

Kampf der Konsolen-Giganten

Article scanné dans le magazine Man!ac n°44 (Juin 1997)

Sujet de l'article : Nintendo 64

Software verkauft Hardware. Zum Finale unseres zweiteiligen Konsolen-Vergleichs untersuchen wir das Spieleangebot für Playstation und Nintendo 64 und blicken in die Software-Zukunft. Mit welchem Gerät habt Ihr bis zur Jahrtausendwende Euren Spass?

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.

KAMPF KONSOLEN



50

20 von 100 Punkten sind noch übrig: Während wir in der ersten Runde des „Kampf der Konsolen-Giganten“ für Grundausstattung und Lieferumfang, Hardware-Leistung und Zubehör maximal 80 Punkte vergaben, sind uns das Spieleangebot und die Software-Perspektiven die restlichen 20 Zähler wert. Wer glaubt, nur die Spiele sind wichtig, Chips, Buchsen und Pads hingegen egal, der ignoriert die Startfolge in MAN!AC 5/96 und findet auf den kommenden Seiten eine klare Antwort auf die Frage: „Welches Gerät hat die meisten und besten Spiele?“ Für alle anderen erschließt sich der Sieger aus der Kombination

KAMPF DER KONSOLEN-GIGANTEN

Software verkauft Hardware: Zum Finale unseres zweiteiligen Konsolen-Vergleichs untersuchen wir das Spieleangebot für Playstation und Nintendo 64 und blicken in die Software-Zukunft: Mit welchem Gerät habt Ihr bis zur Jahrtausendwende Euren Spass?

WERTEN WIR

von Hardware und Software. Bisher steht's haarscharf 67% zu 63% (von 80%) für das neue Nintendo 64. Um eine Entscheidung zu fällen und die Gesamtwertung (maximal 100%) zu füllen, haben wir die restlichen 20 Zähler auf fünf Wertungskategorien verteilt. In jeder Kategorie gibt's folglich maximal vier Punkte: Eigenentwicklungen: Kümmern sich die Gerätebauer Sony und Nintendo selbst um ihre Konsole oder überlassen sie das Software-Geschäft den zahllosen Fremdherstellern in Europa, den USA und Japan? In dieser Kategorie bewerten wir das Inhouse-Engagement der bei-

den Videospiel-Giganten, also Quantität und Qualität der Spiele von Sony und Nintendo. Anzahl der erhältlichen Spiele: Wieviele Spiele (egal von welchen Herstellern) sind für das jeweilige System erhältlich, wie groß ist das Angebot, aus dem Ihr momentan wählen könnt. Qualität der erhältlichen Spiele: Statt Masse vergleichen wir in dieser Kategorie die Qualität der erhältlichen Spiele für die Playstation bzw. das Nintendo 64. Werdet Ihr mit Schrott und Mittelmaß überhäuft oder findet Ihr für Eure Konsole in jedem Bereich hochwertige Titel? Software-Perspektive: Was bringt die Zukunft? Geht die Software-

Lawine für die Playstation zuende, werden für das N64 bald genauso viele Spiele erscheinen? Wir vergleichen die weltweiten Herstellerversprechen für beide Systeme. Deutsche Spiele & deutsche Preise: Schließlich wirft MAN!AC einen konkreten Blick auf die Situation in Deutschland, denn nicht jedes Japano-Rollenspiel und nicht jedes Sportspiel "Made in USA" wird auch in Deutschland ordentlich vermarktet. Qualität und Quantität der Übersetzung und PAL-Anpassung für N64 und Playstation werden in dieser Kategorie verglichen, außerdem fließt auch die lokale Preispolitik mit ein. wi



EIGENENTWICKLUNGEN VON SONY...



Sony entwickelt mit mehreren Teams in Japan (unten: „Motor Toon GP 2“), in den USA („Jet Moto“) und in England (ganz oben: „Porsche Challenge“ von SCE London).

Am Anfang standen die MSX-Heimcomputer – und seit den frühen 80er-Jahren ließ der Elektronikkonzern Sony den Videospieldmarkt nicht mehr aus den



SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

Augen. Eigene Videospiele-Software wurde von Sony dennoch nur sporadisch entwickelt und veröffentlicht. Erst Anfang der 90er Jahre, in der Hochphase des Super Nintendo, verstärkte der Elektronik-Multi sein Engagement. Konzern-Töchter in den USA und in Japan verwursthelten haus eigene Film lizenzen wie „Last Action Hero“ und „Cliffhanger“, konzipierten aber auch wirtschaftliche Flops wie den Interactive Movie „Ground Zero Texas“ für das glücklose Mega-CD.

Zur Einführung der Playstation wurden sowohl in Japan als auch in den USA und Europa Sony-eigene Teams mit der Spieleentwicklung beauftragt, wobei sich das frisch eingekaufte Software-Haus Psygnosis als der zuverlässigste und beste Playstation-Spielieferant entpuppte. Die Programmier-Teams und Inhouse-Entwickler in den USA und in Japan (Sony Interactive Studios und die Entertainment-Abteilung von Sony Music) kommen mit ihren Spielen bis heute nicht an die englischen Entwicklungen heran, doch vor allem die japanischen Sony-Entwickler sorgen mit originellen Titeln wie „Jumping Flash“ und „Motor Toon GP“ für frischen Wind und neue Ideen. Das neben Psygnosis aggressivste Sony-Team sitzt jedoch in London und hat soeben den Rennspiel-Knüller „Porsche Challenge“ fertiggestellt. Auch ohne Psygnosis ist Sony zu einem wichtigen Spielehersteller herangewachsen, der die eigene Hardware zuverlässig mit überdurchschnittlichen Spielen versorgt. Zählt man Psygnosis dazu (siehe Kasten rechts), haben die Playstation-Käufer keinen Grund, über mangelnden Software-Nachschub von Sony selbst zu schimpfen.

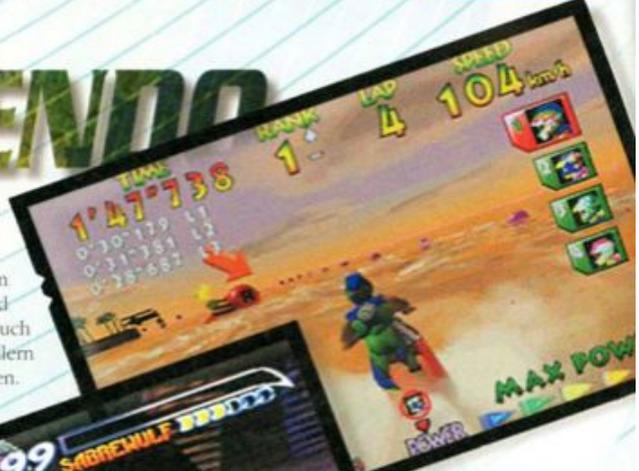
SONY	
Spielentwicklung seit	1988
Spiele insgesamt	85
Spiele für Playstation	58
Durchschnitts-Wertung	73%

...UND NINTENDO

NINTENDO	
Spielentwicklung seit	1978
Spiele insgesamt	138
Spiele für das NES	7
Durchschnitts-Wertung	88,6%

Nintendo ist von jeher eine Firma mit Schwerpunkt auf der Entwicklung und Vermarktung nicht nur von Hardware, sondern auch der dazugehörigen Software. Mitte der 80er Jahre gab Nintendo (im Gegensatz zum damaligen Erzkonkurrenten Sega) sogar das gesamte Automatengeschäft auf, um sich besser auf den boomenden Heimmarkt zu konzentrieren. Seitdem kommen die besten Spiele für Nintendo-Konsolen (egal, ob Game

Boy, NES oder N64), von Nintendo selber, die mit neuartigen Technologien und Spielkonzepten auch den Fremdherstellern neue Wege weisen. Zwei bis fünf Spiele



Nintendo setzt vor allem auf seine begabten japanischen Designer (Bild: „Wave Race 64“), aber auch auf die englische Firmtochter Rare („KI Gold“)...



Nintendo

Spitzenklasse. Auch nach dem Aufkauf zusätzlicher Programmier-Ressourcen (der englische „Donkey Kong Country“-

Entwickler Rare wurde 1993 komplett übernommen) und der engen Zusammenarbeit mit amerikanischen 3D-Spezialisten (z.B. Paradigm), ließ die Entwicklungssorgfalt nicht nach: Auf Nintendo-eigene N64-Spiele könnt Ihr Euch blind verlassen.

...und amerikanisches 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings“ von Paradigm).

veröffentlicht Nintendo im Schnitt pro Jahr für eigene Konsolen, ausnahmslos Titel der

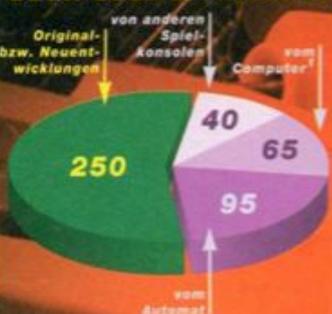
EIGENENTWICKLUNGEN VON SONY UND NINTENDO

Statt Fremdherstellern die Spieleentwicklung zu überlassen, kümmern sich sowohl Sony als auch Nintendo um die eigene Konsole. Während Nintendo bedingungslos auf Qualität setzt und eine kleine, aber feine Auswahl von Nintendo-64-Spielen veröffentlicht, läßt Sony auf drei Kontinenten gleichzeitig neue Playstation-CDs entwickeln. Die Sony-eigene Spielepalette ist größer, enthält aber auch einige herbe Spielspaß-Ausrutscher nach unten.

PLAYSTATION NINTENDO 64

ANZAHL UND QUALITÄT DER ERHÄLTlichen SPIELE

PLAYSTATION-SPIELE: NEUENTWICKLUNGEN ODER OLLE KAMELLEN?



Auf dieser Grafik seht Ihr, bei wievielen der insgesamt 450 weltweit erschienenen Playstation-CDs es sich um Neuentwicklungen speziell für die Sony-Konsole handelt, und wie groß der Anteil an Umsetzungen (von Automaten, PC-Spielen und anderen Konsolen) ist.

1 zum Großteil DOS- und Windows-PC, restl. Macintosh-, Amiga-, PC-98- und FM-Towns-Umsetzungen

BEAT'EM UP

Wer auf Prügelspiele steht, der kauft sich eine Playstation, daran kann auch Nintendos hervorragendes „KI Gold“ nichts ändern. Denn für die Sony-Konsole sind

SPIELE

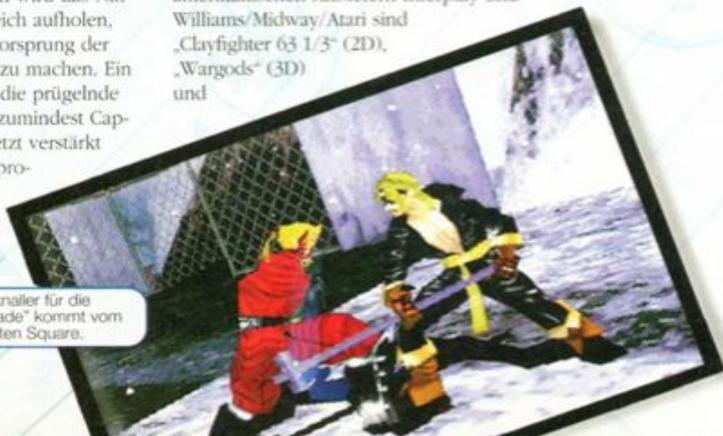
einige der besten Prügelspiele aller Zeiten erhältlich (zum Beispiel die „Tekken“-Serie) – ernsthafte Duell-Titel („Bushido Blade“), aber auch fantastische Science-fiction-Bolzereien mit hohem Schauwert (z.B. „Star Gladiator“). Neben diesen wegweisenden Polygon- bzw. 3D-Beat'em-Ups wurden auch fast alle 2D-Klassiker für die Playstation umgesetzt. Darunter die wichtigsten Teile der „Street Fighter“-Serie und der gelungene Marvel-Automat „X-Men“. Wer auf skurrile Comic-Charaktere steht, wird außerdem mit Capcoms „Vampire/Darkstalker“-Zweiteiler bedient oder greift zu den Automatenumsetzungen von SNK („King of Fighters“, „Samurai Shodown“). In den nächsten Monaten wird das Nintendo 64 in diesem Bereich aufholen, ohne den Beat'em-Up-Vorsprung der Playstation je ganz wett zu machen. Ein Hoffnungsschimmer für die prügelnde Nintendo-Gemeinde ist zumindest Capcoms Versprechen, ab jetzt verstärkt für das Nintendo 64 zu programmieren. Wahrscheinlich wird mit einer Umsetzung

Der neueste Prügelnaller für die Playstation: „Bushido Blade“ kommt vom Rollenspielspezialisten Square.



Einsames Highlight für prügelnde Nintendo-64-Fans: „Killer Instinct Gold“ holt das Maximum aus der 2D-Spielmechanik heraus.

des brandneuen „Street Fighter Ex“ das erste reinrassige Polygon-Prügelspiel für das Nintendo 64 erscheinen. Von den amerikanischen Anbietern Interplay und Williams/Midway/Atari sind „Clayfighter 63 1/3“ (2D), „Wargods“ (3D) und





Cartoon-Gekloppe aus Amerika: Mit "Clayfighter" verspricht Interplay, die N64-Prügelfront zu stärken.

„Mace: Dark Ages“ (3D) angekündigt, eine Originalentwicklung und zwei Automatenumsetzungen, über deren Qualität sich momentan aber kaum etwas sagen lässt.

TOP 5 BEAT'EM UP

In unserer aktuellen Prügel-Hitliste beschränken wir uns auf reinrassige 32- bzw. 64-Bit-Titel. Die altmodischen (aber noch immer glänzend spielbaren) 2D-Prügeleien der „Street Fighter“-Serie, die wir mit rund 90% bewerteten, haben wir in der Top 5 nicht berücksichtigt. Von den beiden bisher erschienenen N64-Prügelspielen ist eines in Deutschland indiziert und wird in diesem Artikel nicht weiter erwähnt.

1. Bushido Blade	Square	Playstation	88%
2. Kl Gold	Nintendo	N 64	88%
3. Tekken 2	Namco	Playstation	87%
4. Tobal No.1	Square	Playstation	85%
5. Star Gladiator	Capcom	Playstation	85%

Anzahl der Prügelspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
kommende Highlights	
Tekken 3 (Bild), Tobal No. 2	Street Fighter Ex (Bild), Mace, Wargods

SHOOT'EM UP

Im Shoot'em-Up-Bereich (egal, ob bei den grüftigen Ego-Shootern oder unter den effektgespickten Weltraumballereien) hat das Nintendo 64 in kürzester Zeit aufgeholt: Wer ballern möchte und weder vor schwindelerregender Geschwindigkeit, noch vor derber Gewalt zurückschreckt, der darf zum neuen Nintendo greifen. Das Action-Angebot auf der Playstation ist zwar gewaltig, qualitativ aber durchwachsen. Den Ego-Shootern „Exhumed“ (MANIAC-Wertung: 85%), „Disruptor“ (79%) und „Tenka“ (60%) stellen N64-Entwickler die grafisch bombastischen 3D-Metzeleien „Doom 64“ (88%)



Die schönsten Animationen der 3D-Shooter-Welt bietet Acclaim exklusiv für das N 64: "Turok - Dinosaur Hunter".

TOP 5 SHOOT'EM UP

1. Doom 64	Williams	N 64	88%
2. Blast Corps	Nintendo	N 64	88%
3. Turok	Acclaim	N 64	85%
4. Exhumed	BMG	Playstation	85%
5. Magic Carpet	Electronic Arts	Playstation	85%



Von der Spielhalle auf das Nintendo 64: Der neue Atari-Automat "Mace" soll in wenigen Wochen für das N64 erscheinen.

und „Turok“ (85%) gegenüber. Außerdem ist die ballerlastige 007-Umsetzung „Golden Eye“ für das N64 angekündigt. Auch bei den Jet- und Hubschrauberspielen erwartet die Sony-Fans harte Konkurrenz aus dem Nintendo-Lager: Mit „Starfox 64“ fliegt Nintendo in eine völlig neue Science-fiction-Dimension; ob es Setas „Wild Choppers“ mit Playstation-Widersachern wie „Gunship“ oder „Thunderhawk 2“ aufnehmen kann, wird sich zeigen.

Nur im Bereich traditioneller 2D-Scroller kann das Nintendo 64 der Playstation auch langfristig nicht das Wasser reichen. Von Klassikern wie „Gradius“, „Parodius“ und „Twin Cobra“ bis zu 2D-Neuheiten wie „Raiden DX“ gibt's für die Sony-Konsole eine Menge lohnenswerte Automatenumsetzungen, den Nintendo-Fans ist bislang lediglich ein „Sonic Wings“-Update versprochen, das sich auf dem Nintendo 64 wahrscheinlich vom 2D-Shooter zur 3D-Ballerei wandelt.

Anzahl der Ballerspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
kommende Highlights	
Mass Destruction (Bild: Saturn-Version), Time Crisis	Starfox 64, Wild Choppers (Bild), Sonic Wings Assault, Golden Eye, Blade & Barrel

JUMP'N RUN

Hüpfspiele, teils mit leichten Action- oder Adventure-Elementen, sind von jeher eine Domäne von Nintendo und seinen Partnern. Allein „Mario 64“ reicht fertig.



Ungewöhnliches 3D-Hüpfspiel mit hohem Nährwert: Der kommerzielle Erfolg blieb „Jumping Flash 2“ leider versagt.

den Kauf der Konsole, in Japan wuscheln bereits zahlreiche Hersteller an ähnlichen Jump'n'Run-Eskapaden. Nintendo selbst verspricht mit einem neuen „Yoshi's Island“ eine farbenprächtige Mischung aus traditionellem 2D-Hüpfvergnügen und neuartigen 3D-Effekten – bis Ende des Jahres werdet Ihr davon aber noch nichts sehen. Trotz der Geburt des Playstation-exklusiven Jump'n'Run-Helden „Crash Bandicoot“ hat Sony in diesem Sektor nicht viel zu melden. Mehr Aufmerksamkeit hätten zumindest die beiden japanischen „Jumping Flash“-Spiele verdient, die mit 360°-Spielmechanik und tadellosem Level-Design zu den besten 3D-Hüpfereien zählen, von deutschen Spielern aber vollkommen übersehen wurden. Immer noch ganz witzig, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau sind die beiden Super-Nintendo-Umsetzungen „Earthworm Jim“ und „Mickey Mania“ für die Playstation, die brav scrollend an alte 2D-Zeiten erinnern.

TOP 5 JUMP'N'RUN

1. Super Mario 64	Nintendo	N 64	96%
2. Rayman	Ubisoft	Playstation	86%
3. Pandemonium	Crystal Dynamics	Playstation	85%
4. Jumping Flash 2	Sony	Playstation	84%
5. Crash Bandicoot	Sony	Playstation	80%

Anzahl der Hüpfspiele bisher
PLAYSTATION **NINTENDO**

kommende Highlights



Pitfall 3D (Bild), Pandemonium 2 Yoshi's Island (Bild), Chameleon Kid, Twist

SPORT

In diesem Bereich erwarten wir ein hartes Duell der beiden Spielkonsolen: Momentan existiert eine unüberschaubare Menge von Sportspielen für die Playstation, doch bereits die ersten entsprechenden Titel für das Nintendo 64 lassen den Sony-Vorsprung in Hinsicht auf die Qualität arg zusammenschmelzen. Electronic Arts' Engagement für das Nintendo 64 spielt dabei noch gar keine Rolle, denn das 64-Bit-FIFA Soccer entpuppte sich als herbe Enttäuschung. Dafür ist auf andere Hersteller Verlaß: Konami verblüffte uns mit „International Superstar Soccer 64“, dem bislang besten Konsolen-Fußball, aus Amerika kam das fetzige Eishockey-Gebolze „Wayne Gretzky 3D“ von Midway. In Japan sind bereits zwei überdurchschnittliche Baseball-Simulationen erschienen,

Das beste Konsolenfußball gibt's bereits jetzt für das Nintendo 64: „ISS 64“ von Konami



Braucht die starke Playstation-Konkurrenz nicht zu fürchten: „Wayne Gretzky“ für das N64.

Midways Action-Basketball „NBA Hangtime“ muß sich allerdings hinter der NBA-Konkurrenz auf der Playstation verstecken. Unterm Strich wählen Sportfans die Playstation, wenn sie bereits jetzt in allen Disziplinen ihren Spaß haben wollen. Wer auf Fußball oder Eishockey steht und auf weitere Sporttitel gerne noch ein paar Monate wartet, sollte das Nintendo 64 in Betracht ziehen: Bis 1998 zeichnen sich einige hervorragende Sport-Module ab.

TOP 5 SPORTSPIELE

1. ISS 64	Konami	N64	91%
2. Wayne Gretzky 3D	Williams	N64	87%
3. NHL Powerplay Hockey	Virgin	Playstation	87%
4. ISS Deluxe	Konami	Playstation	84%
5. Total NBA 97	Sony	Playstation	82%

Anzahl der Sportspiele bisher
PLAYSTATION **NINTENDO**

kommende Highlights

jährliche Updates aller Sportspiel-Serien NBA In the Zone, weitere EA-Titel

Für Nintendo 64 und Playstation haben wir uns in der Sport-Hitliste auf je einen Titel pro Disziplin beschränkt so daß z.B. das hervorragende „NHL 97“ von EA (87%), Sonys „NHL Faceoff“ (83%) oder Konamis tolles „NBA In the Zone 2“ (alle Playstation) hier nicht berücksichtigt sind. Ebenfalls aus der Liste verbannt haben wir „King of Pro Baseball“, eine exzellente Baseball-Simulation exklusiv für das N64 - deutsche Spieler läßt dieser Hit kalt.

RENNSPIEL

Mit „Ridge Racer“ begann für PS-Feischisten das goldene 32-Bit-Zeitalter, seitdem vergeht kein Monat ohne neue 3D-Raserei. Playstation-Besitzer wännen sich im Paradies, denn für ihre Konsole gibt's gute Rennspiele jeder Klasse: Mit „Porsche Challenge“ hat Namcos „Ridge Racer“ Zyklus hochkarätige Konkurrenz erhalten, wer die asphaltierten Pfade der Zivilisation verlassen möchte, der spielt „Rally Cross“, „Monster Trucks“ oder „Hardcore 4x4“. Rennsport-Freaks, die sich für Serien-Coups und ihre Rally-Modifikationen nicht erwärmen, werden mit Psygnosis' „Formel 1“-Simulation bedient oder wagen mit „Andretti Racing“ und „Nascar Racing“

Einer der Gründe, wieso die Playstation die momentan beste Rennspielkonsole ist: „Rage Racer“

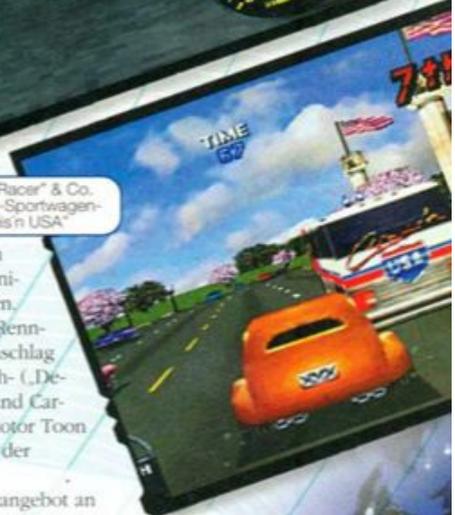


Hat gegen „Rage Racer“ & Co. keine Chance: N64-Sportwagen-Spektakel „Cruis'n USA“

einen dramatischen Ausflug in amerikanische Asphalt-Arenen. Auch futuristische Rennspiele mit Ballereinschlag („Wipe Out“), Crash- („Destruction Derby“) und Cartoon-Rasereien („Motor Toon GP“) findet Ihr auf der Playstation.

Gegen dieses Überangebot an gelungenen Fahrspielen ist das Nintendo 64 auch langfristig machtlos. Die Automatenumsetzung „Cruis'n USA“ wirkt gegen „Ridge Racer“ & Co. matt. Humans neues „Grand Prix“ hat wiederum gegen das Playstation-F1-Spiel von Psygnosis keine Chance. Das turbulente „Mario Kart 64“ bietet Euch zwar grandiosen Multi-Player-Spaß (auf Vierfach-Spieler)

Screen), aber weder authentische Boliden noch an die Realität angelehnte Rally- oder Formel-1-Karosserien. Dennoch gibt's das beste Wasser-Rennspiel momentan exklusiv für die neue Nintendo-Konsole: Das Wellen- und Windspektakel „Wave Race 64“ ist nicht nur rasanter und schöner als der direkte Sony-Konkurrent „Jet Moto“, sondern bringt auch mehr physikalischen Realismus als alle Konkurrenten auf vier Rädern. Eine Ende des Rennspiel-Booms ist



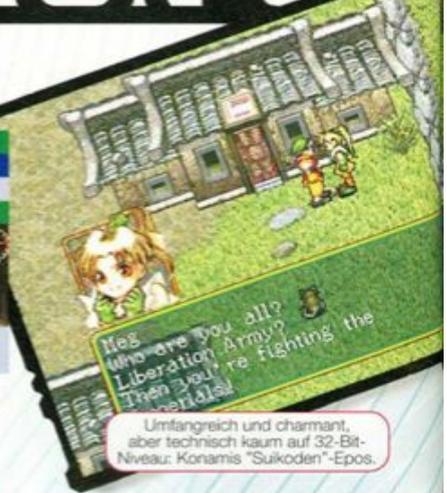


Tourenwagenhoffung für das N64: Setas "Rev Limit" ist umfangreicher als die "Ridge Racer"-Serie.

nicht abzusehen, wobei nicht nur für die Playstation weitere Rally- und Tourenwagen-Ren-

nen erscheinen, sondern auch das Nintendo 64 mit Pferdestärken reichlich versorgt wird. In Japan schickt sich „Rev Limit“ an, „Ridge Racer“ und „Porsche Challenge“ auf dem Asphalt zu schlagen, gleichzeitig entsteht bei Kemco in den USA „Top Gear Rally“: Die Nintendo-64-Exklusiventwicklung protzt mit authentischen Fahrzeugen von Porsche, Ford und Toyota unterschiedlichen Wetterbedingungen (die hat auch „Rev Limit“), Arcade- und Meisterschafts-Modi. Voraussichtlich Ende des Jahres sind die beiden Rennspiele für das N64 verfügbar – dann ist die Nintendo-Konsole ein ernsthafter Rennspiel-Gegenspieler für die Playstation.

Anzahl der Rennspiele bisher	
PLAYSTATION	NINTENDO
3	3
kommende Highlights	
V-Rally (Bild), Formel 1 '97	Rev Limit, Top Gear (Bild)

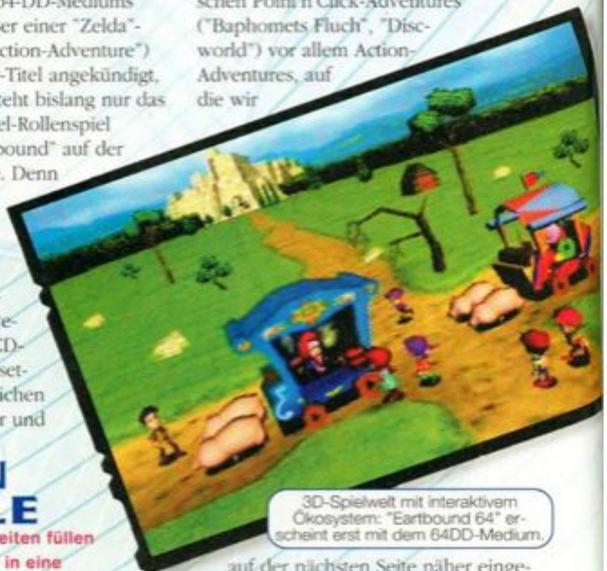


Umfänglich und charmant, aber technisch kaum auf 32-Bit-Niveau: Konamis "Suikoden"-Epos.

ROLLEN-SPIELE UND ADVENTURES

Wer gerne durch fantastische Welten stöbert oder sich mit Fantasy-Monstern Datengefächte liefert, ist mit dem N64 bis zum Release des 64-DD-Mediums schlecht beraten: Außer einer "Zelda"-Fortsetzung (siehe "Action-Adventure") sind keine Abenteuer-Titel angekündigt, sogar für das 64DD steht bislang nur das kinderfreundliche Edel-Rollenspiel "Mother" alias "Earthbound" auf der Veröffentlichungsliste. Denn die langjährigen Nintendo-Rollenspielpartner Square und Enix haben auf die Playstation umgesattelt. Zudem sind wegen den geringeren CD-Fertigungskosten Umsatzen für den westlichen Markt erschwinglicher und

wahrscheinlicher als für Modul-Abenteuer. Auch wenn das Rollenspiel- und Adventure-Genre auf der Sony-Hardware nicht so florieren wie auf den 16-Bit-Ahnen oder dem PC, sind einige Top-Titel auf dem Markt: Neben klassischen Point'n'Click-Adventures ("Baphomets Fluch", "Disc-world") vor allem Action-Adventures, auf die wir



3D-Spielwelt mit interaktivem Ökosystem: "Earthbound 64" erscheint erst mit dem 64DD-Medium.

TOP 5 RENNspiele		
1. Ridge Racer	Namco	Playstation 90%
2. Formel 1	Playnopsis	Playstation 90%
3. Porsche Challenge	Sony	Playstation 89%
4. Wave Race 64	Nintendo	N64 88%
5. Andretti Racing	Electronic Arts	Playstation 86%



ALLE ERHÄLTlichen NINTENDO 64-SPIELE

Während eine Aufzählung aller 450 Playstation-Spiele mehrere Seiten füllen würde, lassen sich die erhältlichen Nintendo-64-Titel noch locker in eine Tabelle packen: Hier seht Ihr Namen und Genre, Wertung und Deutschland-Release aller weltweit veröffentlichten Nintendo-64-Spiele auf einem Blick.

TITEL	GENRE	WERTUNG	DEUTSCHLAND-RELEASE
St. Andrews Golf	Sport	nicht bewertet	bislang nur Japan
Blast Corps	Action	88%	Herbst
Cruis'n USA	Rennspiel	70%	Herbst
Doom 64	Action	88%	Herbst
Doraemon	Jump'n'Run	66%	bislang nur Japan
FIFA Soccer 64	Sport	69%	bereits erschienen
Human GP	Rennspiel	61%	Herbst
International Superstar Soccer 64	Sport	91%	bereits erschienen
Kl Gold	Beat'em-Up	88%	bislang nur USA
King of Pro Baseball	Sport	87%	bislang nur Japan
Mario Kart 64	Rennspiel	82%	Sommer
NBA Hangtime	Sport	77%	Sommer
Pilotwings 64	Flugsimulation	85%	bereits erschienen
Shadows of the Empire	Action	77%	-bereits erschienen
Shogi	Brettspiel	nicht bewertet	nur Japan
Super Mario 64	Jump'n'Run	96%	bereits erschienen
Turok	Action	85%	bereits erschienen
Waye Race 64	Rennspiel	88%	bereits erschienen
Wayne Gretzky Hockey	Sport	87%	Sommer
Wonderproject J2	Adventure	nicht bewertet	bislang nur Japan

auf der nächsten Seite näher eingehen. Traditionsbewusste Rollenspielhelden lassen sich allerdings auch auf der Playstation nur selten blicken: Außer mäßigen Dungeon-Metzeleien wie "King's Field 2" schlagen lediglich das skurrile "Persona" und Konamis "Suikoden" in die RPG-Nische. Tatsächlich krabbelt das Genre nur zögerlich aus den 16-Bit-Kinderstiefeln: Die meisten Entwicklungen werden technisch sogar von antiquierter Super-NES-Software übertrumpft. Rollenspieler, die mehr Technik und Spielumfang als vor vier Jahren erwarten, hoffen auf die Umsetzungen von "Final Fantasy 7" (soll gegen Jahresende erscheinen) und Sonys "Wild Arms" (US-Veröffentlichung im Mai). PC-Umsetzungen machen sich ebenfalls rar: Auch im Computer-Bereich ist der RPG-Markt deutlich zurückgegangen, vereinzelte Perlen wie das seit Urzeiten erwartete "Lands of Lore 2" von Westwood werden bislang nicht für die



Als einziges 32-Bit-Rollenspiel auch technisch auf der Höhe: "Final Fantasy 7" für die Playstation.

Konsolen erwartet. Fazit: Sowohl N64-Fans als auch die besser gestellten Playstation-Rollenspieler hoffen auf ruhreichere Zeiten...

TOP 5: ROLLENSPIEL & ADVENTURE

- 1. Baphomets Fluch**
Sony Playstation **83%**
- 2. Blazing Dragons**
Crystal Dynamics Playstation **78%**
- 3. Suikoden**
Konami Playstation **74%**
- 4. Persona**
Atlus Playstation **74%**
- 5. King's Field 2**
Sony Playstation **64%**

Anzahl der Spiele bisher
PLAYSTATION **NINTENDO**

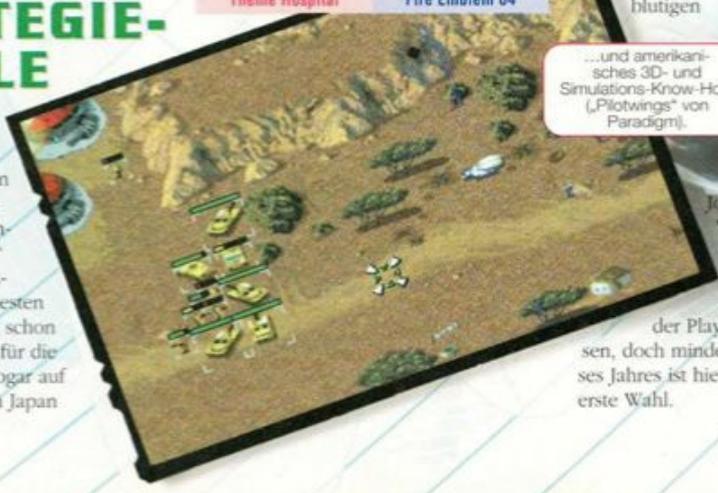


Final Fantasy 7 (deutsch), **Wild Arms** (deutsch, Bild)
El Tale (Bild), **Earthbound 64**

Selbst mit viel gutem Willen ließen sich keine fünf englisch- oder deutschsprachigen Rollenspiele oder Adventures für Playstation und Nintendo 64 finden. Deshalb haben wir die beiden Genres unter einer Überschrift zusammengefaßt. Die ersten beiden Titel sind reinrassige Grafik-Abenteuer, die drei letztgenannten Top-5-Spiele hingegen Rollenspiele. Action-Elemente enthält keiner der fünf Titel – die findet Ihr bei den "Action-Adventures".

STRATEGIE-SPIELE

Von den zahlreichen PC-Umsetzungen profitieren die Strategiespiel-Fans unter den Playstation-Besitzern: Mit „Command & Conquer“, „Sim City 2000“ und dem neuesten „A-Train“ sind drei der besten Strategietitel der Welt schon seit einigen Monaten für die Sony-Konsole (und sogar auf deutsch) erhältlich. In Japan



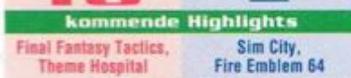
tummeln sich noch mehr Schlachtensimulationen mit Science-Fiction- oder Fantasy-Szenario, doch leider wurde bislang lediglich Konamis „Vandal Hearts“ auch ins Deutsche übertragen.

Während Playstation-Fans genügend Software für lange Strategienächte haben, gibt's für Fans des Genres auch langfristig keinen Grund, ein N64 zu kaufen. Bislang ist für den 64-Bitter noch keine Schlachten- oder Städtebausimulation erschienen und lediglich ein entsprechender Titel ist für die nächsten zwölf Monate angekündigt. Glaubt man einer amerikanischen Verlautbarung, wird früher oder später ein neues „Sim City“ auch für das Nintendo 64 erscheinen. Absolut in den Sternen steht der Deutschland-Release der in Japan heiß erwarteten N64-Umsetzung von „Fire Emblem“, einem märchenhaften Fantasy-Titel, dessen NES- und Super NES-Versionen in Europa leider nicht erschienen.

TOP 5 STRATEGIE

- 1. Command & Conquer**
Virgin Playstation **87%**
- 2. A-Train**
Artink Playstation **86%**
- 3. Sim City 2000**
Maxis Playstation **83%**
- 4. Theme Park**
Electronic Arts Playstation **80%**
- 5. Vandal Hearts**
Konami Playstation **76%**

Anzahl der Spiele bisher
PLAYSTATION **NINTENDO**



Final Fantasy Tactics, **Theme Hospital**
Sim City, **Fire Emblem 64**

TOP 5: ACTION-ADVENTURES

- 1. Tomb Raider**
Core Playstation **89%**
- 2. Blood Omen**
Crystal Dynamics Playstation **86%**
- 3. Resident Evil**
Capicom Playstation **83%**
- 4. Hexen**
GT Playstation **80%**
- 5. Excalibur**
Telstar Playstation **78%**

Anzahl der Action-Adventures bisher
PLAYSTATION **NINTENDO**



Resident Evil 2 (Bild) **Zelda 64** (Bild), **Goemon**

ACTION-ADVENTURES

Während sich die Nintendo-64-Fans mit einer Vorliebe für ausladende Action-Adventures noch auf zahlreiche Versprechen verlassen müssen, schöpfen Playstation-Spieler bereits aus dem Vollen. Entdecker und Abenteuerer wählen zwischen gruseligen Fantasy-Epen („Blood Omen“ und „Hexen“), blutigen

...und amerikanischen 3D- und Simulations-Know-How („Pilotwings“ von Paradigm).

Horror-Schinken („Resident Evil“ – die Fortsetzung ist bereits in der Mache) und der Indiana-Jones-inspirierten Ruinen-Wanderung „Tomb Raider“. Auf Dauer wird sich der Action-Adventure-Vorsprung der Playstation nicht halten lassen, doch mindestens bis zum Ende dieses Jahres ist hier die Playstation Eure erste Wahl.

ANZAHL DER ERHÄLTlichen SPIELE

Keine Frage: Geht es um die pure Masse an erhältlichen Spielen, ist die Playstation die führende Konsole. Rund 450 CDs jeder Spieleart sind bislang für die Sony-Konsole erschienen, rund die Hälfte davon auch in einer deutschen PAL-Version. Die knapp 20 Nintendo-64-Titel nehmen sich dagegen sehr mickrig aus - zumindest gibt's bereits jetzt für fast jedes Genre (Action, Sport, Rennspiel...) schon einen brauchbaren Vertreter.

PLAYSTATION NINTENDO 64
★★★★★

QUALITÄT DER ERHÄLTlichen SPIELE

Während sich für das Nintendo 64 fast jedes Spiel als Knüller oder zumindest als überdurchschnittlicher Titel erwies und sich absoluter Software-Müll bislang nicht auf der 64-Bit-Konsole zeigte, gibt's für die Playstation über hundert CDs, die Ihr getrost vergessen könnt. Qualitativ ist die N64-Spielepalette ganz klar „sauberer“ als das Playstation-Spieleangebot - vor herben Fehlkäufen sind die Nintendo-Fans (noch) sicher.

PLAYSTATION NINTENDO 64
★★★★★

FAZIT: SOFTWARE-PERSPEKTIVEN

Nintendo 64-Käufer brauchen sich um den Spielenachschub zwar nicht zu sorgen, sollten aber so schnell noch keine Software-Lawine wie bei der Playstation erhoffen. Bis Weihnachten '97 werden neben Nintendo-eigenen Knüllern („Starfox 64“, „Zelda“) auch rund zwei Dutzend Third-Party-Module erscheinen. Einige der wichtigsten Spielehersteller sitzen bereits seit Monaten an ersten Nintendo-64-Titeln (z.B. Capcom, Hudson und Ocean), andere Firmen warten noch ab und werden wohl frühestens 1998 ein Nintendo-Modul veröffentlichen.

Dagegen wird so gut wie jede Firma in den USA, Japan und Europa der Playstation die Treue halten. Daß die Playstation bei den Herstellern die beliebteste Konsole bleibt, hat für Nintendo-64-Fans auch einen Vorteil: Spielspaß-Müll bleibt bis ins nächste Jahr selten, auf fünf Nintendo-64-Titel kommt schätzungsweise nur eine Niete.

SOFTWARE-PERSPEKTIVE

Weder Playstation- noch N64-Fans müssen sich um die Software-Zukunft sorgen: Für beide Geräte werden auch 1998 massenweise Spiele erscheinen, wobei der momentan kümmerliche N64-Ausstoß ab Ende des Jahres deutlich zunimmt, der beachtliche Playstation-Nachschub (monatlich bis zu 20 neue Titel) konstant bleibt. Vor Spielspaß-Nieten (an die sich Playstation-Besitzer längst gewöhnten), bleibt auch das N64 mittelfristig nicht verschont.

PLAYSTATION NINTENDO 64
★★★★★

DEUTSCHE & DEUTSCHE

Was weltweit an Spielen für Playstation und N64 abgeht, habt Ihr jetzt erfahren - doch wie sieht's exakt in Deutschland aus? In der abschließenden Wertungskategorie beleuchten wir sowohl die Lokalisierung (Übersetzung und PAL-Anpassung) der erhältlichen Spiele als auch die Preispolitik von Nintendo, Sony und ihren Third-Party-Herstellern.

Wer dicke PAL-Balken haßt und auf verlangsamte 50-Hz-Action pfeift, dem bleiben Enttäuschungen durch schlampige Konvertierungen auf beiden Hardware-Formaten nicht erspart.

Schlimmer erwischt es die Nintendo-Fans: Die bisherigen Europa-Versionen für das N64 wirken aufgrund des Termindrucks etwas lieblos, nicht einmal Vorzeigeheld Mario darf sich in der Originalgeschwindigkeit austoben. Spiele, die bereits in der NTSC-Version mit Balken (zur Geschwindigkeitsoptimierung) ausgeliefert werden, fallen im PAL-Format übel aus: Die Top-Spiele "Pilotwings 64" und "Wave Race" erscheinen auf deutschen Fernsehern fast im 16:9-Format, lediglich das "Star Wars"-Spiel "Shadows of the Empire" wurde anständig auf ein Vollbild-Format konvertiert. Dafür legt Nintendo Wert auf deutsche Bildschirmtexte: Bisher spendierte man jedem Titel volle Übersetzung. Sony ist sich der Bedeutung anständiger PAL-Versionen bewußt und setzt auf vorbildliche PAL-Fassungen ihrer Top-Titel ("Wipeout", "Crash Bandicoot"). Lediglich bei den meisten Drittanbietern und Entwickler Namco ("Tekken", "Ridge Racer"-Serie) nerven den Freak ein schmaler Rand, verlangsamte Geschwindigkeit und einige Monate Wartezeit: In der Regel machen sich auch hier nur wenige Hersteller die Mühe, eine angepaßte Version zu schneiden.

Stichwort Software-Preise: Wer auf die Playstation setzt, wählt mit der CD einen Spiele-Speicher, der extrem kostengünstig zu fertigen ist und bei sorgfältiger Handhabung problemlos jahrelan-

ge Benutzung übersteht. Befürchtungen, CDs würden schnell verkratzen und damit unlesbar werden, gelten nur bei notorischen Chaos-Spielern. Sony hingegen gibt den Preisvorteil nur zögernd an den Endverbraucher weiter. Bis vor kurzem war der Playstation-User mit dem CD-Kauf knapp hundert Mark los, lediglich Preissenkungen einzelner Händler durchbrachen diese Marke. Offenbar mußte Sony erst durch Markteinsteiger Nintendo an den Spielraum erinnert werden, den das CD-Medium preislich bietet. Die 50-Mark-"Platinum"-Reihe und die neue 90-Mark-Vollpreisgrenze entspannt die Finanzlage der Sony-Fans ein wenig: Das ist angesichts der puren Menge hochwertiger Playstation-Spiele auch bitter nötig. Vergleicht man die Software-Preise allerdings mit der PC-Marktentwicklung, bleiben nach wie vor Spielräume, denn dort pendelten sich die Preise klar unter der 90-Mark-Grenze ein.

Nintendo hat im Gegensatz dazu wenig Möglichkeiten, über den Preis aggressiv Spiele anzubieten: Module sinken kaum in ihren Herstellungskosten, die Qualität bleibt der einzige große Marketing-Bonus des Modul-Konzepts, denn nur wenige hauseigene Spitzentitel wie "Mario 64" kommen für knapp hundert Mark in die Läden - die meisten Neuerscheinungen kosten ganz klar mehr. Zumindest sind ordentliche Übersetzungen bei Nintendo garantiert, statt amerikanischer



SPIELE PREISE

oder gar japanischer Schrift und Sprache enthalten N64-Spiele ordentliche deutsche Texte.

Trotz aller Nintendo-Versprechen lassen wir das angekündigte, in der Herstellung billigere 64DD-Medium nicht in unsere Preiskritik einfließen: Wann das Laufwerk in Deutschland erscheint, weiß keiner, ob je ordentliche Spiele dafür kom-

Der stolze Preis und die fehlende PAL-Anpassung trüben den Spaß an hervorragenden N64-Titeln wie "ISS 64" von Konami.

men, kann ebenfalls noch niemand sagen. Außerdem bleicht Ihr schon vor dem ersten Spiel mehrere

hundert Mark für das Laufwerk – von Preisbonus keine Spur, punkten kann das 64DD deshalb nur in der Rubrik „Hardware-Erweiterung und -Perspektiven“ (MAN!AC 5/97), wo Nintendo mit 5:2 klar gewann.

PREIS-KNÜLLER ODER TEURER SPASS ?

DIE EMPFOHLENE VERKAUFSPREISE DER DEUTSCHEN SOFTWARE FÜR NINTENDO 64 UND PLAYSTATION

SYSTEM	ART DES SPIELS	EMPF. PREIS
Playstation	Platinum Range	50 Mark
Playstation	Neuheiten (Sony)	90 Mark
Playstation	Neuheiten (Fremdhersteller)	ab 100 Mark
Nintendo 64	Modul (Nintendo)	100 bis 150 Mark
Nintendo 64	Module (Fremdhersteller)	150 Mark

ALLE ERHÄLTlichen PLATINUM-SPIELE

TITEL	GENRE	WERTUNG
Air Combat	Action	75%
Alien Trilogy	Action	80%
Bust a Move 2	Denkspiel	87%
Destruction Derby	Rennspiel	78%
Ridge Racer	Rennspiel	86%
Tekken	Beat'em-Up	76%
Toshinden	Beat'em-Up	84%
Wipe Out	Rennspiel	85%

Der größte Vorteil der Playstation: Im Preisduell hat das Nintendo-Modul gegen die CD schon jetzt verloren. Gleichzeitig mit der Preissenkung für wichtige Neuheiten auf 90 Mark präsentiert Sony die „Platinum“-Range, Neuauflagen bewährter Klassiker. Preis pro CD: 50 Mark. Unsere Wertungen liegen z.T. schon mehr als zwei Jahre zurück: Bei Oldies wie „Toshinden“, „Destruction Derby“ und „Air Combat“ dürft Ihr ruhigen Gewissens ein paar Prozentchen abziehen.

DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE

Mit relativ raschen, bei Top-Titeln gut konvertierten PAL-Versionen freuen sich Playstation-User über ein großes Angebot, allerdings mit vielen Spielspaß-Nieten. Nintendo-Fans klagen über wenige, nur sprachlich sauber portierte Module: Ein teureres, meist aber qualitativ hervorragendes PAL-Vergnügen.

PLAYSTATION NINTENDO 64

PLAYSTATION GEGEN NINTENDO 64: DAS FAZIT

Die "Hier und jetzt"-Konsole ist sicherlich die Playstation von Sony, die mit einer konkurrenzlosen Spielebibliothek das N64 übertrumpft, durch massig Zubehör unterstützt wird und auch in Zukunft keinen Spiele-mangel befürchten muß. Bis die technischen Vorteile des Nintendo 64 (MAN!AC 5/97) flächendeckend greifen, vergehen Monate, wenn nicht gar Jahre – Sony hat den Zeitvorsprung konsequent genutzt und flirtet jetzt auch durch unwiderstehliche Hard- und Software-Preise mit dem Kunden. Für Spieler, die nicht jeden Tag fünf Stunden vor der Konsole hocken und denen es nicht alle zwei Tage nach neuen Spielen verlangt, ist hingegen das N64 das bessere Gerät: Trotz unverständlicher Versäumnisse bei der Deutschland-Vermarktung (kein RGB-Ausgang am Gerät, nicht perfekt angepaßte PAL-Software), bietet der 64-Bitter schon jetzt Spielergebnisse, die auf der Playstation unmöglich sind. "Mario" und "Doom 64", "Wave Race" und "ISS 64" – in Verbindung mit Nintendos traumhaftem Joypad und der überlegenen Grafik ist das N64 das ideale Gerät für Genießer.



GESAMTWERTUNG

HARDWARE, LIEFER-UMFANG UND ZUBEHÖR

(1 BIS 5 STERNE, SIEHE MANIAC 5/97)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
CPU & GESCHWINDIGKEIT (x3)	★★★★★ 12 Punkte	★★★★★★ 15 Punkte
GRAFIKFÄHIGKEITEN (x3)	★★★★★ 12 Punkte	★★★★★★ 15 Punkte
AUDIO-FÄHIGKEITEN (x2)	★★★★★★ 10 Punkte	★★★ 6 Punkte
ANSCHLÜSSE & AUSGÄNGE	★★★★★★ 5 Punkte	★★ 2 Punkte
JOYPAD (x2)	★★★★★ 8 Punkte	★★★★★★ 10 Punkte
PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS	★★★★★ 4 Punkte	★★★★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR (x2)	★★★★★ 8 Punkte	★★ 4 Punkte
ZUBEHÖR-PERSPEKTIVEN	★★ 2 Punkte	★★★★★ 4 Punkte
HARDWARE-Persp. UND -ERWEITERUNGEN	★★ 2 Punkte	★★★★★ 5 Punkte
ZWISCHENWERTUNG:	63%	65%

SOFTWARE

(1 BIS 4 STERNE)

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
EIGENE ENTWICKLUNGEN	★★★	★★★★★
ERHÄLTICHE SPIELE (ANZAHL)	★★★★★	★
ERHÄLTICHE SPIELE (QUALITÄT)	★★★	★★★★★
SOFTWARE-PERSPEKTIVE	★★★	★★★★★
DEUTSCHE SPIELE & DEUTSCHE PREISE	★★★★★	★★
ZWISCHENWERTUNG:	17%	15%

	PLAYSTATION	NINTENDO 64
ENDERGEBNIS	80%	80%