson Soft	'97/'98	Sep. '97	n. bek.
Joust Epic	Williams	angek.	n. bek.	angek.
Jungle Bots	Playmates	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Jungle Emperor Leo (Add on 64DD)	Nintendo	'98	Frühjahr '98	n. bek.
Jungle Strike 64	EA	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Jurassic Park 2: The Lost World	Dreamworks	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Kabare Battle 3000	Nihon System	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Ken Griffey Jr. All Star Baseball	Nint./Angel Studios	15. Sep. '97	n. bek.	n. bek.
Killer Instinct Gold	Nintendo/Rare	Im Handel	angek.	Im Handel
Kindaichi Shonen no Jikenbo	Hudson Soft	'97/'98	angek.	n. bek.
Kiratto Kaiketsu! 64 Tanteidan	Imagineer	n. bek.	Herbst '97	n. bek.
Kirby's Air Ride	Nintendo/HAL	angek.	angek.	n. bek.
Knife's Edge	Kemco	n. bek.	angek.	n. bek.
Lamborghini 64	Titus	23. Sep. '97	angek.	angek.
Legend of Zelda 64	Nintendo	Winter '97	angek.	Frühj. '98
Legion X	Hudson Soft	Winter '97	angek.	n. bek.
Lode Runner 64	Big Bang Software	angek.	n. bek.	n. bek.
Mace: The Dark Age 64	Williams	29. Sep. '97	n. bek.	angek.
Macross: Another Dimension	Tomy	n. bek.	angek.	n. bek.
Madden NFL Football 64	EA	Winter '97	n. bek.	n. bek.
Magic: The Gathering	Acclaim	'98	n. bek.	n. bek.
Mah-Jong 64	Koei	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Mah Jongg Hourouki Classic	Imagineer	n. bek.	Im Handel	n. bek.
Mah Jongg Master	Konami	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Mahou Seiki Eruteiru	Imagineer	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Major League Baseball	Nintendo	Okt. '97	n. bek.	n. bek.
Mario Kart 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Mario Paint 64 (64DD)	Nintendo	'98	Mrz. '98	n. bek.
Maximum Force	Atari	TBA	n. bek.	n. bek.
Mission: Impossible (Add on 64DD)	Ocean	Winter '97	angek.	Frühj. '98
MK Mythologies: Adv. of Sub Zero	Williams	11. Nov. '97	n. bek.	Frühj. '98
Monta Shogi 64	Seta	n. bek.	Herbst '97	n. bek.
Mortal Kombat 4	Williams	'98	angek.	angek.
Mortal Kombat Trilogy	Williams	Im Handel	n. bek.	Im Handel
Mother 3 (Earthbound 64) (64DD)	Nintendo	'98	Mrz. '98	n. bek.

Spiel	Hersteller			
Mr. Tank	GTI	angek.	n. bek.	n. bek.
Multi-Racing Championship	Ocean/Imagineer	Im Handel	Im Handel	Okt. '97
Nagano Winter Olympics '98	Konami	15. Jan. '98	Dez. '97	n. bek.
Namco Baseball	Namco	'98	n. bek.	n. bek.
NBA Hang Time	Williams	Im Handel	n. bek.	Im Handel
NBA Hardwood Heroes	Williams	Winter '97	n. bek.	n. bek.
NBA In the Zone '98	Konami	15. Dez. '97	n. bek.	n. bek.
NBA Jam '98	Acclaim	'98	n. bek.	n. bek.
NBA Live '98	EA	'98	n. bek.	n. bek.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim/Iguana	Nov. '97	n. bek.	n. bek.
NHL Breakaway '98	Acclaim	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
NHL Hockey '98	EA	'98	n. bek.	n. bek.
Nintama Rantaro 64	Culture Brain	n. bek.	angek.	n. bek.
Ogre Battle Saga	Quest	'98	angek.	n. bek.
Oozumo 64	Bottom-Up	n. bek.	Herbst '97	n. bek.
Pachinko World 64	Syouei System	'98	angek.	n. bek.
PGA Tour '98	EA	'98	n. bek.	n. bek.
PilotWings 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
PilotWings 64 II	Nintendo/Paradigm	'98	angek.	angek.
Pocket Monsters 64 (64 DD)	Nintendo	n. bek.	Mrz. '98	n. bek.
POD	Ubi Soft	'97/'98	angek.	angek.
Power League Baseball	Hudson	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Powerful Pro Baseball 64	Konami	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Pro Baseball	Otanu	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Pro Baseball King	Imagineer	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Quake 64	Williams	02. Dez. '97	n. bek.	Winter '97
Quest for Camelot	Titus	Jan. '98	n. bek.	n. bek.
Raze	Interplay	angek.	n. bek.	n. bek.
Rebel Moon Revolution	Williams	'98	n. bek.	angek.
Rev Limit	Seta	Frühjahr '98	'98	'98
Robotech: Crystal Dreams	GameTek	Herbst '97	n. bek.	n. bek.
Robotron 64	Williams	15. Sep. '97	n. bek.	Herbst '97
Rotor Gunner	TecMagik	angek.	n. bek.	n. bek.
San Francisco Rush	Williams	11. Nov. '97	n. bek.	angek.
Shadow Warrior	GT Interactive	'98	n. bek.	n. bek.
Silicon Valley (Space Station: S V)	BMG/DMA Design	Winter '97	n. bek.	n. bek.
Sim City 64 (64DD)	Nintendo/Maxis	'98	Mrz. '98	angek.
Sim Copter	Maxis	'98	angek.	n. bek.
Space Circus	Infogames	'98	n. bek.	n. bek.
Space Dynamites	Vic Tokai	n. bek.	angek.	n. bek.
St. Andrews (Golf)	Seta	'97/'98	Im Handel	n. bek.
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo/LucasArts	Im Handel	Im Handel	Im Handel
StarFox 64 (Lylat Wars)	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Okt. '97
Struggle Hard	Imagineer	n. bek.	Herbst '97	n. bek.
Super Mario 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Super Mario 64 II (64DD)	Nintendo	angek.	angek.	angek.
Super Mario RPG 2 (64DD)	Nintendo	angek.	angek.	n. bek.
Superman 64 - The Animated Series	Titus	Mrz. '98	n. bek.	n. bek.
Super Robot Spirits	Banpresto	n. bek.	Dez. '97	n. bek.
Tales of Phantasia 2	Namco	Ende '97	n. bek.	n. bek.
Tamagotchi 64	Bandai/Nintendo	n. bek.	angek.	n. bek.

Spiel	Hersteller			
Tetrisphere	Nintendo/H2O	Im Handel	angek.	angek.
Toukon Road (Add on Disk 64 DD)	Hudson Soft	angek.	angek.	n. bek.
Tomb Raider 64	Core Design	Sommer '98	n. bek.	angek.
Tonic Trouble (Ed)	Ubi Soft	Frühjahr '98	angek.	n. bek.
Top Gear Rally	Kemco/Boss Game St.	Sep. '97	Herbst '97	angek.
Triple Play '98	EA	'98	n. bek.	n. bek.
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim/Iguana	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Turok - Dinosaur Hunter 2	Acclaim/Iguana	Frühjahr '98	angek.	angek.
Turrican 64	Factor 5	'98	n. bek.	n. bek.
Twisted Edge Snowboarding	Kemco/Boss Game St.	angek.	angek.	n. bek.
Unreal (64DD)	GTI	angek.	n. bek.	angek.
Vandal Hearts	Konami	Winter '97	n. bek.	n. bek.
Virtual Chess 64	Titus	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Virtual Pro Wrestling: Battle Royale	Asmik	angek.	Herbst '97	n. bek.
VR Baseball	Interplay	'98	n. bek.	n. bek.
VR Golf	Interplay	'98	n. bek.	n. bek.
War Gods	Williams	Im Handel	angek.	Herbst '97
Wave Race 64	Nintendo	Im Handel	Im Handel	Im Handel
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Williams	Im Handel	angek.	Im Handel
Wayne Gretzky's 3D Hockey 2 ('98)	Williams	18. Nov. '97	angek.	angek.
WCW vs. NWO: World Tour	T.H.Q.	Nov. '97	n. bek.	n. bek.
Wet Corpse	Vic Tokai	'97/'98	n. bek.	n. bek.
Wheel of Fortune 64	GameTek	Winter '97	n. bek.	n. bek.
Wild Choppers	Seta	'97/'98	angek.	angek.
Wonder Project J2	Enix	n. bek.	Im Handel	n. bek.
WWF '98	Acclaim	Frühjahr '98	n. bek.	n. bek.
Yoshi's Island 64	Nintendo	Winter '97	Herbst '97	Dez. '97

DIE RELEASES

Diese Liste ist auf dem Stand vom 6. August 1997. Sollte in einer Spalte „angek.“ stehen, bedeutet dies, daß das betreffende Spiel zwar für das entsprechende Land entwickelt wird, aber ein Veröffentlichungstermin noch nicht feststeht. Steht „n. bek.“ vor einer Spalte, wurde vom Hersteller noch keine Äußerung für ein Release im entsprechenden Land gemacht. Die USA-Flagge bezieht sich auf eine englischsprachige NTSC-Version, die japanische Flagge auf eine NTSC-Version für Fernost (japanische Schriftzeichen). Die deutsche Flagge steht für alle europäischen PAL-Versionen.

LEGEND OF ZELDA 64

Nintendos zweites Maskottchen nach Mario
lernt in der 64-Bit-Welt zu laufen.



Wer mit dem Helden Link in das sagenumwobene Abenteuerland abtaucht, kann ohne weiteres mit Realitätsverlust für mehrere Stunden rechnen

Es kann nur einen Mario geben. Doch das gilt in der Nintendo-Fangemeinde nur in bezug auf Actionspiele. Wenn es um Rollenspiele von Big N geht, gehört Link aus der legendären Serie *Zelda* auf den Götterthron. Das action-orientierte Rollenspiel-epos geht mit *Legend of Zelda 64* in die fünfte Runde. Zwar gab es noch für das CDi zwei Teile, aber in echten Fankreisen zählen diese nicht, da sie erstens nicht von Nintendo produziert worden sind, und zweitens alles andere als gut waren. Der Gedanke, der *Zelda* zu Grunde liegt, ist ein Rollenspiel mit Echtzeitkämpfen in einem riesigen Areal, das es zu erforschen gilt.

Sowohl auf dem NES als auch auf SNES bestachen die Spiele durch die Größe der Territorien, die es so noch nie gegeben hatte, verzwickte Rätsel, extrem viele verschiedene Gegner und eine sehr einfache Spielsteuerung. Der neue Teil, *Legend of Zelda 64*, schließt sich nahtlos an den zweiten *Zelda*-Teil an. Der Held des Spieles, Link, ist jetzt ein bißchen erwachsener, und das sowohl in der Körpergröße als auch im Aussehen. Optisch werden völlig neue Wege beschritten: Aus der Semi-3D-Vogelperspektive wurde eine echte 3D-Umgebung mit verschiedenen, aktiven Kameraperspektiven. Aus dem Hause Nintendo verlaute, daß



Die sehr ausgeklügelte 3D-Engine von *Legend of Zelda 64* dürfte in Sachen Grafik sogar *Super Mario 64* in einigen Punkten noch etwas vormachen

diese 3D-Grafik durch das gesamte Spiel hindurch, also auch in den Kampfsequenzen, aktiv bleiben soll. Unbeschreiblich sind die Augenbewegungen von Link, wenn er einen Gegner entdeckt. Unterm Strich geht man in Fachkreisen davon aus, daß die Optik im Stile von *Super Mario 64* sein soll, wobei aber ein größerer Detailreichtum und wesentlich actionorientiertere Kamerafahrten angenommen werden. Die Kameranähen werden dabei nicht vom Spieler gesteuert werden, sondern vom Programm auf die jeweilige Szene zugeschnitten. Die Icons auf dem Bildschirm werden der *Zelda*-Fangemeinde vertraut vorkommen. Angezeigt wird ▶



Zelda-Fans werden sich mit einem völlig überarbeiteten Kampfsystem anfreunden, das in vielen Punkten komplexer und trotzdem einfacher ist



Kameranähen, die vom Prozessor gesteuert werden, unterstützen den Action-Schwerpunkt, der im neuen *Legend of Zelda* viel stärker vertreten ist



Der Detailreichtum zeigt sich vor allem in den liebevoll in Szene gesetzten Charakteren, denen Link auf seiner Reise durchs Land begegnen wird



Elementar im Spiel sind die waffenstarrenden Auseinandersetzungen mit Hunderten von Monstern, die der Oberschurke gegen Link aussendet

Links Barschaft in Rupien, seine Lebensenergie in Herzform, die Anzahl der vorhandenen Bomben und die aktuell gewählte Waffe. Insider sprechen bei letzterer von Schwertern, Bumerangs, Pfeil und Bogen und Schilden. Die Storyline fußt auf den bisher erschienenen Teilen. Ganon, der ewige Bösewicht und die leibhaftige Verkörperung alles Teuflischen, macht sich daran, die Spielwelt Hyrule zu erobern. Dazu benötigt er aber die Tri-Force, die unglaubliche Zauberkraft in Hyrule. Obwohl er bereits des öfteren von Link besiegt wurde, ist er im festen Glauben, diesmal zu gewinnen. Dazu muß er Prinzessin Zelda opfern, denn nur so kann das Siegel, das die magische Tri-Force bewacht, zerbrochen werden. Natürlich wird Ganon die Prinzessin entführen, und genauso selbstverständlich wird Link ausziehen, um sie zu befreien und Ganon den Garaus zu machen. Doch der Weg zu Ganon führt über zahlreiche Levelbosse, die nicht nur detailliert in 3D umgesetzt werden, sondern auch ihre jeweiligen Stärken und Schwächen haben. So läßt sich zum Beispiel Iron Nac, der von einer dicken Rüstung geschützt wird, nur an bestimmten Körperteilen verletzen. Hier soll eine weitere Neuerung zum Tragen kommen. Schilder, Schwerter und Rüstungen, sowohl von Link als auch von den Gegnern, zeigen ihren gegenwärtigen Zustand durch Farben an. So werden Hitpoints und andere rollenspielübliche Werte als Ziffernangabe überflüssig. Außerdem wird die jeweilige Tageszeit eine Rolle spielen. So braucht Link manchmal den Schutz der Dunkelheit, um gewisse Dinge zu erledigen, und manchmal muß er im normalen Tagesgeschäft agieren. Bisher noch ungeklärt ist, wie Nintendo die Sprache regeln will. *Zelda* lebt nämlich von umfangreichen Dialogen mit Non-Player-Charakteren. Nur durch genaues anhören, bzw. lesen der Texte in den Sprechblasen, sind die vielen Rätsel zu lösen. Zwar zeigte

StarFox 64 bereits, daß die Sprachausgabe auf den Nintendo-Modulen durchaus umfangreich sein kann, aber es wird in *Legend of Zelda* unvergleichlich mehr gesprochen.

Das oben erwähnte Kampfsystem wurde aus den vorherigen Teilen übernommen, bekam aber zu den vier Angriffsrichtungen (vorne, links, rechts, hinten) noch die Möglichkeiten, von oben und von unten zu schlagen hinzu. Die ersten Animationen, die Nintendo bis jetzt zeigte, überzeugten durch sauberes Scrolling und flüssige Bewegungsabläufe der Charaktere, doch was letztendlich aus *Legend of Zelda 64* wirklich wird, bleibt abzuwarten. Aus offizieller Quelle kommen die Informationen bisher nämlich nur spärlich. Die nicht gerade kleine *Zelda*-Fangemeinde wird aber auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen.

Das ausgeklügelte Kampfsystem in 3D und die grafische Umsetzung der Kämpfe wird eine Bereicherung für das Action-Adventure-Rollenspielgenre sein. Zudem kommt das riesige Areal, in dem sich Link bewegen kann.

faninfo

Die Modul-Version, die im November in die Läden in Japan kommen soll, ist jedoch für echte Fans eher als eine Vorabversion anzusehen. Denn eigentlich war *Legend of Zelda 64* als erstes 64DD-Spiel geplant. Mit der Einführung des 64DD wird es dann später eine wirklich umfangreiche Version geben, die auf jeden Fall mit kompletter Sprachausgabe ausgestattet sein wird. ■





Küß mich,
ich bin ein Prinz!

Die ganze Welt der Videospiele im Zeitschriftenformat! neXt Level – jetzt am Kiosk.

PROFIS UND EINSTEIGER INFORMIEREN SICH REGELMÄSSIG DURCH DAS MULTIFORMAT-MAGAZIN neXt LEVEL. MONATLICH WERDEN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN BESPROCHEN, ZAHLREICHE PREVIEWS UND TEST-BERICHTE VERSCHAFFEN EINEN UMFANGREICHEN ÜBERBLICK. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN. NEBEN DER VORSTELLUNG WICHTIGER ZUBEHÖRTEILE WIRD DER LESER ZUDEM MIT TIPS UND TRICKS ZU ALLEN GÄNGIGEN KONSOLENTITELN VERSORGT – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



BOMBERMAN 64



Ein Spieleklassiker meldet sich im
**dreidimensionalen
Gewand zurück**



Das dreidimensionale Gewand, das die Nintendo⁶⁴-Version von Bomberman bekommen hat, wirkt auf den ersten Blick wie eine Frischzellenkur

Zum Spätsommer soll das Kultspiel, das auf fast allen Computertypen und Spielkonsolen umgesetzt wurde, auf dem Nintendo⁶⁴ erscheinen. Das recht einfache Spielprinzip dieses Klassikers gewann vor allem durch den Mehrspieler-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten konnten. Die 64-Bit-Version von *Bomberman* soll sich nun gänzlich vom zweidimensionalen Vorgänger lösen. War es bei bisherigen Versionen noch

so, daß die kleinen behelmten Spielfiguren aus der Vogelperspektive durch die Labyrinth gesteuert werden mußten, so kommt nun echtes 3D zum Tragen. Ähnlich wie in *Super Mario 64* muß der Spieler den Helden durch die Level führen und den Ausgang zum nächsten Stage finden. Dabei werden natürlich alle Features aus den vorherigen Teilen übernommen und auf die neue dreidimensionale Engine übertragen. Zudem sollen zahlreiche neue Optionen

hinzukommen, die das Gameplay wahrscheinlich noch viel spannender machen werden.

Der Bomberman wird zum Beispiel Moves haben, die ausschließlich für die neue 3D-Welt entwickelt wurden. Auch bei den Extras wurde aufgerüstet. So wird es Bomben geben, die aus großer Höhe gezündet werden können, Rough-Bombs, die die doppelte Explosionskraft haben, oder ein Fernzünder, mit dem man Bomben aus sicherer Deckung explodieren lassen kann.

Neu ist auch die Verletzbarkeit des Bomberman im Wasser, die, so Hudson Soft, viele neue Strategien ermöglichen soll. Selbstverständlich werden die Gegner und vor allem die Levelbosse ebenfalls ein komplettes Update bekommen. Durch das dreidimensionale Spielfeld werden so komplexe Aktionen für den Sieg über die Levelbosse notwendig, sei es ein riesiger Vogel, der mit Feueratem gegen den Bomberman angeht, oder ein Monsterfisch, der in einem reißenden Fluß das Floß des Bomberman terminieren will. Der Schwierigkeitsgrad wird im Vergleich zur SNES-Version auf jeden Fall steigen. Es wird einen Vierspieler-Modus geben, doch die Option, daß noch

mehr Spieler über ein Multi-Tap ins Spiel einsteigen können, wurde kürzlich auf der E3-Messe in Atlanta dementiert. Bei Hudson war man sich bisher nicht sicher, inwieweit Nintendo eine solche Peripherie unterstützen wird. Grafisch verspricht Hudson eine vorsichtige Weiterentwicklung der Klassiker für SNES und PC. Weder das niedliche Outfit noch die einfach gehaltenen Formen des *Bomberman* sollen bei der 3D-Konvertierung verloren gehen. Lediglich bei der Objektqualität kann man mit einer deutlichen Aufwertung rechnen.

Bomberman ist ohne Frage ein Klassiker auf allen Systemen. Wen wundert es da, daß Hudson Soft dieses Spielprinzip in die neue, bunte N64-Welt rettet. Das 3D-Update verspricht, die Legende Bomberman weiter am Leben zu erhalten, so daß auch nachfolgende Generationen mitreden können.

Ob der 2D-Klassiker mit auf das Modul kommt, ist zur Zeit noch genauso fraglich, wie die Spielbarkeit von *Bomberman 64*. Aber bis jetzt hatte Hudson immer einen guten Riecher für ausgewogenes Gameplay. Schließlich sind ganze Generationen von Spielern mit dem Klassiker *Bomberman* groß geworden. ■



Neue Bomben-Versionen und viele Detaillösungen sollen das Gameplay von Bomberman 64 den nachfolgenden Generationen schmackhaft machen



Der Einspieler-Modus wird bestimmt von der 3D-Engine profitieren. Wie es jedoch im Multiplayer-Betrieb aussieht, wird erst die fertige Version zeigen

QUAKE 64

Die 3D-Engine

fordert die Hardware des N64

bis zur Belastungsgrenze



Gefährliche Fallen und bizarre Waffen sind neben der echten 3D-Engine die elementaren Features, die Quake 64 von ähnlichen Shootern abhebt



Schnelle Gegner, wie dieser Drache, sind im Normalfall auch nur mit schnellfeuernden Waffen, wie der Nailgun, wirklich sinnvoll zu bekämpfen

Quake von id Software gilt, obwohl es in Deutschland indiziert ist, als Meilenstein für Deathmatch- und Multiplayer-Standards über das Internet. Was das Spiel vor allem von anderen First-Person-Shootern abhebt, ist der radikale und kompromißlose Einsatz von echtem 3D. Als die PC-Version im Sommer letzten

Dungeons zum gigantischen Levelboss führt. Die Stages sind bestückt mit Fallen und Rätseln, außerdem haben die Gegner eine sehr gute künstliche Intelligenz. Dadurch kommt es gelegentlich schon mal vor, daß sich zwei Monstergattungen, die sich nicht ausstehen können, gegenseitig zerfleischen, während der Spieler sich das Scharmützel seelenruhig von einer sicheren Position aus ansieht. Durch die echte 3D-Engine bekommt das Spiel ein wesentlich realistischeres Gameplay, das dem Spieler erlaubt, sich frei zu bewegen und auch über große Distanzen Scharmützel mit Gegnern anzufangen. Mit insgesamt sieben verschiedenen Waffen kann sich der Spieler durch die Level metzeln. Von einer Axt bis hin zum Raketenwerfer ist so ziemlich alles dabei, was das Shooter-Herz begehrt. Durch die Indizierung der deutschen PC-Version im vergangenen Jahr wird man seitens Midway davon absehen, die Nintendo⁶⁴-Version offiziell auf den deutschen

Markt zu bringen. Jedoch besteht ja immer noch die Möglichkeit, eine Import-Cartridge, zum Beispiel aus Österreich (PAL) oder den Vereinigten Staaten (NTSC) zu bekommen. Midway orientiert sich an der 3Dfx-Voodoo-Version, die als GLQuake in die Läden gekommen ist. Diese Variante wurde speziell

für die 3Dfx-Grafikkarte entworfen und besticht durch einen wesentlich rascheren Bildaufbau. Neue Level oder Monster wird man in Quake 64 zwar vergeblich suchen, aber dafür wird die Grafik natürlich N64-gerecht mit Anti-Aliasing und Mip-Mapping aufge-

Gruppe Nine Inch Nails) wird die N64-Version gegenüber dem Original Abstriche machen müssen. Daß es einen Mehrspieler-Modus wie beim Genrevetter Hexen 64 geben wird, ist mehr als unwahrscheinlich, aber id Software ist immer wieder für eine Überraschung gut. In welchen Disziplinen Quake 64 dem PC-Original von 1996 wirklich überlegen sein wird, kann im November nachvollzogen werden. Dann sollen zumindest in den USA die ersten Cartridges ausgeliefert werden. ■

In Spielerkreisen hat id Software weltweit einen makellosen Ruf. Selbst in Deutschland, wo bis jetzt alle Spiele der Firma indiziert oder beschlagnahmt wurden, boomt die Firma. Parallel zu Quake 64 sitzen die Programmierer derweil an Quake 2 für den PC.

Jahres erschien, gab es nur eine einhellige Meinung: „Ein riesiger Schritt nach vorne im 3D-Bereich.“ Quake 64 entführt den Spieler in ein satanisches Horrorszenario, das mit Hunderten von Monstern bestückt ist und durch düstere



Die Fülle der verschiedenen Monstergattungen sucht seinesgleichen



peppt werden. Wesentliche Verbesserungen wird es auf jeden Fall bei den transparenten Wassereffekten und Schattenwürfen geben, die für das N64 ja eine Art Heimspiel sind.

Quake 64 wird zudem von Nintendos Analogstick profitieren, mit dem die Bewegungen und das Zielen in den Dungeons noch exakter möglich sein werden. Lediglich beim Sound (der Soundtrack kam von der Indie-



Der Granatwerfer ist denkbar ungeeignet gegen schwebende Geister



Dieser Riesent Teddy reagiert allergisch auf die abgesagte Schrotflinte

MISSION: IMPOSSIBLE

Auf den Spuren von Tom Cruise in einer gefährlichen Mission

Nachdem das Kinoremake der Serie *Mission: Impossible* weltweit eingeschlagen hat, kommt noch diesen Winter aus dem Hause Ocean die Umsetzung für das N64. Dabei will man sich im Großen und Ganzen an die Handlung des Kinofilms und der Serie halten.

Selbst wenn die Screenshots aussehen, als wäre mit *Mission: Impossible* ein weiterer *Doom*-Klon im Anrollen, so trägt der Schein in diesem Falle immens. Elementar beteiligt am Spielgeschehen um den Helden Ethan ist die Engine für künstliche Intelligenz namens SUUL. Die im französischen Mutterhaus Infogrames entwickelte Engine bringt in diesen Bereich mit Sicherheit frischen Wind, der zahlreiche Nachahmer finden wird. Zwar wird immer noch mit einer Art Baukastensystem für die Aktionen und Reaktionen der Nicht-Spieler-Charaktere gearbeitet, aber durch eine neue Technik lassen sich die Teile je nach Situation zu logischen Ketten von Aktionen zusammenschließen. Dadurch soll jeder Level immer wieder unter neuen Vorzeichen spielbar sein. Auch bei den Aktionen des Spielers ist Komplexität angesagt. Wer sich wie in *Doom 64* oder *Hexen 64* einfach seinen Weg durch die Level freischießen will, wird nicht sehr weit kommen.



Elementares Merkmal an Mission: Impossible wird die künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Charaktere. Die Engine wurde eigens dafür entwickelt

Trickreiches Agieren mit Personen und den Items, die der Spieler auf seinem Weg durch die Level trifft bzw. ergattert, ist das Maß der Dinge. So hat zum Beispiel der Plastiksprengstoff eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten. Ob man nun Türen damit aufsprengt, simple Sprengfallen baut oder trickreich einem unliebsamen Gegner eine Ladung unter seinen Drink klebt, der Phantasie sind

keine Grenzen gesetzt. Die Interaktion mit den Nicht-Spieler-Charakteren nimmt streckenweise sehr reale Formen an. So muß Ethan im ersten Level zum Beispiel eine Einladung in die Finger bekommen. Er weiß auch, wer sie hat, aber leider steht im gleichen Raum eine Wache, und zudem ist der Inhaber des begehrten Papiers nicht gewillt, die Einladung freiwillig heraus-

zurücken. So muß der Spieler erst einmal die Situation beobachten. Erst nach einer längeren Observation ergeben sich so bestimmte Augenblicke, in denen man sich die Einladung unbemerkt aneignen kann.

Selbstverständlich muß der Spieler auch Leute um die Ecke bringen oder zumindest aus dem Verkehr ziehen. Dies ist unbedingt erforderlich, da Ethan regelmäßig in neue Identitäten schlüpfen muß. Zu Beginn ist er nämlich in einer mißlungenen Undercover-Mission unterwegs und wird ab dann von jedem gesucht, auch von den eigenen Leuten. Alles in allem soll *Mission: Impossible* eine Mischung aus First-Person-Action, Strategie- und Rollenspiel werden. Ob Ocean das hohe Ziel erreicht – und das mit einer brauchbaren Grafik und einer vernünftigen Sprachausgabe – wird man im Spätherbst sehen. Die ersten Veröffentlichungen zum Spiel lassen auf jeden Fall nicht nur bei Genre-Fans eine Menge Neugierde aufkommen. ■

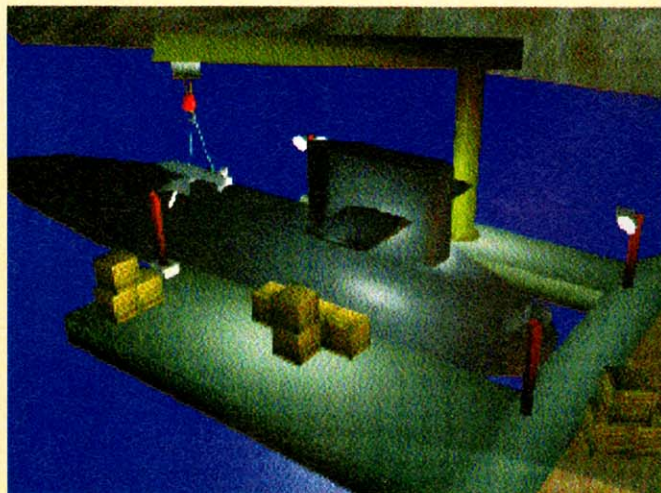
Sollte Ocean die geplante künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Charaktere umsetzen können, dürfte so manches Software-Haus große Augen machen. Das Gameplay von Mission: Impossible klingt sensationell. Vor allem die Spielteufe ist enorm.



Die Szenarien der Story sind mit extrem vielen Details ausgestattet



Zum Überleben muß der Held auch mal in andere Identitäten schlüpfen

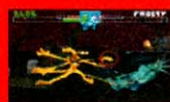


Die Spielteufe wird wahrscheinlich nur noch von der Grafik geschlagen



Auf dieser Party kommt die Dialogstärke voll zum Tragen

CLAYFIGHTER 63 1/3



Eine spaßige Prügelorgie
zwischen lustigen Knetmännchen

Zu den wenigen Neuerscheinungen zählt in diesem Jahr auch Interplays jüngster Aufguss der *Clayfighter*-Serie. Die SNES-erprobten Knetmännchen konnten bereits in zwei Prügelspielen Erfolge verbuchen und sind laut Aussage des Chefentwicklers Jeremy Airey nun, dank der Technik des N64, bereit, in einem Spiel aufzutreten, „wie es eigentlich immer geplant war“. Doch im Grunde hat sich am Gameplay nicht viel verändert. *Clayfighter 63 1/3* präsentiert sich auf den ersten Blick als ein normales 2D-Beat-'em-Up mit ausgefallenen Charakteren. Mittels der L- und R-Buttons können die Fighter zur Seite ausweichen und sich somit auf einem dreidimensionalen Spielfeld bewegen.

Eine technische Innovation im Bereich der Prügelspiele darf man von Interplays *Clayfighter 63 1/3* nicht erwarten. Der wirklich witzige Humor wirkt jedoch erfrischend zwischen den bierernsten Prügelorgien anderer Hersteller. Die Umsetzung vom SNES scheint den Programmierern zu gelingen.

Die erste Betaversion aus dem Hause Interplay, die unsere Redaktion kürzlich erreichte, war zu großen Teilen bereits spielbar. Der Quantensprung erfolgt erwartungsgemäß primär im grafischen Sektor. Jeder der zwölf Kämpfer wurde liebevoll aus Knetmasse modelliert, elektronisch verarbeitet und daraufhin im Stop-Motion-Verfahren animiert. Teilweise wurde auch mit Morphing-Effekten gearbeitet, die bei Blob, einem grünen Schleimklumpen, besonders gut zur Geltung kommen. Der ausgesprochene Lieblingscharakter der Redaktion wechselt für jeden ausgeführten Move seine Gestalt. Sein Repertoire reicht dabei von herausschnellenden Augen über ausschlagende Pferderücken bis hin zu Verwandlungen in Preßlufthammer und Wanderschuhe. Auch bei den anderen Fighters sparten die Entwickler nicht mit ihrem untrüglichen Sinn



Die *Clayfighter*-Version für das Nintendo⁶⁴ hat einen 3D-Part spendiert bekommen. Ausweichen in die Tiefe des Raumes ist jetzt möglich



Die *Special-Moves* der außergewöhnlichen Knetmännchen werden auch nach längerem Spielen immer noch für zahlreiche Überraschungen gut sein

für Humor und persiflierten ganz nebenbei Genregrößen wie *Street Fighter* und *Killer Instinct*. Hinter den SNES-Veteranen Bad Mr. Frosty, Blob, Bonker und Hoppy müssen sich die Neulinge nicht verstecken. Da wäre zum Beispiel der drahtige Karateka Kung-Pow, dessen Handkantenschläge mächtig Eindruck schinden. Zur Not bedient er sich auch eines Woks, um feindliche Attacken abzuwehren oder nutzt sein Stäbchenbesteck dazu, dem Kontrahenten in die Augen zu stechen. Selbstverständlich verlaufen alle Kämpfe unblutig, um so mehr Wert legte man auf den Spielwitz. Auch die lebendige Freiheitsstatue sowie die anderen Fighter geizen nicht mit ihren ganz speziellen Eigenschaften, um zu siegen und den Spieler bei guter Laune zu halten. Besonders gelungen ist

die Spezialattacke des Elvis-Charakters, der seine Haartolle wie eine Peitsche wirbeln lassen kann. Über weite Strecken erinnern die wild morphenden Figuren an die klassischen Cartoons aus den Produktionen von Walt Disney und Tex Avery der 40er und 50er Jahre.

Clayfighter 63 1/3 ist für den Herbst dieses Jahres angekündigt. Neben den bisherigen Genrevertretern hat Interplays Titel gute Erfolgchancen, da mit den witzigen Knetfiguren die von Nintendo angestrebte Hauptzielgruppe vortrefflich bedient wird. Aber auch ältere Spieler werden wahrscheinlich ihren Spaß an dieser lustigen Comic-Prügelei haben. Ob jedoch eine hohe Langzeitmotivation im Stile von *Killer Instinct Gold* in *Clayfighter 63 1/3* steckt, bleibt abzuwarten. ■



Selbst die Karateka bekommen in dieser Persiflage ihr Fett weg



Die Freiheitsstatue muß gerade ordentlich einstecken können



Dieser Tiefschlag geht eindeutig in Richtung absolute Unsportlichkeit



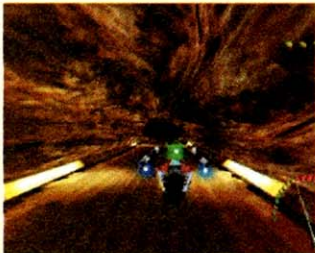
Das Verwandlungsgenie Blob wurde zum Redaktionsliebling gekürt

EXTREME-G



Motorradrennen

auf den Spuren des Klassikers
wipEout



**Geschwindigkeit pur verspricht
Probes neuestes Werk fürs N64**

Extrême-g wird ein futuristisches Rennspiel, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig über zwölf achterbahnähnliche Strecken jagen können. Die Racer sind Science-Fiction-Motorräder, die mit allerlei Waffen und Panzerung vollgepackt sind. Den ersten Testspielen der Betaversion nach zu schließen, hat sich Probe dabei auf ein exzellentes Rendering in Sachen Details und Texturen verstanden. Die Szenarien der Renn-Tracks sollen genauso abwechslungsreich werden wie die Streckenführung. Von Minenschächten über Abflußrohre bis hin zum graffiti-überladenen Großstadtschungel, wird es eine Menge an Details zu entdecken geben. Vor allem aus der First-Person-Perspektive wird mit Sicherheit das gleiche Schwindelgefühl wie in einer Achterbahn vorherrschen, zumal Loopings, Steilkurven und Korkenzieherpassagen bei *Extreme-g* eher zur Alltäglichkeit gezählt werden können. Damit die Möglichkeiten des N64 auch wirklich ausgenutzt werden, sollen zahlreiche Unterwasserpässagen, Lavasümpfe, Steinschläge, Sand- und Partikelstürme für optische Abwechslung sorgen. Insgesamt werden acht reguläre



Zwölf achterbahnähnliche Strecken stehen bei Extreme-g auf dem Spielplan. Schnelles Scrolling und jede Menge Extrawaffen sollen für den letzten Kick bei Freunden des Genres sorgen. Im November ist der Release geplant

und vier versteckte Bikes anwählbar sein, die sich in Beschleunigung, Geschwindigkeit, Handling, Panzerung und Bewaffnung unterscheiden. Bei letzterem verspricht Probe einiges an Ausgefallenem. So wird es Swap Missiles geben, die die Kontrollen des Getroffenen für einige Zeit spiegelverkehrt verändern oder Phosphor-Flares, die alle folgenden Gegner für kurze Zeit blenden. Selbstverständlich sind auch Extras auf den Strecken verstreut. Dort reicht die Palette von Unsichtbarkeit bis zum Turbo. Völlig neu ist das Warp-Extra, das dem Besitzer erlaubt, Warp-Tunnel zu bestimmen. Diese können sowohl als Abkürzung als auch als

Gegnerfalle eingesetzt werden, wenn man den Ausgang zum Beispiel direkt vor eine Wand setzt. Als Grundausrüstung werden pro Motorrad zwei Waffen zur Verfügung stehen. Dieses Arsenal soll dann beliebig durch Extras aufgestockt werden können. Sicher mag *Extreme-g* keine Innovation in Sachen Gameplay sein, aber die Mischung aus Ataris *S.T.U.N. Runner* und Psygnosis' *wipEout* wird eine exzellente Grafik sowie zahlreiche neue und viele verbesserte Features bekommen. Acht Fahrerperspektiven sind wählbar, außer dem genreüblichen Techno soll es Klassik und Trip Hop geben, und

es werden drei Spielmodi zur Verfügung stehen (Battle-Mode, Single-Race-Mode und Multiplayer-Mode). Zusätzliche Online-Kommentare stehen außerdem auf dem ausführlichen Programmplan. Vor allem der Vierspieler-Modus über den viergeteilten Splitscreen wird *Extreme-g* wahrscheinlich zu einem Dauerbrenner für Rennfans machen. Probe verspricht dabei eine größere Detailfülle und ein noch schnelleres Scrolling als bei *Mario Kart 64*. Die erste spielbare Version hatte zwar noch keine Spezialeffekte zu bieten, beeindruckte aber durch schwindelerregendes Tempo. ■



Der Hauptprogrammierer der Probe-Crew hat sich bereits einen guten Namen in der Branche und speziell im Renngenre durch Kemco's *Top Gear*-Reihe und die Lotus-Serie gemacht. Also besteht durchaus eine begründete Hoffnung auf einen echten Rennhit für das Nintendo⁶⁴.

TOP GEAR RALLY

Bewegungsfreiheit
wird bei Boss Game Studios
groß geschrieben



Boss Game Studios haben sich für Top Gear Rally viel vorgenommen. Die Liste der geplanten Features klingt wie der Wunschzettel vieler Racing-Fans

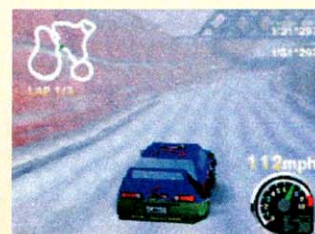
Nach den zwei Flops für das N64 im Renngenre sitzen Boss Game Studios an einem vielversprechenden und längst überfälligen Vertreter in diesem Bereich. Außer Wave Race 64 und – mit Abstrichen – Mario Kart 64 gibt es derzeit kein wirklich gutes Rennspiel für Nintendos neue Konsole. Weder Cruis'n USA noch Human Grand Prix konnten in Sachen Gameplay und Grafik überzeugen.

Sollte es den Entwicklern wirklich gelingen, trotz komplexer Renn-Tracks absolut auf Streckenbegrenzungen zu verzichten, wäre das ein Novum im Videospielbereich. Zwar gab es schon ähnliches für die PSX, aber die Pisten waren dabei enorm kurz.

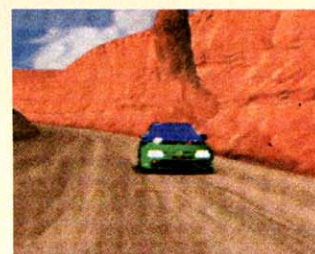
Top Gear Rally könnte das lang erwartete Spiel für Fans des Genres werden. Die Liste der Features liest sich wie ein Wunschzettel der Rennfahrer-gemeinde. Unterschiedliche Wetterbedingungen, neun plus zwei versteckte Fahrzeuge, zehn jeweils einzigartige Strecken, keine seitlichen Streckenbegrenzungen wie in Ridge Racer & Co., drei Spielmodi, Fahrzeugbeschädigungen, umfangreiche Fahrzeug-Setup-Optionen, vier Perspektiven, ein Zweispieler-Modus und die Unterstützung des Rumble Paks werden enthalten

sein. Die zehn Strecken sind in jeweils einem anderen Szenario angesiedelt, so daß es immer wieder Neues zu entdecken gibt. Dies ist vor allem deshalb interessant, weil sich der Spieler frei bewegen kann und nicht durch Streckenbegrenzungen auf dem vorgegebenen Track gehalten wird. Abzweigungen, Sprünge, Wasserdurchfahrten, verschiedene Fahrbahnoberflächen und versteckte Abkürzungen werden bei den umfangreichen Rennpisten für viel Raum zum Experimentieren sorgen.

Die Rennkurse sollen außerdem im Verlauf des Spieles auch spiegelverkehrt befahrbar sein. Zudem kommen noch neun plus zwei versteckte Wagen, die sich in den rennüblichen Fahrzeugeigenschaften (Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling und Bremse) unterscheiden. Boss Game Studios entwickeln übrigens für Japan eine eigene Version, bei der vor allem japanische Fahrzeuge, wie zum Beispiel der Honda Civic oder der Toyota Celica zum Einsatz kommen. Die US-Version, die später auch für Europa bestimmt ist, soll mit Porsche, Ford und Konsorten ausgestattet werden. Interessant dürften auch das Setup-Feature und die Repair-Funktion werden, da die Fahrzeuge bei Crashes und zu heftigen Sprüngen auch Schaden nehmen können.



Die drei Spielmodi (Season-, Practice- und Arcade-Mode) orientieren sich an Mario Kart 64. Von Daytona USA hat Top Gear Rally die Fahrerperspektiven (In-Car mit und ohne Motorhaube und zwei Verfolgeransichten) bekommen. Die ersten Screenshots und Animationen lassen auf jeden Fall die Rennfahrerherzen schon ein bißchen höher schlagen. Auf einen Vierspieler-Modus mußten die Entwickler leider verzichten, da die sehr detaillierten Strecken, Objekte und Fahrzeuge extrem viele Polygone benötigen, was bei einem Vierspieler-Splitscreen im Stile von Mario Kart 64 zu einer endlosen und unspielbaren Ruckelarie oder zu einer ständigen 'Turok-Nebelfahrt' werden würde. Kurz gesagt: Es würde die Hardware des Nintendo⁶⁴ schlichtweg überfordern. ■



Grafisch scheint das Spiel ein echter Leckerbissen zu werden



Die Witterung wird eine sehr wichtige Rolle im Spiel übernehmen



Wenn im Herbst die ersten Import-Versionen nach Europa kommen, wird sich zeigen, wie gut die Programmierer die N64-Hardware ausnutzen konnten

LAMBORGHINI 64

Die schnellsten Sportwagen der Welt
stehen zum Start bereit

Titus hat, im Gegensatz zu vielen langfristigen Vorankündigungen zahlreicher anderer Hersteller, mit *Lamborghini 64* einen echten Schnellschuß hingelegt. Erst im späten Frühjahr zeigte die Firma erste Screenshots aus dem Rennspiel, das eine Mischung aus viel Arcade und ein wenig Simulation werden soll. Dabei hat *Lamborghini* für das N64 außer dem Namen so gar nichts mehr mit dem Vorgänger für das SNES gemeinsam.

Mit acht verschiedenen Fahrzeugen kann man auf fünf Strecken gegen Gegner oder die Uhr antreten. Ähnlich wie in *Cruis'n USA* sollen unter Umständen die Fahrzeuge aus dem computergesteuerten Straßenverkehr ebenfalls per Cheat anwählbar sein. Zudem wird es verschiedene Wetterverhältnisse geben. Von Sonne über Regen und Schnee, bis hin zu Nacht und Nebel wird alles vertreten sein. Was für das Wetter recht ist, ist für die Streckenverhältnisse billig. Dort gibt es nicht nur trockenen Asphalt, sondern auch Schlamm- und Sandstrecken. Ein weiteres Feature werden die interaktiven Boxenstopps, die auch während eines Rennens zahlreiche Fahrzeugabstimmungen zulassen. Damit man trotz der vielen Arcade-Features einen Simulationseffekt erreicht, wurden die acht Luxus-sportwagen mit den originalen Fahrzeugeigenschaften ausgestattet. Anwählbar sollen sein: der Lamborghini Diablo, der Lamborghini Countach, der Ferrari Testarossa, der Porsche 911, der Bugatti LB sowie drei weitere Bugattimodelle. Im Gespräch waren auch der Porsche 959 und der Ferrari F50. Als Fahrerperspektiven stehen die klassischen zwei zur Verfügung (Cockpit und Verfolgerperspektive). Damit die Steuerung leicht von der Hand geht, setzt Titus auf den Analogstick. Als logische Konsequenz werden Mad Catz und Per4mer Wheel unterstützt. Besonderen Wert legt Titus bei der Programmierung auf die exakten Fahrzeugeigenschaften, eine



Acht der schönsten Luxus-sportwagen werden in *Lamborghini 64* bereitstehen – vom Namensgeber Lamborghini über Porsche bis hin zu Bugatti



Trotz vieler Arcade-Features will Titus die exakten Fahrzeugphysiken der Sportboliden umsetzen. Tuning in der Boxengasse ist fester Spielbestandteil



genaue Kollisionsabfrage und das Streckendesign, das mit zahlreichen Abzweigungen bestückt werden soll.

Erstauschlagend ist die Zahl der Rennmodi. Statt der üblichen drei will man bei *Lamborghini 64* mit fünf Spielmodi auftrumpfen. Der Arcade-Mode bietet ein Rennen gegen die Uhr mit zahlreichen Checkpoints, im Tournament-Mode wird ein klassisches Rennen gegen Gegner gefahren. Der Championship-Modus bietet das Tournament über alle Strecken um Punkte an. Im Time Trial geht es auf Zeitenrekordjagd. Außerdem soll ein versteckter Modus enthalten sein, über den Titus aus Konkurrenzgründen zur Zeit noch nichts verlauten lassen möchte. Eine Erweiterungsdiskette für das 64DD mit vielen neuen Strecken auf anderen Terrains und einem

Titus war zu Amiga- und C64-Zeiten eine feste Größe im Spiele-Business. Nach einigen Flops für das SNES war es lange Zeit ruhig um die Company. Jetzt meldet sie sich mit einem Klassiker in neuem Gewand in die Welt der Videospiele zurück.

vergrößerten Arsenal an Luxus-schlitten ist das erklärte Ziel der *Lamborghini-64*-Programmierer. Als weitere Hardware-Unterstützung ist das Rumble Pak angekündigt. ■



Die Zubehörwelle kommt ins Rollen

Nicht nur **Spielehersteller** steigen voll in das Geschäft um **Nintendos 64-Bitter** ein.

Auch die **Zubehörindustrie** will am **neuen Boom** mitverdienen. Zahlreiche Hersteller versuchen mit **Speicherkarten, Joypads und Kabeln** die Kassen klingeln zu lassen.

Super Pad 64 Plus

Das asymmetrische Design des *Super Pad 64 Plus* von InterAct hat optisch fast gar nichts mit dem Originalpad von Nintendo gemein. Der mittlere Haltegriff wurde wegrationalisiert. Dafür sind jetzt Analog- und Digitalstick auf den etwas großzügiger bemessenen rechten Griff gewandert. So entfällt lästiges Umgreifen, und der Spieler hat jederzeit volle Kontrolle über das Spielgeschehen. Leute mit kleinen Händen werden jedoch bei längerem Spielen ein leichtes Verkrampfen der rechten Hand in Kauf nehmen müssen, da der Z-Button weit vorne am Pad liegt und mit dem rechten Mittelfinger bedient werden muß. Der Hebelweg des Analogsticks ist ein wenig länger als beim Original ausgefallen.

Erfreulich ist auch, daß die vier C-Buttons in Größe und Position an den A- und den B-Button angepaßt wurden. Lediglich bei Spielen, die gleichzeitig Analog- und Digitalpad benötigen, ist das Pad unbrauchbar. Ansonsten ist das *Super Pad 64 Plus* Menschen mit normal großen Händen ans Herz zu legen. Zu den Standardkontrollen gibt es außer dem Slot für das Controller Pak eine Zeitlupen- und eine Dauerfeuerfunktion. Der Preis liegt bei 60 DM (ohne Zeitlupen- und Dauerfeuerschalter 50 DM) und es ist überall im Fachhandel zu haben.



Arcade Shark

Wer nicht ständig das Pad in der Hand halten möchte, sollte einmal einen genaueren Blick auf den *Arcade Shark* von InterAct werfen. Das robuste Gerät steht auf einer soliden Metallplatte mit rutschfesten Gummipoppen und bietet eine ideale Steuerung, die schon fast an die eines Spielautomaten aus der Spielhalle herankommt. Die Buttons sind ebenfalls sehr solide

und halten auch einem Stakkato stand. Die Anordnung der Buttons ist jedoch nicht für jedes Spiel tauglich, da die Z- und R-Knöpfe über den A-, B- und C-Knöpfen angeordnet sind. Kombinationen sind so nur mit einiger Fingerakrobatik machbar. Das metallische Gewinde macht es möglich, daß der Stick vom Analog- auf das Digitalpad geschraubt werden kann. Insgesamt wirkt die Steuerung jedoch ein wenig schwammig. Der *Arcade Shark* kostet rund 100 DM, besitzt einen Slot für das Controller Pak und empfiehlt sich vor allem für Shoot- und Beat 'em-Ups.



Memory Cards und Controller Paks

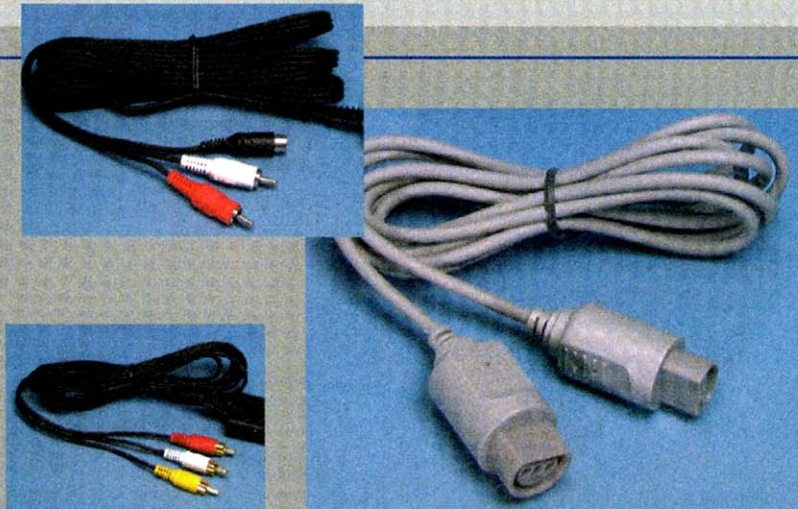
Was nützt einem der höchste Spielstand, wenn man ihn nicht abspeichern kann. Zwar unterstützen zahlreiche Spiele die Speichermöglichkeit auf der Cartridge, aber eben nicht jedes hat diese Funktion. So oder so wird der N64-Besitzer nicht um ein Controller Pak oder eine Memory Card herumkommen. Das Original Controller Pak von Nintendo kostet im Handel um die 40 DM. Aber auch die Zubehörindustrie bietet Alternativen an. Die Memory Cards sind ca. 10 bis 20 DM teurer, dafür können sie aber auch die vierfache Menge an Spielständen verkraften. Die

Memory Card aus dem Hause Speed/Blaze kostet 50 DM, und die von InterAct schlägt mit 60 DM zu Buche. Bei beiden Modellen kann per Schiebeschalter die jeweilige Einheit angewählt werden. Nur eingeschränkt zu empfehlen ist die Karte von Datel für ca. 60 DM. Dort kann zwischen den Einheiten per Druckknopf gewechselt werden, jedoch unterstützen nicht alle Spiele diese Technik.



Kabelsalat

Für ca. 30 DM kann sich ab sofort jeder Spieler eine 2,50 m lange Joypad-Verlängerung zulegen. Sollte ein S-VHS tauglicher Monitor oder Fernseher vorhanden sein, besteht die Möglichkeit, das mitgelieferte Anschlußkabel gegen ein S-VHS-Kabel auszutauschen. Dabei stehen zwei Alternativen zur Auswahl, zum einen wird das Kabel als Hosiden-Stecker-Variante angeboten, und zum anderen gibt es die Chinch-Stecker-Variante. Beide Kabel kosten ca. 50 DM und sind in jedem gut sortierten Fachhandel zu haben.



Fire Adapter

Die Probleme sind immer die gleichen. Schon vom SNES kannte man das Elend mit den Cartridge-Größen. Der *Fire Adapter* von speed! bietet sich für Besitzer von US- und Japan-Konsolen an. Das Gerät wird einfach in den Modulschacht

gesteckt, und dann können sich auf den Importkonsolen auch europäische Cartridges problemlos spielen. Wer die Ausgabe für den *SFX64-Adapter* scheut, muß für den gleichen Effekt seinen Modulschacht mit der Feile vergrößern.



N64-Adapter



Wer sich mit seiner deutschen Konsole auch auf dem Weltmarkt mit Spielen versorgen möchte, kommt um einen Adapter nicht herum. Der Schweizer Versandhandel GT Elektronik bietet den ersten Adapter dafür an. Wie schon beim SNES-Adapter ist das Zubehörteil mit zwei Slots versehen. An der Oberseite wird ein Originalmodul eingesteckt, und im seitlichen Slot wird die Import-Cartridge angeschlossen. Der Security-Chip im N64 holt sich die Länderkennung aus dem oberen Spiel, startet aber das Import-Game. Der Adapter ist mit allen N64-Varianten

kompatibel und kostet ca. 80 DM. Jedoch laufen einige Import-Spiele nur ohne Ton oder stürzen sogar ab. Bisher bekannt ist dieses Problem bei Importen von *Mario Kart 64*, *Wave Race 64* und *Wayne Gretzky's 3D Hockey*. Beim umgekehrten Weg (ausländische Konsole und deutsche Cartridge) gibt es keine Probleme. Die englische Firma Fire arbeitet derzeit an einer verbesserten Version, damit auch deutsche Konsolen importierte Spiele verarbeiten können. Angekündigt war das Zubehörteil für den Spätsommer diesen Jahres.

Test
Action

Fox McCloud ist zurück

LYLAT WARS

LANGE JAHRE WAR ES STILL UM FOX MCCLOUD UND SEINE TIERISCHEN KUMPANE. NACH DEM FAMOSEN DEBÜT DES WELTRAUMHELDEN AUF DEM SNES WAR LANGE ZEIT EIN ZWEITER TEIL IN AUSSICHT. DOCH SHIGERU MIYAMOTO UND SEINE TRUPPEN BRAUCHTEN 64 BIT, UM DER WELTRAUMOPER NEUES LEBEN EINZUHAUCHEN. AUS REIN RECHTLICHEN GRÜNDEN WURDE AUS STARFOX 64 ÜBRIGENS LYLAT WARS.

Vor allem die Bereiche Grafik und Sprachausgabe stellen alles für das N64 bisher dagewesene in den Schatten. Daß dieses komplexe Spiel auf eine Cartridge paßt, grenzt schlichtweg an ein Wunder



Gemeinsam mit Slippy, Falco und Peppy macht sich Fox McCloud daran, seinen Heimatplaneten Corneria vor den Schergen des bösen Affengenerals Andross zu schützen

Vor exakt vier Jahren überraschte Nintendo mit einer revolutionären Neuerung Super Nintendo-Spieler aus aller Welt. Von der englischen 3D-Kultschmiede Argonaut entworfen und von Nintendo in die Tat umgesetzt, sprach die Videospielsbranche vom Super FX. Der kleine clevere Helferchip sollte dem SNES den Eintritt in die schöne neue Welt der 3D-Polygone beschern und die Konkurrenz in Angst und Schrecken versetzen.

Doch keine Hardware-Revolution ohne entsprechende Software. Auf der Januar-CES in Las Vegas präsentierte Nintendo mit viel Pomp den neuesten Helden aus der Hitfeder Shigeru Miyamotos: StarFox Fox McCloud. Als Anführer einer Verteidigungsstaffel von Raumjägern mußte das furchtlose Fuchsgeschwader dem Affenbösewicht Andross das Fürchten lehren und den Heimatplaneten Corneria retten.

StarFox bestach neben der damals neuen 3D-Grafik durch brillante Spielbarkeit und reihenweise neue Ideen im Shoot 'em-Up-Genre – Miyamoto hatte seinen eigenen Krieg der Sterne inszeniert. Zwei Jahre später, im Januar 1995, zeigte Nintendo auf der CES den zweiten Teil des Spektakels – mit Hilfe eines schnelleren FX-Chips sollte der drohenden 32-Bit-Gefahr Paroli geboten werden. Doch wie so oft in Nintendos Geschichte kam

alles anders: StarFox 2 verschwand von der Erdoberfläche und ward nie wieder gesehen. Doch Fox McCloud tauchte wieder auf. Schon auf der ersten Präsentation des N64 in Japan Ende 1995 wurden erste Ausschnitte aus StarFox 64 gezeigt, ließen jedoch Ballerfans, angesichts allzu schlichter Grafik und mit viel Nebel gespickt, kalt. Erst auf der Shoshinkai-Messe im November 1996 in Tokyo wurde StarFox 64 in einer fast fertigen Version gezeigt – und begeisterte die Massen mehr noch als Mario Kart 64. Bei dieser Gelegenheit ließ Nintendo dann auch den Vorhang für das neueste Gimmick fallen, das Rumble Pak. Mit rappelem Force Feedback gerüstet, konnte sich die Redaktion jetzt, ein halbes Jahr später, endlich mit dem japanischen StarFox 64 auf in den Kampf stürzen und die Frage klären, ob Nintendo ein weiterer Software-Meilenstein geclückt ist.

Das Spiel:

Wer von Lylat Wars (StarFox 64) die lang erwartete Fortsetzung des ersten Teils auf dem SNES erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Offensichtlich war Shigeru Miyamoto mit der 16-Bit-Inkarnation der Abenteuer seines Fuchses nicht ganz zufrieden – Lylat Wars ist also keine Fortsetzung, sondern das Fox McCloud, wie es ursprünglich im Kopf des Maestro herumspukte. Recht vertraut wird Kennern des Originals daher auch die Geschichte vorkommen: Der böse Affengeneral Andross bedroht mit seinen Schergen den Heimatplaneten der 'Guten', Corneria. StarFox und seine Truppe patrouillierten als eine Eingreiftruppe im Dienste des Guten mit ihrem Mutterschiff 'Great Fox' durch die Weiten des Alls, als eine Nachricht von Corneria eintrifft: Der Planet wird angegriffen, Hilfe ist gefordert. In brilliant choreographierten, filmreifen 3D-Sequenzen wird die

Geschichte erzählt und gezeigt, wie Fox McCloud und seine Geschwaderkumpane Slippy, Falco und Peppy zur Rettung Cornerias starten. Nachdem die Hauptdarsteller in Bild und Wort eingeführt wurden, beginnt über Wasser die beeindruckendste Effekt-Schlacht der Videospielgeschichte: Kaum hat man sich vom Anblick der Spiegelungen im Wasser erholt, peitschen schon die ersten Laser durch das aufgewühlte Wasser auf die Gegner zu. Auf Anhieb perfekt erscheint die Analog-Steuerung – der Arwing Fighter steuert sich wie ein Traum (und um Längen besser als die 16-Bit-Variante). Schnell gefunden sind die Hauptbuttons für den Laser, und die in einem gigantischen Explosionskristall verpuffende Smart-Bombe. Längeres Drücken des Laserbuttons lädt den Schuß auf und schießt sich zielsuchend auf die dem Fadenkreuz nahe gelegenen Gegner ein. Trifft dieser Supercharge-Schuß einen Gegner, breitet sich eine Explosionsaura aus und reißt andere Feinde mit in den unvermeidlichen Untergang. Natürlich läßt sich der normale Laser auch wieder verdoppeln und in insgesamt zwei Stufen aufrüsten. Etwas komplizierter kommen die anderen Buttons daher: Drückt man Z oder R, legt sich der Arwing auf die Seite, triggert man einen der beiden in schneller Folge, dreht sich das Schiff um die eigene Achse und hat für wenige Augenblicke ein Schutzschild. Mit den C-Buttons brems und beschleunigt man für kurze Zeit, schaltet zwischen Cockpit- und Außenansicht um und empfängt Funksprüche vom Mutterschiff. Zu guter Letzt beherrscht der Arwing auch noch zwei Looping-Varianten, die etwas kniffliger auszulösen sind. Wichtig werden die Looping-Fähigkeiten des Raumjägers bei einigen Endgegnern und in mehreren Leveln, in denen völlig frei geflogen werden kann. Zwar ist der Großteil des Spiels wieder



Von den vorher nie gesehenen Wassereffekten im U-Boot-Level, bis hin zu der ausgeklügelten Steuerung im Panzer-Stage, wurde Lylat Wars nahezu perfekt umgesetzt. Die umfangreiche Sprachausgabe von Fox McClouds Mitstreitern sorgt für hilfreiche Tips in den Leveln und bei den knackigen Endgegnern





Lylat Wars überzeugt nicht nur durch exzellentes Gameplay, sondern stellt zur Zeit auch die Referenz für knallbunte Explosionen dar



aus Leveln mit vorgegebener Flugroute aufgebaut, in einigen ist der Spieler allerdings ganz alleine auf sich gestellt und fliegt frei in großen Arenen.

In einem dieser Level trifft man während eines wilden Luftkampfes um die Verteidigung einer Station auf ein feindliches Piratengeschwader unter der Führung eines Fuchses. Genauso, wie die Piraten während des Spiels noch öfter auftreten, wird das Schicksal von Fox McClouds Vater geklärt und auch Fox's Freundin taucht unvermittelt auf. Neben den Freiflugabschnitten und diesen Storyelementen, die extrem gut in das Spiel eingeflochten sind und immer wieder für willkommene Abwechslungen während der Shoot'em-Up-Action sorgen, wechselt man in drei Abschnitten sogar komplett das Fahrzeug. Das Mutterschiff des Fox-Geschwaders hat neben den Arwings auch einen Panzer und sogar ein U-Boot an Bord. Besticht der Unterwasser-Level im U-Boot durch in der Videospielwelt noch nie dagewesene Lichteffekte, erschlagen die Panzer-Level den Spieler durch die perfekt ausgeklügelte Steuerung und einen sehr beeindruckenden Tiefeneffekt der vorbeirasselnden Landschaft. Die

spielerischen Innovationen der Panzer-Level finden ihren Höhepunkt in der Verfolgungsjagd eines gegnerischen Zuges (ja, ein echter Zug auf Schienen), die entweder mit einem Endgegnerkampf, oder durch geschicktes Umstellen von einer Weiche im Crash des Zuges endet. Der Zug-Level ist nicht der einzige, der mehrere Wege und Strategien zulässt. Im Gegensatz zum ersten StarFox sind die Begleiter nicht nur lästiges Kanonenfutter, sondern für ganz bestimmte Aufgaben zu gebrauchen. So muß man Slippy beschützen, um am Ende eines Levels beim Kampf gegen Riesenmonster eine Energieanzeige beim Bösewicht zu bekommen, Peppy ist als Geheimdienstspezialist darauf geeicht, nützliche Tips zu geben. Im Vergleich mit dem Vorgänger, in dem man nur durch das Schwarze Loch Hyperraumsprünge in andere Level machen konnte, ist der Levelablauf in StarFox 64 völlig frei und wird durch das eigene Spiel bestimmt. Will man im ersten Level eine Abzweigung zu den Leveln des hohen Schwierigkeitsgrades nehmen, muß man z. B. Peppy beschützen, durch mehrere Torbögen im Wasser fliegen und ihm

dann in einen Wasserfall folgen. Prompt erscheint ein anderer Endgegner (der erste aus StarFox SNES) und der Verlauf der Level ändert sich. Diese Innovation hält das Spiel bis zum Schluß durch – und bis alle 15 offensichtlichen Level plus die versteckten (das Schwarze Loch gibt es in diesem Teil sogar in doppelter Ausführung) gefunden und abgeflogen sind, wird eine größere Zeitspanne vergehen. Neben der Abwechslung in den verschiedenen Leveln (von Weltraumkämpfen über Lava-Level bis hin zu Andross Festung wird viel geboten), glänzt StarFox 64 durch die beeindruckendste Ansammlung von riesigen Endgegnern in der Videospielgeschichte. Von einem neckisch mit den Fingern winkenden Riesenroboter bis hin zum psychedelisch aufgepeppten Monster-Affenkopf und einer kompletten Schlacht à la Independence Day inklusive Mutterschiff wurden Miyamotos neun Spieleprogrammierer in den letzten zwei Jahren nicht müde, das aufwendigste Shoot'em Up der Konsolenwelt zu inszenieren. Sollte nach langen Stunden des Spielens doch mal wieder die Lust nach dem ersten StarFox locken, wird man bitter enttäuscht. Neben seinem gigantischen 64-

Bit-Bruder wirkt das Referenzspiel von 1993 geradezu ärmlich und erschreckend kurz – obwohl man viele der Ideen für Endgegner schon im alten StarFox findet. Sollte man bisher noch keine Ballerspiele sein eigen nennen, könnte man sich getrost Lylat Wars zulegen – der perfekt ausbalancierte Schwierigkeitsgrad erlaubt Anfängern, schnell weiterzukommen und fordert Profis nicht zu knapp. Insgesamt merkt man dem Referenztitel an, daß Meister Miyamoto in Lylat Wars sein Lieblingsbaby nach Super Mario 64 gefunden hat.

StarFox 2, der Super FX und Argonaut Software ...

... oder, "wie mache ich mich bei Nintendo richtig unbeliebt!"

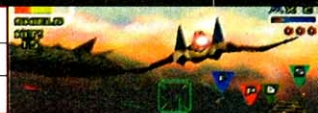
Jez San ist eine der wahrlich illustren Gestalten der Spieleszene. Der untersetzt gebaute und ständig unter Strom stehende Engländer gründete Mitte der 80er Jahre sein eigenes Entwicklungshaus Argonaut Software. Spezialität der Engländer war, angefangen auf dem Schneider CPC Computer, schnelle 3D-Grafik. Nachdem Sans Mannen auf den 16-Bit-Computern durch die Klassiker Starglider und Starglider 2 berühmt geworden waren, wandten sie sich mit einer Version ihres 3D-Shoot'em-Ups auf dem NES an Nintendo. Die Japaner um Shigeru Miyamoto waren zwar von der Technik beeindruckt, fanden das Spiel jedoch viel zu kompliziert. Trotzdem gaben sie San einen Prototypen



Die musikalische Untermalung schmälert eindeutig den verdienten Ruhm, der diesem Spiel eigentlich gebührt.



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare	Level:	15 + Bonus
Preis:	ca. 100 DM	Modul:	96 Mbit	Speicher:	
Spieler:	1-4	Erhältlich:	Japan, Deutschland, USA		



Der Vierspieler-Modus sorgt für Motivation, wenn im Solobetrieb bereits alles erkundet worden ist

des SNES, um die 3D-Kapazitäten der Maschine ausprobieren zu lassen. Schon nach kurzer Zeit war klar, daß die lahme CPU des SNES kaum für rechenintensive Polygonwelten geeignet sein würde.

Doch Argonaut bastelte an einem Zusatzchip, der so kompakt und billig sein sollte, daß er in jedem zukünftigen SNES-Modul schlummern könnte. Anfang 1991 war die erste, mit 7,8 MHz getaktete Version des Super FX fertig. Miyamoto hatte als großer Fan von George Lucas sofort den Plan gefaßt, seinen eigenen Krieg der Sterne zu inszenieren – in 3D mit Hilfe des Super FX.

Um die 3D-unerfahrenen Nintendo-Programmierer in Kyoto auf Trab zu bringen, gehörte zur Bedingung Nintendos für eine Zusammenarbeit, daß Jez San die besten Argonaut-Programmierer für ein Projekt nach Japan ausleihen mußte. San schickte vier Spezialisten aus alten *Starglider*-Zeiten. Mit dieser Unterstützung wurde dann Ende 1992 *StarFox* fertig – zwar gab es einige Diskussionen um inhaltliche Details – Miyamoto haßte den Cockpit-Modus – und kam mit viel Getöse auf den Markt. Trotz der mittlerweile gestörten Beziehungen erlaubte Nintendo Argonaut, in England eine Fortsetzung namens *StarFox 2* zu entwickeln. Hauptmerkmale des Spiels sollten Bewegungsfreiheit in den Leveln und ein Zweispieler-Modus sein. Doch angesichts der fehlenden Erfahrung und um einige der besten Männer beraubt, kam trotz 22 MHz mit Super FX 2 nur ein mittelmäßiges, höchst verwirrendes Spiel heraus. Ein übriges tat der Einzug der 32-Bit-Konsolen, denen das Spiel nichts entgegensetzen hatte.



Ein Blick hinter die technischen Kulissen: Mein N64 spricht

Ob man nun die japanische oder die englische Version von *StarFox 64* in die Finger bekommt, beide bestechen neben einem grafischen Effekfeuerwerk mit noch nie Dagewesenem und vor allem durch Unmengen von Sprache. Wenn schon *Mario 64* und *Wave Race* nur andeuteten, daß Miyamoto das gesprochene Wort liebt, wird die filmreife Handlung in *StarFox 64* durch 23 Minuten exzellenter Sprache von sechs verschiedenen Sprechern erzählt. Mit dieser Menge Sprache und den ausgeklügelten 3D-Cut-Scenes beweist Nintendo sehr beeindruckend, daß das Medium Modul der CD in allen Belangen Paroli bieten kann – immer vorausgesetzt, daß die Programmierer wissen, was sie tun.

StarFox' Sound nimmt in der englischen Version satte sechs Megabyte, oder auch 48 Mbit ein, eine

unglaubliche Menge angesichts der Gesamtkapazität des Moduls von 96 Mbit, bzw. zwölf Megabyte. Kritiker mögen fragen, ob es sich denn gelohnt hat, die Hälfte des Platzes nur für Sprache zu verplempern. Und ob, denn noch nie fühlte sich der Spieler so sehr in eine Weltraumoper versetzt, noch nie wurde die Story des Spiels so brillant mit dem Spiel selbst verknüpft – und zu großen Teilen verdankt *StarFox 64* dies den Unmengen Sprache. Natürlich paßten nur deswegen 23 Minuten auf das Modul, da Nintendo das sogenannte ADPCM-Verfahren zum Komprimieren der Sounddaten benutzt – dank ADPCM werden Instrumente- oder Sprachsamples um den Faktor eins zu vier komprimiert und ohne CPU Belastung vom RSP-Chip im N64 entkomprimiert. ADPCM verwenden übrigens auch die Soundchips des Super Nintendo und der PlayStation. Ob auch in kommenden Titeln wie *Yoshi's Island 64* oder *Zelda 64* genügend Platz für derartige Spielereien sein wird, ist ungewiß – eins ist aber sicher, der Appetit der Spieler ist auf jeden Fall da.



Vier Spieler an die Front: StarFox als Partyspaß

Neben dem normalen Spielmodus, bei dem die

filmreifen Abenteuer alleine erspielt werden, brachten Miyamotos Mannen auch einen Multiplayer-Modus unter. Egal, ob zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt wird, der Bildschirm wird grundsätzlich in vier Quadrate à la *Mario Kart 64* unterteilt. In den zur Wahl stehenden vier unterschiedlichen Leveln fliegt man über extrem simplen Terrain gegeneinander los. Damit der Überblick gewahrt bleibt, sind die Farben der Laser einzelnen Spielern zugeordnet, und am unteren Bildschirmrand zeigt ein Radar, wie in den Freiflug-Levels des Hauptspiels, die gegnerischen Arwings. Wenn man sich erst mal mit der extrem kurzen Sichtweite (durch Nebel verschleiert) abgefunden hat und durch den Einspieler-Modus alle Tricks von Lock-On bis zum Looping gelernt hat, besticht der

Multiplayer-Spaß durch seinen extrem flüssigen Bildaufbau (besser als *Mario Kart 64*) und frei wählbare Punktesysteme.

Nach dem ersten Durchspielen...

Wahrscheinlich hat der Spieler mit dem normalen Einspieler-Modus auf allen Schwierigkeitsstufen schon genug zu tun – reichen aber die Anforderungen noch nicht, kann man in allen Leveln durch das Erfüllen von bestimmten Missionszielen Medaillen für den tapferen Kampf einheimsen. Ist man in allen Leveln auf diese Weise geehrt, kann gegen das ganze Spiel im Expert-Modus noch einmal angetreten werden.

Cooler Merkmal von Fox im Expert-Modus: Er trägt seine Sonnenbrille! Ähnlich abgedreht kommt eine besondere Version des Multiplayer-Modus daher. Mit dem richtigen Trick kann man mit den vier Hauptdarstellern zu Fuß über die karge Planetenoberfläche hetzen und sich gegenseitig eins auf die Mütze geben.

Das Musikdebakel

Fällt es schwer, an *StarFox* generell irgendwelche Kritikpunkte zu finden, ist dies bei der Musik kein Problem: Aus unerfindlichen Gründen nahm Miyamoto für die Musiken nicht etwa den Komponisten des ersten Teils, sondern besann sich auf seinen Mario-Musiker, Koji Kondo. Das Resultat sind nicht etwa eingängige Orchesterarrangements, sondern kläglich vor sich hin dudeln-de, uninspirierte Midi-Musiken mit orchestralem Touch. Das Musikdebakel geht so weit, daß die SNES-Version gegenüber dem N64-Fuchs nicht nur kompositorisch, sondern auch technisch in der Klangqualität einiges voraus hat. Was Nintendos Mannen da geritten haben mag, ist nicht ganz klar – und angesichts der Perfektion des Spiels in allen anderen Bereichen, ist dieser Ausrutscher ganz besonders enttäuschend. Hätte sich Miyamoto nicht George Lucas' Krieg-der-Sterne-Komponisten John Williams holen können?



So schön die Level designed sind, so kläglich klingt die wahrlich dünne Midi-Musik im Epos um den Fuchs

Test Rennspiel

fan mag wertung:



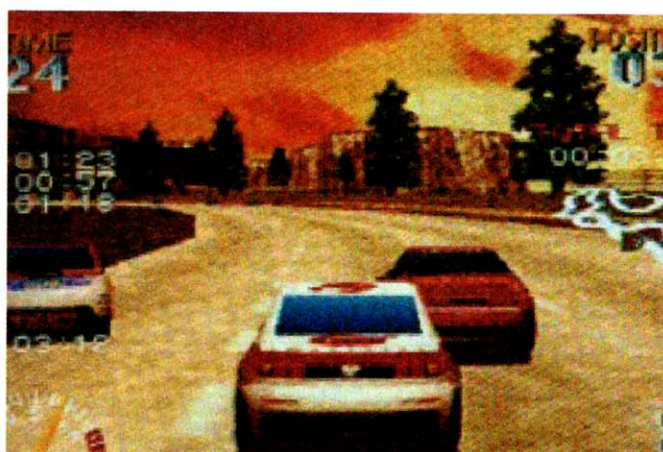
Hersteller:	Genki	Entwickler:	Imagineer	Level:	3 Strecken
Preis:	ca. 170 DM	Modul:	96 MB	Speicher:	☒ ☐
Spieler:		Erhältlich:			

Ständig am Limit

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



Auf drei Strecken können sich Rennbegeisterte so richtig austoben. Dabei vereint jeder Track viele verschiedene Fahrbahnoberflächen in sich



Die Gegner in Multi Racing Championship werden nach der ersten Serie von Siegen fast unschlagbar, die Steigerung ist jedoch zu hoch ausgefallen

Es gibt wohl kaum ein Spielgenre, das die Fähigkeiten des N64 besser ausloten kann als die Rennsimulationen. Kein Wunder also, daß die Fangemeinde sehnsüchtig auf *Rev Limit*, *Lamborghini 64*, *Top Gear Rally* und eben *Multi Racing Championship* (MRC) wartet. In Japan ist letzteres seit einigen Tagen auf dem Markt und prompt ein Verkaufsschlager geworden. Für Deutschland ist das Game für den Herbst angekündigt. Deshalb haben wir uns im Vorfeld schon einmal die Japanversion genauer angesehen.

Auf den ersten Blick scheinen die drei Strecken ein bißchen wenig, doch zahlreiche Abzweigungen machen die Tracks immer wieder neu spielbar. Zudem kommen acht sehr unterschiedliche Fahrzeuge, die in vielen Eigenschaften (Lenkung, Spoiler, Bremsen,

Stoßdämpfer, Getriebe etc.) fast stufenlos verändert werden können. Hat man sich durch alle Spielmodi gekämpft, gibt es zwei weitere Autos, und die drei Strecken sind im Mirror-Modus freigeschaltet.

Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen birgt MRC auf jeder Strecke viele verschiedene Fahrbahnoberflächen und wechselnde Witterungsverhältnisse.

IMAGINEER HAT ZWAR DEN RENNREIFEN NICHT NEU ERFUNDEN, ABER EIN STARKES SPIEL IST ALLEMAL DABEI HERAUSGEKOMMEN

Bedingt durch diese Variablen ist eine gute Wagenwahl und ein genaues Setup schon der halbe Sieg. Elementar dabei ist, welchen Streckentypus man bevorzugt. Will man sich hauptsächlich auf der Straße fortbewegen und dadurch

einen längeren Weg in Kauf nehmen, oder sollen es die zahlreichen Abkürzungen sein, die fast alle in den Bereich Off-Road fallen. Für den Sieg gegen die zehn Computerfahrer auf der Medium- und der Expert-Strecke ist die Off-Road-Variante jedoch Pflichtprogramm.

Spielerisch bietet MRC zu Beginn einige Motivationsschübe, doch als Dauerbrenner fehlt der letzte



Die Fahr-Action auf der Straße ist bei MRC durchaus gelungen, ...



... doch für die eine echte Langzeit-motivation fehlt der letzte Kick

Schliff. Ein deutliches Minus muß sich das Rennspiel für das Verhältnis zwischen der Geschwindigkeit auf dem Tachometer und der gefühlten Geschwindigkeit gefallen lassen. Die Unterschiede im Scrolling bei 60 km/h und bei 200 km/h sind nur äußerst gering, und es bedarf schon einiger Gewöhnung, bis man dieses Manko kompensieren kann. Auch der Zweispieler-Modus hat so seine Tücken: Die Grafik wurde dafür heruntergerechnet, und statt der drei Spielperspektiven des Einzelspieler-Modus gibt es nur noch zwei. Besonders schade ist, daß bei der In-Car-Perspektive der Rückspiegel Opfer des dafür zu kleinen Videospeichers geworden

ist. Übrigens bietet MRC optional die Unterstützung des Rumble Paks an. So wird jeder Crash spürbar. Auch die verschiedenen Fahrbahnoberflächen sprechen den Minivibrator unterschiedlich an. MRC hat trotz der paar Schwächen das Zeug zum Highlight für diesen Herbst, das nicht nur eingefleischte Rennfans mit dem sprichwörtlichen Bleifuß ansprechen wird. ■

fan mag wertung:



Hersteller:	Vic Tokai	Entwickler:	Kronos Digital	Level:	8 + 2 Kämpfer
Preis:	ca. 180 DM	Modul:	96	Speicher:	—
Spieler:		Erhältlich:	Import		

Test

Prügelspiel

Beat 'em-Up ohne Glanzpunkte

DARK RIFT



Die Verteilung der Special-Moves ist in Dark Rift nicht besonders gelungen. Vor allem im Zweispieler-Modus gibt es viel zu oft unfaire Partien. Ein kleines bißchen Ausgeglichenheit hätten die Programmierer wirklich leisten können



Schon seit über einem Jahr ist das N64 auf dem Markt, und trotzdem gibt es mit War Gods erst ein einziges, zudem recht mäßiges 3D-Beat-'em-Up für diese Konsole. Hilfe für alle im Stich gelassenen Nintendo-Fans naht nun in Form von Dark Rift, dessen Wurzeln in dem vor zwei Jahren für die PlayStation und den Saturn erschienenen Criticom zu suchen sind.

Zehn bewaffnete Kämpfer aus den finstersten Ecken des Universums treffen, wie sollte es anders sein, in einem Turnier auf Leben und Tod aufeinander. Jeder verfügt über eine Handvoll eher unspektakulärer Special-Moves und einige gut beherrschbare Combos. Mit Hilfe der L- und R-Tasten kann zudem in die Tiefe des Raumes ausgewichen und der Gegner von der Seite attackiert werden.



Leider gestaltet sich das Gameplay lange nicht so ausgereift wie das der Tekken- oder Virtua Fighter-Serien. Strohdumme oder unbezwingbar übermächtige Computer-Gegner (je nach Schwierigkeitsgrad) zeugen von

DARK RIFT HINKT IN MEHR ALS EINEM PUNKT DEN DERZEITIGEN MASSTÄBEN FÜR PRÜGELSPIELE DEUTLICH HINTERHER, IST ABER UM EINIGES BESSER ALS WAR GODS

einem äußerst oberflächlichen, aber leicht spielbaren Kampfsystem. Außerdem werden Genre-Fans die geringe Anzahl der Special-Moves bemängeln. Unverständlich ist, warum anscheinend bei der Vergabe der Spezialattacken das Lottoverfahren angewendet wurde. Die unausgewogene Verteilung der Special-Moves (flächendeckende Bombardements gegen klassische Dragon-Punches) ist vor allem im Zweispieler-Modus eine nicht gerade faire Geschichte.

Hat man sich gegen alle Gegner durchgesetzt, können auch die Endgegner Demitron und Sonork angewählt werden. Der kürzere Weg ist eine Tastenkombination beim Titelscreen. Drückt man A,

B, R, L, Cm und Ci hintereinander, spart man sich die schwer zu erkämpfenden Siege und kann gleich als Sonork oder Demitron antreten. Zumindest grafisch bietet Dark Rift einiges mehr als War Gods.

Die Polygon-Fighter wirken geschmeidig, und auch einige Hintergründe wissen zu gefallen. Leider gab man sich mit den Animationen der kampfgeübten Recken weniger Mühe. Viele der zahlreichen Bewegungsphasen erscheinen ungenau und sehr ruckartig. Eher bescheiden gibt sich auch die Soundkulisse, die nur sehr wenige Sprach-Samples und eine unscheinbare und durchschnittliche Musikuntermalung zu bieten hat. Zu deutlich fühlt man sich durch grafische Gestaltung und den Sound in einer PlayStation-Saturn-32-Bit-Welt statt in einer 64-Bit-Welt. Im Vergleich zu War Gods macht die 3D-Engine zwar einen recht ordentlichen Eindruck,

die üppige Nintendo⁶⁴-Hardware wird allerdings kaum ausgereizt. Letztlich kann Vic Tokais Produkt nur als Pausenfüller bis zum Erscheinen eines erstklassigen 3D-Beat-'em-Ups für das N64 angesehen werden. So bleibt für Genre-Fans weiterhin das zweidimensionale Killer Instinct Gold das Maß aller Dinge.

Übrigens mehren sich in den USA Beschwerden von Besitzern älterer TV-Geräte, auf denen das Spiel nur in Schwarzweißgrafik läuft. Eine Erklärung vom Hersteller für dieses Phänomen gibt es zur Zeit noch nicht. ■



Die Wahl der meisten Schauplätze ist durchaus etwas fürs Auge

Test

Jump&Run

fan mag wertung:



Hersteller:

Enix

Entwickler:

Treasure

Level:

55

Preis:

ca. 150 DM

Modul:

64

Speicher:



Spieler:



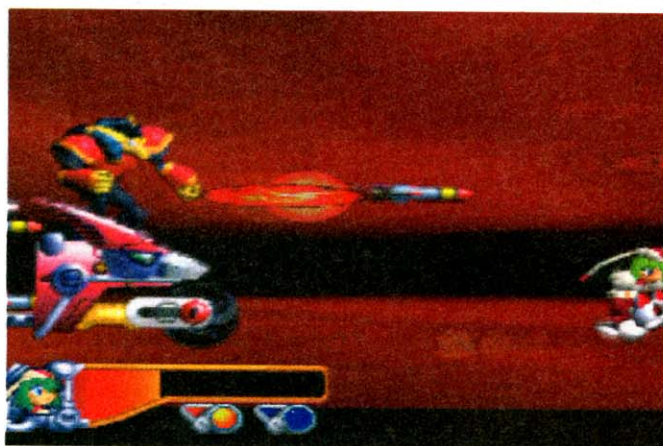
Erhältlich:



Schrihbuntes Jump&Run

YUKE YUKE!! TROUBLEMAKERS

Yuke Yuke!! Troublemakers ist das zweite N64-Spiel von Enix. Entwickelt wurde es von Treasure, die sich mit Gunstar Heroes und Dynamite Headdy für das Mega Drive sowie Guardian Heroes für den Saturn bereits einen guten Namen in der Branche und in Spielerkreisen gemacht haben. Davor waren die Programmierer



Enix hat einmal mehr bewiesen, daß zu Zeiten des fast allmächtigen 3D auch Spiele im klassischen 2D-Outfit eine echte Chance im Markt haben

für Konami tätig und setzten mit Super Probotector und Super Castlevania IV Meilensteine. Das neue Game der Schmiede spielt auf dem farbenfrohen Planeten Nendoro. Die Bewohner, die sich selbst Nendoros nennen, leben in Frieden und völliger Harmonie. Doch dann taucht Professor Gumbel auf. Er und seine getreue Robot-Helferin Marina erahnen, daß unter diesem Deckmantel des Friedens das Teufische lauert. Kurz darauf wird Professor Gumbel auch prompt von den Nendoros entführt. Die Aufgabe des Spielers ist es schließlich, in Gestalt von Marina den Professor wieder und wieder vor den Fieslingen zu retten. Marina ist ein Roboter, den sich

Gumbel als Bodyguard und Dienerin für seine langen und einsamen Reisen im Weltall konstruiert hat. Ohne eigene Bewaffnung muß Marina auf ihre enorme Kraft bei der Befreiung ihres Herrn set-

zbar. Sie kann sie schütteln, bis sie Extras freigeben, oder aber die Gegner wie andere Gegenstände als Wurfgeschosse einsetzen. Die Erfolgsformel lautet dabei: Greifen, Schütteln, Werfen.

ENIX GELANG MIT YUKE DER SPRUNG VON DER 16-BIT-KLASSE IN DIE OBERLIGA DER 64 BIT

zen. Die einzige Möglichkeit, an Wurfgeschosse und Waffen zu kommen, ist das Aufsammeln und Fangen der entsprechenden Gegenstände. Dabei kann sie so ziemlich alles greifen, was in den Levels herumliegt. Selbst Gegner sind für die Heldin so für allerlei Unfug ein-

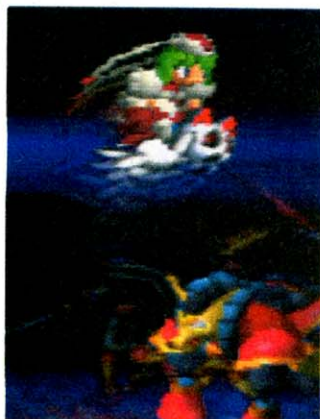
Die verschiedenen Erscheinungsformen der Nendoros können für unterschiedliche Aufgaben eingesetzt werden. Einige eignen sich als Plattformen und einige als Transporter, die nicht selten in die für Jump&Runs obligatorischen, Bonus-Areas führen. Nendoros können sich aber auch als gemei-

ne Fallen erweisen, und so steht der Spieler bei neuen Gegnern nicht selten vor der ‚Trial-and-error-Methode‘ – denn nur der ‚Versuch macht kluch‘. Um die Level zu knacken, muß neben viel gutem Timing – vor allem bei den Fallen – auch eine gehörige Portion logisches Denken eingesetzt werden. Häufig sind die Wege durch die Level versperrt, und man muß den richtigen Dreh durch viel Herumprobieren herausfinden.

Selbstverständlich gibt es jede Menge Levelbosse, die Marina nur besiegen kann, wenn sie die Attacken, wie zum Beispiel große Fäuste, Raketen, Bomben und Laserstrahlen auffängt und zurückschickt.

Das farbenfrohe Leveldesign und die abwechslungsreichen Stages sorgen für eine große Motivation – selbst eine Mini-Olympiade wurde von den Entwicklern eingebaut. Zwar ist zur Zeit nur die japanische Version auf dem Markt, aber das dürfte bei einem über weite Strecken selbsterklärenden Jump&Run nicht so schwer ins Gewicht fallen.

Eine europäische und eine US-Version sind nach neuesten Meldungen in Planung, ein Release-Datum seitens Enix war bis Redaktionsschluß noch nicht hundertprozentig geklärt, aber in Insiderkreisen rechnet man mit einer Veröffentlichung in Europa im Winter. ■



Die Vielfalt der Ideen, die in Yuke Yuke!! Troublemakers steckt, reicht eigentlich für drei Spiele des Genres. Der Höhepunkt ist eine Mini-Olympiade



fan mag wertung:



Hersteller:	Koei	Entwickler:	In-house	Level:	12 Gegner
Preis:	ca. 150 DM	Modul:	64	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Test

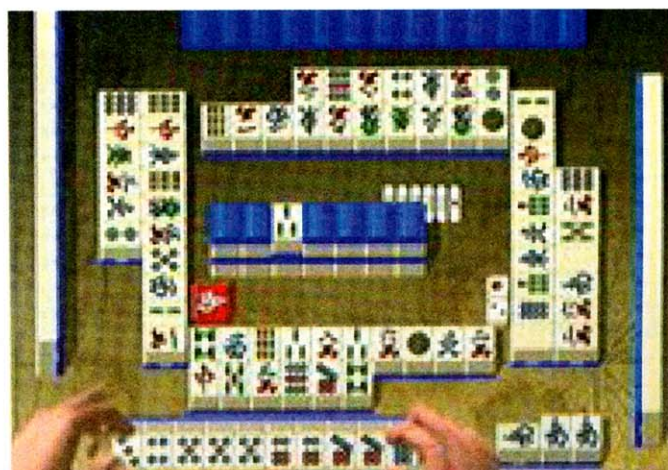
Brettspiel

Japans Canasta-Version

MAH JONG 64



Im Vierspieler-Modus liegt der Vorteil bei Koeis Mah Jong 64 vor allem in der komplexen Punktzählung, die einem der Prozessor des N64 abnimmt



Für alle, die das fernöstliche Spiel lernen wollen, steht eine Online-Universität zur Verfügung – natürlich nur dann, wenn man japanisch lesen kann

Was für die Deutschen der Skat und die Amerikaner das Poker, ist für die Japaner Mah Jong. Also, wen wundert es da, daß auch einige Umsetzungen für das N64 in der Mache sind. Außer Konamis *Mah Jong Master* gibt es jetzt *Mah Jong 64* von Koei. Die Beliebtheit des Spieles in Japan dürfte vor allem an der Mischung aus Mathematik, Glück und einer gehörigen Portion Philosophie liegen. Mag das grundlegende Regelwerk noch einigermaßen verständlich sein, da es sich annähernd im Rahmen von Canasta bewegt, sieht es bei der Punktzählung schon um einiges schwieriger aus. Wie dem auch sei, da Koei zur Zeit nicht plant, das japanische Spiel in den USA oder Europa herauszubringen, ist *Mah Jong 64* lediglich den fortgeschrittenen Spielern zu empfehlen, die entweder ohne Bildschirm-Online-Hilfen klarkommen, oder aber der japanischen Schrift mächtig sind. Die Grundidee hinter der KOEI-Variante ist eine Mah-Jong-Universität. Dort kann der Spieler – immer vorausgesetzt, daß er japanische Schriftzeichen entziffern kann – das Spiel von der Pike auf lernen. Dazu ist unter anderem ein extrem umfangreiches Nachschlagewerk in die Cartridge integriert, das alle Fachbegriffe im

Detail erklärt. Von Drachen, Winden, Lotus und Bambus, über die Punktzählung bis hin zu den Kombinationen, Khan und golde-

zurück. Vor allem die einsteigerfreundliche Option, punktetrichtige Kombinationen farblich von den anderen Steinen abzuheben, ver-

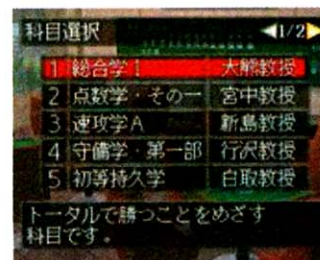
Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ entsprechen würde und nicht aussieht, als wäre es für das NES entworfen worden.

Zwar ist die Mah-Jong-Uni eine gute Idee, aber die optische Umsetzung läßt genauso zu wünschen übrig, wie das Fehlen einiger nützlicher Optionen. Konamis *Mah Jong Master* ist die etwas bessere Wahl, obwohl die Unterschiede, bedingt durch das festgelegte Spielprinzip, nicht gerade besonders üppig ausgefallen sind. ■

NUR SELTEN WIRD DER UNTERSCHIED ZU ZAHLREICHEN SNES-MAH JONG-VARIANTEN DEUTLICH

ner Drache, reicht die Bandbreite des Fachlexikons. Außerdem gibt es zahlreiche umfangreiche Kapitel zu den Themen Taktik und Gewinnstrategien. Im Spiel selbst kann man sich im Solospiel für drei aus zwölf sehr unterschiedlich spielenden Gegnern entscheiden. Letzteres betrifft die Spielstärke und die bevorzugte Taktik der Computercharaktere. Natürlich können die Gegner mit künstlicher Intelligenz beliebig durch bis zu drei reale Mitspieler ersetzt werden, obwohl bei einem Vierspieler-Game die reale Version wesentlich unterhaltender sein dürfte. Spielerisch liegt das Game ein wenig hinter Konamis *Mah Jong Master*

mißt man bei der Version aus dem Hause Koei. Auch sonst kann Konami bei der optischen Präsentation einiges an Boden gutmachen. Weder die Konterfeis der Mitspieler, noch die Gestaltung der Steine oder die Tischoberfläche sind bei der Koei-Variante besonders liebevoll in Szene gesetzt. Völlig unverständlich ist, warum die Entwickler eine mit 08/15-Animationen versehene Hand zum Verschieben der Steine auf dem Tisch generiert haben. Da es die einzige menschenähnliche Aktion im gesamten Spiel ist, hätte man mit Sicherheit etwas Fiktionelleres als eine Roboterhand bewerkstelligen können, das den



Japanische Schriftzeichen: definitiv nichts für den Normal-Europäer



Test

First-Person-Shooter

fan mag wertung:



Hersteller:	GT Interactive	Entwickler:	Creative Solutions	Level:	31
Preis:	ca. DM 150	Modul:	64 bit	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Ein Klassiker für vier

HEXEN 64



Hexen 64 gewinnt vor allem durch den gelungenen Mehrspieler-Modus, bei dem die Spieler auf einem viergeteilten Splitscreen gegeneinander antreten

Als Hexen im Oktober 1995 für den PC herauskam, war die Fachpresse voll des Lobes. Selbst unerbittliche Fanatiker eines indizierten Ballerspieles von id Software machten Zugeständnisse. Nun ist also die Version fürs N64

Vierspieler-Modus, bei dem bis zu vier wagemutige Spieler auf einem Bildschirm gegen- oder miteinander antreten können. Hexen spielt in einer Fantasy-Welt, in der es nur wenige gute Buben, aber dafür um so mehr böse

„DIE ALTE PC-VERSION HAT JETZT ENDGÜLTIG AUSGEDIENT. DIE WELT GEHÖRT DER 64-BIT-VARIANTE

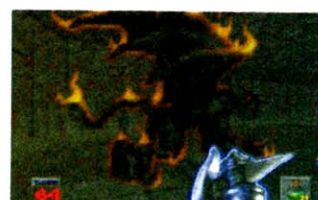
im Handel. Alles in allem ist Hexen 64 eine solide Umsetzung des PC-Klassikers geworden. Das herausragende Merkmal ist der

Jungs gibt. Das Szenario ist düster und voller gemeiner Überraschungen. Insgesamt sind etwas mehr als 30 Level bis zum großen



selten betritt der Held große freie Flächen, die sich für einen sauberen Distanzkampf eignen. Damit man sich überhaupt im Wirrwarr aus Gängen und Plattformen zurechtfindet, wurde eine abrufbare Automap eingebaut.

Das sehr ähnliche Spielprinzip wie beim großen Bruder Doom 64 gewinnt durch zahlreiche Feinheiten, die die Hatz durch Dungeons einigermaßen angenehm machen. So ist es in Hexen 64



Die Artenvielfalt der Monster sorgt immer wieder für Abwechslung

möglich, nach oben und unten zu blicken und Extras für den späteren Gebrauch aufzubewahren. Der Knüller aber ist der Vierspieler-Modus, der das Game mehr als deutlich aufwertet. Im Mario Kart-ähnlichen zwei- oder viergeteilten Splitscreen können bis zu vier Kontrahenten entweder im kooperativen Modus gemeinsam gegen Monster oder im Deathmatch gegeneinander antreten. Ein umfangreiches Optionsmenü lässt diese beiden Modi recht individuell abwandeln.

Zwar ist der Bildausschnitt im viergeteilten Modus nicht gerade üppig für die häufig auftretenden kniffligen Stellen mit Plattformen und Fallen bemessen, aber der Spielspaß ist ungemein groß. Die Grafik ist solide und flüssig, den neuen Grafikmaßstab, den Turok – Dinosaur Hunter für First-Person-Shooter gesetzt hat, erreicht Hexen aber bei weitem nicht. Der Sound ist düster, mystisch und für ein Konsolenspiel erstaunlich abwechslungsreich. Und das gilt sowohl für die Effekte wie auch für die starke Musik. Hexen 64 ist ein gutes Spiel, das sowohl für Neueinsteiger als auch für Genre-Fans interessant ist. ■



Showdown spielbar. Dutzende von Monsterarten und allerlei anderem Getier warten nur darauf, dem Spieler die Lebenskerze auszublasen. Doch der Held steht dieser Herausforderung nicht mit bloßer Hand gegenüber. Zahlreiche Waffen, Extras und Zaubersprüche helfen dem Spieler auf dem dornreichen Weg zum großen Levelboß. Insgesamt stehen drei Spielercharaktere zur Auswahl: ein Kämpfer, ein Magier und ein Kleriker. Sie unterscheiden sich in vier Eigenschaften (Stärke, Rüstung, Magie und Geschwindigkeit) sowie in den benutzbaren Waffen. Hat man sich für einen Charakter entschieden, geht es in die ersten Scharmützel. Dabei ist der gesamte Controller mit Funktionen belegt, und man tut gut daran, die Bedienung der Elemente schnell zu beherrschen. Die Dungeons sind zu großen Teilen sehr verwinkelt, und nur



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare	Level:	18
Preis:	ca. DM 180 DM	Modul:	96	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:	(im Herbst)		

Auf den Spuren Bonds

GOLDENEYE 007

Eher die Ausnahme als die Regel sind schlechte Spielumsetzungen legendärer Kinofilme. Daß es auch anders geht, beweist einmal mehr Rare, die für Nintendo die Adaption des letzten James Bond Streifens *GoldenEye* entwickelt haben. Gespielt wird aus der First-Person-Perspektive, die aus *Turok* bekannt ist. Auch das Gameplay in den 18 Missionen entspricht im Großen und Ganzen den Vorbildern. Rare hielt sich mit der Rahmenstory dicht an den Film und setzte die künstlerische Freiheit nur dort ein, wo die Vorlage zu wenig Action geboten hat. Als Ergebnis kamen 18 abwechslungsreiche Szenarien in beinhardt 007-Tradition heraus. Ob nun ein Bungee-Sprung von einem Wasserkraftwerk, eine Bombenentschärfung in Monte Carlo, ein Einbruch in ein russisches Labor, ein Diebstahl in einer Armeebasis oder das Ausschalten einer Satellitenantenne auf Cuba – die

Action steht fast immer klar im Vordergrund. Jeder Mission liegen Aufträge zugrunde, die der Reihe nach erfüllt werden müssen. Die Zahl dieser Order richtet sich dabei nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad. Zu Beginn startet Bond mit seiner heiß geliebten Walther PPK, doch das Waffenarsenal wird nach ersten Feuergefechten drastisch aufgestockt. Vom MG über Minen bis hin zu Raketenwerfern ist alles an durchschlagendem Feuerwerk vertreten. Dabei ist es in *GoldenEye* sogar möglich, mit einem Scharfschützengewehr durch die Zielloptik weit entfernte Gegner auszuschalten. Doch der eigentliche Clou ist die dichte Atmosphäre im Spiel. Einschußlöcher in der Wand und geborstene Spiegel sind ebenso Überbleibsel einer Schlacht, wie vom Kopf geschossene Hüte und Rauchschwaden nach einer Explosion. Neu sind auch die Aktionen der Gegner, nachdem sie

verwundet wurden. Ein Schuß in die Stirn ist eine klare Sache, ein Schuß ins Bein macht den Widersacher bewegungsunfähig, aber noch ein bißchen schießwütiger. Auch im Angriff zeigen die Feinde eine neue Härte, Deckung suchend, schleichen sie sich an den Helden heran. Wer sich im schwersten Spielmodi auf die Reise begibt, soll zwei zusätzliche Szenarien und Extrawaffen zu sehen bekommen.

Rare nicht lumpen lassen: Widescreen oder Normalbild, zahlreiche Controller-Konfigurationen bis hin zur Version „In-jeder-Hand-einen-Controller“, Sound-Einstellungen sowie ein sehr differenziertes Menü für den Spielmodus. Die optische Präsentation des Action-Games ist zeitgemäß fürs N64 umgesetzt und bietet, neben einer sehr großen Blicktiefe, auch gut animierte Non-Player-Charaktere mit Foto-Texturen der

DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ DER GEGENSPIELER BONDS IST WIRKLICH BEEINDRUCKEND

Und als ob das noch nicht genug wäre, hat Rare einen Vierspieler-Modus eingebaut, in dem bis zu vier Spieler in fünf speziellen Szenarien in verschiedenen Spielmodi gegeneinander antreten können. Selbstredend sind die Szenarien an alte Bond-Filme angelehnt. Auch bei den Optionen hat sich

realen Personen aus dem Kinofilm und Motion-Capture-Bewegungsabläufe. Die Summe der Ideen aus dem Hause Rare und das Image des Kulthelden 007 bringen extrem viel Spielspaß, den man älteren Spielern ohne weiteres empfehlen kann. Zumal es viel frischen Wind in diesem gestandenen Genre gibt. ■



Der Vierspieler-Modus sorgt für die entsprechende Langzeitmotivation



Grafisch gibt es an GoldenEye 007 nur sehr, sehr wenig auszusetzen



Die Szenarien entsprechen denen, die auch im Film vorkommen, ...



... selbst wenn der zeitliche Ablauf an einigen Punkten verändert wurde

Basketball für Action-Fans

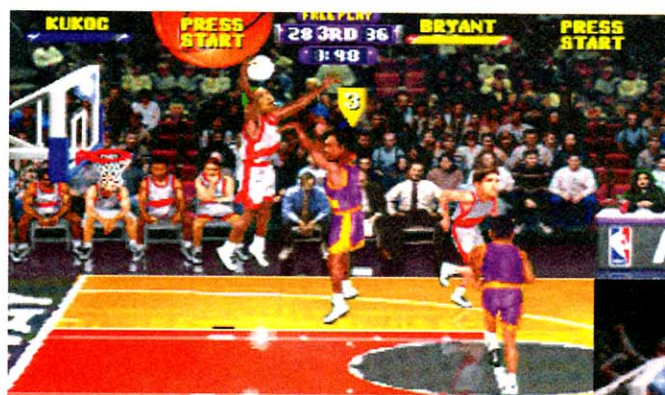
NBA HANG TIME

Neben den berühmten *Mortal Kombat*-Automaten ist der amerikanische Arcade-Entwickler Williams/Midway in erster Linie durch seine Fun-Sport-Reihe *NBA Jam* einer breiten Öffentlichkeit bekannt geworden. Während die 16- und 32-Bit-Adaptionen dem Original in nichts nachstehen und die totale Basketball-Action auch auf den heimischen Bildschirm bringen, kann das kürzlich veröffentlichte *NBA Jam Extreme* aufgrund seiner schwachen 3D-Grafik kaum überzeugen. Unter diesen

NBA HANG TIME BIETET ALLEN FANS EIN SPANNENDES UND ACTION-GELADENES BASKETBALLSPIEL

Vorzeichen ist es sicherlich eine gute Nachricht, daß für *NBA Hang Time* wieder ein Spielautomat mit traditioneller 2D-Grafik als Vorlage diente.

Man kann den Entwicklern zwar vorwerfen, daß sie mit der N64-Umsetzung des technisch anspruchslosen Actionspiels die leistungsstarke Konsolen-Hardware kaum ausnutzen, doch taten sie gut daran, nicht das simpel geniale Gameplay durch überflüssige Spielereien zu entstellen. *NBA Hang Time* für das N64 bietet den gleichen Spielspaß wie in der Spielhalle. Durch die Reduzierung der Mannschaftsstärke auf zwei



Erstaunlich: Die Konterfeis der NBA-Spieler sind selbst im dichtesten Gedränge noch klar zu erkennen



Vor allem im Zwei- und Vierspieler-Modus bringt *NBA Hang Time* viel Spaß und Action. Der Simulationsaspekt steht weit im Hintergrund



Die *Special-Dunks* sind wirklich etwas fürs Auge: Jeder Spieler hat seine eigene Wurfcharakteristik, an der man ihn erkennen kann

Sportler und das lockere Regelwerk, das weder Fouls noch Ausbälle kennt, gewinnt der ansonsten etwas unübersichtliche Mannschaftssport zusätzlich an Dynamik und läßt sich nahezu perfekt kontrollieren. Dank Analogsteuerung (optional digital) und der Belegung von nur drei Joypad-Buttons (Paß, Wurf und Turbo), finden sich selbst Einsteiger schnell zurecht. Ein großer Vorteil, wenn es darum geht, drei Mitspieler für den extrem unterhaltsamen Vierspieler-Modus zu finden. Alleine verliert das actionlastige Gameplay aufgrund fehlender Spielertiefe schnell seine Faszination.

Aber nicht nur das eingängige Spielprinzip, auch die aufwendige Präsentation weiß zu überzeugen. Geradezu riesig wirken die sauber

animierten Spieler-Sprites, deren Aktionen auf dem blanken Parkettboden widergespiegelt werden. Jeder der insgesamt 150 NBA-Stars läßt sich ohne Probleme auch während des Spielverlaufs anhand seines Gesichts, seiner Statur, seines besonderen Stils und sogar seiner



charakteristischen Mimik identifizieren. Absoluter Höhepunkt der Präsentation ist die elektrisierende Soundkulisse aus rhythmischer Hip-Hop-Musik, Rap-Einlagen und einem Spielkommentator, der außer sämtlichen Spielernamen auch zahlreiche Stimmung erzeugende Sprüche auf Lager hat. Alle Sprachsamples und Soundeffekte sind in ausgezeichneter Qualität und führen den Mythos der CD, als einzig brauchbaren Massenspeicher für Videospiele, ad absurdum. Aussetzer oder abgehackte Samples gibt es dank Cartridge-Technik nicht.

Trotz spektakulärer Präsentation und leicht aufgebohrtem Gameplay (neu sind nur die Alley Oops und Double Dunks), ist *NBA Hang Time* nur ein weiterer Aufguss der *NBA Jam*-Spiele. Wer einen der Vorgänger hat, braucht dieses Spiel nicht.

Für alle anderen N64-Besitzer ist das action-orientierte *NBA Hang Time* aber sicher eine interessante Alternative zu den im Normalfall eher schwierig zu beherrschenden Sportsimulationen, die sich mit der NBA auseinandersetzen. ■



Die Editorfunktion der Mannschaften macht auch nicht vor den Gesichtern der Stars halt. Die Verwandlungsfähigkeit ist enorm

fan mag wertung:



Hersteller:	Williams	Entwickler:	Eurocom	Level:	10+ 2 Kämpfer
Preis:	ca. 160 DM	Modul:	64 Bit	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Test

Beat'em-Up



Von Dreidimensionalität ist in diesem Prügelspiel nicht viel zu spüren. Lediglich bei den Special-Moves hat man das Gefühl von räumlicher Tiefe

Schwache Prügelorgie

WAR GODS

Die ersten Prügelspiele für Nintendos 64-Bitter haben lange auf sich warten lassen, doch nun ist endlich ein kleines Angebot da. Zumindest US-amerikanische 64-Bit-Fans dürfen sich seit kurzer Zeit neben *Killer Instinct Gold* und der *Mortal Kombat Trilogy* an der Arcade-Umsetzung von Williams' *War Gods* erfreuen. Doch die Freude ist von kurzer Dauer, denn schon nach wenigen Spielminuten dürfte jedem einigermaßen versierten Genrekennner die Lust an diesem Titel vergehen. So ist beispielsweise die hochauflösende und mit 60 Bildern pro Sekunde laufende Grafik des Spielautomaten bei der Konvertierung auf der Strecke geblieben. Besonders der viel zu stark eingesetzte Blurring-Effekt zieht das grafische Gesamtbild extrem in Mitleidenschaft. Die digitalisierten Texturen – wie es bei einer anderen berühmt-berüchtigten Prügelserie der Fall ist, mußten auch für *War Gods* menschliche Schauspieler herhalten – sind unscharf, was besonders bei

distanzierten Kameraperspektiven negativ auffällt. Auch die Animationsspezialisten des beauftragten Programmiererteams haben sich offensichtlich nicht sehr viel Mühe gegeben. Die Charaktere bewegen sich alles andere als flüssig über die Kampfschauplätze. Um das Gesamtbild abzurunden, fällt auch das Gameplay eher enttäuschend aus. Viele der Hiebe, Tritte, Special- und zugegeben recht eifallsreichen Fatality-Moves erinnern an die *Mortal Kombat Trilogy*. Von einer konsequenten spielerischen Ausnutzung der Dreidimensionalität kann jedoch nur selten die Rede sein. Da trägt auch das unorthodoxe Combo-System nicht viel mehr zum Spielspaß bei. Vor allem die völlig überzogenen und übertrieben blutrünstigen Finishing-Moves sind reichlich dicht an der Grenze des guten Geschmacks. Lediglich die alles in allem als präzise zu bezeichnende Steuerung holt noch einige Kartoffeln für die neueste Williams Prügelorgie aus dem Feuer. Hat der Spieler aber erst einmal



Das ausgefeilte Combo-System in War Gods kann nicht über die zahlreichen Schwächen und die übertrieben blutrünstige Darstellung hinwegtäuschen



alle Fatality-Moves gesehen, bleibt die Motivation sehr schnell auf der Strecke. Auch bei den Charakteren haben sich die Programmierer nicht gerade ein Bein ausgerissen. Die acht sofort spielbaren sowie die zwei Extra-Charaktere sind erstens nicht besonders zahlreich und zweitens sehr oberflächlich animiert. Bei der optischen Darstellung der Kämpfer wird man an einen schlechten Trash-Movie erinnert.

Eine deutsche Version soll im Herbst auf den Markt kommen, seitens Williams munkt man, daß Oktober ein realistischer Termin wäre. Neueinsteiger des Martial-Arts-Genres sollten sich angesichts der zahlreichen genannten Defizite überlegen, ob sie nicht lieber Abstand von dem uninspirierten Williams-Game nehmen. Hartgesottene Fans könnten jedoch durchaus Gefallen an dem sehr blutrünstigen Spiel finden, zumal das Spiel immer noch besser als *Mortal Kombat Trilogy* ist. Ein interessanteres Gameplay bietet das jetzt erschienene *Killer Instinct Gold*, das neben starken Moves und einer ausgefeilten Steuerung auch eine tolle Grafik hat. ■

WAR GODS TRITT IN DIE GLEICHEN FETTNAPFCHEN WIE DIE MORTAL KOMBAT TRILOGY



Test

Action/Strategie

fan mag wertung:



Hersteller:

Nintendo

Entwickler:

Rare

Level:

57

Preis:

ca. 120 DM

Modul:

64

Speicher:



Spieler:



Erhältlich:



Ein wahrlich explosives Spiel

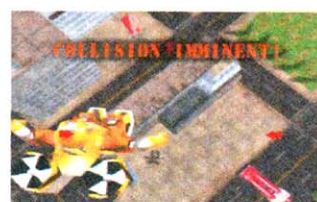
BLAST CORPS



Die Space-Shuttle-Szene gehört zu den aufregendsten Momenten



Blast Corps ist ein Titel, der nicht nur durch innovatives Gameplay von sich reden macht, auch die Programmierung verdient das Prädikat „fast perfekt“



Die freie Perspektivenwahl sorgt immer für den richtigen Durchblick

Seit Donkey Kong Country entwickelt Rare ausschließlich für Nintendo. Mittlerweile kann man fast jedes Rare-Produkt unbesehen kaufen, da sie sich einen sehr guten Ruf erarbeitet haben. Auch das neueste Produkt, *Blast Corps*, ist außerordentlich sehenswert, und das ist nicht nur auf die exzellente Grafik zu beziehen. Zwar wirkt die Storyline von *Blast Corps* auf den ersten Blick wie ein reiner Actiontitel, aber die strategische Komponente wird nach den ersten Levels immer größer. Ein mit Atomraketen beladener Schwertransporter fährt, aufgrund seines Autopiloten, auf einem unabänderlichen Kurs. Leider befinden sich auf dieser Route jedoch zahlreiche Hindernisse, eine Kollision würde den absolu-

ten Super-GAU zur Folge haben. Damit dies nicht eintritt, muß der Spieler sämtliche Hindernisse aus dem Weg räumen. Natürlich ergibt sich aus dem zerstörerischen Wettrennen gegen die Zeit eine Menge Action, dennoch ist dies von sekundärer Bedeutung. Vielmehr sind taktische Fähigkeiten und spielerisches Geschick

tigen Vehikels ist dabei der halbe Sieg. Zur Auswahl stehen dabei mehr als ein Dutzend Fahrzeuge, wie zum Beispiel Bulldozer, Buggie, Muscle Cars und einige spezielle Gerätschaften wie Kran, Zug oder Schiff. Erschwerend kommt zum Gameplay hinzu, daß sämtliche Zivilisten gerettet, alle Objekte zer-

erhält der Spieler eine 100 %-Bewertung. Außerdem können innerhalb der Stages weitere Geheimnisse gelüftet oder neue Fahrzeuge entdeckt werden. Als wäre es damit noch nicht genug, sind im gesamten Spiel sechs Wissenschaftler versteckt und diverse Radarstationen müssen aktiviert werden, damit sich alle Eingänge für weitere Level öffnen. Freunde aufwendiger Denkspiele werden ihre helle Freude haben, denn Rare stattete *Blast Corps* mit knapp 60 Levels und Bonus-Stages aus. Obwohl das Spiel technisch einwandfrei in Szene gesetzt wurde, wird es, aufgrund seines ausgefallenen Spielprinzips, vermutlich eher als Geheimtip gehandelt werden. Auf jeden Fall braucht sich *Blast Corps* in punkto Präsentation überhaupt nicht hinter bisherigen N64-Produkten zu verstecken. Der Grafikstil setzt auf abwechslungsreiche und realistische Darstellungen. Die Perspektive kann in alle Richtungen gedreht und in drei Stufen gezoomt werden. Ein weiteres Mal wird der Betrachter von einem N64-Titel mit tollen Effekten en masse verwöhnt. Die Grafik-Engine arbeitet dennoch tadellos mit fehlerfreiem Scrolling. Rare liefert mit diesem 64-Bit-Modul ein durch und durch ausge-reiftes Produkt voller innovativer Ideen ab. Und das trifft nun wirklich nicht auf jeden NintendoTM-Titel zu. ■

RARE HAT MIT BLAST CORPS EIN VOLLKOMMEN NEUES GENRE FÜR VIDEOSPIELE ERÖFFNET

fragt. Viele Objekte sind nur schwer zu erreichen, und der Lösungsweg ist selten offensichtlich. Der Spieler kann ein Fortbewegungsmittel jederzeit verlassen und zu Fuß zum nächsten Fahrzeug gehen. Die Auswahl des rich-

stört und jedes einzelne der RDUs eingeschaltet werden müssen. RDUs sind im Level verteilte Einheiten, die eine eventuell auftretende Strahlung gleichmäßig verstreuen sollen. Erst nachdem auch diese Ziele erreicht wurden,



Selbst ein Kran muß während des Spieles bedient werden können



Mit einem gezielten Sprung aufs Dach werden störende Elemente auf der Fahrt-Route des Atomtransporters schnell und unkompliziert beseitigt



Hersteller:	GT Interactive	Entwickler:	Williams	Level:	33
Preis:	ca. 150 DM	Modul:	64	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			



Mit Turok kann sich Doom 64 zwar nicht vergleichen, aber ein spannendes Gameplay über mehr als 30 Level ist für Fans des Genres garantiert



Auf dieses Spiel hat die Nintendo64-Fangemeinde gewartet. Nach Acclams sensationellem *Turok – Dinosaur Hunter* schickt sich *Doom 64* an, in den Olymp der 64-Bit-Actionspektakel aufzusteigen. In den Vereinigten Staaten ist das Game bereits erhältlich, an der PAL-Version wird momentan gearbeitet. Einige der einst angekündigten Features sind im Laufe der

wirken sich auch verheerend auf organisches Leben aus. Neben Gegnern muß auch die Munitionsanzeige im Auge behalten werden. Vor allem in hektischen Situationen entleeren sich die Magazine durchschlagkräftiger Waffen sehr schnell. Doch speziell für heikle Momente bietet *Doom 64* eine besonders effektive Nahkampfwaffe: die doppelschneidige Motorsäge.

MIT DOOM 64 IST DAS ÜBERLEBEN DES GENRES VORERST GESICHERT

Entwicklungsphase leider auf der Strecke geblieben. Im Gegensatz zu den demnächst erscheinenden, genreverwandten Titeln bietet *Doom 64* beispielsweise keinen Vierspieler-Modus. Das ist jedoch zu verschmerzen, da die Alien-Hatz auch im Alleingang sehr unterhaltsam ist. Insgesamt werden 33 völlig neue Spielabschnitte geboten, die es größtenteils wirklich in sich haben. Schon nach den ersten beiden Stages, die zur Eingewöhnung dienen, geht es zur Sache. Damit nicht immer wieder von vorne angefangen werden muß, wird eine Paßwortoption geboten. Besitzern eines Controller Paks bleibt das Eingeben des zwölfstelligen Codes erspart. In den sehr weitläufigen Szenarien tummeln sich stets eine Vielzahl blutrünstiger Gegner. Neben untoten Marinesoldaten, die mit Schrotflinten bewaffnet sind, trachten Imps, kybernetische Spinnen und ausgewachsene Dämonen nach dem Leben des Spielers. Doch man steht der Schar der Angreifer nicht wehrlos gegenüber. Neben einem 45er-Colt umfaßt das Waffenarsenal Shotguns, Plasmakanonen, Maschinengewehre, Raketenwerfer und die BFG9000. Diese Feuerwaffe sieht nicht nur bedrohlich aus, ihre explosiven Projektile

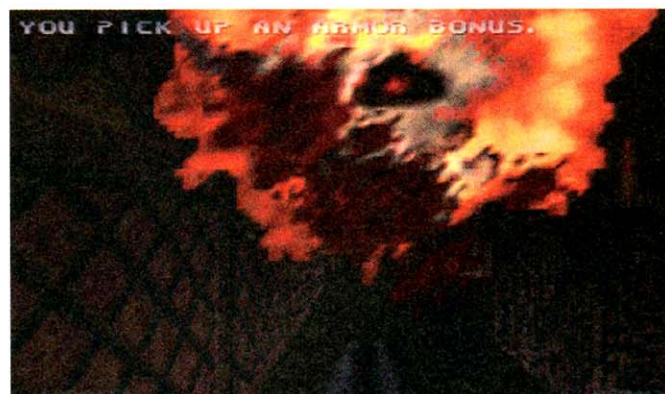
Neben heißen Feuergefechten haben beinahe alle Stages knackige Rätsel einlagen. Erst durch geschicktes Umlegen von bestimmten Hebeln und Schaltern werden versteckte Tore und Levelpassagen freigelegt. In stark verwinkelten oder sehr weitläufigen Szenarien verliert der Spieler dank der praktischen Automapping-Funktion nicht die Übersicht. Eine weitere Besonderheit, die *Doom 64* bietet, sind die vielen versteckten Extras. Diese befinden sich zumeist in Bonusräumen, die nur schwer zu erreichen sind. Neben Power-Rüstungen findet man in den Secret-Areas häufig Items, die vorübergehend unverwundbar oder unsichtbar machen. Leider ist es dem Spieler nicht möglich, seinen Blick nach oben oder unten zu richten. Zudem kann der *Doom 64*-Soldat nicht klettern, schwimmen oder springen, was das 3D-Abenteuer nicht gerade abwechslungsreicher macht. Actionpuristen finden jedoch gerade an der Simplizität Gefallen.

Doom 64 ist mit Sicherheit kein Produkt, das den Titel 'State of the Art' verdient, aber die große Blicktiefe und das gelungene Vorzeige-Gameplay werden selbst *Turok*-verwöhnte Spieler authorisieren lassen. ■



Wilde Dungeon-Hatz

DOOM 64



Trotz des etwas angegrauten Gameplays und der leicht veralteten Grafik gehört *Doom 64* immer noch zu den Standards der First-Person-Shooter

Test

Jump&Run

fan mag wertung:



Hersteller:	Epoch Games	Entwickler:	Epoch Games	Level:	33
Preis:	ca. 170 DM	Modul:	64	Speicher:	☒ ☐
Spieler:		Erhältlich:			

Ein echtes Robot-Katzenleben

DORAEMON 64



Über weite Strecken erinnert Doraemon 64 an Nintendos Mario-Geniestreich, doch das große Vorbild wurde nur in wenigen Punkten erreicht



Grafisch setzt Doraemon auf den gleichen Stil wie die Super Mario-Reihe. Viele niedliche Charaktere sind auch bei diesem Spiel das Maß der Dinge



Die Level sind abwechslungsreich, aber nicht sehr detailliert



Das Unterwasser-Rennen gehört mit zu den spektakulärsten Szenen



Selbst gegen diesen riesigen Teddy hat die Robot-Katze eine Chance



Der König hat nicht nur Tips parat, er will auch fürstlich belohnen

Auf fast allen Videospielsystemen gibt es Games mit der in Japan zum Kult erhobenen Roboterkatze in der Hauptrolle. Bei den meisten Titeln handelt es sich um Jump&Runs mit Adventure-Touch, doch es existieren auch einige Doraemon-Knobelspiele. Das 64-Bit-Sequel der erfolgreichen Nippon-Reihe bleibt der Doraemon-Tradition treu. Epoch Games' erster N64-Release steht jedoch im Schatten von Super Mario 64, dem das Game über weite Strecken ähnelt. Da sämtliche Bildschirmtexte in japanischer Sprache sind, nützen dem durchschnittlichen Mitteleuropäer die zahlreichen Hinweise nichts, die dem Spieler im Laufe des Abenteuers gegeben werden. Ebenso bleibt die Storyline ausschließlich N64-Usern mit japanischen Sprachkenntnissen vorbehalten. Besonders spielerisch erinnert Doraemon 64 an Shigeru Miyamotos Geniestreich. Man

DIE ROBOT-KATZE KANN TROTZ GUTER IDEEN NICHT AN DAS VORBILD SUPER MARIO 64 HERANREICHEN

kann sich völlig frei in den Szenarien bewegen. Um die mit Gegnern und Jump&Run-Einlagen gespickten Stages erfolgreich zu bewältigen, sind fünf verschiedene Charaktere angetreten, zwischen denen zu jedem Zeitpunkt gewechselt werden kann. Die Spielfiguren besitzen bestimmte Fähigkeiten, beispielsweise können die meisten Zwischen- und Endgegner nur von einem bestimmten Charakter zur Strecke gebracht werden. Neben Jump&Run-Geschick ist in einigen Passagen auch Kombinationsgabe gefragt. So werden einige Levelabschnitte erst nach dem richtigen Umlegen von Schaltern freigelegt. Bonuslevel-artige Spielabschnitte, wie zum Beispiel ein Autorennen unter Wasser, sorgen zwischen- und für Abwechslung.

Vom Umfang her kann Doraemon 64 bei weitem nicht mit dem Vorzeigeabenteuer des 64-Bit-Klempners mithalten. Die verschiedenen Szenarien sind optisch abwechslungsreich, es gibt jedoch recht wenig zu entdecken. Zudem bietet Big Ns Konkurrenzprodukt deutlich mehr Welten. Der lineare Spielverlauf ist nicht unbedingt negativ, Mario-verwöhnte Jump&Run-Freaks werden angesichts des gebotenen Umfangs dennoch nicht in Begeisterungstürme ausbrechen. Nicht nur beim Design des Gameplays haben sich die Entwickler an Super Mario 64 orientiert, besonders in optischer Hinsicht ähneln sich die beiden Titel stark. Die 3D-Welten bestehen aus relativ wenigen Polygonen, diese wurden recht

geschickt mit Texturen überzogen, was ein wenig über die Simplizität der Szenarien hinwegtäuscht. Die eigenen Spielfiguren sowie die meisten gegnerischen Kreaturen wirken plastisch, obwohl sie nicht sehr detailliert sind. Atemberaubende 3D- oder Lichteffekte, zu denen die Hardware des Nintendo⁶⁴ durchaus in der Lage ist, sucht man vergebens. Alles in allem ist Doraemon 64 solide. Neue technische und vor allem spielerische Maßstäbe setzt das Spiel leider nicht. Übrigens können dank des Batteriespeichers bis zu vier verschiedene Spielstände abgespeichert werden. Lediglich Import-Fanatiker, die sich mit japanischen On-Screen-Texten anfreunden können, oder echte Doraemon-Fans sind, werden bei Epoch Games' N64-Erstling auf ihre Kosten kommen. Alle anderen sollten auf den fünften Teil der Goemon-Reihe von Konami achten, der in Kürze in Japan auf den Markt kommen soll. ■



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Human/Ubi Soft	Level:	17 Strecken
Preis:	ca. 190 DM	Modul:	64	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Formel 1 ohne die richtige Action

HUMAN GRAND PRIX (F1 POLE POSITION)



Trotz netter Effekte hat das Game nicht die erwartete Spielbarkeit

Rennspiele waren schon seit jeher ein sehr guter Indikator für die Leistungsfähigkeit der Hardware. Kein Wunder also, daß die Szene gespannt auf die ersten Rennsimulationen für das N64 wartet. *Human Grand Prix – The New Generation* hatte die Ehre, als erster Titel in diesem Genre anzutreten. Die Ansprüche an ein Rennspiel sind schon sehr hoch, aber wenn es an eine Formel-1-Simulation geht, dürfen sich die Entwickler keine Fehler erlauben. Und das gilt gerade für Deutschland. Schließlich tritt außer drei deut-



Ein Ligier steuert die Boxengasse an – der Spieler schaut nur zu



Der 'Monaco-Tunnel' gehört zu den aufregendsten Passagen im Spiel



Die zweite Schikane in Monza ist selbst für Fans schwer zu erkennen



Die Effekte machen's vor, aber der Funke will nicht überspringen

blieb dem Spieler zum Glück bei den Rennstrecken erspart. Alle Strecken des 97er-Formel-1-Zirkus sind fahrbar. Ist die Spieloption 'Grand Prix' gewählt, die übrigens die einzige ist, bei der Rennen gegen das komplette Starterfeld gefahren werden können, fällt das umfangreiche Menü auf. Getreu dem Original können alle relevanten Rennsessions eines Wochenendes gefahren werden. Vom freien Training über das Qualifying bis hin zum Rennen selbst. Individuelle Setup-

Einstellungen sind vor jeder Session möglich. Das Fahren auf den Strecken selbst ist dann aber nicht gerade das, was man unter einer Simulation versteht. Die Tracks haben bei Renn-Fans nur einen sehr geringen Wiedererkennungswert. Die Kurven sind zu weit und die Geraden zu lang. Auch die Steuerung trägt nicht gerade zum Gefühl, eine Rennsimulation zu spielen, bei. Zudem scheint man die Grafikfähigkeiten der Konsole nicht einmal annähernd ausgereizt zu haben. Wer Rennen gegen das gesamte Starterfeld fahren will, kann nur den kompletten Rennkalender fahren und sich nicht direkt in ein beliebiges Rennen einwählen, lediglich bei den beiden anderen Spielmodi (Time Attack und Two Car Battle) ist dies möglich. Schon nach ein paar Runden auf den Rennstrecken stellt sich selbst für eingefleischte Formel-1-Fans nicht so richtig der Spielspaß ein. Das Konkurrenzprodukt *Formel 1* für die PlayStation scheint auf den ersten Blick in allen Belangen die bessere Wahl zu sein. Da das Game noch einige Lücken aufweist, hat sich Ubi Soft die Rechte für Europa und die USA gesichert und will *Human Grand Prix* unter dem Titel *F1 Pole Position* in einer überarbeiteten Version herausbringen. Als Release-Termin wurde vorläufig September angesetzt. Ob die Zeit fürs Umprogrammieren angesichts der vielen Mankos jedoch reicht, ist fraglich. ■

ES SCHEINT, ALS HÄTTE HUMAN EINEN SCHNELLSCHUSS HINGELEGT, DER VON UBI-SOFT ÜBERARBEITET WIRD

schen Fahrern (plus einem Ersatzfahrer) auch noch ein deutsches Automobilwerk mit zwei Werksfahrzeugen die Jagd nach der absoluten Krone des Automobilsports an. *Human Grand Prix – The New Generation* von Human versucht sich an dieser Thematik. Die Voraussetzungen sind denkbar ungünstig. Ohne offizielle Lizenz dürfen nicht einmal die echten Fahrernamen benutzt werden. Statt zum Beispiel Damon Hill taucht Hamon Dill in der Starterliste auf. Die Verballhornung der Namen wurde aber leider nicht auf die 97er Saison angewendet, man beschränkte sich auf die Fahrer

des Jahres davor. Auch bei den Fahrzeugen hielt man sich an Versionen des Vorjahres. Dies



Buntes Sportspektakel mit lustigen Kugelköpfen

KING OF PRO BASEBALL



Baseball ist eine Sportart mit einem ganz eigenen, für Laien nur schwer zu verstehenden Vokabular. Doch wenn, wie bei *King of Pro Baseball*, die schier unendlichen Optionen dazu noch mit japanischen Schriftzeichen übersät sind, setzt so mancher Verstand vorübergehend aus. Hat man sich aber durch viel Probieren endlich zum Spiel durchgeklickt, wird die Mühe belohnt. Erstaunlich spielbar und mit flüssigen Animationen hinterläßt das Game beim Spieler sofort einen guten Eindruck. Die Steuerung ist leicht verständlich und führt schon beim ersten Spielen zu kleinen Erfolgserlebnissen. Übernimmt man die Steuerung des ganzen Teams, wird es aber schon ein bißchen hektisch, da nach

Schlag bis zum Catch bleibt die Kamera immer im Zentrum des Geschehens. Dazu kommen sehr gelungene Detaillösungen, die *King of Pro Baseball* erfrischend von anderen Sportsimulationen abheben. Nach dem Schlag leuchtet zum Beispiel ein sehr hilfreicher, gelber Kreis am Auftreffpunkt auf der Erde auf. Ist man mit einem Spieler schnell genug an dieser Stelle, wird der Kreis rot und der Feldspieler kann den Schlagmann (Batter) mit einem sauberen Fang ins Aus schicken. Das geht natürlich nur bei sogenannten Pop-Up-Bällen, die eine sehr hohe Flugbahn haben. Schlägt der Batter jedoch einen flachen Ball (Ground Ball), der schnell auf die Erde kommt, kann der Feldspieler versuchen, den Ball mit einem Hechtsprung zu erreichen. Bereits nach dem ersten Spiel über neun Innings (Spielabschnitte) hat man die Sache soweit im Griff, daß erste Siege durchaus erreichbar sind. Nicht zuletzt gelingt dies dadurch, daß

DIE ACTION HEBT DAS GAME ÜBER SEINE REALEN GENREVETTERN IN SACHEN SPIELBARKEIT HINAUS

dem Abschlag schnell zwischen verschiedenen Perspektiven hin- und hergeschaltet wird. Wer sich noch nicht an ein komplettes Spiel wagen möchte, kann sich im Trainingscamp mit der Steuerung auf den einzelnen Positionen auseinandersetzen. Ob nun als Werfer, Schlagmann, Innenfeld- oder Außenfeldspieler, der Lerneffekt für spätere Spiele ist immens hoch. Wer sein Lieblingsteam konsequent trainiert, wird übrigens mit besseren Werten im Ligaspiel belohnt. Und diese Werte sind abspeicherbar. Selbstredend ist trotz der zahlreichen Menüs und Optionsbildschirmen, die gleich im Dutzend kommen, das Wichtigste das Spiel selbst. Und dort haben die Macher spielerisch wirklich ein kleines Meisterwerk hingelegt. Vom

die Trefferquote weit über der der Realität liegt. Foulballs, also Bälle, die der Batter neben das Feld spielt, und die im realen Spiel gang und gäbe sind, kommen so gut wie gar nicht vor. Dagegen steht die dem Rollenspiel ähnliche Formkurve eines jeden Spielers, die je nach Verlauf des Spiels sinkt oder steigt. Unterm Strich bietet *King of Pro Baseball* viel Spielspaß für Baseballfans. Die gute Steuerung und die optischen Feinheiten werden durch die vielen Stadien, die vollständige japanische Major League und eine Vielzahl an persönlichen Einstellungsmöglichkeiten komplettiert. Ein rundes Gesamtbild also, bei dem man auch über kleine Fehler hinwegsehen kann. Viel Spaß bringt das Game im Mehrspieler-Modus. ■



King of Pro Baseball weiß die Spieler mit vielen guten Detail-Lösungen zu umgarnen. So kann man auch über kleine Unstimmigkeiten hinwegsehen



fan mag wertung:



Hersteller:

Nintendo

Entwickler:

LucasArts

Level:

10

Preis:

ca. DM 150

Modul:

96

Speicher:

Spieler:

Erhältlich:

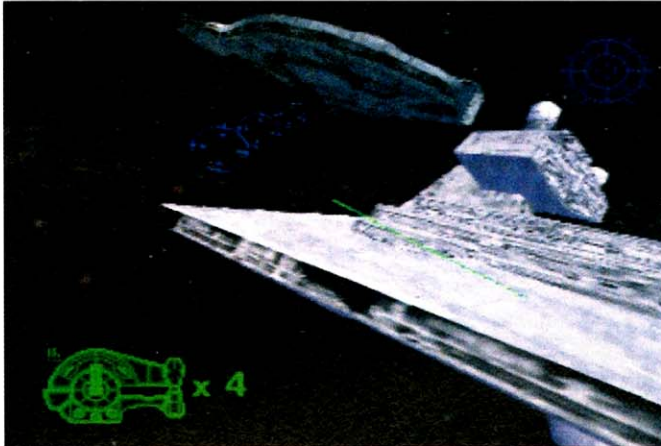
Test

Action



Rätsel und Action satt

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE



Einen Großteil des Spiels muß sich der Held Dash Rendar mit anderen Raumjägern herumschlagen. Fulminante Lichteffekte sorgen für Motivation



Neben klassischen Wing Commander-Flugszenen muß der Spieler auch zu Fuß in Doom-ähnlichen Levels gegen die imperialen Truppen eingreifen

Die Handlung von *Star Wars: Shadows of the Empire* ist zwischen dem zweiten und dem dritten Kinoabenteuer 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 Kräfte von Hoth zu vertreiben. Doch auch auf Schusters Rappen steht der Held stets unter Streß. Nur mit einem

den Weltraumschlacht um die Heimatbasis der sinistren Prinzessin Zizor. Die zehn abwechslungsreichen, aber nicht immer 100prozentig gelungenen Level sind in mehrere Abschnitte gegliedert, die entweder in Dashes Schiff Outrider, auf einem Speederbike oder zu Fuß bestritten werden müssen. Überall kann der Spieler zwischen mehreren Kameraperspektiven wählen,

DIE FÜLLE DER ACTION- UND PUZZLE-EINLAGEN MACHT DAS GAME NICHT NUR FÜR FANS INTERESSANT

Blaster bewaffnet, muß er den frostigen Rebellenstützpunkt verlassen, um gleich darauf nach einer TIE-Fighter-Schlacht in ein weiteres 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

was besonders in den First-Person-Levels oft von Vorteil ist. Um nicht bei den aus weiter Ferne angreifenden Gegnern punktgenau zielen zu müssen und damit wertvolle Zeit zu verschwenden, haben die Mannen von LucasArts eine kleine Hilfe für das Anvisieren eingebaut, die Rendar seine Ziele halbautomatisch erfassen läßt.

Er ist zu Beginn lediglich mit einem munitionsunabhängigen Blaster ausgestattet, doch im weiteren Verlauf der Level sind vom Stunner über schnelle Suchraketen bis hin zum alles vernichtenden Disruptor noch jede Menge interessanter Extrawaffen inklusive der passenden Munition zu finden. Während die ersten Stages dem Spieler außer ein paar waghalsigen Sprungmanövern nicht viel abverlangen, müssen in den späteren Abschnitten des Spiels unter anderem viele wirklich knifflige Rätsel gelöst werden. Die überwältigenden Kulissen der erfolgreichen Kinofilme, wie zum Beispiel der Mos-Eisley-Raumhafen, wurden – ein wenig Phantasie vorausgesetzt – bei *Shadows of the Empire* als Vorlage für die Polygonwelten genutzt. Aufgrund des sehr begrenzten Modulspeicherplatzes mußten beim Sound Abstriche

gemacht werden. Er ist alles in allem spärlich ausgefallen. Die Animationen der Schüsse haben die Coder von LucasArts dagegen üppig programmiert. Bei den Stunner-Gefechten in den verwinkelten Dungeons kommt echtes 3D-Feeling auf, da die Schüsse exakte Bahnen in der virtuellen 3D-Welt ablaufen. *Shadows of the Empire* kann zwar nicht alle der hochgesteckten Erwartungen erfüllen. Größte Mankos 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 einer wirklich brillanten Story geboten. Eingefleischte Fans der Science-Fiction-Trilogie sollten auf jeden Fall zugreifen, denn sie werden voll und ganz auf ihre Kosten kommen. ■



Bei den Lichteffekten zeigten die Coder ein geschicktes Händchen



Die Qualitätsunterschiede zwischen den Levels sind mehr als deutlich



Leider kann der magere Sound nicht mit der starken Grafik mithalten



Das Imperium bietet das gesamte Waffenarsenal gegen Dash auf

Test Sport

fan mag wertung:



Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO	Level:	36 + 6 Mannschaften
Preis:	ca. DM 160	Modul:	64	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Die neue Fußballreferenz

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Als Konami vor zwei Jahren das *Ur-International Superstar Soccer* für das Super Nintendo auf den Markt brachte, war die Meinung aller videospielenden Sportfans konform, daß es sich dabei um die am besten spielbare und realistischste Fußballsimulation aller Zeiten handle. Bei der Version fürs N64 tritt an die Stelle der traditionellen 2D-Grafik des Originals nun eine 3D-Polygongrafik in geradezu revolutionärer Qualität. Über 270 Animationsphasen wurden für die Bewegungen der Spieler aufgewandt, die dank des geschickt eingesetz-



Kontrolle über das Geschehen auf dem Platz. Kopfbälle, Doppelpässe, Flanken, Torschüsse, Grätschen und Tacklings sind fast ohne Eingewöhnungsphase beherrschbar. Hochinteressant für jeden Taktiker sind auch die un-



Die Animationen der Spieler sind bis ins winzigste Detail gelungen

ISS 64 BIETET FUSSBALLFANS EINE IMMENS HOHE SPIELQUALITÄT IN SACHEN ACTION UND STRATEGIE

ten Motion-Capturing butterweich ineinander übergehen. Durch perfekte Verknüpfung dieser einzelnen Bewegungsabläufe erreichen die Animationen eine bisher nie gesehene Qualität, die zu jeder Phase des Spiels absolut natürlich wirkt. So werden auf dem Rasen Haken geschlagen, Körpertäuschungen angesetzt und sämtliche typischen Bewegungen eines Fußballspielers ausgeführt, so daß es alleine schon Spaß macht, das Geschehen als unbeteiligter Zuschauer zu verfolgen. Sämtliche Animationen und Kamerabewegungen sowie das Verhalten des Balles werden fehlerfrei dargestellt.

Diese grafische Pracht geht keinesfalls zu Lasten der Spielbarkeit. Wie schon von den Vorgängerversionen gewohnt, ist das Gameplay tadellos, und dank der variantenreichen sowie äußerst präzisen Analogsteuerung, verfügt ISS 64 sogar über eine breite Palette neuer Aktionsmöglichkeiten. Besondere Erwähnung verdient die komplexe Paßfunktion, mit der nun auch Pässe in den Lauf des Mitspielers sowie ganze Paßstafetten spielbar sind. Im Gegensatz zur schwammigen Ungenauigkeit der FIFA 64-

Steuerung bietet ISS 64 zu jeder Phase des Spiels die absolute



International Superstar Soccer 64 stellt alles bisher dagewesene in Sachen Grafik und Spielbarkeit in den Schatten. Nachfolger müssen sich daran messen

zähligen Menüs, in denen sich die eigene Mannschaft formieren läßt. Als Spielmodi gibt es Freundschaftsspiel, ein Turnier- sowie ein Weltliga-Modus. Der vom Super Nintendo bekannte Trainingsmodus ist in leicht abgespeckter Form wieder mit von der Partie und ermöglicht ein Kennenlernen der Steuerung unter entschärften Bedingungen. Auch die beliebten Szenarien historischer Spiele sind erneut dabei. In insgesamt 16 verschiedene Momentaufnahmen von authentischen Partien kann der Spieler einsteigen. Darunter ist auch das Europapokal-Finale von 1996 zwischen England und Deutschland.

Kritische Worte dürfen bei einem Test natürlich nicht fehlen, wirken angesichts eines an Perfektion grenzenden Spiels wie Erbsenzählerei. So sei nur angemerkt, daß der englischsprachige Spielkommentator mitunter zu nerven beginnt, da seine teilweise sehr unsachlichen Bemerkungen etwas variantenarm ausfallen.

Konami hat es mit ISS 64 geschafft, alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in allen Belangen zu schlagen. Sowohl Spielbarkeit als auch Präsentation befinden sich weit über dem 32-Bit-Niveau und lassen auch Spitzentitel, wie zum Beispiel Segas *Worldwide Soccer '97* wirklich alt aussehen. ■



Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	Electronic Arts	Level:	158 Mannschaften
Preis:	ca. DM 160	Modul:	64	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Fußball durch die Milchglasscheibe

FIFA 64



Electronic Arts hat es der europäischen Fachpresse nicht gerade leicht gemacht, ihr erstes N64-Spiel mit der gebührenden Aufmerksamkeit zu bedenken. Noch bevor irgendwelche Testversionen an die verschiedenen Redaktionen gingen, versorgten

Form eines kritischen Tests. Durch diesen Schachzug haben EA nicht nur die erste Fußballsimulation für das N64 auf ihrer Habenseite zu verbuchen, sondern auch einen entscheidenden Zeitvorteil gegenüber der Konkurrenz aus dem Hause Konami.

DAS ERSTLINGSWERK VON ELECTRONIC ARTS FÜRS N64 BLEIBT WEIT HINTER DEN ERWARTUNGEN ZURÜCK

die Sportspezialisten den Handel mit verkaufsfertigen FIFA 64-Modulen und umgingen somit den etablierten Verbraucherschutz in

Das ein wenig mit der heißen Nadel gestrickte FIFA 64 befindet sich programmiertechnisch auf der Höhe der 32-Bit-Versionen von



Wäre da nicht der milchige Schleier über dem Spielfeld, und hätte man die 32-Bit-Version aufgebohrt, wäre bestimmt ein gutes Spiel herausgekommen

FIFA 97 und hat keine Vorteile gegenüber diesen Titeln aufzuweisen – es wurden vielmehr zahlreiche Abstriche gemacht. Statt der 263 authentischen Mannschaften, werden nur noch 158 geboten. Die Anzahl der spielbaren Ligen reduziert sich somit von zwölf auf

fünf, und der Trainings- sowie der Hallenturnier-Modus fielen ganz raus. Spielerisch stellt FIFA 64 nicht den erhofften Qualitätssprung gegenüber den 32-Bit-Versionen dar. Zwar erlaubt die Steuerung mittels Analogsticks eine feinfühligere Kontrolle über die Akteure auf dem Platz, aber letztlich leidet das Spiel weiterhin an seiner viel zu ungenauen, schwer beherrschbaren Spielerkontrolle. Ein flüssiges Kombinationsspiel ist angesichts dieser Probleme kaum möglich, so daß weite, hohe Pässe, Distanzschüsse und Soli, die mit einer Brechstange durchgesetzt werden, das insgesamt eher realitätsferne Spielgeschehen beherrschen. Auch grafisch weiß FIFA 64 kaum zu überzeugen. Ein milchiger Dunstschleier stört die 3D-Optik, der mutmaßen läßt, daß Electronic Arts einen Vertrag mit der Augenoptiker-Innung hat. Aber

auch ruckelige Kamerafahrten, kantige Spieleranimationen sowie das unnatürliche Flugverhalten des Balls fallen negativ auf. Die neue FIFA 64-Perspektive bringt weder mehr Übersicht noch eine beeindruckende Ansicht des Geschehens, sondern leidet an einigen technischen Schwächen, so daß sich die traditionellen Kamerawinkel als wesentlich brauchbarer erweisen.

Mit FIFA 64 bekommen die Fußballfans kein berauschendes 64-Bit-Spielerlebnis geboten, sondern allenfalls eine magere 32-Bit-Version. Diese kann zu allen optischen und technischen Schwächen auch nicht gerade mit einer gelungenen akustischen Untermalung bestechen. Monotone englische Sprachsamples und eine sehr dürftige Stadionatmosphäre



FIFA 64 war eindeutig ein Schnellschuß, der am EA-Image kratzt

gehören bei weitem nicht zum N64-Standard.

Wer in eine wirklich neue Dimension der Fußballspiele eintauchen möchte, kann auf International Superstar Soccer 64 von Konami zurückgreifen, das die Fähigkeiten der N64-Hardware wesentlich besser ausreizt. Electronic Arts sollte noch einmal üben gehen, oder sich auf die wirklich exzellenten PC-Versionen der FIFA-Reihe beschränken. Die Firma verspricht eine in vielen Punkten verbesserte Version zum Winter 97/98. Der Name: FIFA '98 – Road to World Cup. ■

Test Sport

fan mag wertung:



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Williams/ Midway	Level:	26 Teams
Preis:	ca. DM 150	Modul:	64 Bit	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

NHL wie im Fernsehen

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

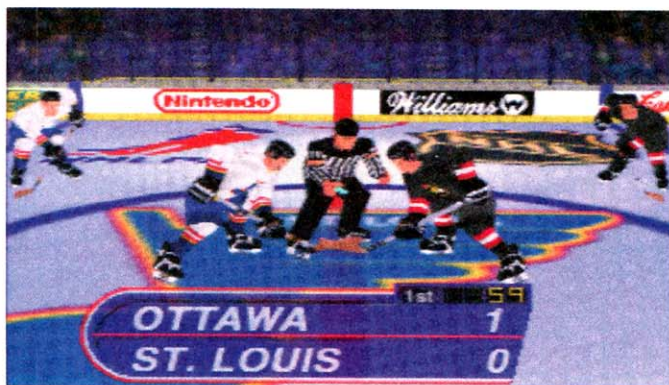
Zwar rangiert echtes Eishockey im Vergleich zum Fußball hierzulande immer noch unter „ferner liefen“, was allerdings den Konsolenbereich angeht, erfreuten sich speziell Electronic Arts' Eishockeysimulationen reger Nachfrage. Mit dem Sprung in die 32-Bit-Klasse wurde es etwas ruhiger um den Sport – so recht konnten die neuen CD-Fassungen nicht überzeugen. Doch das änderte sich mit der Veröffentlichung von *Wayne Gretzky's 3D Hockey* für das Nintendo⁶⁴. Sehr wahrscheinlich wird in der nächsten Saison die amerikanische NHL (National

endlich, dank einer neuen Technik, ein Ende, denn ein im Grunde simples Feature sorgt für die Problembewältigung: Der Puck blinkt farbig auf und zieht je nach Schußstärke und -weite einen variierenden Schweif hinter sich her. Die Kontrolle der Spieler ist im



Gegensatz zum Finden der flachen Scheibe sehr komplex. Insgesamt 14 Handlungen sind möglich. Trotzdem ist das Spiel schnell erlernbar, da die Grundfunktionen – schießen, passen, checken, Spielerwechsel – logisch auf die Aktionstasten verteilt wurden. Wer sich damit erst einmal warm gespielt hat, greift fast automatisch auf die Feinheiten der Steuerung zurück. Der Spielablauf ist extrem schnell, und so werden viele Eishockey-Fans die zahlreichen Voreinstellungen zu schätzen wissen. Von drei bis fünf Spielern und einer variablen Feldgröße ist alles eine Sache der persönlichen Vorlieben. Richtig Laune macht das Spiel

natürlich im Mehrspieler-Modus, wobei die Version „zwei gegen zwei“ die absolute Krönung der Unterhaltung ist. Aber auch im Einzelspiel wird wenig Langeweile aufkommen. Immerhin drei verschiedene Modi (Play-Off, Practice, Season) sorgen für Abwechslung. Lediglich bei der Grafik blieb das Game hinter den Erwartungen zurück. Es ist zwar nicht das Geringste auszusetzen, wenn es um das Zoomen, die Animationen der Spieler oder das korrekte Verhalten des Pucks geht, insgesamt wirkt die Grafik jedoch zu verschwommen. Sehr dicht herangezoomte Objekte oder Hintergründe werden auffällig unscharf



Die schnelle Action des echten Eishockeys hat Williams zu 100 % implementiert. Lediglich bei den Nahaufnahmen wirkt das Bild zu verschwommen

DIESES RASANTE SPIEL KÖNNTE AUCH IN DEUTSCHLAND FÜR EINEN BOOM DER NHL SORGEN



Der farbig hervorgehobene Puck erleichtert das Spiel ungemein

dargestellt. Dadurch geht ein wenig vom plastischen Eindruck verloren. Doch in punkto Spielbarkeit ist *Wayne Gretzky's 3D Hockey* absolute Spitzenklasse. Fans der amerikanischen Eishockey-Oberliga werden einfach nicht um diesen starken Titel herumkommen. ■

Hockey League) eine Menge neuer Fans durch dieses Spiel bekommen haben. Statt auf 100 Prozent Realität zu setzen, legt Williams den Schwerpunkt auf knallige Action. Nichtsdestotrotz sind alle 26 NHL-Teams und alle Spieler inklusive ihrer Profile vertreten. Selbstredend ist das Regelwerk vom echten Spiel komplett implementiert. Vom Abseits über die Einstellung der Periodenspielzeit bis hin zu Auswechslungen finden sich alle relevanten Punkte für ein gutes Eishockeyspiel wieder. Darüberhinaus steht der Arcade-Modus, die veränderbare Spielgeschwindigkeit sowie die extravagante Darstellung des Pucks für die Actionlastigkeit. Die verzweifelte Suche nach der kleinen Scheibe in hektischen Abwehrschlachten hat nun



fan mag wertung:



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare	Level:	10 + 1 Kämpfer
Preis:	ca. DM 150	Modul:	96	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Test

Prügelspiel

Schaukampf fürs Auge

KILLER INSTINCT GOLD



Weder an den abwechslungsreichen Charakteren, noch an den liebevoll in Szene gesetzten Hintergrundmotiven gibt es etwas zu bemängeln.

Prügelspiele gibt es derzeit nicht viele für das Nintendo⁶⁴. Und auch *Killer Instinct Gold* hat den deutschen Markt aufgrund der Indizierungsgefahr nicht erreicht. Echte Beat-'em-Up-Freunde werden jedoch keine Probleme haben, über gut sortierte Händler ein kompatibles PAL-Modul aus dem europäischen Umland (Österreich, England) zu erwerben. Die Entwickler von Rare nahmen sich den überaus erfolgreichen Automaten *Killer Instinct 2* zum Vorbild und entwickelten mit *Killer*



Die Auswahl an Specials scheint auf den ersten Blick unendlich

mation der Kämpfer ist sehr geschmeidig, und das Kampfgeschehen wird von aufwendigen Explosionen begleitet. Der Sound ist makellos und erin-



Das sehr ausgeklügelte Combo-System erlaubt es versierten Spielern durchaus, dem Gegner 40fache Schlagkombinationen um die Ohren zu hauen



Killer Instinct Gold ist derzeit das beste Prügelspiel fürs Nintendo⁶⁴

ches Lenken nach hinten, die Standardschläge werden durch die A-, B- und die vier C-Buttons ausgelöst. Durch das ausgeklügelte Combo-System entpuppt sich *Killer Instinct Gold* als Motivationskünstler allererster Güte, da der Spieler seine Technik über einen sehr langen Zeitraum immer wieder verbessern kann.

Ein weiterer Aspekt für lang anhaltenden Spielspaß ist die Vielseitigkeit der einzelnen Modi. Es stehen Duelle zwischen zwei menschlichen Spielern zur Verfügung, ebenso wie die Option, mit bis zu acht Teilnehmern ein Turnier zu starten, bei dem nacheinander jeder gegen jeden kämpft und die Ergebnisse wie in einer Liga protokolliert werden. Im Einzelspieler-Modus muß man sich fleißig gegen den

Rest des computergesteuerten Feldes in sechs Schwierigkeitsgraden wehren. Nach jedem erfolgreichen Abschluß einer Schwierigkeitsstufe erweitert sich das Optionsmenü um einige Punkte. Auf diese Art kann man Einfluß auf die fließende Blutmenge nehmen, darauf, wie tolerant die Abfrage der Steuerung stattfindet oder in welcher Geschwindigkeit das Spiel abläuft. Erfreulicherweise werden sämtliche erspielten Spielstände und Bestleistungen, wie schnellster Sieg oder höchste Combo, dank Batterie vom Spiel gespeichert und sind per Controller Pak auf ein anderes Modul übertragbar. *Killer Instinct Gold* ist in jeder Hinsicht ein exzellentes und empfehlenswertes Prügelspiel. Man kann getrost davon ausgehen, daß das Game noch für eine geraume Zeit die Spitze des Genres auf Nintendos 64-Bit-Konsole anführen wird. Zumal die Konkurrenzprodukte *War Gods*, *Dark Rift* oder *Mortal Kombat Trilogy* allerhöchstens brauchbares Mittelmaß zu bieten haben. ■

DIE UMSETZUNG AUS DER SPIELHALLE IST OHNE WENN UND ABER SUPER GELUNGEN

Instinct Gold eine Heimversion, die der Vorlage überlegen ist. Alle Kämpfer haben ihre ohnehin gigantische Palette an Techniken noch einmal erweitert, und sämtliche Hintergründe wurden komplett überarbeitet. Mußte der Automat noch mit zweidimensionalen Kampfplätzen auskommen, bietet das N64-Sequel wunderschöne, hochauflösende 3D-Austragungsorte mit atemberaubenden Zoomeffekten und Kameraschwenks. Die Ani-

nimation an lupenreine CD-Klänge. Die Entwickler versäumten es nicht, ihrem Goldkind neben der gelungenen Präsentation eine ausgezeichnete Spielbarkeit mit auf den Weg zu geben. Wirkungsvolle Combos mit vier, acht oder sogar 40 Treffern gehen recht schnell von der Hand. Es bleibt dem Spieler selbst überlassen, ob er die Charaktere lieber mit dem Digipad oder dem Analogstick steuert. Geblockt wird durch einfache



Test Sport

fan mag wertung:



Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO	Level:	16 Mannschaften
Preis:	ca. DM 150	Modul:	64	Speicher:	☒
Spieler:		Erhältlich:			

Anime in der Welt des Sports

POWERFUL PRO BASEBALL 4



Ein klarer Strike gegen das Team mit den blauen Baseballkappen

Wie auch schon beim Pendant von Imageer, King of Pro Baseball, setzt Konamis Powerful Pro Baseball 4 auf den Mangastil. Große Köpfe, kurze Arme, kurze Beine und ein Mini-Körper. Wenn auch die Grafik fernab jeder Realität ist, zeigt das Spiel doch einen deutlichen Hang zu eben

Powerful Pro Baseball 4 ist es erstmals möglich, die Flugbahn des Balls nach dem Wurf voraus-zusehen und entsprechend mit der Keule zu agieren. Auch beim Pitchen (Werfen) gibt es wenig Frustration und viel Spielspaß zu vermeiden. Anders sieht es bei den Feldspielern aus, die sehr zum Ärgernis des Spielers agieren. Pop-Up-Bälle, also Bälle, die in einem hohen Bogen geschlagen werden, verpassen die Feldspieler im Gegensatz zur Realität regel-mäßig. Auch bei schnellen Groundern (Bälle, die flach ge-schlagen werden und schnell den Boden berühren) macht das Feldteam alles andere als eine gute Figur.

Wie bereits erwähnt, sind die



Beim Batten und Pitchen hat Powerful Pro Baseball eindeutig seine Stärken. Im Feldspiel werden dagegen zu oft absolut sichere Bälle nicht gefangen

MIT KONAMIS POWERFUL PRO BASEBALL 4 WERDEN AUCH LAIEN ZU BEGEISTERTEN HOME-RUN-STARs

dieser. Grafisch und technisch ist dieses Game auf die Fähigkeiten des N64 ausgerichtet und die Programmierer haben ernsthaft versucht, dessen Performance auszureizen.

In Sachen Steuerung setzt man bei Konami auf den Analogstick und die C-Buttons, die so ge-schickt belegt wurden, daß sich so mancher Baseballfan wundern wird, wie er bisher ohne diese Steuerung Spaß an Baseball-games hatte. Der Analogstick ist für das Schlagen und Werfen zuständig, und die C-Buttons sind die Zielpunkte für die Würfe zu den vier Bases. Vor allem beim Batten (Schlagen) hat Konami wahre Pionierarbeit geleistet. In



Spieler kleine, knubbeli-ge Wesen, die so gar nichts mit den realen Hittern zu tun haben.

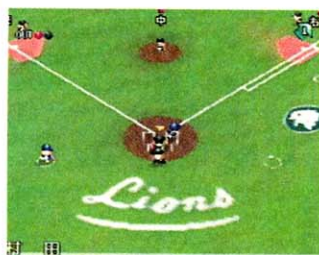
Bei den umfangreichen Anima-tionen haben sich die Program-mierer von Konami redlich Mühe gegeben. Lediglich die unfeinen, aber regelmäßigen Aktionen der Spieler, wie zum Beispiel Spucken und Stoßgebete gen Himmel schicken, hat man ausgelassen. Die Gesichter zeigen Emotionen, und die Kondition der Spieler wird sichtbar. So beginnen die Pitcher

nach längerem Einsatz heftig zu atmen und auch digital zu schwit-zen.

Die Sprachausgabe ist sehr umfangreich, aber da alles in japa-nisch gesprochen wird, kann an dieser Stelle keine Aussage über die Qualität der Kommentare gegeben werden. Der Rest der Soundeffekte und die Musik sind typisch japanisch. Europäische Ohren werden sich jedoch nicht abgestoßen fühlen.

Implementiert ist die gesamte japanische Major-League mit allen Teams, Spielern und Stadien, aber da nicht so viel über japanisches Baseball in Europa berichtet wird, könnte dies auch durchaus eine Phantasieliga sein.

Letztendlich ist es schwer zu sa-gen, welches Spiel empfehlens-werter ist. Die Steuerung der Batter und Pitcher ist bei Powerful Pro Baseball 4 eindeutig besser. Das Handling der Feldspieler ist bei King of Pro Baseball wesent-lich gelungener. Einen leichten Vorsprung hat da jedoch Image-neers Werk durch den gelungenen Trainingsmodus. Wer etwas An-spruchsvolleres und Reelleres sucht, der sollte auf Ken Griffey Jr. All Star Baseball von Nintendo warten, das noch diesen Winter kommen soll. ■



Die Steuerung des Teams im Feld ist nicht immer ganz einfach



Konamis und Imageers Baseball-Varianten können sich in vielen Punkten die Hände reichen. Einen eindeutigen Favoriten gibt es jedenfalls nicht

fan mag wertung:



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Nintendo	Level:	16 + 4 Strecken
Preis:	ca. DM 130	Modul:	96 Vbit	Speicher:	
Spieler:		Erhältlich:			

Test

Rennspiel

Fahrvergnügen pur mit Mario & Co.

MARIO KART 64



Kaum ein anderes Spiel wurde bisher sehnsüchtiger erwartet als die Fortsetzung des SNES-Klassikers *Super Mario Kart*. Im Vergleich fällt nach dem ersten Betrachten der N64-Version sofort ins Auge, daß die vier Grand-Prix-Modi 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

separate Extrakurse zur Verfügung. Grundsätzlich hat sich am Spielprinzip im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Jedoch wurde jeder der 16 Kurse mit einem eigenen Thema und einem fast eigenen Grafikstil versehen. Die meisten Kurse weisen zudem erhebliche Unebenheiten wie Hügel oder Sprungschanzen auf. Immer wieder geht es auf und ab, und überall stößt man auf neue Überraschungen. Neben Abkürzungen gibt es häufige optische

EIN UNSCHLAGBARER SPIELSPASS, DER SICH VOR ALLEM IM VIERSPIELER-MODUS VOLL ENTFALDET

vier Spielern gespielt werden. Natürlich gibt es auch einen Ein- und einen Zweispieler-Modus sowie einen Time Trial, bei dem alle 16 Strecken anwählbar sind. Für den Battle-Modus stehen vier

Leckerbissen zu bewundern, obwohl man seine Augen besser auf der Straße hält. Im Grand-Prix-Modus sollte man sich davon aber nicht zu sehr ablenken lassen, denn das



Mario Kart 64 schaffte den großen Sprung vom Neuling zum Klassiker

berühmt-berüchtigte Extrawaffen-system wurde ausgebaut und wird von allen Beteiligten kompromißlos angewendet. Als besonders positive Neuerung fällt auf, daß ab sofort Waffengleichheit zwischen dem vom Spieler und den computergesteuerten Fahrzeugen herrscht. Bis zu achtmal pro Runde ist es jetzt möglich, ein Extra aufzulesen und einzusetzen, wodurch aggressive Störmanöver einen spielbestimmenden Charakter gewinnen. Dieser Effekt wird zusätzlich durch die neuen mächtigen Specials, wie die Bananenstauden oder die Schildkrötenpanzer im Dreierpack, verstärkt.

Mag die Gewichtung der einzelnen Extras nicht überall auf Gegenliebe stoßen, so dürfte doch jeder vom 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 Veteran, jeder wird sofort mit der Steuerung zurechtkommen und gleichzeitig aus-

reichend Möglichkeiten der Perfektionierung seines Fahrstils haben. 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. Die von den meisten Rennspielen bekannten Probleme beim Bildaufbau oder störende Blitzer zwischen den Polygonen treten auch im Vierspieler-Modus nicht auf. Die PAL-Version für Europa zeigte jedoch im Vierspieler-Modus Instabilität durch den überforderten Videospeicher. Ob Nintendo dort nachbessert, ist zwar nicht bekannt, aber bei einem so wichtigen Spiel für Big N kann man davon ausgehen, daß demnächst eine bessere Version für den europäischen Markt aus dem Fernen Osten kommen wird. Bei der NTSC-Variante ist die Firma den hohen Erwartungen an das Spiel auf jeden Fall gerecht geworden. ■



Die PAL-Version von Mario Kart 64 hat bei sehr hohem Polygonaufkommen im Vierspieler-Modus mit gelegentlichen technischen Problemen zu kämpfen

Test

Rennspiel

fan mag wertung:



Hersteller:

Nintendo

Entwickler:

Williams

Level:

14 Strecken

Preis:

ca. DM 150

Modul:



Speicher:



Spieler:



Erhältlich:



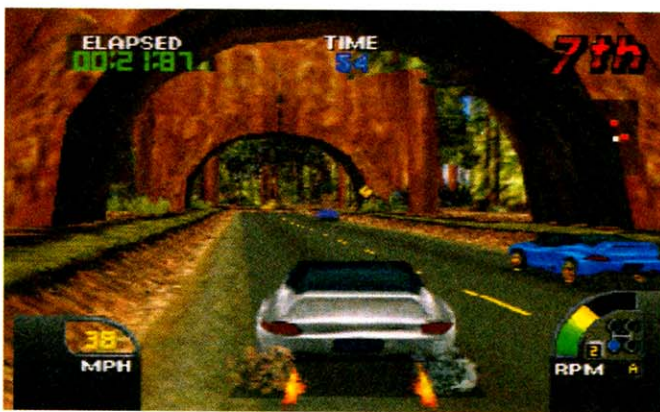
Ein US-Verkaufsrenner

CRUIS'N USA

Zuerst zu den guten Seiten des Nintendo⁶⁴-Spiels: Der immens erfolgreiche 32-Bit-Automat wurde nahezu 1:1 umgesetzt, als Bonus gibt es einen Zweispieler-Splitscreen-Modus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Next-Generation-Rennspielen herrscht auch bei dieser Option reger Verkehr. Da tummeln sich nicht nur die beiden menschlichen Fahrer auf der Strecke, sondern auch jede Menge Sonntagsfahrer und eine ganze Reihe Mitbewerber. Ebenso kann sich die Anzahl der Strecken – 14 an der Zahl – sehen lassen. Für deren grafische Gestaltung hat sich das Team um die Videospiel-Legende Eugene Jarvis (*Defender* und *Robotron*) realexistierende Schauplätze zum Vorbild genommen. Ob nun in Hollywood, Chicago, Arizona oder



Ein Zusammenstoß mit dem Gegenverkehr ist das Spektakulärste an Cruis'n USA. Da nützt es nur wenig, daß der Automat 1:1 umgesetzt wurde



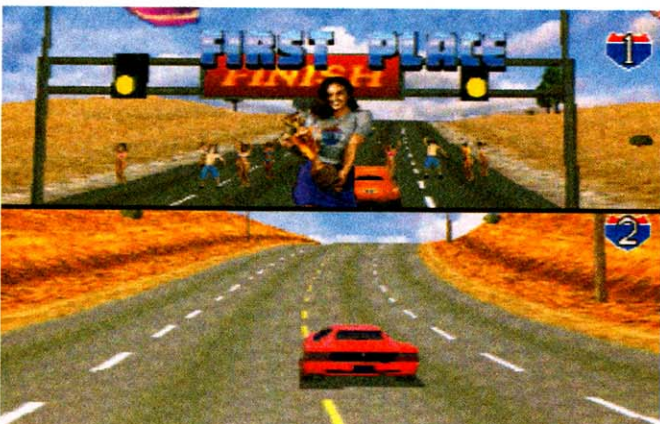
Trotz der großen Zahl an Strecken ist die Abwechslung beim Fahren nicht besonders groß. Etwas mehr Kreativität beim Design wäre gut gewesen



Die Fahrzeugunterschiede beschränken sich fast nur auf die Optik

SO UNTERSCHIEDLICH SIND GESCHMÄCKER: IN DEN USA EIN HIT, BEIM REST DER WELT EIN FLOP

in den Redwoods, für optische Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt. Trotz dieser Vielfalt überzeugt keine der recht langen Trassen, denn von einer interessanten Streckenführung kann keine Rede sein. Vielmehr handelt es sich vierzehn Mal um eine uninspirierte Abfolge von Links- und Rechtskurven, durch die man mit dem Wagen hindurchieiert. Zur Auswahl stehen vier Fahrzeuge: eine Chevrolet Corvette, ein Hot Rod, ein Lamborghini und ein nicht näher definierbarer Japan-Flitzer. Dieser Fuhrpark kann per Cheat erweitert werden. So ist es



Der Zweispieler-Modus hat zwar seine Reize, kann aber über die Schwächen von Cruis'n USA nicht hinwegtäuschen. Besonders schlimm ist der Sound

möglich, zum Beispiel einen amerikanischen Schulbus oder einen Polizeiwagen durch die Kurven zu lenken. Die Steuerung als schwammig zu bezeichnen, ist eine gelinde Untertreibung. Obwohl sie in fünf Stufen variiert werden kann, ist von der dank Analogsteuerung möglichen Präzision keine Spur. Wer möchte, kann auch mit dem digitalen Steuerkreuz lenken, einen Unterschied macht das nicht aus. Auch sonst kann die Technik alles andere als begeistern. Das Hineinploppen der Grafik des Spielautomaten ist zwar Hardware-bedingt einem sanften Aufbau gewichen, geblieben ist jedoch das eklatante Ruckeln, vor allem, wenn am Straßenrand Bäume stehen. Als sinnvolles Feature erweist sich die Möglichkeit, im Optionsmenü die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einzustellen. Denn während erstere kaum vorhanden sind, wird die dudelnde Country-Musik wohl nur all jene begeistern, die gern mit Westernhut und Cowboystiefeln samt Sporen vor der Konsole sitzen. Nach aktuellen Informationen will Nintendo *Cruis'n USA* nicht in Deutschland veröffentlichen. Grund ist die mangelnde Qualität. Richtig schlecht ist das Spiel zwar nicht, aber es bleibt höchst mittelmäßig. Im Vergleich zu den Vorzeigerennspielen für die PlayStation, stellt *Cruis'n USA* aber keine gute Werbung für das N64 dar. Allerdings findet sich *Cruis'n USA* z. B. auf Release-Listen für England. Mit einer PAL-Version im Fachhandel kann (oder muß) in nächster Zeit also gerechnet werden. Besserung gelobte Williams mit dem Nachfolger *Cruis'n World*. Wer Rennspiele für das N64 sucht, sollte auf *Multi Racing Championship* zurückgreifen, oder sich noch ein paar Wochen gedulden. Zahlreiche Hersteller wollen zumindest für die USA und Japan bis zum großen Weihnachtsgeschäft einiges an interessanteren und vor allem spannenderen Racing-Games herausbringen. ■

TEUFLISCH GUT!

FIFA 64

Fußballsimulation
für Nintendo 64

119,99

Int. Superstar Soccer 64

Fußballsimulation
für Nintendo 64

149,99

N64-Grundausrüstung:

Nintendo 64

Grundgerät incl. Controller

299,-

Super Mario 64

Nintendo 64

99,99

Unser Tip des Monats:

Blast Corps

Wer wollte sich nicht schon einmal hinter das Steuer eines Bulldozers setzen und einfach alles platt machen, was gerade so im Weg herum steht? Blast Corps bietet ein abwechslungsreiches Gameplay, grafisch beeindruckende Level und eine gesunde Mischung aus Action und Strategie!

Nintendo 64 *

119,99

Pilotwings 64

Flugsimulation
für Nintendo 64

119,99

Star Wars Shadow of the Empire

Weltraumsimulation
für Nintendo 64

139,99

Turok

Dinosaurierjagd
für Nintendo 64

129,99

Zubehör für's Nintendo 64:

Controller

div. Farben für N64

59,99

HF-Adapter

Nintendo 64

49,99

Controller

Pak

Memory Card N64

59,99

S-Video-

Kabel

Nintendo 64

29,99



Super Mario Kart 64

Kartsimulation
für Nintendo 64

99,99

Wave Race 64

Wassersportsimulation
für Nintendo 64

99,99

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Eishockeysimulation
für Nintendo 64 *

139,99

NBA Hangtime

Basketballsimulation
für Nintendo 64 *

139,99

Wir präsentieren den
Mega-Hit für den Oktober!

Lylat Wars (Starfox 64)

Weltraum-Action-Spiel
für Nintendo 64 *

139,99

Aufgrund der hohen Nachfrage kann es zu
Lieferengpässen kommen! Wir empfehlen daher
dringend, unseren Vorbestellservice zu nutzen!

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchten Module an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Unsere Filialen:

NEU!
Seit
1.8.97

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel. (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Friedrichshagen
Petersburger Straße 94
Tel. (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedrichshagen
Tram 20.21 Bersarplatz

Media Point

Berlin - Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Steglitz
Tel. in Vorbereitung!
U9 W. Schreiber Platz

Media Point

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel. (030) 247 21 585
Parkplätze vor der Tür

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73/75
Tel. (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluft
Bus 35 102

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel. (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

???
...to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel. (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel. (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel. (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Berlin - Bernau
im "Forum Bernau"
Zeppernicker Chaussee
Tel. (03338) 75 66 24
S-Bahn Bernau

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brhl
Tel. (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2.3 Am Brhl

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel. (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Haben Sie Interesse
an einer Partnerschaft
mit Media Point?
Wenden Sie sich an
uns: (030) 794 72 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* bei Drucklegung waren diese Titel noch nicht erschienen! Alle angegebenen Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Blast Corps Hilfen

Tips & Tricks



Jeder *Blast Corps*-Spieler weiß, daß bei diesem Game die Tücke im Detail steckt. Damit die vollständige Lösung ein bißchen einfacher wird, haben wir hier einige nützliche Tips zusammengestellt.

Die Fahrzeuge



Fahrzeug	Zerstörungskraft	Geschwindigkeit	Steuerung
Backlash	++	0	-
Ballista	+	++	0
Pkws	--	++	++
Cyclone Suit	+	+	0
J-Bomb	++	+	+
Ram Dozer	+	+	++
Skyfall	+	++	+
Side Swipe	++	+	+
Thunderfist Plus	+	+	0

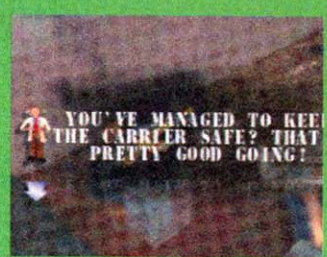
(Wertung:

++ = sehr gut, + = gut, 0 = durchschnittlich, - = mäßig, -- schlecht)



Die Standorte der sechs Wissenschaftler:

- Ebony Coast
- Ironstone Mine
- Argent Towers
- Oyster Harbor
- Tempest City
- Glory Crossing



Tricks

Sofortige Explosion: Wenn man sich mit einem Fahrzeug so dicht an ein Gebäude stellt, daß ein Aussteigen nicht mehr möglich ist, kann man mit gedrücktem Z-Button das betreffende Gebäude in die Luft sprengen. Dazu muß der Knopf ca. 1,5 Sekunden gedrückt gehalten werden.

Nitro-Start: Auf den Rennstrecken kann man sich mit einem Nitro-Start einen Vorteil verschaffen. Dazu muß der Gasknopf parallel zum letzten Ton der Startampel gedrückt werden. Dieser Trick erfordert zwar einige Übung, bringt aber eine Menge Zeitvorteile.



Abkürzungen auf den Rennstrecken und die richtigen Fahrzeuge



Jade Plateau: Nach der ersten Brücke führt ein kleiner Pfad zwischen zwei Bäumen durch. Obwohl der Pfad sumpfig ist, spart man je nach Fahrzeug einige Sekunden gegenüber dem eigentlichen Track. Direkt nach der zweiten Brücke ist eine Gruppe von Häusern. Wenn diese zerstört sind, spart man sich die zweite Hälfte des Rennens. Die besten Fahrzeuge sind das Muscle Car (erste Abkürzung) und der Ram Dozer (zweiter Shortcut).

Salvage Wharf: Der Ram Dozer ist hier die beste Wahl. Er macht die niedrigere Geschwindigkeit durch größere Zerstörungskraft wett.

Marine Quarter: Im Normalfall ist der Van die beste Wahl, da er schnell ist und eine gute Kurvenlage hat. Dies gilt übrigens für alle Asphaltrennstrecken.

Twilight Foundry: Der Ram Dozer gehört hier zu den Favoriten, da man nicht direkt über die RDUs



fahren muß. Außerdem hat er die beste Mischung aus Zerstörungskraft und einfachem Handling.

Cooter Creek: Hier ist das Muscle Car der Favorit, da er in den Off-Road-Passagen keine Geschwindigkeit verliert. Gleich am Anfang des Tracks bei den Sandhaufen auf der rechten Seite, sollte man direkt über sie hinwegfahren. Das bringt eine Sekunde pro Runde. Das gleiche Prinzip kann man direkt nach dem Fluß anwenden.

Skerries: Der Van ist die beste Wahl für diesen Track. Eine Abkürzung liegt gleich hinter der zweiten Brücke. Beim Einschnitt in

der Steinwand ist ein versteckter Tunnel.

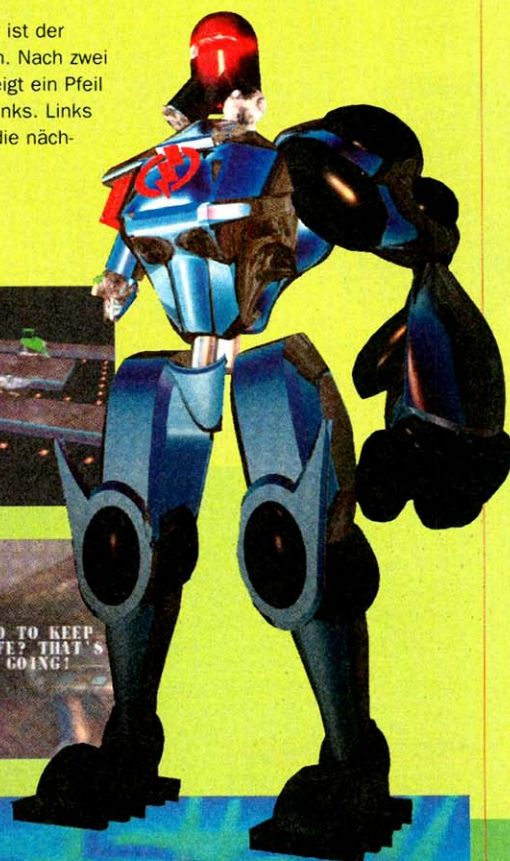
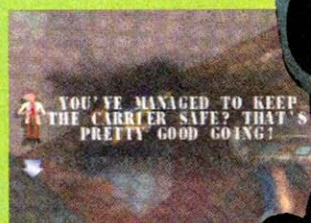
Sleek Streets: Auch hier sollte der Van genommen werden, da er in sich hohe Geschwindigkeit und bestes Handling vereint.

Moraine Chase: Mit dem Muscle Car sollte der Track keine Schwierigkeiten bereiten. Hier kann auch mächtig abgekürzt werden. Nach der dritten Wand muß man sich rechts halten und den Hügel herunterfahren. Der nächste Hügel mit einer kleinen Sandplattform davor bringt ungefähr 3 Sekunden pro Runde. Wer aber direkt nach dem Sandstück

rechts abbiegt und den folgenden Hügel herauffährt, kommt direkt ans Ende des Tracks.

Bison Ridge: Ähnlich wie in Cooter Creek kann man nach der ersten Hügelabfahrt über mehrere Dreckhaufen fahren. Das bringt drei Sekunden pro Runde.

Glander's Ranch: Hier ist der Shortcut offensichtlich. Nach zwei Dritteln der Strecke zeigt ein Pfeil geradeaus und nach links. Links ist ein Sandweg, der die nächste Schleife abkürzt.



Cheats

Tips & Tricks

Spieltips

Turok - Dinosaur Hunter

DLKTDR: Schaltet den Grafikmodus in schwarzweiße Gittermodelle um
SNFFRR: Disco-Cheat. Die Gegner tanzen und es gibt disco-ähnliche



Lichteffekte
FRTHSTHTTR-
LSCK:
Unendliche
Leben

THBST: Galerie aller
Gegner im Spiel

FDTHMGS: Zeigt die Credits aller

Mitwirkenden

THSSLKSCL: Unverwundbarkeit,
die Gegner bewegen sich in
Zeitlupe

CMGTSMGGTS: Alle Waffen

BLTSSRRFRND: Unendliche
Munition

RBNSMTH: Unendliche Leben,
Groß-Kopf-Modus, alle Waffen,
unendliche Munition und
Unverwundbarkeit

Killer Instinct Gold

Um Gargos anwählen zu können,
müssen während der Charakter-
vorstellung in der Introsequenz die
Tasten Z, A, R, Z, A, B nacheinan-



der gedrückt werden. Als
Bestätigung kommt ein Lacher
aus dem Lautsprecher.
Um im Zweispieler-Modus das Sky
Stage spielen zu können, müssen
im Charakterauswahl-Screen auf
beiden Controllern das Steuer-

kreuz nach unten und gleichzeitig
die Tasten für den mittleren Tritt
gedrückt werden.

Cruis'n USA

Wenn im Fahrzeugauswahl-Menü
der linke, der obere und der
untere C-Button gleichzeitig
gedrückt werden, lassen sich
drei der vier Fahrzeuge ver-
wandeln. So sind ein Jeep, ein
Polizeiwagen und ein Schulbus
anwählbar. Bestätigt wird wie
gewohnt mit der Starttaste.

Für die Levelwahl müssen folgen-

de Kombinationen beim Stage-

Select-Screen gedrückt werden:

Für Golden Gate: L, C-links und C-

rechts gleichzeitig

Für San Francisco: L, C-unten und

C-rechts gleichzeitig

Für Indiana: L, C-rechts und C-

oben gleichzeitig

Um den Nitro-Boost zu bekom-

men, muß man zuerst auf irgend-

einem Kurs eine Hot-Time errei-

chen. Die Hot-Time-Liste scrollt

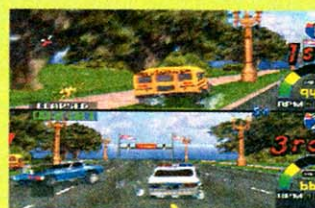
man nun ganz nach unten und

hält den Knopf für Links ungefähr

35 Sekunden fest. Jetzt müßte

der rollende Kopf eines

Programmierers zu sehen sein.



Während jedes Rennens ist jetzt
der beschleunigende Nitro-Boost
mit der Tastenkombination
Bremsen, Bremsen, Bremsen, Gas,
Bremsen, Gas für jeden Checkpoint
einmal anwählbar.

Im Zweispieler-Modus kann der
Gewinner, mittels dreifacher
Joystick-Rotation im Uhrzeigersinn,
dem Verlierer noch zusätzlich eins
auswischen. Durch diesen Cheat
verliert der Gegner seine Räder.
Übrigens: Es gibt beim Grand-
Canyon-Kurs eine Abkürzung.
Einfach nach dem ersten Check-
point auf der rechten Spur halten,
und sobald der erste Kaktus auf
der rechten Seite der Fahrbahn
auftaucht, muß man scharf rechts
abbiegen.

FIFA 64

Wer während eines beliebigen
Spieles auf dem Control Pad
irgendeine Richtung drückt, kann
das gegnerische Team vom
Publikum ausbuchen lassen.

NBA Hang Time

Um an die versteckten Charaktere
in NBA Hang Time heranzukom-
men, muß man lediglich folgende
Codes im Pin-Screen eingeben:

- Ahrdwy (Penny Hardaway)
- Cliffr (Cliff Robinson)
- Davidr (David Robinson)
- Dream (Hakeem Olajuwon)
- Elliot (Sean Elliot)



- Ewing (Patrick Ewing)
- Glennr (Glenn Robinson)
- Ghill (Grant Hill)
- Hgrant (Horace Grant)
- Johnsn (Larry Johnson)
- Kemp (Shawn Kemp)
- Kidd (Jason Kidd)
- Malone (Karl Malone)
- Miller (Reggie Miller)
- Motumb (Dikembe Mutumbo)
- Mourng (Alonzo Mourning)
- Mursan (Gheorghe Muresan)
- Pippen (Scottie Pippen)
- Rodman (Dennis Rodman)
- Rice (Glen Rice)
- Smits (Rik Smits)
- Stackh (Jerry Stackhouse)
- Starks (John Starks)
- Webb (Spud Webb)
- Webber (Chris Webber)

Und hier noch ein paar Access Number Codes für das Tonight's Matchup:

- 111-Tournament Mode
- 025-Baby Mode
- 048-Keine Musik
- 937-Kein Goaltending
- 709-Quick Hands
- 802-Maximale Kraft
- 284-Maximale Geschwindigkeit

- 552-Hyper Speed
- 273-Stealth Turbo
- 461-Unendlicher Turbo
- 390-Kein Pushen
- 120-Schnelles Passen
- 616-Block Power



ISS 64

Um die zwei versteckten Teams spielen zu können, muß man entweder im League Mode gewinnen, oder folgenden Cheat im Startscreen eingeben: Oben, L, oben, L, unten, L, unten, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A und dann bei gedrückter Z-Taste Start drücken.

Für die Aktivierung des „Großkopf-Modus“ gibt es den altbekannten

Konami-Code im Startmenü:

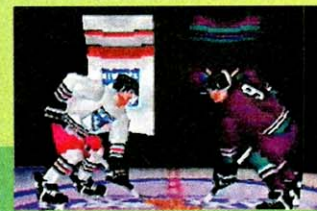
C-Knopf oben, C-Knopf oben, C-Knopf unten, C-Knopf unten, C-Knopf links, C-Knopf rechts, C-Knopf links, C-Knopf rechts und dann B und A, bei gedrückter Z-Taste Start drücken. Jetzt ist der Cheat aktiviert.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Um an neue Teams heranzukommen, muß beim Option-Screen der L-Knopf gedrückt gehalten werden und dann die Tasten C-rechts, C-links, C-links, C-rechts, C-links, C-links, C-rechts, C-links, C-links. Am unteren Rand müßte jetzt „Specials: 0000000001000000“ zu sehen sein. Im Team-Select-Mode ist jetzt eine zweite Nord-Ost Division zu sehen. Die Teams Williams', 99ers, Canada und USA sind jetzt anwählbar.

Um das Aussehen der Spieler selbst zu verändern, muß während des Option-Screens folgender Cheat eingegeben werden: C-links und C-oben oder C-unten halten und R drücken. Jetzt sollte ein 16-stelliger Code sichtbar werden. Mit den folgenden Kombinationen läßt sich jetzt das Aussehen ändern:

- 100000 Große-Köpfe (C-unten halten, R drücken)
- 010000 Riesige Köpfe (C-unten halten, R zweimal drücken)
- 110000 Kleine Köpfe (C-unten halten, R dreimal drücken)



- 001000 kleine Spieler (C-links halten, R drücken)
 - 000100 Große Spieler (C-links halten, R zweimal drücken)
 - 000010 Dicke Spieler (C-oben halten, R drücken)
 - 000001 Dünne Spieler (C-oben halten, R zweimal drücken)
- Natürlich sind auch viele beliebige Kombinationen der Cheat-Modi möglich, zum Beispiel:
- 110100 Große Spieler mit kleinen Köpfen oder
 - 110101 Große, dünne Spieler mit kleinen Köpfen



Cheats

Tips & Tricks

Star Wars: Shadows of the Empire

Easy: In den *Doom*-ähnlichen Leveln muß der Camera-Button für fünf Sekunden gedrückt gehalten werden. Dadurch taucht eine Karte auf dem Bildschirm auf. Der Clou: Alle Gegner und Gegenstände sind ebenfalls sichtbar.

Medium: Um an verschiedene Schiffe heranzukommen, muß man im letzten Level, während des Fluges um den Space Hook, den Camera-Button drücken. Das Ergebnis ist, daß man in einem X-Wing Fighter sitzt. Ein erneutes Drücken des Buttons, verwandelt das Schiff in einen Tie-Fighter. Beide Schiffe haben ein unterschiedliches Handling und andere Waffen.

Hard: Für den Unsichtbarkeitsmodus und für unendliche Munition, muß in den *Doom*-ähnlichen Leveln den Button für Kriechen mindestens 15 Sekunden gedrückt gehalten werden. Alle *Star Wars*-Cheats laufen auf der US-Version.



PilotWings 64

Unendlich Benzin gibt es an der kleinen Tankstelle in den Little States. Die Tankstelle liegt an der Straßenkreuzung im Südosten zwischen dem Space-Shuttle in Florida und dem Mississippi. Um kostenlos zu tanken, braucht man bloß auf dem Parkplatz zwischen dem Schild und dem Haus landen und dabei die Mittellinie berühren: Der Tank wird automatisch gefüllt. Wenn man mit dem Gyrocopter unterwegs ist, sollte man keinen kompletten Stopp einlegen, da sonst das Stage beendet wird. Die Birdman-Sterne befinden sich an folgenden Plätzen:
 Holiday Island: Unter dem Steinbogen am Strand
 Crescent Island: In einer versteckten Bucht am Strand
 Little States Island: Mitten im Central Park



können, muß folgende Vorgehensweise eingehalten werden: Als erstes muß man mit dem zweiten Controller einen Racer im vs.-Modus auswählen. Wichtig dabei ist, daß der Cursor des ersten Spielers auf einem benachbarten Racer steht. Jetzt drückt man Start und oben (analog oder digital) gleichzeitig. Nun nimmt man den ersten Controller und drückt rechts oder links und Start zur fast gleichen Zeit. So können beide Spieler mit dem gleichen Racer und der gleichen Farbe spielen.

New York Arctic Island: Tief in der Höhle, die als Quelle für die Wasserfälle fungiert.
 Ein Nachtflug ist auf Holiday Island möglich, wenn man vorsichtig in die Höhle neben dem Schloß fliegt. Verläßt der Flieger die Höhle wieder, ist es Nacht.

Wave Race 64



Damit im Zweispieler-Modus beide Spieler mit den gleichen Farben antreten



Mario macht mobil ...



* Die ersten Aufnahmen vom Mars, Juli 1997

FALLS SIE NOCH NICHT WISSEN, WAS SIE AUF DEM

FLUG ZUM MARS

MACHEN SOLLEN, DANN EMPFEHLEN WIR IHNEN

DAS SUPERGÜNSTIGE **TOTAL! - SCHNUPPER-ABO**

- IHRE **NINTENDO-KONSOLE** WIRD ES IHNEN DANKEN!

Sie können sich mit dem abgebildeten Coupon Ihre drei TOTAL!-Ausgaben für nur DM 10,- sichern. Ausfüllen und ab die Post! Ohne jedes Risiko. Das Abo verlängert sich nicht automatisch.

TOTAL! – Das unabhängige Magazin für alle Nintendo-Fans.



ICH ABONNIERE TOTAL! FÜR DREI MONATE.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN DREI TOTAL!-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 10,- (INLAND) BZW. DM 15,- (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH NICHT AUTOMATISCH.

FM 03



Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Name

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Straße

PLZ/Ort

Telefonnummer

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen)

☐ bar anbei

Adresse:

TOTAL!
Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf



Nintendo vs. Sony

Nintendo hätte durch etwas geschicktere Produkt- und Preispolitik einen Blitzstart hinlegen können. Doch hohe Lizenzkosten und die Verzögerung der Spielveröffentlichungen haben

Sony mit Ihrer PlayStation viel Spielraum gegeben. Nicht zuletzt am Software-Angebot hängt der alles in allem schleppende Verkauf von N64-Geräten. Eigentlich hätte Nintendo beste Chancen gehabt, jetzt schon mit Sony auf einer Stufe zu stehen. Doch die

Chance ist vertan. Hoffen wir, daß das Weihnachtsgeschäft 1997 der zur Zeit besten Hardware einen An Schub gibt. Schließlich belebt Konkurrenz das Geschäft. Das ist umso wichtiger, wenn man bedenkt, daß Sega immer mehr an Boden verliert.

Marcus Höfer



Zehn Spiele – Tendenz steigend!

Das N64 kommt in Deutschland sehr langsam in Gang – doch kein Grund zur Sorge, denn mit dem SNES verhielt es sich seinerzeit in Japan nicht anders. Da der

64-Bitter mit neun Monaten Versatz schon relativ frühzeitig hierzulande auf den Markt kam, können die Videospieler in Europa die Geburtswehen einer neuen Konsole erstmalig live miterleben. Zum Jahreswechsel wird sich die

Situation normalisiert haben, da zweifellos einige hunderttausend N64-Konsolen einen Platz unter dem Weihnachtsbaum finden werden. Bis dahin sollten sich auch die Modul-Preise in akzeptablen Regionen bewegen und Preise bis zu 170 DM nicht mehr vorkommen.

Klaus-Dieter Hartwig



Die neue Lieblingskonsole

Das Nintendo⁶⁴ hat sich schon jetzt – trotz des bislang geringen Spieleangebotes – zu meiner Lieblingskonsole gemausert. Die bekannten First-Person-Shooter beispielsweise bringen auf die-

sem System einfach tausend mal mehr Spaß, als auf jedem anderen. Zu bemängeln habe ich lediglich die beinahe unbezahlbaren Preise der Spiele. 170 DM für ein Fußballspiel zu verlangen, ist eigentlich eine Frechheit – auch wenn diese Preise in Nintendos

Politik begründet liegen. Viele Kritiker meckern auch über billig produzierte und dann dementsprechend schlechte Umsetzungen. Doch da zeige mir jemand ein System, für das nur gute Spiele erscheinen, und schließlich gibt es ja dafür die freie Fachpresse.

Sandra Alter



In german, please

Ich hoffe, daß Nintendo of Europe mehr von den Dingen in die Tat umsetzt, die sie sich mit großen Buchstaben auf die Fahnen geschrieben haben. Es ist schon seltsam, wenn eine Firma sich

selbst den Titel kinder- und familienfreundlich zuspricht, und dann eine deutsche Synchronisation der Sprachausgabe für zu aufwendig erachtet. Auf dem PC-Sektor gibt es beispielsweise einige Software-Entwickler, die um einiges kleiner sind als Big N und

über deren Verkaufszahlen man in Großostheim nur müde lächeln würde. Dennoch verpflichten sie zum Teil prominente Synchronsprecher, um ihre Titel für den deutschen Markt so gut wie möglich umzusetzen. Also, ein bißchen mehr Elan, Leute!

Christian Henning



Rosige Aussichten

Weniger als ein Dutzend Spiele sind seit der Markteinführung des Nintendo⁶⁴ vor einem halben Jahr in Deutschland erschienen. Nicht viel, aber sicher ist niemand enttäuscht von dem neuen System.

Die ersten Spiele, allen voran *Super Mario 64* und *Turok*, begeistern bis heute, und die auf der E3 vorgestellten Neuentwicklungen machen große Hoffnungen auf eine rosige Zukunft für N64-Besitzer. Wer fiebert nicht jetzt schon *F-Zero 64*, *Banjo-Kazooie*

und *Zelda 64* entgegen? Bleibt nur zu hoffen, daß Nintendo seine europäischen Fans nicht weiterhin mit schlechten PAL-Anpassungen und einer schleppenden Veröffentlichungspolitik verärgert, denn dafür sind die tollen Spiele einfach zu schade.

Marco Häntschi



IMPRESSUM

Chefredaktion: Marcus Höfer (ViSdP)

Redaktion: Klaus-Dieter Hartwig, Sandra Alter, Thomas Hellwig, Marco Häntschi, Christian Henning, Frederic Berg

Freie Mitarbeit: Julian Eggbrecht

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstr. 28 A, 22765 Hamburg, Tel.: 040 / 399 232 10, Fax: 040 / 399 232 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSdP)

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!-neXt-Level-Abo-Betreuung: Frau Krüger, Frau Scholz,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf,
Tel.: 0451 – 490 4158, Fax: 0451 – 490 42 03

Titelmotive: © Acclaim, GT Interactive, Hudson Soft, LucasArts, Midway, Nintendo, Rare

Nintendo 64 und das 3D-N-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo. Die Rechte an allen genannten Titeln und abgebildeten Artworks liegen beim jeweiligen Inhaber.

64 fan magazin ist ein Sonderheft der TOTAL!- und neXt Level-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 unverlangte 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,-. neXt Level erscheint monatlich zum Einzelpreis von 5,90, der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt im Inland DM 52,80, im Ausland DM 79,20.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an den Titeln TOTAL!, neXt Level und 64 fan magazin, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt ist.



EISKALTE
ACTION

The NHLPA & NHL Present

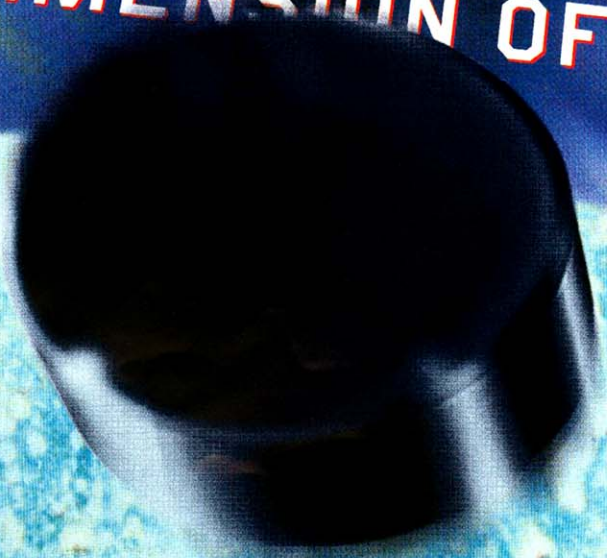
WAYNE
GRETZKY'S
3D HOCKEY

Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.

Nintendo®



THE NEW DIMENSION OF FUN



Basketball FIVE



NBA
HANG TIME

Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire”.
Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes
Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist
Basketball pur mit den absoluten Cracks der
NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Pippen und Rodman.
Die Körbe krachen.
Sohlen qualmen. Alley
Oop! Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende.



NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun

© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.