

## E3 1996: Nintendo 64

Article scanné dans le magazine Man!ac n°33 (Juillet 1996)

Sujet de l'article : Video Games Show (\*)

*Alle Augen auf Nintendo: Drei Monate vor dem US-Start läßt der Marktführer auf einer gewaltigen e3-Präsentation die Software-Muskeln spielen. MAN!AC hat "Mario" und seine 64-Bit-Kollegen unter die Lupe genommen.*

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

**Alle Augen auf Nintendo: Drei Monate vor dem US-Start läßt der Marktführer auf einer gewaltigen e3-Präsentation die Software-Muskeln spielen. MAN!AC hat „Mario“ und seine 64-Bit-Kollegen unter die Lupe genommen.**



U. a. in Los Angeles spielbar: Sportwagen-Rennspiel "Cruis'n USA"...



... die japanische Cartoon-Abfahrt "Kirby's Air Ride"...

November waren beide Spiele noch nicht zu sehen. Neben den beiden Neudaptionen wurde LucasArts' „Shadows of the Empire“ durch Höhlen- und Weltraum-Levels bereichert, „Wave Race 64“ vom Schnellboot- zum Waterbike-Rennspiel umdesigned, Rare's „Blast Dozer“ in „Blast Corps“ umbenannt und der Fertigstellung ein gutes Stück nähergebracht. Diese Titel sowie „Pilotwings 64“ und Time Warner's „Wayne Gretzky Hockey“ waren bei Nintendo spielbar, zu anderen Spielen („Starfox 64“ und „Body Harvest“, „Golden Eye“ und „Super Mario Kart R“) liefern zumindest neue Videos. Zusammen mit den Nintendo-64-Spielen bei Acclaim, Williams und Virgin ergab das einen beachtlichen Nintendo-64-Aufmarsch. Auf der e3 noch nicht zu sehen war das alternative Speichermedium „64 DD“, auf dem sich umfangreiche-



Verbesserte Grafik und Vier-Spieler-Modus, aber ähnliche Spielvarianten wie im 16-Bit-Vorgänger: "Super Mario Kart R".

re Spiele (z.B. das Fantasy-Rollenspiel „Dragonquest“ von Enix) ausbreiten sollen. Zumindest die technischen Daten des beschreibbaren Massenspeichers wurden bekanntgegeben (siehe Kasten), außerdem will Nintendo 1- oder 2-MByte RAM-Module zusammen mit dem 64DD ausliefern. Dieser Zusatzspeicher wird in den Expansion-Slot des Nintendo 64 gesteckt und kommt nicht nur 64DD-, sondern auch allen Modul-Spielen zu gute. Das Disklaufwerk und die Speichererweiterung werden auf der Shoshinkai-Show im Herbst präsentiert, ein Preis wurde noch nicht geäußert. Am Preis des Grundgeräts hielt Nintendo (trotz des Überraschungs-Dumpings von Sony und Sega) fest: 250 US-Dollar wird das Nintendo 64 inklusive eines analogen Controllers, aber ohne Spiel in den USA kosten. Die Spielmodule kommen für 50 bis 80 Dollar in den Handel, ein zusätzlicher Controller in rot, blau, gelb



...und verschiedene Levels des neuen Star-Wars-Abenteuers "Shadows of the Empire".

oder grün, nüchternem grau oder coolem schwarz kostet amerikanische Spieler 30 Dollar. Wie bereits berichtet kann in jedes Pad kann eine eigene 32-KByte-Memory-Karte gesteckt werden.

MAN!AC Juli



Das "Blast Corps" räumt den Weg frei: Im Raupenvehikel rumpelt der...



...Spieler auf Fabrikgelände. Explosionswolken markieren seinen Weg.



Mit dem Sportwagen quer durch die USA. Durch harte Slides und Massenkarambolagen logt "Cruis'n USA" mehr wert auf Action als auf Realismus.



**Blast Corps**  
Genre: Action  
Entwickler: Rare (GB)  
Hersteller: Nintendo

In Japan noch als „Blast Dozer“ vorgestellt, zeigte sich die Zerstörungsgier in Los Angeles als gut spielbares und gewitztes 3D-Rollkommando. Um einem Amok-laufenden Raketen-Transporter den Weg Richtung Endlager zu bahnen, besteigt Ihr unterschiedliche 3D-Vehikel. Im turmhohen Mech-Roboter oder robusten Schaufel-Bagger marschieret, brettet und springt Ihr durch die hügelige Landschaften und macht jedes Hindernis dem Erdboden gleich. Menschen kommen dabei nicht zu Schaden, dafür werden Mauern eingerissen, Bauernhöfe unsaft auf die Seite geschoben und Fabrikhallen plattgewalzt. Feuerkraft und PS-Gewalt helfen Euch, den Weg zu ebnen, vom Piloten werden gleichzeitig Voraussicht und Reflexe gefordert. Vorbildlich simuliert wird das Bewegungsverhalten der unterschiedlichen Fahrzeuge, toll sind die Partikeleffekte, wenn Gebäude in ihr Fundament versinken und Explosionen über die Landschaft toben. Nach jedem Wegabschnitt kassiert Ihr Dollars zum Ausbau Eurer Fahrzeuge.



Hier spurtet der "Blast Corps"-Spieler als Mech durch die Nacht.

Ausgereift ist das Spiel, das die Partikeleffekte, wenn Gebäude in ihr Fundament versinken und Explosionen über die Landschaft toben. Nach jedem Wegabschnitt kassiert Ihr Dollars zum Ausbau Eurer Fahrzeuge.



Alein gegen Aliens: "Body Harvest" ist eine martialisches ...



... 360°-Vehikel-Simulation von DMA.

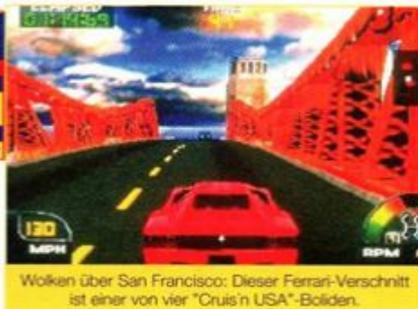


**Buggie Boogie**  
Genre: Action  
Entwickler: Angel Studios (USA)  
Hersteller: Nintendo  
US-Release: November

Realistische Fahrzeug-Physik und authentisches Fahrverhalten machen das erste Spiel des amerikanischen SFX-Spezialisten Angel Studios zu einem besonderen Action-Titel. Auf den ersten Blick erinnert **Buggie Boogie** an eine Luxusvariante der Playstation-Schlacht „Assault Rigs“, stellt sich aber schnell als technisch und grafisch überlegener Titel heraus. Von Tornados durchgeschüttelt und tückischer Gravitation gebeutel, manövriert Euer Kampf-Buggy durch dreidimensionale Zukunftsszenarios, in denen feindliche Buggies und Endgegner patrouillieren. Um Euer Fahrzeug dem Gelände anzupassen, wählt Ihr Breitreifen, Spezialgetriebe und Sonderwaffen, die für den jeweiligen Einsatz geeignet sind. Noch nicht zu sehen war der Zwei-Spieler-Splitscreen, der sich zu einer Gesamtoptik verbindet, sobald zwei Kontrahenten im Nahkampf gegenüberstehen.

Von Details abgesehen, wurde das 3D-Rennspiel dem Automaten von 1994 nachempfunden. Vier Sportfahrzeuge warten in der Garage auf eine Asphalt-Schlacht, die Euch quer durch die Vereinigten Staaten führt. Ihr fahrt mit Auto-

**Cruis'n USA**  
Genre: Jump'n'Run  
Entwickler: Midway (Williams)  
Hersteller: Nintendo  
US-Release: 30. September



Wolken über San Francisco: Dieser Ferrari-Verschnitt ist einer von vier "Cruis'n USA"-Boliden.



14 Strecken können angewählt oder am Stück abgefahren werden.

matik- oder Schaltgetriebe und aus einer Euch genehmen Sichtperspektive. Im Vergleich zu „Ridge Racer“ wurde der Realitäts-Level zugunsten unbeschwerter Gasfuß-Action noch weiter gedrosselt, so daß Euch **Cruis'n USA** an einen modernen Nachfahren von „Out Run“ erinnert. In der noch etwas ruckeligen Messe-Version rumpelten sich bis zu neun Fahrzeuge über den Bildschirm – in den meisten Rennspielen werden nur drei oder vier Flitzer dargestellt, um den Spielfluß nicht zu bremsen. Wer im Blech-Chaos der drängelnden Konkurrenten die Nerven bewahrt, bewundert die vielfältige Landschaft der 14 Kurse: Wüstenlevels und Waldpassagen, Canyon-Highways, die Straßenschluchten von Chicago und das mörderische Auf-und-Ab in San Francisco bieten Euch mehr Abwechslung als alle Namco- und Sega-Rennspiele zusammen. Dafür sah „Cruis'n USA“ auf der E3 noch nicht so gut aus wie die 32-Bit-Konkurrenz, lief in maximal 20 Frames und konnte nicht alle Pop-Ups durch Fernsicht-Nebel kaschieren. Hoffen wir, daß das umfangreiche Rennspiel noch einmal in die Programmierwerkstatt rollt, um nach etwas 3D-Tuning auch technisch 64-Bit-Niveau erreicht. Bisher bleibt die Raserei technisch und grafisch (niedrigere Auflösung) hinter der angekündigten 1:1-Version zurück. Vom e3-Versprechen („flüssiger, schneller und realistischer als der Automat“) ganz zu schweigen...



**Freak Boy**  
Genre: Denk/Action  
Entwickler: Burst (Virgin-In-House, USA)  
Hersteller: Virgin  
US-Release: 1997

Virgins In-House-Coder tüfteln seit über einem Jahr an ihrem Nintendo-64-Debüt, über das wir als „Stacker“ bereits berichteten und das Anfang 1997 als **Freak Boy** exklusiv für diese Konsole erscheinen soll. Passend zur brandneuen Hardware legt Virgin auch ein innovatives Spielkonzept vor. Den 3D-Anspruch des Nintendo 64 hat sich Virgin dabei zu Herzen genommen und seine Denk- und Action-Mixtur in 25 surreale 360°-Welten verlegt.

Als „Freak Boy“ durchstreift Ihr die zerklüftete Landschaft der Quader, Brücken und Treppenpyramiden und sammelt Überreste Eurer vernichteten Artgenossen. Die mechanischen Gliedmaßen und Waffen dürft Ihr mit dem eigenen Körper koppeln. Ihr verändert damit sowohl Euer Aussehen, als auch Eure Kampfkraft und Flexibilität. In unterschiedlichen Formen fordert Ihr 50 Alientypen zum Gefecht, um Eure Welten von den Invasoren zu befreien.

## Nintendo 64 Preise

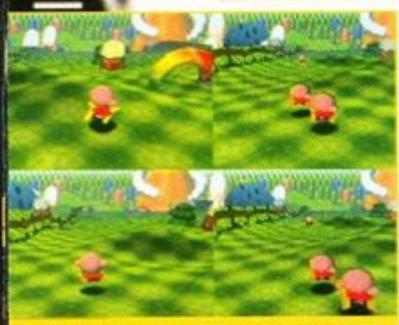
Grundgerät	249 Dollar
(inkl. 1 Joypad)	
weiteres Joypad	30 Dollar
Spiele	50 bis 80 Dollar
(Je nach Speichergröße: 4, 8 oder 12 MByte)	
64 DD-Laufwerk	noch nicht bekannt

**Golden Eye 007**  
 Genre: Action  
 Entwickler: Rare (GB)  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: Dezember

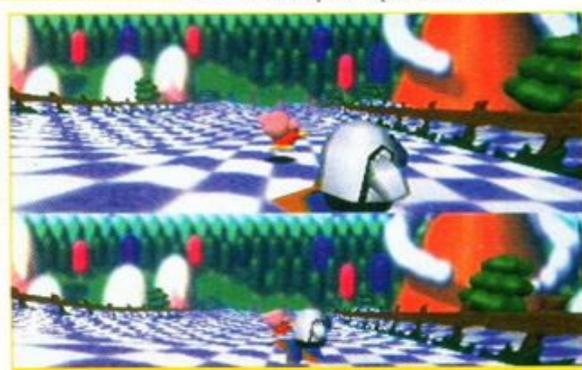
Die Nintendo-Tochter Rare ist mit „KI 2“ und „Blast Corps“ gut ausgelastet, hat **Golden Eye**, James Bond's letztes Abenteuer, aber noch nicht vergessen. Zum spärlichen Demo der japanischen Nintendo-64-Vorstellung kamen neue Optiken – leider nur auf Video. Nach dem gezeigten Demo zu schließen, gibt sich Rare alle Mühe, „Alien Trilogy“ und die zahllosen „Duke Nuke'ems“ der PC-Welt zu schlagen. Die Originalschauplätze des Films sind bevölkert von russischen Rebellen, die sich flüssig und lebensecht, beinahe wie in einem Echtzeit-„Virtua Cop“ bewegen. Die Bösewichte Trevelyan, General Ourumov und die tödliche Onatopp wurden digitalisiert und als Texture-Haut über die Polygon-Endgegner gelegt. Gewaltige Hallen, Lastenaufzüge, Balkone und Terrassen versprechen mehr Abwechslung als andere 3D-Ballerspiele.

**Kirby's Air Ride**  
 Genre: Rennspiel/Geschicklichkeit  
 Entwickler: Hal (Japan)  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: Oktober

Vier Spieler gleichzeitig wagen sich mit dem Marshmallow-Knödel Kirby und seinen Freunden auf die Pop-Art-Abfahrt: In der durchgeknallten Snowboard-Variante purzelt, schlittert und katapultiert Ihr Euch durch eine bizarre Welt der Steilkurven und bodenlosen Abgründe. Geschickter Umgang mit dem Analog-Steuerkreuz sind die Grundvoraussetzung für eine sichere Einfahrt ins Ziel. Um Speicherplatz zu sparen und unendliche Abwechslung zu gewährleisten, werden die 3D-Kurse von **Kirby's Air Ride** vor jedem Lauf aus vielfältigen Elementen und Streckenmerkmalen neu konstruiert (Tore, Sprungschancen, Pflanzen und putzige Pilzhütten). Im Vergleich zur Shoshinkai-Version fielen uns die neugepinselten Hintergründe und ein Vier-Spieler-Split-Screen auf.



Maximal vier spielergesteuerte Knödel vergnügen sich gemeinsam in "Kirby's Air Ride"



Panoramablick im Zwei-Spieler-Level. Mit dem gewaltfreien "Kirby"-Rennspiel zielt Nintendo auf eine junge Fan-Gemeinde.



Auf einem sternförmigen Hover-Board...



...rast der japanische Marshmallow-Held ins Märchentäl.

**Super Mario 64**  
 Genre: Jump & Run  
 Entwickler: Nintendo Japan  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: 30. September

Über Marios ersten 64-Bit-Auftritt haben wir Euch in den letzten MAN!ACs bereits ausführlich informiert. Seid versichert, daß die aktuelle e3-Version optisch und spielerisch



Achtet auf jeden Schritt: Marios 3D-Welt ist ebenso gefährlich wie auf 16-Bit.



Wenn Mario nicht einen Gang zulegt, wird er im Rachen der bezähnten Grinsekugel verschwinden.



In "Mario 64" lauern 3D-Monster wie dieser Polygon-Geier.

überragend zur Geltung kam und das absolute Highlight der Messe war. **Super Mario 64** ist gewohnt umfangreich,

mit unzähligen Gags wie Finessen gewürzt und mit dem ungewohnten Controller perfekt spielbar. Die Aktionsmöglichkeiten von Mario sind nahezu grenzenlos (Schon mal auf einem schneebedeckten Tannenbaum zum Handstand angesetzt?) und wirken als 3D-Animationen traumhaft realistisch. In der nächsten Ausgabe testen das finale „Super Mario 64“ im Detail, wenn wir eines der ersten in Japan ausgelieferten Grundgeräte samt Start-



Mario schlägt zu und sein Gegner verpufft in einer Rauchwolke.

Software unter die Lupe nehmen.

**Pilotwings 64**  
 Genre: Jump & Run  
 Entwickler: Paradigm (USA)  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: 30. September

Die Fortsetzung zur 16-Bit-Sportfliegerei von 1991 ist das optisch schönste Spiel für das Nintendo 64 und ein Leckerbissen für friedfertige Simulations- und Geschicklichkeitsfreunde. Paradigm hat die Zeit zwischen der Erstvorstellung im November und der Electronic Entertainment Expo genützt, um



Feinde und Explosionen gibt's in "Pilotwings 64" nicht, die Rechenzeit wird ausschließlich für die Darstellung der fantastischen 3D-Landschaft genutzt.



Landeanflug: Aus der Ich-Perspektive steuert Ihr Euer Ziel an...



...dann schwebt Ihr mit dem Drachen sanft auf die Markierung.



**Shadows of the Empire**  
 Genre: Action  
 Entwickler: LucasArts (USA)  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: 30. September

Nachdem wir uns in Japan an den Walker-Sequenzen von *Shadows of the Empire* erfreuten, waren in Los Angeles neue Levels der Laser-Odyssee spielbar. Zu Fuß sprintet Weltraum-Söldner Dash Rendar, Debütant in „Shadows of the Empire“-Roman, -Comic und -Video-Spiel, durch unterirdische Gänge, die von imperialen Sturmtruppen verbissen verteidigt werden. Ebenfalls entwickelt ist in ein Weltraum-Level im „Starwing/X-Wing“-Stil, der trotz bildschirmfüllender Explosionen nicht so gut aussah wie entsprechende Levels im „Starfox 64“-Video. Technik und Steuerung wirkten auf die e3-Besucher noch nicht ganz ausgereift, motivierend ist aber in jedem Fall die Vielfalt des Spiels (mit Level zu Fuß, im Raumschiff und in diversen Flugvehikeln) und die Thematik: Ihr reist durch den „Star Wars“-Kosmos, begegnet prominenten Charakteren und kämpft mit bewährten Waffen, müßt es aber auch mit unerwarteten und neuen Gefahren aufnehmen. Neben dem Imperium ist Euch auch die Space-Mafia Black Sun auf den Versen. So bietet „Shadows of the Empire“ auch Star-Wars-Veteranen, die glauben, bereits jeden Winkel und jeden Schurken des Imperiums zu kennen, eine handfeste Überraschung. Mit „KI 2“ ist „Star Wars“ das teuerste Nintendo-64-Modul: Beide

Spiele kommen in den Staaten mit einer Nintendo-Preiseempfehlung von knapp 80 Dollar in den Handel.

### Speichermedien im Vergleich

	64 DD	Doublespeed CD-ROM
Technik:	Nintendo 64	Sony Playstation, Sega Saturn
Größe:	magnetisch	optisch
durchschnittliche Zugriffszeit:	64 MByte	650 MByte
Transfertrate:	150 ms	100 ms
beschreibbar:	1 MByte/Sekunde	300 KByte/Sekunde
	ja	nein



Der Jetpack-Pilot besitz sich, bevor die Nacht die Hochhäuser verschluckt.



In Mount Rushmore verewigt Mario grinst als Felsenmonument.

unter Leitung von Shigeru Miyamoto noch fantasievollere Flugrouten zu rendern. 27 verschiedene Kurse sollen bis zum Sommer für *Pilotwings 64* ausgetüftelt werden, die wichtigsten Grafikelemente waren in LA. bereits zu sehen. Mit verschiedenen Flugvehikeln (u.a. Gyrokopter und Raketen-Jetpack) vergnügt Ihr Euch vor ausladenden Insel-Panoramen, schwebt durch Canyons und über Vulkane, umfliegt die Freiheitsstatue und genießt einen Blick auf Mount Rushmore mit seinen in Fels geschlagenen Monumental-Portraits. Als Kunstflieger meistert Ihr knifflige Manöver wie die Landung auf einer Bergspitze oder den Slalomflug durch die Skyline einer modernen Metropole. Die schönsten Stunts und gelungensten Kunststücke haltet Ihr in Form digitaler Schnappschüsse für Eure ungläubigen Freunde fest. Neben neuen Landschaftsmerkmalen hat Paradigm inzwischen auch dunstige Luftschwaden eingebaut, die Strömungen und Winde veranschaulichen und ein realistisches Höhengedühl erzeugen.

**Robotech Crystal Dreams**  
 Genre: Action  
 Entwickler: Gametek (USA)  
 Hersteller: Gametek  
 US-Release: November

Roboterkrieg im Weltraum: Basierend auf den knapp hundert TV-Episoden des „Robotech“-Anime, entwickelt Dreamteam-Mitglied Gametek ein 3D-Actionspiel für das Nintendo 64. Auf der e3 war davon ein Demo zu sehen, das mit den aufwendig gerenderten Vorabbildern kaum noch etwas zu tun hat. Auch die auf dieser Seite abgebildeten Screenshots sind „geschönt“, in Echtzeit sieht *Robotech* etwas karger aus.



Roboterschlachten im Weltall: Auf der e3 zeigte Gametek ein Video...



...der Nintendo-exklusiven Robotech-Episode „Crystal Dreams“.

In der Nintendo-64-Episode „Crystal Dreams“ begegnet Euer Held seinen Robotech-Kollegen Rick Hunter und Max Sterling. Mit Eurem transformierbaren Kampfroboter (Ihr wechselt zwischen Fighter-, Battloid- und defensivem Guardian-Modus) nehmt Ihr und Eure Verbündeten es mit der Zentraedi-Armada, aber auch mit den Legionen von Ebolian und verhassten Robotech-Rebellen auf. Die Abfolge der explosiven 3D-Szenarios richtet sich dabei nach Euren Erfolgen. Zwischen den „Starwing“-ähnlichen Gefechts-Levels fällt Ihr Eure Entscheidungen in Space-Opera-Zwischensequenzen. Stereo-Soundeffekte, denen Gametek einen 3D-Räumlichkeitsklang zuspricht, und ein Soundtrack von Barry Blum unterlegen die Weltraumkämpfe zwischen den Roboterriesen.

MANIAC juli

Nicht spielbar, aber in Form eines neuen Videos waren auch Fox McCloud und seine drei tierischen Flügelkumpen auf der e3 unterwegs. Die *Star Fox 64*-Level im Weltraum und auf der Oberfläche verschiedener Planeten wirkten extrem vielversprechend. Auch der erste Mittelgegner hatte im e3-Demo einen Auftritt: Ein gewaltiger Stahlroboter, der schwankend das Spielfeld betritt und realistisch animiert dem Spieler entgegenstapft. Durch Umrundungsmänöver und gezielte Salven kann Fox McCloud den Metallriesen Stück für Stück demontieren. Zerstört der Held seinem mächtigen Feind das Kniegelenk, bricht der Roboter dröhnend in sich zusammen... Wie im 16-Bit-„Starwing“ steht Fox mit seinen Flügelkollegen (Hase, Frosch und Falke) über Videophon in Verbindung und beglückwünscht sie nach jedem Etappensieg in einer kurzen Echtzeit-Zwischensequenz. Neu war der Ausflug auf einen sonnenüberfluteten

**Star Fox 64**  
 Genre: Action  
 Entwickler: Nintendo Japan  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: k.A.



Endgegner voraus! Aus dem Nebel taucht ein gewaltiger Roboter auf.



Im Tiefflug attackiert Fox McCloud die Stahlbeine des Mech-Monsters.



Knirschende Gelenke, rostige Texturen. Jedes Körperteil, Rumpf, Beine, Geschütze und Kopf der Starwing-Gegner ist einzeln animiert.



In der Eiswelt ballert Ihr auf Bodenfahrzeuge und Flieger.



Wie im Vorgänger werden die Zwischenszenen in Echtzeit berechnet.

ten Wüstenplaneten: McCloud hat seinen Raumjäger gegen ein Kettenfahrzeug mit schwenkbaren Kanone getauscht und schmuggelt sich auf dem Landweg hinter die feindlichen Linien. Zurück bleiben Wracks, Explosionskrater und eine Panzerspur im Wüstensand.



Acht Planeten muß Fox befreien, bevor er zum Zentralgestirn aufbricht.



Auch im Zwei-Spieler-Modus von "Wave Race" kommt es zu keinen Geschwindigkeitsbußen.



Einige der "Starfox"-Welten durchquert Ihr im Kettenfahrzeug.

**Turok: The Dinosaur Hunter**  
 Genre: 3D-Action  
 Entwickler: Iguana (USA)  
 Hersteller: Acclaim  
 US-Release: 4. Quartal

Auf der e3 ließ Acclaim erstmalig Journalisten ans Nintendo-64-Joy-

pad, um die **Turok**-Welten eigenhändig zu erkunden. Gegenüber unserem Preview in der MAN'AC 5/96 hatte sich inhaltlich und optisch einiges verändert, insbesondere die Urzeit-Monster sahen atemberaubend aus. Die Bewegungen waren hundertprozentig fließend, also in einer Qualität, wie man sich auf keiner



Ein Treffer reicht nicht: Um die monströsen "Turok"-Gegner zu...

anderen Konsole auch nur annähernd erleben durfte. Der Held konnte mit seinem umfangreichen Waffenarsenal gut umgehen (ausgesprochen hübsche, bildschirmfüllende Explosionen), auch mit Blut haben die Entwickler nicht gespart.

**Wave Race 64**  
 Genre: Rennspiel  
 Entwickler: Nintendo Japan  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: 30. September

Inhaltlich und grafisch umgekrempelt wurde der feuchte Rennwettkampf **Wave Race 64**. Nach einem Design von Shigeru Miyamoto bretterten im Gegensatz zur Shoshikai noch Rennboote über die Texture-Map-Wellen. Auf der e3 waren die schnittigen Flitzer verschwunden, statt dessen klemmten sich die Spieler hinter Lenkrad pfeilschneller



...besiegen, müßt Ihr sie mehrere Male unter Beschuß nehmen.



Vier Jetski-Piloten gehen an den Start von "Wave Race".



Vom Spieltempo und dem erstaunlich realistischen Bewegungsverhalten der...



...Jetski-Piloten geben diese Standbilder nur einen schwachen Eindruck.

Wasser-Motorräder. Sowohl Renn-, als auch Stunt-Kurse erwarten den Wassersportler, der sich entweder gegen die Nintendo-64-CPU oder gegen einen menschlichen Kontrahenten (via Split-Screen) aufs feuchte Parkett wagt. Der physikalisch korrekten Simulation der Wasseroberfläche ließ Nintendo eine besondere Sorgfalt zukommen: Mit dem Analog-Pad steuert Ihr gegen Wellen und wechselnden Wind oder nützt die Naturgewalten, um noch schneller zum Ziel zu kommen. Jede Bewegung spiegelt sich in der federnden Motorik des Jet-Ski-Piloten wieder, dem die Gisch links und rechts um den Helm weht. Wahnsinnig schnell und verblüffend realistisch animiert – mit „Wave Race“ eröffnet Nintendo ein neues Rennspielzeitalter.



**Wayne Gretzky Hockey**  
 Genre: Sport  
 Entwickler: Time Warner/Williams  
 Hersteller: Williams  
 US-Release: 4. Quartal

Im Gegensatz zu anderen Eishockey-Spielen waren die Kufen-Cracks auch aus der Nähe...

Mit dem Kauf von Atari Games durch Williams fand auch **Wayne Gretzky Hockey** ein neues Zuhause. Die Eishockey-Simula-



...noch recht hochauflösend gezeichnet. Die Bodychecks kommen in der Zoom-Stufe natürlich besonders zur Geltung.



Multi-Player-Randale: Neben "Kirby's Air-Raid" ist "Super Mario Kart R" das zweite Nintendo-64-Spiel mit Vier-Spieler-Split-Screen.



Kurz nach dem Start legt das prominente Feld noch dicht zusammen.



Gute Nacht: Bizarre Monster überraschen die rasende Nintendo-Meute.

tion kommt mit drei Spielern pro Team aus und bevorzugt actionreiche Puck-Duelle. Optisch sah der Titel nicht unbedingt besser aus als gute 32-Bit-Sportspiele, lediglich die Animationen der übergroßen Kufen-Cracks wirkten einen Tick fließender. Ob man Liga- und Turnier-Modi, ausführliche Statistiken oder sonstige Extras realisiert, war auf der e3 noch nicht zu erfahren.

Ebenso wie „Kirby“ zeichnet sich auch **Super Mario Kart R** durch einen revolutionären Vier-Spieler-Modus aus. Angesichts der Qualität des 16-Bit-Vorbildes (eines der besten und erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele aller Zeiten) mußte am Spielablauf nicht viel geändert werden. Statt Euch über einen Mode-7-Untergrund zu jagen, lockt das 64-Bit-Update mit echten 3D-Kursen, nächtlichen Fantasy-Strecken und nebligen Felstälern. Ihr und Eure Mitspieler versucht Euch entweder in einer kompletten Grand-Prix-Saison, gegen die Stoppuhr (Time Attack), in VS-Duellen oder mit der turbulenten Battle-Spielvariante. Wie im Vorgänger hat dabei jedes Kart bzw. jeder Fahrer andere Stär-

**Super Mario Kart R**  
 Genre: Rennspiel  
 Entwickler: Nintendo Japan  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: Oktober



Sprechblasen und SoundFX-Einblendungen unterstreichen den humoristischen Aspekt von "Mario Kart R". Neu ist auch der Tachometer.

ken und Schwächen, vom Pilzkopf Toad bis zum robusten, aber trägen Kong sind alle prominenten Nintendo-Helden mit von der Party.

**Tetris**, das Sucht-Puzzle, das dem Game Boy zu seinem weltweiten Siegeszug verhalf, soll auch den Nintendo-64-Start unterstützen.

**Tetrisphere**  
 Genre: Denkspiel  
 Entwickler: HZO Kanada  
 Hersteller: Nintendo  
 US-Release: 30. September

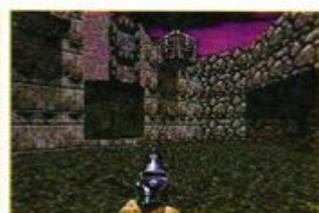
Ein kanadisches Entwicklerteam kombiniert klassische Spielelemente mit 3D-Grafik und Multikanal-Sound, um Denk- und reaktionsstarke Spieler in eine neue "Tetris"-Dimension zu locken. Als ROM-Modul mit „nur“ 32 MBit (das kleinste Cartridge-Format des Nintendo-64-Zeitalters) wird das Puzzle-Spiel in den USA als billigstes 64-Bit-Spiel für knapp 50 Dollar verkauft. Umgerechnet sind das etwa 90 Mark – billiger als die meisten Super-Nintendo-Module der letzten Generation.



Zum Kinostart von "Mission Impossible" erscheint auch Oceans Actionspiel.



Ballerspielüberraschung von GT: "Ultra Combat" orientiert sich...



...deutlich an einer indizierten 3D-Schießerei.



"Star Wars": Mit dem Weltraumflug des "Millenium Falcon" und...



... Dash Rendars eisiger 3D-Mission waren zwei weitere Levels spielbar.

*für weitere e3-spiele für das nintendo 64*

Titel	Hersteller	US-Release	Bemerkung
FIFA Soccer	Electronic Arts	1996	Über hundert internationale Teams kicken in der aufwendigsten Version des Fußball-Klassikers.
Kes Grifley Jr.	Angel/Nintendo	1996	Das Entwickler-Team Angel rendert Baseballstars auf Basis realistischer Motion-Capture-Daten, dem Ballverhalten legten die Amis komplexe physikalische Modelle zugrunde
Mission Impossible	Ocean	1996	Die Baller-Action aus der Ich-Perspektive basiert auf der Neuaufbereitung (mit Tom Cruise) einer 70er-Jahre-Kult-TV-Serie.
Monster Dunk	Mindscape	1996	Two-on-Two-Basketball mit Monstern und viel Humor
Silicon Valley	BMG	1996	Das Nintendo-64-Spiel aus dem Hause Bertelsmann wird vom „Lemmings“-Erfinder DMA in England entwickelt. Es war auf der e3 nicht zu sehen, kommt aber laut BMG-Produzent Gary Penn gut voran.
Ultra Descent	Interplay	1996	Interplay verspricht eine aufgebohrte Neuentwicklung des schwindelerregenden 360°-Action-Spiels.
Ultra Combat	GT	1996	Eine Überraschungsankündigung vom Williams-Verbündeten GT, über die wir leider noch nichts in Erfahrung bringen konnten.
Robotron X	Williams	1997	Mit einem „X“ im Titel kehrt der wilde 80er-Jahre-Baller-automat in die Spielhalle zurück. Zum Remake verspricht Williams eine Nintendo-64-Umsetzung.
NBA Hangtime	Williams	1996	Eine traditionelle Basketball-Simulation mit spektakulären Dunkings und tollen Special-Moves. Als Automat in 2D.
War Gods	Williams	1996	Umsetzung des ersten 3D-Prügelspiels des Automatenmarktführers Williams.