

Nintendo®

fun  
vision

SPECIAL



Banjo-Kazooie



Conker's Quest



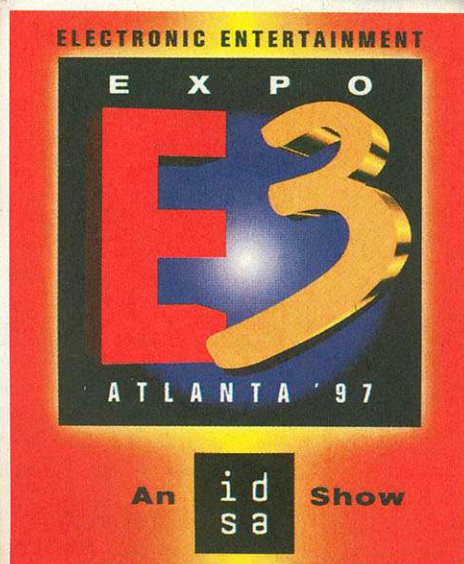
Yoshi's Island 64



Zelda 64



Mission: Impossible



Das sind die  
neuen Spiele!

## Inhaltsverzeichnis

### nintendo 64

|                                           |        |
|-------------------------------------------|--------|
| Aero Fighters Assault.....                | 15     |
| Art of Fighting Twin .....                | 9      |
| Banjo-Kazooie (Codename: Dream) .....     | 6      |
| Battle Dancers .....                      | 6      |
| Conker's Quest .....                      | 7      |
| Daikatana .....                           | 7      |
| Dead or Alive .....                       | 9      |
| Dracula 3D (Castlevania 64) .....         | 8      |
| Dual Heroes .....                         | 6      |
| Duke Forever .....                        | 6      |
| Dynasty Warriors .....                    | 7      |
| Earthworm Jim 3 .....                     | 10, 11 |
| FIFA: Road to the Worldcup '98 .....      | 12     |
| Freak Boy .....                           | 6      |
| F-Zero 64 .....                           | 3      |
| GoldenEye (James Bond 007) .....          | 3      |
| Hybrid Heaven .....                       | 8      |
| Jeopardy .....                            | 11     |
| Lamborghini 64 .....                      | 10     |
| Legend of Zelda 64 .....                  | 3      |
| Magic: The Gathering - Armageddon .....   | 15     |
| Mace - The Dark Ages .....                | 8      |
| Mischief Makers .....                     | 3      |
| Mission: Impossible 2 .....               | 5      |
| MK Mythologies .....                      | 5      |
| Mortal Kombat 4 .....                     | 5      |
| Multi Racing Championship (MRC) .....     | 15     |
| Multi Racing Championship 2 (MRC 2) ..... | 9      |
| Nagano Winter Olympics .....              | 11     |
| NBA Jam '98 .....                         | 11     |
| NHL Breakaway '98 .....                   | 11     |
| NFL Quarterback Club '98 .....            | 11     |
| Quest 64 (Holy Magic Century) .....       | 10     |
| Quest for Camelot .....                   | 10     |
| Robotech: Crystal Dream .....             | 11     |
| San Francisco Rush .....                  | 8      |
| SimCity 3000 .....                        | 12     |
| SimCity 64 .....                          | 12     |
| SimCopter 64 .....                        | 12     |
| Silicon Valley .....                      | 7      |
| Soldier Blade .....                       | 8      |
| Space Circus .....                        | 11     |
| Spooky .....                              | 6      |
| Streets of SimCity 64 .....               | 12     |
| Struggle Hard .....                       | 9      |
| Super Bomberman 64 .....                  | 9      |
| Superman: The Animated Series .....       | 10     |
| Super Turricon 64 .....                   | 5      |
| Tonic Trouble .....                       | 10     |
| Top Gear Rally 64 .....                   | 6      |
| Twisted Edge Snowboarding .....           | 9      |
| Virtual Chess 64 .....                    | 10     |
| Wayne Gretzky 3D Hockey 2 .....           | 8      |
| War Gods .....                            | 5      |
| WCW Vs. WWF: World Tour .....             | 12     |
| Wheel of Fortune .....                    | 11     |
| Yoshi's Island 64 .....                   | 3      |

### snes

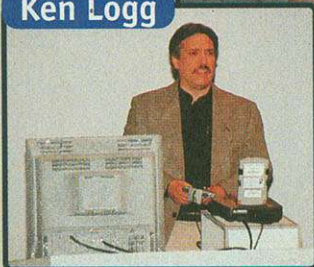
|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Arkanoid .....                     | 14 |
| John Madden NFL Football '98 ..... | 14 |
| Kirby 3 .....                      | 14 |
| NHL Hockey '98 .....               | 14 |
| NBA Live '98 .....                 | 14 |
| Space Invaders .....               | 14 |
| Timon und Pumbaa .....             | 14 |

### game boy

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Donkey Kong Land 3 .....            | 15 |
| FIFA Road to the Worldcup .....     | 15 |
| Game & Watch Gallery 2 .....        | 15 |
| Glöckner von Notre Dame .....       | 14 |
| Hercules .....                      | 15 |
| James Bond 007 .....                | 15 |
| JP 2: Lost World .....              | 14 |
| King of Fighters '96 .....          | 15 |
| Smurf's Nightmare .....             | 15 |
| Superman: The Animated Series ..... | 10 |
| Tetris Plus .....                   | 15 |
| Wario Land 2 .....                  | 15 |

# Feel the Power of Nintendo 64

Ken Logg



Einmal im Jahr trifft sich die Video- und Computer-spielbranche zur riesigen E<sup>3</sup> (Electronic Entertainment Expo) in Amerika. Firmen wie z. B. Nintendo, Kona-

mi, GT Interactive und Acclaim stellen dort Ihre neusten und zukünftigen Produkte vor. Da darf natürlich die Nintendo Fun Vision nicht fehlen, um sich zu informieren. Doch so stressig, wie in diesem Jahr, war es noch nie. Anscheinend stürzen sich momentan alle auf die neue Konsole. Jeder möchte halt ein Stück vom N64-Gewinnkuchen abhaben. Nintendo selbst eröffnete die E<sup>3</sup> wie gewohnt einen Tag früher mit einer Pressekonferenz. Auf dieser stellten Howard Lincoln (Chef von NOA), Peter Main (Marketing-Chef) und Ken Logg (Produkt-Manager) neben Statistiken auch die neusten Hits aus dem Hause Nintendo vor.

## Die Fakten

Stolz verkündete Howard Lincoln, daß „mindestens 2,8 Millionen Nintendo 64 bis heute verkauft wurden. „It is the fastest selling system in videogame history“ – In der Geschichte des Videospiele wurde kein anderes System so schnell so oft verkauft. Sieben der Top Ten-Video-

Howard Lincoln

spiele im ersten Halbjahr 1997 sind für dieses System entwickelt worden. (Platz 9 hält *Tomb Raider* für die Playstation, Platz 8 und 10 gehen an *Donkey Kong Country 3* und 2 ...) Fragt man amerikanische Jugendliche im Alter von neun bis 17 Jahren was „cool“ ist, so erhält man diese Liste: 1. Nike, 2. Nintendo und den dritten Platz teilen sich Calvin Klein und Sony.



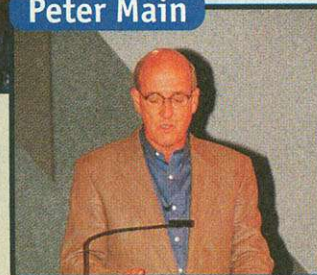
Wie beim SNES ist die Zielgruppe von Nintendo hauptsächlich unter 18 Jahren (60% in Amerika). Vor allem Jungen (90%) stehen auf die neue N64-Konsole.

## Die Zukunft

Allein in Amerika sollen Ende des Geschäftsjahres 1998 sechs Millionen Nintendo 64-Konsolen und 18,5 Millionen Spiele verkauft sein. Der Farb-Game Boy (kurzzeitig un-



Peter Main



ter dem Code-Namen „Atlantis“ bekannt) ist für NOA kein Thema. „Derzeit ist nichts (in dieser Richtung) geplant, und in naher Zukunft wird auch nichts erscheinen.“

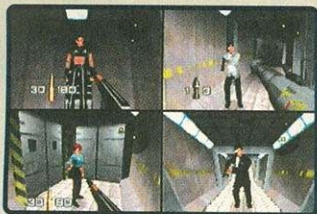
## Was ist mit DD?

Auf die Frage nach dem DD-Laufwerk für das Nintendo 64 antwortete Howard Lincoln kurz: „Wir sind noch nicht ganz mit der Software (für das DD) zufrieden, deshalb wird das 64 DD auf der Messe nicht gezeigt.“ Dafür muß man sich noch bis zu Nintendos Hausmesse Shoshinkai (im November in Chiba bei Tokio, Japan) gedulden. Nach derzeitiger Planung soll es im März in Japan herauskommen, kurz darauf in den Staaten und dann später (wahrscheinlich zum Weihnachtsgeschäft 1998) den Rest der (PAL-) Welt erreichen.

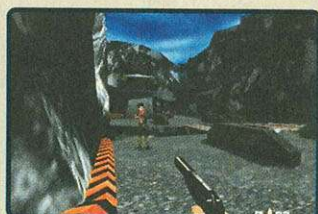
## Was jetzt kommt

So, jetzt aber schnell: Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die Hits vor, von denen wir auf der E<sup>3</sup> erfahren haben. Viel Spaß!

## James Bond's GoldenEye



**J**ames Bond treibt es eventuell zu bunt, um nach Deutschland zu kommen. Im Moment prüft Nintendo of Europe, inwieweit *GoldenEye* brauchbar ist. In dem Spiel bewegt Ihr Euch (mit bis zu drei Freunden) im Ego-Shooter-Stil durch die Schauplätze des letzten Spielfilms. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt dabei das Rumble Pak. Das Modul bietet 18 Missionen, bislang unbekannte Grafikqualität, Film-Sound und sehr intelligente Gegner. Für die Entwicklung hatte Rare Zugriff auf Blaupausen des echten Spielfilms. Es geht nicht darum, ballern durch die Gegend zu laufen, sondern vielmehr um die strategische Lösung der Missionen. „N64 (...) ist die einzige Maschine, die ein Spiel dieses Kalibers bieten kann – es kombiniert brillante Grafik mit Strategie, Intrigen, Humor und die Eleganz, für die James Bond berühmt ist“, so Howard Lincoln. 18 Missionen sind in sieben Levels angesiedelt, die Ihr erkunden könnt. Sie führen über die bekannte Story hinaus und schaffen ein eigenständiges Bond-Abenteuer.



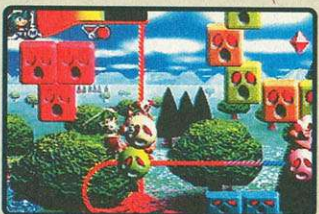
## Legenden

**L**egend of Zelda 64 erscheint im Dezember in Japan und Anfang 1998 in Amerika. In Deutschland wird sie zur gleichen Zeit erwartet. Hier haben wir neue Screenshots für Euch aufgetan.



## Viel Ärger bei Nintendo: Trouble Makers

**E**nix hat es geschafft: Das 2,5 D-Jump'n'Run *Yuke! Yuke! Trouble Makers* wird von Nintendo of America unter dem Titel *Mischief Makers* vertrieben. Entwickelt von Treasure (*Gunstar Heroes* Saturn), benutzt das Spiel ein ähnliches Prinzip wie Nintendos eigenes *Yoshi's Island*. Besonders ist, daß sich das Spielfeld selbst (wie bei *Mohawk & Head-Phone Jack* SNES) drehen kann. Die Roboter-Dame Marina ist auf der Suche nach ihrem Besitzer, der von den Nendoro entführt wurde. In fünf Kapiteln durchquert Ihr mehr als 50 Level. Ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest. In Japan ist Marinas Synchronstimme Suzuki Mani übrigens sehr bekannt. Die Sängerin hat bereits drei CD's herausgebracht und mehrere Animes (Zeichentrickfilme) synchronisiert darunter „Akasuki cha cha“, eine Rotkäppchen-Version.



## Yoshi's Insel

**D**er 2 1/2-D-Brüller *Yoshi's Island* von Nintendo nähert sich mit riesigen Schritten, denn bereits im November soll das Spiel in Japan erhältlich sein. Seit der Shoshinkai (2+3/97) sind aber keine neuen Informationen aufgetaucht.



## F-Zero

**N**CLs\* SNES-Rennspiel kann man als Vorbild für die Idee hinter *Extreme G* betrachten. Die Ähnlichkeit der N64-Version zu Miyamotos Renner ist unverkennbar. Mal sehen, was die Shoshinkai bringt.



## Das Miyamoto-Interview

**Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto** stellte sich vor der Messe den Fragen einer auserwählten Schar von Journalisten. Hier sind die wichtigsten Punkte:

– **Wie stark waren Sie an Banjo-Kazooie beteiligt?**

„Ich bin begeistert von diesem Spiel! Rare ist eine sehr professionelle Firma. (Aber) Ich habe an diesem Spiel gar nicht mitgearbeitet.“

– **Was halten Sie von Bandais Tamagotchi?**

„Wir arbeiten derzeit zusammen mit Shigesato Itoi (*Mother 3*) an einer Lebenssimulation namens *Cabbage*. Daran haben wir bereits fünf Jahre gearbeitet, bereits bevor das Tamagotchi angekündigt wurde. Ein Erscheinungsdatum ist noch nicht festgelegt, aber es wird wohl in einem oder zwei Jahren herauskommen.“

– **Wann kommt Super Mario RPG 2 heraus?**

„Das hängt davon ab, wie viele Miyamotos es gibt! Ein Team von 20 Leuten arbeitet daran. Es könnte Ende nächsten Jahres kommen.“

– **Was ist mit dem 64 DD?**

„Die Erscheinungs-Verzögerung vom Nintendo 64-Diskettenlaufwerk liegt nicht an einem Hard- oder Softwareproblem. Wir wollten nur möglichst viele Spiele dafür fertig machen. Die Startprodukte werden *Mother 3*, *Pocket Monsters 64* (kein RPG wie die Game Boy-Version), *Mario Paint*, *Sim City 64* und ein derzeit geheimes Spiel sein.“

– **Wie sieht es mit Super Mario 64 II aus?**

„Im Moment arbeite ich mit einigen Programmierern an Konzepten für *SM 64 II*. Die Konzepte sind gut, und wir könnten bis zum Ende nächsten Jahres etwas haben.“

– **Wann kann man mit Yoshi's Island 64 rechnen?**

„Es sollte (in Japan) vor der Shoshinkai-Messe im November (in Chiba bei Tokio) verfügbar sein.“

ABONNIERE UND SPARE DABEI!

# DAS TEST-ABO



Ihr könnt zwei Ausgaben der Nintendo Fun Vision kostenlos testen. Holt Euch zwei tolle Probehefte\* frei Haus. Dabei spart Ihr zusätzlich fast 15% gegenüber dem Ladenpreis. Für wenig Geld bekommt Ihr so immer pünktlich die neuesten Spiele-Hits für jede Nintendo-Konsole.

**ZWEI HEFTE GRATIS**

Also, nix wie los mit dem Coupon ...

\* Unserer Wahl

## NINTENDO FUN VISION-TEST-ABO

**JA!**

Ich möchte die Nintendo Fun Vision im Test-Abo kennenlernen und erhalte zwei bereits erschienene Ausgaben frei Haus. Wenn mir die NFV zusagt und ich 10 Tage nach Erhalt der Hefte nichts Gegenteiliges mitteile, möchte ich die NFV regelmäßig zum Preis von DM 35,- (Inland) oder DM 45,- (Ausland) für 6 Ausgaben frei Haus beziehen.

- ☐ Ja, ich möchte die zwei Probehefte.  
Wenn ich nicht innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt der Testhefte widerrufe, erhalte ich die NFV regelmäßig frei Haus.

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 6 Ausgaben  
(Inland DM 35,- inkl. MwSt., Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)  
☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)  
☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte das erste Heft, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

Nintendo Fun Vision, Pro Verlag GmbH,  
Stichwort „Abo“, Postfach 56 01 40,  
60406 Frankfurt.



**ABO-FAX-HOTLINE**

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:

**(069)  
5008011**

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

## Die Götter müssen verrückt sein!

Produzent Tim Rogers (Eurocom) über *War Gods*: „Ich denke, daß es *WG* wirklich verdient, ein echtes 3D-Spiel zu werden. Man kann (die Dreidimensionalität) sogar für seine Kampfstrategie benutzen. Die (12-Megabit-) Heimversion läuft mit genau der selben Geschwindigkeit wie die Spielhallen-Variante. Der schnelle Prozessor war wirklich hilfreich dabei, die Geschwindigkeit des DSP-Chips von Texas (Instruments) in der Arcade-Variante zu erreichen.“ So etwas kann eben nur das Nintendo 64. Das Spiel sollte im Oktober erhältlich sein.



## Menschen und Mythen: MK Mythologies

*Mortal Kombat* meets *Double Dragon* mit RPG-Elementen: Was kommt dabei raus? Natürlich *Mortal Kombat Mythologie: The Adventures of Sub-Zero*. Die 2-D-Charaktere werden darin auf dreidimensionale Hintergründe gestellt. Kleine Puzzles sorgen für zusätzlichen Reiz: Gefrorene Gegner können zum Beispiel auf Schalter gestellt werden. Außerdem haben die acht Level unterschiedliche Lösungswege. Hauptdarsteller Sub Zero kann alles, was er in den vorangegangenen (bereits indizierten) Spielen beherrschte. Die Area-le entsprechen grafisch ebenfalls den Vorgängern, es sind jedoch mehr Fallen vorhanden. Ihr könnt Dinge aus der Umgebung (z. B. Pendel mit scharfen Klingen) für Euren Sieg nutzen. Mehr als 30 Gegner tauchen auf. „Die meisten (Charaktere) sind neu... Rayden taucht auf, und Shang (Tsung)“, so Entwickler John Tobias. Rund sieben Entwickler



## Nintendos fleißigster Helfer

GTI ist, neben Nintendo selbst, der momentan größte Spielelieferant für das Nintendo 64. Ganze 22 Titel konnten wir auf der Messe

### Duke Nukem 64



zählen. *NBA Hang Time* und *Wayne Gretzkys 3D-Hockey* sind ja bereits im Laden. Auch *Hexen 64* (Seite 80), *Doom 64* und *War Gods* sind innerhalb der nächsten Wochen verfügbar. Die Klassik-Umsetzungen *Robotron X* und *Joust X* sind die nächsten Produkte, die noch vor Weihnachten kommen sollen. Auch *Duke Nukem 3D* wurde auf der Messe gezeigt. Die Geschichte ist die selbe wie auf dem PC, jedoch sieht die Grafik wesentlich geschmeidiger aus. Mit *Unreal* und *Rebel Moon Revolution* gibt es auch weiterhin noch Stoff für Ego-Shooter-Fans. Auch mit Singletrac hat GTI einen Vertrag. Ein Programmierer der Fir-

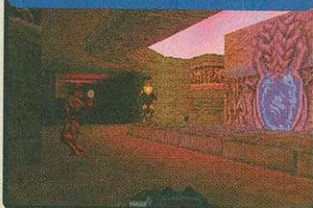
ma erzählte uns, daß es möglich wäre, *Outwars* auf das N64 zu bringen. Das Actionspiel (vergleichbar mit der 2nd-Person-Perspektive von *Shadows of the Empire*) sei für die Playstation zu rechenintensiv. Doch das steht noch in den Sternen. Wei-

### Unreal

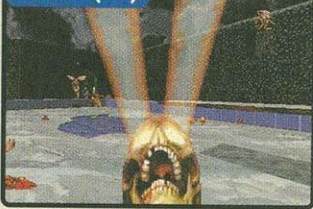


tere Produkte von GTI findet Ihr in unserer Releaseliste auf Seite 46/47. Und noch etwas zur Gerüchteküche: *Blood* wird wahrscheinlich nicht für das N64 umgesetzt.

### Rebel Moon Revolution



### Blood (PC)



## Blutspendetermin

„*Mortal Kombat 4* verbindet sich mit der Story von *Mythologies*. *Mythologies* findet als Prequel (Vorgänger) des ersten *MK*-Abenteuers statt. Wir stellen Charaktere und eine Gruppe von Gegnern vor, die älter sind als die aktuellen Spiele. Die Geschichte basiert auf einer Gruppe von Figuren, die wir die »Elder Gods« (Ältere Götter) nennen, und die Probleme, die Rayden mit ihnen hat“, so Spieleentwickler John Tobias. Es wird zwischen zwölf und fünfzehn Charaktere geben. Eine Figur aus dem neuen Kinofilm „*Mortal Kombat: Annihilation*“ wird in beiden Spielen erscheinen. Die Spielhallen-Version läuft mit 60 Bildern pro Sekunde.

## Geheime Mission

„*Mission Impossible 2* wird kommen – das steht außer Frage. Wir haben bereits mit der Arbeit an einigen Grafiken begonnen.“ Das sagt Arthur Houtman von Ocean, der sich auf Seite 70 dem NFV-Interview stellt!

## Neuer N64-Star

Singletrac, bekannt für den PSX-Wave Race-Clone *Jet Moto*, will N64-Spiele entwickeln. „Unsere Vereinbarung ermöglicht Singletrac, seine Erfahrung in Echtzeit-3-D und actionreichem Gameplay auszubauen und auf eine neue Stufe zu bringen“, so Todd Kelly, Marketing-Manager der US-Firma. Titel wurden noch nicht angekündigt.

## N64-MTV-Stars

GT Interactive gab bekannt, N64-Spiele zu den MTV-Serien *Beavis and Butt-Head* und *Aeon Flux* entwickeln zu wollen. Gerade *Beavis and Butt-Head* (etwa: Blödmann & Arschgesicht) sind in Amerika so populär, daß es bereits die sechste Staffel mit ihren Abenteuern gibt. Die Abenteuer um die Geheimagentin *Aeon Flux* und ihren Rivalen Trevor lief zwei Staffeln lang im Rahmen von *Liquid Television*.

## Turrican-Faktor

Im letzten Jahr zogen die Kölner Jungs von Factor 5 nach Amerika, und dann wurde es (jedenfalls im Nintendo-Sektor) still um sie. Jetzt kommt eine N64-Version des Spiels, das sie international berühmt machte: *Turrican 64* (Arbeitstitel). Sollte der Vertrieb, dessen Namen im Gespräch fiel, das Spiel übernehmen, wird es mit Sicherheit einen japanischen Namen bekommen ... Leider ist kaum etwas über das Modul bekannt, außer, daß es „für das Action-Genre das tun wird, was *Mario 64* für den Jump'n'Run-Sektor getan hat“. Factor 5 arbeitet noch an zwei weiteren N64-Projekten, die frühestens 1998 auf den Markt kommen.

## Duke für alle!

Apogee wird höchstwahrscheinlich *Duke Forever* für das Nintendo 64 produzieren. „Unsere Politik ist, daß wir keine Spiele für zukünftige Erscheinung mehr planen werden, wenn sie nicht das Potential haben, konvertiert zu werden“, so Scott Miller, Präsident von Apogee/3D Realms. Wie *Daikatana* benutzt *Duke Forever* eine erweiterte Version der *Quake*-Engine in einem erstmals wirklich dreidimensionalen Spiel. „Vielleicht werden wir die selbe Firma daran setzen, die *Quake 64* übertragen hat“, so Miller.

## Gerüchte?

Virgins N64-Spiel *Freak Boy* wurde auf der E3 nicht (mehr) gezeigt. Seit unserem letzten Bericht darüber hat sich nichts mehr getan. Dafür sind zwei Gerüchte wenigstens andeutungsweise bestätigt worden: Wenn Nintendo jetzt die Preise der Module senkt, könnten *Command & Conquer* und *Resident Evil* für das Nintendo 64 umgesetzt werden. Offiziell ist das aber noch nicht; Virgin denkt nur genau darüber nach.

## Eiskalt!

Das Abenteuer-Spiel *Spooky* wird nicht von Koei herausgebracht, sondern von ICE (International Computer Entertainment, England).

## Tanz der Kämpfer

Konami of America entwickelt ein Kampfspiel für das N64: *Battle Dancers*. Geplant ist ein Spiel mit Polygon-Grafiken und -Charakteren. Es gibt eine Sammlung „der stärksten Kämpfer, die es gibt.“

## Duale Helden

Arcade-Stimmung für das Wohnzimmer – das verspricht Hudson Soft für *Dual Heroes* (siehe NFV 2+3/97). Es hat sich programmiertechnisch einiges getan, wie die neuesten Bilder zeigen.

# Bärig und zum Abheben!

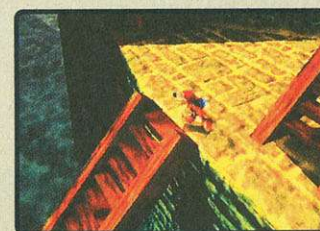
## Nintendo präsentiert Banjo-Kazooie

**R**are zog aus, um die von Shigeru Miyamoto mit *Super Mario 64* gesetzte Latte ein wenig höher zu legen. *Banjo-Kazooie* (Arbeitstitel) war vor der Messe unter dem Codenamen „Dream“ bekannt und könnte sich zum Alptraum für 32-Bit-Entwickler mausern. Das dreidimensionale Abenteuer um den Bären Banjo und die Vogel-Dame Kazooie führen Euch in sechzehn umfangreiche Level, die das *Mario 64*-Prinzip mit lustigen Ideen und witzigen Grafiken ausbauen und verbessern. Ziel der beiden ist es, die im Spiel versteckten Puzzleteile zu finden. Nur sie machen es möglich, Banjos Freundin Piccolo aus den Klauen eines widerwärtigen Riesen zu retten. Dazu beherrschen die beiden jeweils 24 verschiedene Bewegungsvarianten, die Ihr je nach Situation einsetzen könnt. Banjo ist die richtige Wahl, wenn Ihr rennen, schwimmen, klettern

und kämpfen müßt. Kazooie kommt ins Spiel, wenn es darum geht zu fliegen, steilere Berghänge hinaufzurennen, Eier zu werfen (tststs, ein Vogel tut das?) oder zu tauchen. Mit einem einfachen Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den beiden, denn die „Flatterfrau“ befindet sich in einem Rucksack auf dem Rücken des Bären. Für ihre Mission müssen die beiden Labyrinth durchqueren, Wettrennen gewinnen, versteckte Gegenstände finden und vieles mehr. Wie man das von Rare gewohnt ist, strotzt das Spiel nur so von witzigen Gestalten. Ein Vetter von Donkey Kong versucht sich im Orangenweitwurf und ein Schamane namens Mumbo Jumbo führt mystische Rituale aus. Diese können Euch unter Umständen sehr nützlich sein, denn er kann Euch mittels dieser Rituale z. B. in eine kleine Spinne verwandeln. In dieser Gestalt kommt Ihr dann leicht durch schmale Öffnungen und an versteckte Gegenstände heran. Paßt im Sumpf auf, daß Ihr nicht unter die Krokodile kommt, und daß Ihr Euch am Mount Fire Eye-Vulkan keinen heißen Hintern holt.



Howard Lincoln über *Banjo-Kazooie*: „... daß dieses Spiel die selbe Art von Sprung für das N64 bedeutet wie das SNES es mit *DKC* (*Donkey Kong Country*) erfuhr. Es ist eine richtig außergewöhnliche Arbeit, die Leute werden begeistert sein. (...) Ich denke, es wird einen neuen Standard in Grafiktechnologie für jedes Heimsystem setzen.“



# Kemco ist der Boss!

**D**ie Entwickler von Boss Game Studios setzen mit *Top Gear Rally 64* Kemcos beliebte *Top Gear*-Serie für das Nintendo 64 fort. In einer gerenderten 3D-Grafik kommt Ihr Euer ganzes fahrerisches Können unter Beweis stellen und Eure Geschwindigkeit perfektionieren. Dazu stehen Euch insgesamt elf verschiedene, realistische Fahrzeuge zur Verfügung. Jedes der elf Fahrzeuge hat seine eigenen Fähigkeiten, die Ihr selbständig bearbei-

ten könnt. Ob Ihr jetzt lieber mit Front- oder Heckantrieb, mit harter oder weicher Federung fahrt, hängt ganz von Euren Wünschen ab. Auch das Outfit des Wagens könnt Ihr verändern. Gestaltet Euer persönliches Symbol und sprayt es auf das Fahrzeug. Speichert es auf das Controller Pak und Ihr könnt es mit zu Freunden nehmen. Die Rennkurse bestehen aus On- und Off-Road-Kursen. Auf einer Wüsten-, Berg-, Küsten-, Dschungel- und einer weiteren geheimen Strecke könnt Ihr Eure Rennwut austoben. Dazu gibt es vier verschiedene Modi: Practice, Arcade, Championship und Time Attack. Das Wetter macht Euch bestimmt keinen Strich durch die



Rechnung, denn Ihr könnt von Anfang an wählen, ob Ihr lieber bei Regen, im Nebel, im Schnee, bei Dunkelheit oder bei herrlichem Sonnenschein fahren möchtet. Leider gibt es auch hier nur einen 2-Spieler-Modus. Dafür dürft Ihr auf echte Schatten und lebensechte Umgebungen, in denen der sogenannte „popup“-Effekt reduziert wurde, gespannt sein.



## Indy meets Mr. Nutz!

Rares steigert sich in den USA vom Entwickler-Team zum eigenen Vertrieb.

Selten ist uns etwas so goldiges untergekommen, wie Conker und seine Freundin Berri. Das 3-D-Abenteuer *Conker's Quest* ist das erste für das Nintendo 64, in dem das von *Donkey Kong Country* bekannte „Tag Team-System“ benutzt wird.

Dabei haben die Programmierer von Rare sehr viel Wert darauf gelegt, daß die Hauptfiguren nicht nur, wie bei den meisten anderen 3-D-Spielen, „teilnahmslos“ durch die Ge-

gend marschieren. Sie erkennen, was um sie herum passiert. Wenn Ihr z. B. an einem Bienenstock vorbeigeht, könnt Ihr beobachten, wie Eure Figur neugierig in die Richtung der fleißigen Insekten blickt. Auf diese Art ist es Euch möglich, schneller auf eventuelle Gefahren aufmerksam zu werden oder wichtige Gegenstände rasch zu entdecken.

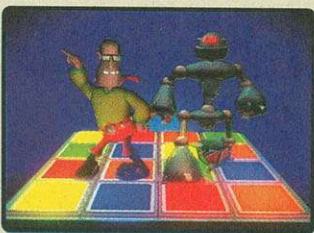
Wie beim klassischen *DKC* geht es auch in *Conker's Quest* um die Wiederbeschaffung gestohlener Gegenstände und die Rettung verschiedener Freunde. Dabei helfen sieben Fahrzeuge, die in den Levels versteckt sind.



Vergeßt auch nicht, unterwegs die Conker-Nüsse aufzusammeln, denn die lassen sich wunderbar zur Abwehr gemeiner Gegner benutzen. Außerdem soll das Spiel eine Vielzahl schwieriger Puzzles enthalten.



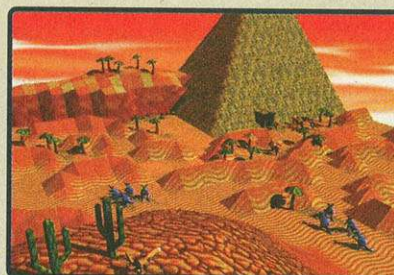
## Die abgefahrene Raumstation



Im Dezember soll DMAs Raumstation *Silicon Valley* das Fliegen lernen. Die Schotten programmieren für BMG ein 64 Megabit-Abenteuer. *Silicon Valley* dient als galaktische Arche Noah und ist von derzeit 40 Nanobots in 30 Levels bevölkert. Die Nanobots sind Roboter-Tiere, die sich in verschiedene Fahrzeuge verwandeln können. Manche davon sind bewaffnet. Brian Baglow, DMAs Pressesprecher, sagt: „*Silicon Valley*

ist definitiv englisch. Die Animation, der Humor und die Eigenart sind Sachen, die man nie aus den Staaten oder aus Japan kommen sieht. Die Grafik ist lustig genug, um Kindern zu gefallen, aber nicht so süß, daß sie ältere Spieler abschreckt.“ *Silicon Valley* war ursprünglich als PC-Spiel gedacht, hätte darauf aber nicht realisiert werden können. „Als das N64 kam, dachten wir, diese Maschine könne genug leisten.“ Dafür schaffen derzeit sechs Programmierer, fünf Grafiker und zwei Level-Designer. Es wird Wüsten mit Pyramiden und Schlangen geben, eisige Gletscher, europäische Grasebenen und dampfende Regenwälder. Außerdem noch Wasser- und Himmelslevel. „Das Wasser ist nicht nur zum Spaß da. Alles darin ist von der Strömung beeinflusst, und einige Tiere sind bessere Schwimmer als andere.“ so Hauptprogrammierer Leslie Benyies. Um das Spiel zu packen, muß man mit allen Figuren einmal gespielt haben. Nur tauchende Tiere

finden Türen unter Wasser, nur kleine passen in Mauselöcher. Es gibt Hunde-Kampfflieger (Dog Fighters), Eisbär-Panzer, Hyänen-Dreiräder ... Ein ausgeklügeltes Verhaltenssystem ist dem Spiel ebenfalls gegeben. „Wenn man einem Schaf befiehlt, an einen bestimmten Ort zu gehen, und es trifft andere Schafe, so werden diese ihm folgen und es entsteht eine Herde. Wir haben auch das Verhalten verschiedener Tierarten untereinander berücksichtigt.“ so Programmierer Daniel Leyden. „Ein Hase wird eine Maus ignorieren, aber vor einem Fuchs oder Bären fliehen – außer, es handelt sich um einen Vampir-Hasen.“



## Quakes Nachfolger

Ion Storm entwickelt den „RPG 3-D-Shooter“ *Daikatana*. John Romero, einer der Entwickler von *indiziert* und *Quake*, arbeitet derzeit an einer PC-Version. *Daikatana* wird die *Quake*-Engine weiter verbessern (z. B. mit Wassereffekten) und eine neue Art von Spielspaß im 1st-Person-Sektor bieten. 1998 wird eine N64-Version folgen. Im Jahr 2455 entdecken Archäologen bei Ausgrabungen das Samurai-Langschwert *Daikatana*, das Zeitreisen ermöglicht. Einer der Archäologen plant damit die Geschichte zu ändern, was Ihr verhindern sollt. Drei Charaktere reisen durch die Zeit und erleben dabei (teils unfreiwillig) zahlreiche Abenteuer, z. B. im antiken Griechenland, dem Mittelalter, San Francisco und dem zukünftigen Japan. Es soll sogar für jede Welt eigene Musiken geben. Der Epoche angepaßt sind auch die 32 Waffen und 64 Monster. Die drei Helden sind gemeinsam im Spiel unterwegs. Es wird zusätzlich Erfahrungspunkte und „RPG-Elemente“ geben.

## Räuber aus China

Das angekündigte *Mah Jongg*-Spiel für das N64 kommt nur in Japan heraus. Dafür kann man sich auf ein RPG freuen. Es könnte entweder *Romance of the Three Kingdoms*, *Bandit Kings of Ancient China* oder ein anderer, noch nicht bekannter Titel sein. Auch *Dynasty Warriors* (ein Fighting-Spiel) könnte von der PSX auf das N64 umgesetzt werden, sollte es auf der 32-Bit-Konsole erfolgreich sein. Auf alle Fälle wird *Sole Master* für das Nintendo erscheinen. Dieses Spiel beinhaltet drei verschiedene Genres in einem: Arcade, RPG und Glücksspiel. Ein Programmierer-Team von Koei in Japan arbeitet momentan daran, damit es Anfang 1998 in Japan erscheinen kann. Das angekündigte Action-Spiel von Koei wird aber leider nicht für das N64 umgesetzt.

## Hudsons Pläne

Von Hudson Soft kommen 1998 ein Tennis-, ein Baseball sowie ein neues Fußball-Modul auf den Markt. Das erste davon dürfte eine Chance haben, westliche Gefilde zu erreichen. Sehr japanisch ist *Soldier Blade 64*, ein Rumble Pak-kompaktibles Baller-Prügel-Labyrinthspiel mit *Robotech*-mäßigen Robotern. Es wurde auf der E<sup>3</sup> erstmals vorgestellt und sucht noch einen internationalen Vertrieb. Spielbar war eine Szene, in der zwei Riesenroboter in einem Labyrinth aufeinander Jagd machten und dabei jede Menge Munition verballerten. Mehr dazu auf der nächsten Japan-Messe.

## Showdown

*Quest 64* (*Holy Magic Century Eltale*), *MRC* und *Struggle Hard* – Imagineers Entwickler haben viel zu tun. Dennoch ist Zeit genug, neben den PAL-Versionen dieser Titel noch zwei weitere Spiele zu programmieren. Es wird *MRC 2* (*Multi Racing Championship 2*) und ein Rollenspiel mit den *Samurai Showdown*-Charakteren geben. Programmiert wird in Japan, wo es zur nächsten Messe hoffentlich die ersten Bilder zu sehen gibt. Zum Thema *Quest*: THQ hat zwar den US-Vertrieb dieses Titels übernommen, für Europa jedoch stehen noch drei weitere Firmen auf der Interessentenliste. Der Beste wird gewinnen – und das Spiel vielleicht noch vor Weihnachten nach Deutschland bringen! Imagineer will es übrigens in unsere Sprache übersetzen.

## Das Geheimnis

... von Konami heißt *Hybrid Heaven* (N64). Es ist ein dreidimensionales Abenteuer-Spiel, in dem Ihr Labyrinth erkundet und an schweineköpfigen Wachen vorbei schleicht – oder sie meuchelt. Leider wurde davon nur ein kurzes Video präsentiert; Konami hat keine weiteren Informationen herausgegeben.

## Die dunklen Jahre: Mace – The Dark Ages

Ein neues Prügelspiel aus dem Traditions-Haus Atari-Games (wurde von Midway Home Entertainment aufgekauft) ist im anrollen: *Mace – The Dark Ages*. Der Automat benutzt den neuen 3Dfx-Voodoo Graphics-Chip und erlaubt so eine neue Kampfdimension. Herausgekommen ist die Weiterentwicklung einer berühmten indizierten Prügelserie. Alles, was Ihr auf dem Spielfeld seht, könnt Ihr für den Kampf mitbenutzen: Treibsandgruben, Lava, Dornen und tiefes Wasser ... *Mace* bietet zehn Charaktere samt Fatality-Moves, zwei Bosse und sieben versteckte Extra-Bosse. Die Vier-Tasten-Bedienung ist einfach und



schnell zu erlernen, so daß selbst Anfänger bald ihren Spaß daran haben.

## Keine Rushhour-Probleme bei SF Rush



Eines der beliebtesten Arcade-Rennspiele wird für das N64 umgesetzt: *San Francisco Rush*. „Eine der tollsten Sachen an Rush ist, daß es all diese Abkürzungen gibt. Einige davon sind besser als andere, und einige sind viel gefährlicher als die anderen. Aber wenn man sie richtig macht, gewinnt man meist einen guten Vorsprung im Spiel“ sagt Programmierer Michael Alexander. Springt also über die Straßen von San Francisco, fliegt über die Dächer der Metropole oder kürzt einfach durch die Kanalisation ab. „Die Shortcuts sind wichtig. In der zweiten Runde sind sie die einzige Möglichkeit zu gewinnen. Man fährt über die Top of the Hills mit 150



Meilen in der Stunde und fliegt fünf Blocks weit“, so Ed Logg von Atari Games. „Die Entfernungen sind etwas übertrieben, aber die Wahrzeichen sind mehr oder weniger korrekt.“ Man fährt z. B. im ersten Level über die Golden Gate-Bridge, durch das Presidio (frühere US-Militär-Basis) und dann durch einen Tunnel. „Alles das gibt es wirklich, aber nicht so dicht beieinander.“



## Heiß auf Eis: Wayne Gretzky 2

Das 98er Sequel von Wayne Gretzky's 3D-Hockey wird im November in Amerika erscheinen. *WGH '98* wird alle 26 Teams der NHL mit allen Spielern, Trikots und Fähigkeiten der neuen Saison beinhalten. Ob Ihr dann im Arcade- oder im Simulations-Modus eine volle Saison (82 Spiele) oder lieber die spannenden Best-of-Seven Play Offs bestreitet, hängt nicht von der Zeit ab, denn man kann den Spielstand mit der gesamten Statistik auf dem Controller Pak speichern. Für das Game Play wurde Wayne Gretzky's Eislauf- inklusive seines gesamten Hockeystils digitalisiert. So werden die Eiskünstler wie ihre richtigen Vorbilder agieren und reagieren. Brian Cook, Präsident von Midway Home Entertainment, erklärte: „Diesmal haben wir die besten Elemente aus dem ersten Spiel genommen und sie mit ein paar neuen Features ergänzt. So vermitteln wir eine völlig neue und unvergleichliche, hochrealistische Hockey-Videospiel-Erfahrung.“

## Dracula 3D

*Dracula 3D* ist die N64-Umsetzung der berühmten *Castlevania*-Reihe. Alle Charaktere die Ihr kennt, wurden in die dreidimensionale Umgebung gebracht. Die komplexen Umgebungen bieten einiges zu sehen. Natürlich wurden neben den bekannten Attacken (Weihwasser, Peitsche ...) auch einige neue entwickelt. Außerdem wird es RPG-Elemente geben.



## Boss liebt es cool!

Ein „Wave Race 64 im Schnee“, das soll laut Entwickler Rob Povey *Twisted Edge Snowboarding* von den Boss Game Studios werden. Es ist ein Stunt-Rennen, in dem die Tricks wichtig sind. Denn im Gegensatz zu *Wave Race* machen Stunts Euch hier nicht langsamer, sondern sorgen für Geschwindigkeit. Es wird sieben Strecken geben, einen Paintshop zum Bemalen der Boards sowie sieben Charaktere, die jeweils spezielle Tricks beherrschen. Bis irgendetwas spielbar ist, werden noch zwei Monate vergehen. Im Moment ist die Programmierung der Bewegungen noch in Arbeit, soll aber spätestens zu den Winter-Spielen in Nagano fertig sein. „Als wir mit dem Modul begannen, wußten wir noch nicht, daß Snowboarding diesmal eine Olympische Disziplin sein würde. Wir konzentrierten uns einfach auf etwas, das gut spielbar ist.“ Bilder existieren leider noch nicht.

## Paradigms Geheimnisse



Als Entwickler von US-Militär-Software hatte Paradigm einen Namen, lange bevor jemand an das Nintendo 64 dachte. Aber auch für dieses System entwickelte die amerikanische Firma, und jetzt kommen (nach *Aero Wings Assault*) drei weitere Spiele. Über 800.000 *Pilotwings 64* sind weltweit bereits über die Ladentische gegangen, die Millionengrenze will Paradigm damit noch sprengen. Damit es weitergeht, gibt es demnächst ein Autorennen (Arbeitstitel *Grand Prix Race*). Es bietet Kurse auf der ganzen Welt und wird „sehr realistisch“. Eine weitere Flugsimulation (in der Gerüchte-Küche *Flights of the UN* genannt) kommt auch. Sie bietet Euch zahlreiche Missionen und jede Menge Action. Bezüglich *Pilotwings 2* gibt es noch keine offiziellen Nachrichten.

## Immer feste drauf: Struggle Hard

Ein neues Prügelspiel vom *Virtual Fighter*-Team (für Sega) präsentiert Imagineer: *Struggle Hard*. Es soll neue Aspekte in das traditionelle Beat'em Up-Genre bringen. Neben den üblichen Special Moves



und einer Menge Charaktere dürft Ihr nämlich eigene Regeln aufstellen. Dazu kann das Punktsystem geändert werden, die Ringgröße reduziert oder erweitert werden und das Turnier einen Namen bekommen. Alle Informationen passen auf das Controller Pak, damit Ihr sie überallhin mitnehmen könnt. *Struggle Hard* soll im November 1997 in Japan erscheinen.

## Sushi und Ski: Nagano Winter Olympics

Rechtzeitig zu den Olympischen Spielen kommt das offizielle Modul aus dem Hause Konami. *Nagano Winter Olympics* soll zehn der größten Disziplinen (z. B. Riesenslalom, Snowboard, Eischnellauf, Bobfahren ...) und 16 teilnehmende Nationen bieten. Auch hier wird die 3-D-Engine von ISS 64 verwendet.



## Bombenstimmung jetzt auch für N64

Juchu, Hudsons bestes Stück kommt für das N64! *Super Bomberman 64* ist ein 96 Megabit-Modul für bis zu vier Spieler. Dann geht im Battlemodus, der vollkommen neu

designt wurde, die Post ab. Alleine darf man riesige Karten erkunden, die vollkommen auf Polygon-Basis programmiert wurden. Ab sofort gibt es eine Pump Bomb, die wesentlich mehr Kraft hat. Ausserdem darf man ganze Bombentürme aufbauen und sie ganz weit werfen. *Super Bomberman 64* ist ein Spaß für die ganze Familie!



## Tot oder lebendig

Der US-japanische Videospielhersteller Tecmo ist daran interessiert, das PSX-Prügelspiel *Dead or Alive* auch für das Nintendo 64 herauszubringen. Verhandlungen sollen laufen, von offizieller Seite ist aber noch nichts bestätigt.

## Nix Wrestling

Human hat die Entwicklung von *Human Wrestling* eingestellt. Das Autorennspiel *Human Grand Prix* kommt überarbeitet und mit den richtigen Namen (nix mehr mit S. Mihumacher!) als *F1 Pole Position* über Ubi nach Deutschland.

## Sonnenschein

Hebereke-Entwickler Sunsoft programmiert an einem 64er-Modul, das nur in Europa und Amerika erscheint. Derzeit wird mit Nintendo verhandelt, erste Bilder sollten zur ECTS im September (European Computer Trade Show) verfügbar sein.

## Kampfkunst

Culture Brain arbeitet an *Art of Fighting Twin* (N64). Es handelt sich wahrscheinlich um ein 3-D-Prügelspiel mit deformierten Gestalten. *AoFT* soll 1997 in Japan erscheinen, mehr ist bislang nicht bekannt.

## Schatzkiste

Auch der Prügelspiel-Veteran Takara (= jap. „Schatz“) wird 1998 im N64-Segment mitmischen. Zwei Module sind geplant, wobei das eine ein von *Micro Machines* inspiriertes Autorennen und das andere im Kampfspielbereich angesiedelt sein wird. Sie sind nicht früher als zum Sommer 1998 zu erwarten, aber auf der Shoshinkai sollten erste Bilder und weitere Infos kommen.

## Kasparov für Anfänger

Nachdem *Virtual Chess* bereits für den PC erschienen ist, sorgt Titus jetzt für die N64-Version. Sie bietet ein schnelles 3-D-Programm und ermöglicht es, stufenlos und aus jedem Winkel, das Geschehen auf dem Brett zu begutachten. Die PC-Version bietet einen Elo-Faktor (Schach-Maß der Fähigkeiten) von 2680 Punkten. Der derzeitige menschliche Meister steht bei 2800 Elo-Punkten. Das dürfte genug Rechenpower sein, um jeden Schachspieler voll zu fordern.

## Magic Century

*Quest 64 (Holy Magic Century)* wird in Japan im Oktober und in den USA zu Weihnachten erscheinen.

## Titus' Tafelrunde

Titus hat die Rechte an der N64-Version des Warner-Weihnachtstrickfilms *Quest for Camelot* erworben. Entgegen der im Internet verbreiteten Gerüchte, handelt es sich dabei nicht um ein *Superman*-Spiel. *QFC* soll Anfang 1998 erscheinen.

## Vive la France!

Infogrames hat große Pläne für die Zukunft. Neben dem bereits erwähnten *Schlümpfe 64* soll es auch eine *Lucky Luke*-Umsetzung geben. Ende 1998 können beide Titel kommen. Außerdem erwarb Infogrames die Rechte an den Spielberg-Zeichentrickserien (*Looney Tunes*, *Bonkers* ...). Die lagen bislang bei Konami.

## Wurmkur

Regenwurm-Erfinder David Perry (Shiny Entertainment) hat die Entwicklung von *Earthworm Jim 64* an die Schotten von VIS übergeben. „Sie haben uns ein Video zugeschickt, auf dem zu sehen ist, wie das Spiel funktioniert. Und wir sind davon begeistert.“ Dennoch plant auch Shiny ein eigenes N64-Spiel, aber leider will David noch nicht damit herausrücken, worum es sich dabei dreht.

## Lamborghini-Raserei

Robert Stevens von Titus lud uns zu einem Kurzinterview, um sein neues Spiel *Lamborghini 64* vorzustellen. Es ist „wesentlich technischer, realistischer als *Mario Kart*. Man muß sehr gefühlvoll mit der Steuerung umgehen.“ Selbst hinter das Lenkrad eines Rennflitzers durfte das Programmierer-Team von Titus leider nicht: „Wir hatten spezielle Informationen von Lamborghini, aber keine richtige persönliche Erfahrung. Sie bestanden (aber auch) nicht darauf, Hand an das (Spiel-)Design zu legen.“ Acht Wagen sind geplant: Die Lamborghinis tragen ihre echten

Namen (Diablo, Countach), die anderen sind nur von der „Natur“ inspiriert. „Sie sehen aus wie andere Rennwagen, haben aber keine besonderen Namen.“ Zwei weitere (geheime?) Fahrzeuge können dazukommen.

„Es ist keine Simulation“, aber es gibt Pitstops. In anderen Spielen „dient das kaum einem Zweck, außer daß es Zeit kostet. Hier ist der Pitstop interaktiv und notwendig, denn man verliert viel (Reifen-) Substanz während des Rennens.“ Das passiert hauptsächlich durch das Driften in den Kurven, ohne daß zu viel Geschwindigkeit verloren wird. Der ursprünglich geplante 4-Spieler-Modus wurde verworfen. „Das ist nicht *Mario Kart*, wir haben Autos mit 500 Polygonen. *Mario Kart 64* hat nur Sprites (vorgezeichnete Figuren).“ Dafür dürft Ihr aber zumindest im



2-Spieler-Modus bei bis zu 325 km/h gegeneinander fahren. „Die gegnerischen Wagen müssen noch intelligenter werden. Ich weiß, daß sie jeden auf der Show schlagen. Sie müssen mehr Fehler machen, als sie es zur Zeit tun. Die Autos sind so ziemlich unzerstörbar.“ Sie bleiben (nach Kollisionen) ohne Spuren von Beschädigung.

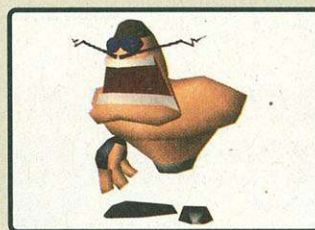


## Die Soda-Sache: Tonic Trouble

UBI Softs *Ed* heißt jetzt *Tonic Trouble*. Während einer Spritztour hebt die Hauptfigur *Ed* einen Tonic zu viel – einen vergifteten nämlich. Schnell spuckt er ihn wieder aus, und zwar direkt auf die Erde. Und dort versinkt alles im

Chaos. *Ed* macht sich darum auf den Weg, die Erde in ihren einst so friedlichen Zustand zurückzusetzen. Das ganze präsentiert sich als *Super Mario 64*/Rayman-Mixtur. Programmiert wird in Frankreich.

„Ich bin komplett gegen CD-ROMs, kein Witz. Ich denke, sie versuchen, die Spielindustrie mit CD-ROMs kaputt zu machen. Sie verbringen mehr Zeit damit, Videos zu programmieren als Spiele.“ Robert Stevens, Titus.



## Titus mit dem Spiel aus Stahl: Superman

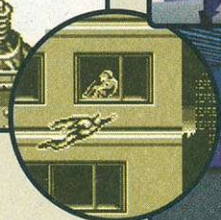
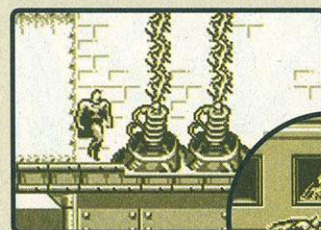
Das französische Softwarehaus Titus vergißt neben allen N64-Plänen auch die Game Boy-Spieler nicht. *Superman: The Animated Series* erscheint Ende 1997 für den Game Boy und die 64 Bit-Konsole. Während ihrer Recherchen stößt Supies Freundin Lois Lane auf Lex Luthors neueste Gemeinschaft: Den

LexoSkel 5000, eine tödliche Waffe. Luthor will natürlich nicht, daß Informationen an die Öffentlichkeit geraten und kidnapped Lois kurzer-

hand. Eure Aufgabe ist es, den LexoSkel 5000 auszuschalten und Eure Freundin zu befreien.

Während Ihr auf dem Game Boy ein typisches, 2-D-Flight'n'Run vorfindet, bringt Titus die N64-Version in die dritte Dimension a la *Turok* und *Hexen*. Das Spiel befindet sich noch am Anfang seiner Entwicklung (N64), deshalb lief bei Titus nur ein Video.

Die Game Boy-Version ist für November 1997, die N64-Variante für das 2. Quartal 1998 geplant.



## Weltall-Ballerei: Robotech

Die Schiffe hängen noch bewegungslos in der Luft, aber „das ist alles, was wir noch tun müssen. Es sind noch sechs bis acht Wochen bis zur (Modul-) Produktion.“ Mit diesen Worten begrüßte uns *Robotech*-Chef-Entwickler Doug Lenford.



Den geschichtlichen Hintergrund von *Robotech: Crystal Dreams* findet Ihr in NFV 4+5/97. Ihr steuert einen Veritech-Raumgleiter, der

sich in einen Roboter und eine Robo-Raumgleiter-Mischung verwandeln kann. In jeder dieser Formen ist die Steuerung anders und die Maschine hat neue Vorteile. Im Robot-Modus seid Ihr z. B. langsamer, könnt aber besser zielen. Im Cockpit-Fenster sieht man das Gesicht des Hauptcharakters. Er reagiert auf das Geschehen. „Wenn er getroffen wird, schneidet er Grimassen.“ Die Helden der Serie geben übrigens Gastspiele und sind mit rund 20 Minuten Dialog im 96 Megabit-Spiel vertreten. In den großen Mutterschiffen (bis zu 20 km lang!) könnt Ihr in der 1st-Person-Perspektive herumwandern, mit



Charakteren sprechen und einkaufen gehen. Es gibt dazu einige RPG-Elemente. In den Raumschlachten treten bis zu 100 Flieger gleichzeitig auf. „Es gibt Mutterschiffe, die sich im Hintergrund bekämpfen.“



## NHL Breakaway '98

Acclaim arbeitet mit Hochdruck an *NHL Breakaway '98*, um es im Winter herausbringen zu können. Geboten werden darin realistische Motion-Capture-Polygon-Grafiken mit NHL-Spielern. Die intelligenten Spieler werden während der Partie müde und reagieren wirklich auf die Tips ihres Trainers. Sie haben den gleichen Stil wie ihre natürlichen Vorbilder, stellen „Neutral Zone Traps“ und machen Forechecks und Dump'n'Chases. Natürlich basiert auch alles auf den wirklichen physikalischen Begebenheiten, die Ihr auf dem Eis antrefft, wie Puck-Geschwindigkeit und Bandenreaktion. Interessant ist, daß Ihr

bei der Steuerung ohne Analogstick auskommt, wenn Euch der nicht liegen sollte. Ein Managementteil komplettiert das Spiel. Ihr könnt eine ganze Saison, Freundschafts-



spiele, die Play Offs, Tore schießen und einen Übungsmodus anwählen.

## Football

Für Acclaim arbeitet Iguana am American Football-Spiel *NFL Quarterback Club '98* (N64). Es gibt die Lizenzen aller 30 NFL-Teams und ihrer 1.500 Spieler, die Statistiken der 96er Saison und änderbares Wetter. *NFL QB* entsteht in enger Zusammenarbeit mit dem NFL-Star Brett Favre und dem Sport-Kommentator Marv Alberti. Vier Spieler dürfen gleichzeitig ran, die umfangreichen Management-Optionen bieten sogar das Zuschrauben des Geldhahns für schlechte Spieler. Getauscht, gedrillt und gekauft



wird natürlich auch: Ihr könnt eigene Teams von Grund auf erschaffen. NFL bietet 29 dreidimensionale Polygon-Stadien. „Durch die Verbindung unserer hervorragenden Motion-Capture-Technik mit der Geschwindigkeit und den überlegenen Grafiken des N64 waren wir in der Lage, ein Spiel zu schaffen, das selbst Vince Lombardi bei einem Double Take bietet“, so Bob Picunko von Acclaim. Zwischendurch gibt es Statistiken und Farbfotos.

## Skandal? Earthworm Jim 3 nicht von Shiny!

David Perry hat *Earthworm Jim* aus der Hand gegeben. VIS Interactive bekam den Auftrag für eine N64-Version. „Wir haben hart um diesen Deal kämpfen müssen, denn wir sind gegen die besten Entwicklerfirmen angetreten“, sagte Firmenchef Chris van der Kuyl. Bei *EWJ 64* wird vor allem auf die Grafik und den Humor Wert gelegt. Es gibt Jump'n'Run-Level im Mario-Stil, ein Snowboardrennen auf einer Riesensalamini und auf einem kleinen Hund. Natürlich darf auch das vielgeliebte Raketen-Rennen nicht fehlen. Jim begibt sich auf die Suche nach seinen sechs Gehirnen (wie jeder weiß haben Regenwürmer sechs davon), die ihm auf wundersame Weise abhanden gekommen sind. Dabei muß er verschiedene Lebensabschnitte und Emotionen aufsuchen. Da wäre z. B. die Angst und die Kindheit. In Jims Phantasie geht es dann in den Wilden Westen, in dem er Sheriff spielt. In der Aggression bekommt er es dann mit dem Kuhkommando BSE (Bovine Special Elite) zu tun. Ihr spielt also das Ego von Jim und entdeckt nicht nur die wunderbare Seite dieses Regenwurms, sondern auch seine böse ... In *EWJ 64* hat er seinen Schleimrucksack nicht mehr automatisch dabei, sondern muß diesen erst finden. Außerdem wird seine Sprungtechnik verbessert. Geplant ist dieses Spiel für Sommer 1998.

## Acclaim

Acclaim hat auf der E' in Atlanta hauptsächlich wert auf *Extreme G* (NFV 6+7/97) und *Turok* gelegt. Beide Spiele standen zum Testen für jederman bereit. Weiterhin standen *Forsaken*, *NHL Breakaway '98*, *NBA Jam '98*, *NFL Quarterback Club '98*, *Magic: The Gathering - Armageddon* und *WWF '98* zur Debatte. Das Basketballspiel *NBA Jam '98* wird zwei Spiele in einem beinhalten. Zum einen der bekannte Jam-Modus, in dem man mit insgesamt vier Spielern über das Feld wettet. Das zweite Spiel wird vielmehr eine Simulation eines echten Basketballs sein. Hier treffen sich jeweils fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Feld.

## Weltraumzirkus

Die Schlümpfe 64 sind auf Halde, da programmieren Infogrames-Leute in Lyon an *Space Circus*. Hier fliegt Ihr verschiedene Planeten an und sammelt Attraktionen für einen Weltraumzirkus. Dann wechselt das Spiel in einen Mario-mäßigen 3-D-Jump'n'Run-Stil. Die aberwitzigen Landschaften sind nicht einfach zu meistern, aber das wenige, was bisher fertig ist, sieht äußerst komisch aus.

## Verlorener Sohn

Von *Mindscape* ist bis jetzt leider nur bekannt, daß sie wahrscheinlich zwei Spiele für das Nintendo 64 vertreiben werden.

## TV-Manie

GameTek bringt zwei Renner des internationalen und deutschen Show-Fernsehens heraus: *Wheel of Fortune* (Glücksrad) und *Jeopardy*. Ob beim Glücksrad aber auch Maren Gilzer vorkommt, ist nicht bekannt. Ihre amerikanische Version ist jedenfalls ins Spiel integriert. Von beiden Produkten sind deutschsprachige Versionen geplant, den Vertrieb übernimmt wahrscheinlich Acclaim.

## Release-Liste

??? (Eidos)\*  
 ??? (Gremlin)\*  
 ??? (Interplay)\*  
 ??? (Ocean)\*  
 ??? (Shiny)\*  
 ??? (Singletrac)\*  
 ??? (Sunsoft)  
 „Beat'em Up“ (Acclaim)\*  
 „Cartoon Racer“ (Atlus)\*  
 „Robot Shooting“ (Imagineer)\*  
 „Rollenspiel“ (Konami)\*  
 „Rollenspiel“ (Koei)\*  
 „Soccer“ (AT; Acclaim)\*  
 2-On-2 Open Ice Ch. (GTI)\*  
 64 Ozumo (Bottom-Up)\*  
 7th Legion (DD; DMA/Epic)\*  
 Aeon Flux (GTI)\*  
 Aero Fighters Ass. (Paradigm)\*  
 Aero Gauge (ASCII)\*  
 Art of Fight. Twin (Culture B.)  
 Ascension (Ocean)\*  
 Attack! (Midway/GTI)\*  
 Banjo-Kazooie (Rare)\*  
 Baseball 64 (Interplay)\*  
 Battle Dancers (Konami)\*  
 Beavis & Butt-Head (GTI)\*  
 Biofreaks (Midway/GTI)\*  
 Blade & Barrel (Kemco)\*  
 Blood (GTI)\*  
 Body Harvest (DMA/NOA)\*  
 Bomberman 64 (Hudson)\*  
 Buggy Boogie (Angel Studios)\*  
 Cabbage (DD; NCL)\*  
 Cavalry Battle 3000 (NSS)\*  
 Castlevania 64 (Konami)\*  
 Centipede X (Midway)\*  
 Chameleon Twist (NSS)\*  
 ClayFighter 63 1/3 (Interplay)\*  
 Climber (NCL)\*  
 Command & Conquer (Virgin)\*  
 Creator (DD; Softw. Creations)\*  
 Cruis'n World 64 (Midway)\*  
 Daikatana (Ion Storm)\*  
 Dark Rift (Vic Tokai)\*  
 Dead Ahead (Op. Entert.)\*  
 Deadly Honor (TecMagik)\*  
 Dead or Alive (Tecmo)\*  
 Derby Stallion (DD; ASCII)\*  
 Diablo (???)  
 Donkey Kong Country 64 (Rare)\*  
 Doom 64 (Midway)\*  
 Doom 64: Absolution (Midway)\*  
 Dual Heroes (Hudson)\*  
 Duke Forever (GTI)\*  
 Duke Nukem 64 (GTI)\*  
 Dynamite Soccer (Imagineer)\*  
 Dynasty Warriors (Koei)\*  
 Earthworm Jim 3 (VIS)\*  
 Exhumed 64 (BMG)\*  
 Extreme G (Acclaim/Probe)\*  
 F-1 Pole Position (Ubi Soft)\*  
 F-1 Racing (AT; Paradigm)\*  
 F-Zero 64 (NCL)\*  
 FIFA: R. to W. Cup '98 (AT; EA)\*  
 Final Round 64 (Konami)\*  
 Fire Emblem 64 (DD; NCL)\*  
 Fishing (NCL)\*  
 Flights of the United Nations (AT; Paradigm)\*  
 Forsaken (Acclaim/Probe)\*  
 F. T. B. Hurt Baseball (Acclaim)\*  
 Freak Boy (Virgin)\*  
 Ganbare Goemon 5 (Konami)\*  
 Ghouls 'N' Ghosts 64 (Capcom)\*  
 GoldenEye 007 (Rare)\*  
 Golf (NCL)\*  
 Grand Prix R. (AT; Paradigm)\*  
 Gr. Emperor o. t. Jungle (NCL)\*  
 H. Pachinko World (Shoei Sys.)\*  
 Hexen (GTI/id Software)\*  
 Hexen II (Midway/Raven)\*  
 H. Y. U. Mahjong (Video Sys.)\*  
 Hoops 64 (BMG/Z-Axis)\*  
 H. Olympics Nagano (Konami)\*  
 Jeopardy (GameTek)\*  
 J-League 11 Beat '97 (Hudson)\*  
 J. Golf Tournament (Konami)\*  
 Joust X (Midway)\*  
 JP: Lost World (EA)\*  
 Ken Griffey Baseball 64 (NOA)\*  
 Kindaichi S. no J. (Hudson)\*  
 Kiratto Kaiketsu 64 (Imagineer)\*  
 Kirby 64 (NCL/HAL)\*  
 Lamborghini 64 (Titus)\*  
 Legend of Zelda 64 (NCL)\*  
 Legend of Zelda 64 (DD; NCL)\*  
 Loadrunner 64 (Bandai)\*

## Electronic Arts – langsam, aber sicher!

Electronic Arts ist ein weiterer Entwickler, der (nach dem Fußballspiel *FIFA Soccer 64*) jetzt stärker auf das Nintendo 64 setzt. Alles beginnt 1998 mit diesem Spiel: Die WM-Qualifikation, deren englischer Titel *FIFA: Road to the Worldcup '98* mit Sicherheit mit auf der Packung stehen wird. Ob die Hubschrauber-Simulationen *Nuclear Strike* und *Soviet Strike* für die 64 Bit-Konsole

umgesetzt werden, ist noch nicht entschieden. Sicher ist aber, daß die populäre EA Sports-Linie (*FIFA*, *NBA*, *NFL* ...) komplett mit einer 1998er-Version weiterentwickelt werden soll.



## Die großen SIMulanten

### Maxis hat jede Menge News für SimCity-Fans

Sim City-Erfinder Maxis legt sich richtig ins Zeug. Die Amerikaner planen gleich drei Ableger des berühmten Städtebau-Programms für das Nintendo 64.

#### Streets of SimCity

Karl Malden und Michael Douglas wurden in den Straßen von San Francisco berühmt. N64-Fans können den beiden 1998 in *Streets of SimCity* nacheifern. In fünf Fahrzeugen (Sportwagen, Brotlieferwagen etc.) rast Ihr durch die Stadt. Ausgestattet seid Ihr mit Spielzeugen wie Missile-Werfern, Ölteppisch-Bereitern, Rauchgeneratoren und Minenlegern. Erfolgreiche Fahrer kaufen sich einfach dazu, was das Herz begehrt. Eine 64 DD-Anbindung ist geplant.

#### SimCity 3000

Während Imagineer und Nintendo *SimCity 64* entwickeln (eine Mischung aus der klassischen Variante und *SimCity 2000*), bastelt Maxis in



Japan selbst an *SimCity 3000*. Die dreidimensionale Welt kann beliebig gedreht und aus jeder Höhe zwischen 0 und 15 Kilometer betrachtet werden. Ihr baut Straßen, Häuser, Kaffees und vieles mehr und könnt diesen Gebäuden auch ihren Wert (Mietspiegel, Stromzufuhr, Klimaanlage) zuweisen. Wenn zufällig ein Bewohner durch die Straßen wandert, fragt Ihr ihn einfach nach seiner Meinung über Eure Regentschaft. Dies ist das ultimative *SimCity*!

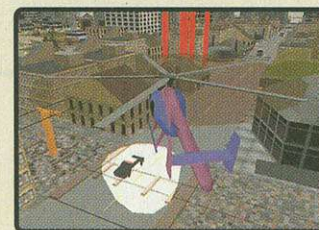
#### SimCopter

In der Hubschrauber-Simulation steuert Ihr Euren Chopper durch



vorgenerierte oder eigene *SimCity*-Städte. Ihr rettet Leute aus Seenot, fangt Verbrecher und stattdes das Fahrzeug besser aus.

Wir haben die PC-Variante von *SimCity 3000* gesehen und konnten sie mit dem vergleichen, was von *SimCopter* bereits auf dem N64 funktioniert. Soviel sei versprochen: Die Spiele werden auf dem N64 besser aussehen als auf einem 90 MHz-Pentium-PC!



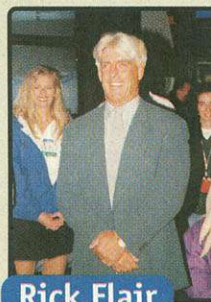
## THQ: Where the Big Boys Play

Mit *WCW vs. NWO: World Tour* könnt Ihr mit bis zu vier Spielern direkt in das Wrestling-Geschehen eingreifen. 60 Wrestler, darunter 20 von WCW und NWO, kämpfen um Titel und Prestige. Ob Hulk Hogan oder Sting, jeder der einzelnen Athleten bringt seine speziellen Moves und



Features mit. Ihr könnt Euren eigenen Gürtel kreieren oder einen bereits erkämpften Gürtel aufs Spiel setzen. Außerdem gibt es noch andere Modi, wie z. B. den „WCW vs. NWO“-Modus, oder den „Tournament“-„Tag-Team“ bzw. „VS.“-Modus und die „Battle Royal“. Das Modul unterstützt auch das Rumble Pak. Zur Vorstellung des Spiels ließ sich THQ etwas besonderes einfallen: Zuerst eroberten vier WCW/NWOler (*The Nature Boy Rick Flair*, Bobby He-

nan, Scott Norton und Wrath) Nintendos Messestand. Gegen Abend dann ging es in Richtung CNN-Center zu einer Wrestling-Party, bei der auch richtige Matches gezeigt wurden.



Rick Flair



## Querfeldein mit Ocean

Ein Imagineer-Spiel ist bereits in Oceans Hand: *Multi Racing Championship* (MRC). Bis zu zwei Spieler flitzen in diesem Spiel in zehn ver-



schiedenen Autos um die Wette. Jedes davon hat seine eigenen Eigenschaften (Vierradantrieb, V8, etc.) Die Wagen können verbessert werden, indem Ihr andere Bremsen, Stoßdämpfer oder Motoren einsetzt. Im Time Trail-Modus fahrt Ihr die Runden spiegelverkehrt, was zusätzlichen Reiz bietet. Mit seinen 30 Bildern pro Sekunde sollte MRC das in Amerika bereits erschienen sein sollte und bis zum Herbst nach Deutschland kommen soll, ein wahrer Augenschmaus. Bleibt nur noch

zu erwähnen, das *Multi Racing Championship* das Rumble Pak unterstützt.

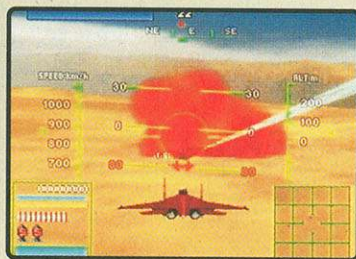


## Aero Fighters Assault

Ein Verbrecher hat die Polarkappe zum schmelzen gebracht. Tokio, New York und die wichtigsten Welt-häfen sind bereits überflutet. Da das Militär zur Rettung der Überlebenden eingesetzt wird, dürft Ihr als Pilot eines Kampfflugzeuges auf Verbrecherjagd gehen. Steigt in das Cockpit einer F-14B Tomcat (USA), Martin Lockhead FS-X (Japan/USA),



Sukhoi Sh-35 (Rußland), Fairchild A-16A Thunderbolt II (USA), Eurofighter 2000 (Europa) oder zwei anderen Maschinen. *Aero Fighters Assault* ist ein gemeinsames Projekt von Paradigm (*Pilotwings 64*, USA) und Video System (Japan). Alle Maschinen haben die gleichen Flug-Charakteristika wie ihre echten Vorbilder. Ihr fliegt entweder die Simulation, den Spielhallen- oder 2-Kampf-Modus. Dabei zielt das Spiel auf Realitätsnähe ab, mit den Schwer- und Fliehkräften und allem, was sonst noch dazu gehört. Aber trotzdem kommt Ihr ohne dickes Handbuch aus.



## PMR mit Zubehör

PMR, bislang durch den Vertrieb von Titus-Spielen (z. B. *Realm*, SNES) bekannt, vertreibt nun auch Zubehör. Günstig bekommt Ihr Speicherkarten (256 KB, 1 MB und 5 MB), Joy Pads und mehr. Für den Game Boy (Pocket) gibt es eine Lupe mit Licht sowie verschiedene Link-Kabel. Das Zubehör ist im Spielwarenhandel erhältlich.



## Pure Magie

Mit *Magic: The Gathering - Armageddon* wird ein Kartenaction-Spiel Videospiel-fähig. Nach dem beliebten Kartenspielprinzip steuert Ihr einen Charakter, der über drei Eigenschaften verfügt: Er kann zaubern, Energie schießen und sich zu einem anderen Punkt teleportieren. In einem Kampf müßt Ihr Euren Gegner schlagen, indem Ihr kleine oder größere Monster erschafft, die sich auf diesen stürzen. Weicht den gegnerischen Monstern aus, indem Ihr Euch zur nächsten Ebene teleportiert oder schießt die Wesen mit Eurem Energiestrahle ab.



## Release-Liste

Looney Tunes (Infogrames)  
Lylat Wars (NCL)  
Mace - The Dark Ages (Midway)  
Magic: The Gathering (Acclaim)  
Mahjong 64 (Koei)  
Mahjong H. C. 64 (Imagineer)  
Mahjong Master (Konami)  
Maximum Force (Atari)\*  
Mischief Makers (Enix)  
Mission: Impossible (Ocean)  
Mission: Impossible 2 (Ocean)  
Montezuma Returns (Utopia)\*  
Mortal Kombat 4 (Midway)  
M. Kombat Mythology (Midway)  
Mother 3 (DD; NCL)  
Multi Racing Ch. (Imagineer)  
NBA In The Zone '98 (Konami)  
NBA Live (Electronic Arts)  
NBA Jam Extreme (Acclaim)  
New Hagane (Hudson)  
NFL Quarterback Club (Acclaim)  
NHL Breakaway '98 (Acclaim)  
Ogre Battle Saga (Quest)  
P. B. Golf Links (T&E Soft)\*  
PGA Tour (Electronic Arts)\*  
Pilotwings 64 II (Paradigm)  
Pocket Monster (DD; NCL)  
Power League 64 (Hudson)  
Power Pro Baseball 64 (Konami)  
Prey (GTI/3D Realms)\*  
Pro Mah Jongg K. (Athena)  
Pro Wrestling (Hudson)  
Quake 64 (Midway)  
Quest 64 (Imagineer)  
Quest for Camelot (Titus)  
Reason (Imagineer)  
Rebel Moon Revolution (GTI)  
Rev Limit (Seta)  
Robotech: C. Dreams (GameTek)  
Robotron X (Midway)  
Rotor Gunners (TecMagik)\*  
San Francisco Rush (Midway)  
Shadow Warrior (GTI)\*  
Silicon Valley (BMG/DMA)  
SimCity 2000 (Imagineer)  
SimCity 3000 (Maxis)  
SimCity 64 (DD; Nintendo)  
SimCopter (Maxis)  
Smurfs 64 (AT; Infogrames)  
Snowboarding (Kemco)\*  
Sole Master (Koei)  
Soul Storm (Virt. Hollywood)\*  
Space Circus (Infogrames)  
Spooky (AT; ICE)  
Streets of SimCity (Maxis)  
Struggle Hard (AT; Imagineer)  
Super Double Yakuman (Vap)\*  
Superman: An. Series (Titus)  
Super Mario 64 II (DD; NCL)  
Super Mario Paint 64 (NCL)  
Super Mario RPG 2 (DD; NCL)  
Super Real Island (Seta)  
S. Robot Spirits (Banpresto)\*  
Super Turrican 64 (Factor 5)  
Tales of Phantasia 64 (Namco)\*  
Tetrisphere (NOA/H2O)  
Tomb Raider 64 (Eidos/Core)\*  
Tonic Trouble (Ubi Soft)  
Top Gear Rally (Kemco/Boss GS)  
Toukon Road: Brave Spirits (Hudson Soft)  
Triple Play Baseball (EA)\*  
Turok 2 (Acclaim/Iguana)  
Ultra Chopper (Ocean)\*  
Ultra Descent (Interplay)  
Unreal (DD; GTI/Epic)  
VR Baseball (VR Sports)  
VR Golf (VR Sports)  
War Gods (Midway)  
W. G. 3D Hockey 2 (Midway)  
WCW vs. NWO: World Tour (THQ)  
Wet Corpse (Vic Tokai)  
Wheel of Fortune (GameTek)  
Wild Choppers (Seta)  
Wonder Project J2 II (Enix)\*  
World Stadium 64 (Namco)\*  
WWF '98 (Acclaim)  
XSW-1 (Video System)\*  
Yoshi's Island 64 (NCL)

AT = Arbeitstitel, \* = Gerücht,  
DD = Titel erscheint für 64DD  
NCL = Nintendo Japan  
NOA = Nintendo of America  
Alle Angaben ohne Gewähr,  
Stand Ende Juni 1997.

## HALs putziger Allesfresser

Kirby muß sich in *Kirby 3* (Arbeitstitel) wieder seinem Lieblingsgegner Dark Matter stellen. Gemeinsam mit seinen Freunden Rick, dem Hamster und Kine, dem Fisch sowie Cool, der Eule und drei neuen Kameraden geht es in traditioneller Kirby-Manier durch zahlreiche Level. 48 Fähigkeiten wollen eingesetzt werden. Es gibt auch bei *Kirby 3* einen 2-Spieler-Modus und fünf Mini-Spiele.

## Disney plant viele Spiele

Für 1997/98 werden neben den Neuerscheinungen *Der Glöckner von Notre Dame*, *Hercules* und *Timon und Pumbaa* (alle über THQ) erst einmal nur Neuauflagen älterer Disney-Erfolge veröffentlicht. Aber, so Firmen-Sprecher Roger Häfele, „wir werden weiterhin Game Boy-Titel entwickeln“ und 1998 „mindestens einen, vielleicht sogar zwei“ Disney-N64-Titel auf den Markt bringen. Derzeit laufen Verhandlungen darüber, was Disney und Nintendo gemeinsam (und füreinander) tun können. Eine gute Wette für einen N64-Release ist auf jeden Fall der nächste Disney-Weihnachtstitel „Famula“.

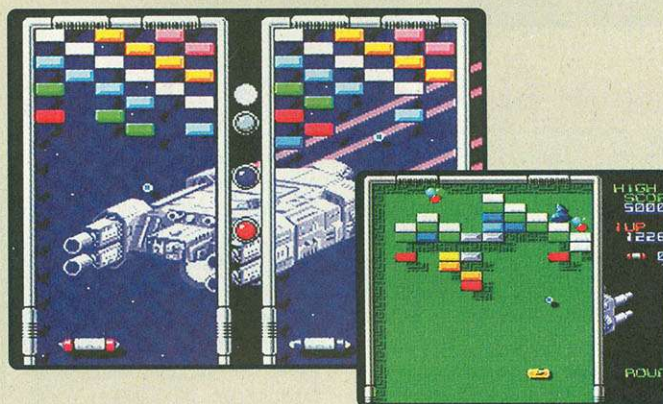
## Super Nintendo – wenig neues für 16-Bit

Daß Nintendo of Europe neue RPGs für Deutschland plant, dürfte allen Fun Vision-Lesern bekannt sein. Möglich sind u. a. Titel von Enix, Namco oder Taito sowie von japanischen Firmen, die bisher nicht weiter in Deutschland aktiv waren. Genauer dazu können wir im Moment leider noch nicht sagen. Auf der E3 allerdings war SNES-mäßig leider nicht viel zu sehen. Wir haben alle neuen Titel für Euch zusammengetragen.



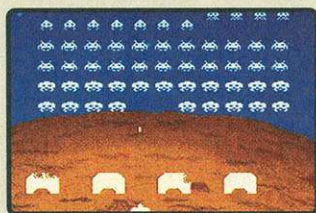
## Flippern im Weltall

Das klassische Spielhallen-Abenteuer erscheint erstmals für das Super Nintendo. Die Taito-Entwicklung (es gab sie bereits für das NES und den Game Boy) läßt Euch in 50 nervenaufreibenden Runden Mauern zertrümmern, denen Ihr Tennis-mäßig einen Ball entgegenschleudert. *Arkanoid* ist einer unserer All-Time-Lieblingstitel. So sind wir gespannt, was aus der SNES-Variante wird.



## Klassische Welt-raumballerei

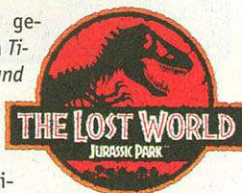
Noch ein Klassiker für das Super Nintendo: *Space Invaders*. Taitos Arcade-Hit von 1970 wurde originalgetreu umgesetzt und bietet Klassik-Freunden eine Reise zurück in die goldenen Tage der Spielhalle.



## THQ: Mit Disney, Spielberg und Sport auf Erfolgskurs

THQ ist eine der Firmen, die sich noch intensiv um den Game Boy und das Super Nintendo kümmern. Für das 16-Bit-System sind vier und für den kleinen Handheld immerhin sechs Spiele in Planung. Der *Glöckner von Notre Dame* (GB) wird zeitgleich mit der Videoveröffentlichung des letztjährigen Weih-

Kinostart geben. Auch *Timon und Pumbaa*, bekannt aus dem Disney-Zeichentrickfilm



*König der Löwen*, bekommen nach

ihrer eigenen Zeichentrickserie nun ein eigenes Spiel für das SNES. Auf vier verschiedene Spielchen dürfen sich vor allem jüngere Super Nintendo-Spieler freuen. Mit von der Partie sind u. a. ein Dschungelflipper mit Elefanten, Schlangen sowie weitere Dschungeltiere, ein *Frogger*-Klone



nachtsschlagers von Walt Disney in die Geschäfte kommen. Zum neuesten Disney-Hit *Hercules* wird es die Game Boy-Variante gleichzeitig zum

(Klassiker vom alten Atari VCS 2600) und das bekannte Käferaufsammeln, das wir schon als Bonuspiel aus *König der Löwen* (SNES) kennen. Zusätzlich werden die Disney-Klassiker *Aladdin* (SNES und GB) und *Duck Tales* (GB) in einem neuen Klassik-Gewand auf den Markt kommen.

Der fünfte Game Boy-Titel wird Spielbergs *The Lost World: Jurassic Park* sein. Ihr müßt in Menschengen-

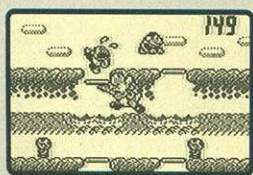
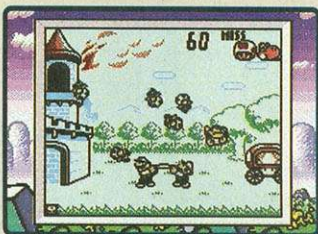


## Farbiges Spielkind

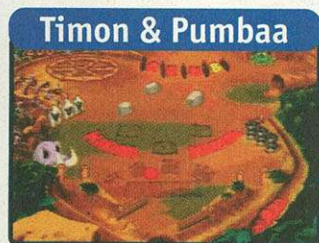
Um Eure Sammlerwut noch mehr anzuheizen, bringt Nintendo wahrscheinlich zum Jahresende auch in Deutschland farbiges Game Boy Pockets auf den Markt. Da dieses Handheld-System auch heute noch nahezu konkurrenzlos ist, legt Nintendo viel Wert auf neue GB-Spiele. In Amerika erscheint die Pocket-Variante in den Farben Grün, Rot, Gelb, Schwarz, Silber sowie in einer transparenten Ausführung. Für Futter sorgt Nintendo mit *Tetris Plus*, *Donkey Kong Land 3*, *Wario Land 2*, der *Game & Watch Gallery 2* sowie einer Umsetzung der Abenteuer des Agenten *James Bond 007*. Unterstützend greift Titus ein und bringt eine Umsetzung der N64-Hits *Superman: The Animated Series*, aber natürlich alles in der etwas spartanischeren Game Boy-Ausführung.

### Zurück in die Vergangenheit

**G**ame & Watch Gallery 2, der zweiten Sammlung klassischer Mini-Handheld-Spiele, gibt es diesmal *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* und *Donkey Kong*.



stalt dafür sorgen, daß die bösen Schmuggler keine Dinosaurier fangen und von der vergessenen Insel bringen. Dazu löst Ihr drei Missionen in 14 Leveln. Natürlich trifft Ihr auf Raptoren, T-Rexe, Tricera-



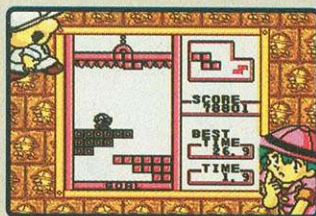
Timon & Pumbaa

topse, Stegosaurier und andere Urzeitwesen. Außerdem gilt es, vier menschliche Gagnetypen zu bezwingen. Um das Spiel näher an den Film zu bringen, wurden erstmals für den Game Boy Filmszenen digitalisiert und mit in das Spiel eingebunden. Man darf also gespannt sein!

THQ's Electronic Arts-Lizenz wird auch weiterhin ausgebaut. Mit *NHL '98*, *NBA Live '98* und *Madden NFL '98* werden drei Sportspiele auf den neuesten Stand gebracht. Hauptsächlich wurden die Teams aktualisiert. Aber auch einige neue Fea-

### Aufräumen macht Spaß!

**T**etris Plus enthält neben dem Original-Tetris weitere 100 Level Knobelspaß. Zusätzlich könnt Ihr ab sofort nicht nur den nächsten, sondern auch den übernächsten Stein sehen, der in den Tetris-Topf fällt. Zusätzlich gibt es einen Level-Editor, mit dem Ihr eigene haarsträubende Aufgaben programmieren könnt. Natürlich lassen die sich auch abspeichern.



### Steckt James Bond in die Tasche

**D**ie Doppelnul symbolisiert die Lizenz zum Töten, und James Bond ist willig, sie einzusetzen. Im neuen Game Boy-Action-Abenteuer von Nintendo jagt er so bekannte Gegner wie Jaws (= Beißer!) durch elf Level. Klar, daß es auch technische Spielereien und schnelle Autos gibt. In letzteren kommt es im Spielverlauf zu einer riskanten Verfolgungsjagd.

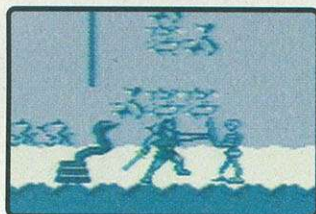


tures sollen diese drei Super Nintendo-Spiele bekommen.

Passend zum nächsten Jahr anstehenden World Cup kümmert sich THQ auch um eine GB-Version von *FIFA Road to the World Cup '98*. Schlüpft in die Rolle Eures Lieblingsteams und führt dieses zum Sieg. Dazu stehen Euch alle Nationalmannschaften der FIFA zur Verfügung.

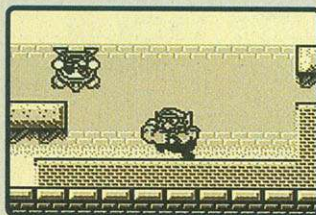
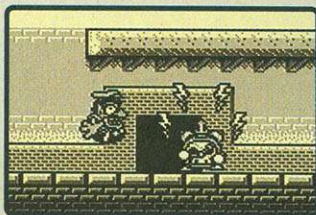


Hercules



### Rückkehr des Bösen

**F**ür Freunde des fiesen Warios gibt es endlich eine Fortsetzung von *Wario Land*. Im zweiten Teil wird der Titelheld in ein seltsames Land teleportiert, in dem er die verrücktesten Dinge erlebt. Er muß Fallen überlisten und viele Gegner bezwingen. Zu guter Letzt trifft Wario auf seinen Peiniger, der ihm das ganze eingebrockt hat.



### Game Boy-Traum

In der Endphase liegt Infogrames' neues Game Boy-Abenteuer *Smurf's Nightmare* („Alptraum der Schlümpfe“). Darin fängt Gargamel alle Schlümpfe in ihren Alpträumen. Damit es für Euch keiner wird, bietet das 2-Megabit-Modul 18 umfangreiche Level mit verschiedenen Spielprinzipien. Ihr reitet Hasen, steuert einen Maulwurf durch einen erdbebengeschüttelten Tunnel und mehr. Es gibt viel einzusammeln und jede Menge Tips auf Hinweisschildern. *Smurf's Nightmare* soll im Herbst herauskommen.

### Die Kongs in der verlorenen Stadt

*Donkey Kong Land 3* führt die beiden Affen auf die Suche nach der verlorenen Stadt. Rares berühmte ACM-Technik wird wieder eingesetzt, um sagenhafte Grafiken auf den Game Boy zu bannen. Die beiden Helden Dixie und Kiddy beherrschen ihre bereits bekannten Moves und treffen viele neue Freunde und gefährliche Kremplings.

### Takaras Straßenkämpfer

Laguna brachte *King of Fighters 95*, und so hofft Takara, auch die 96er-Variante des Neo Geo-Prügelspiels für den Game Boy über die Infogrames-Tochter vertrieben zu können. Leider liegen uns noch keine aktuellen Bilder vor.

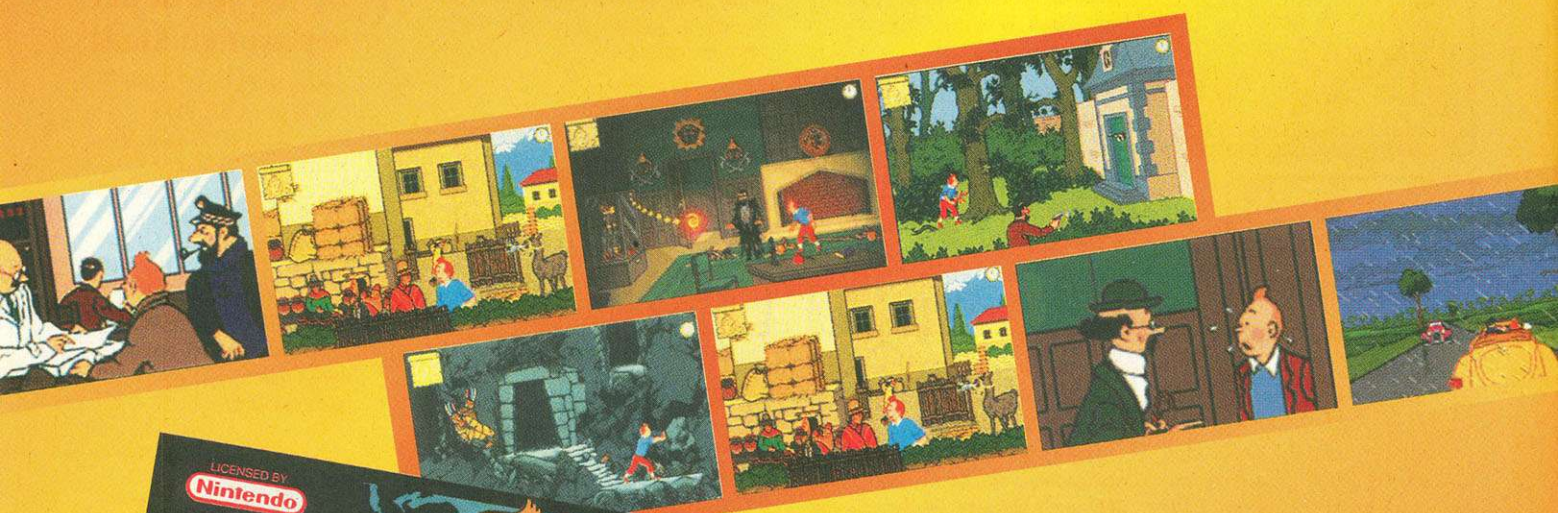


### Eidos und N64?

Die Gerüchte habt Ihr sicher auch schon gehört: Eidos Interactive soll N64-Spiele machen. Selbst auf dem Nintendo-Video taucht Traumfrau Lara Croft aus *Tomb Raider* (PSX) auf. *Dai-katana* ist ein weiterer Anwärter dafür. Offiziell ist aber noch nichts bestätigt.

# TIM DER SONNENTEMPEL

Die originalgetreue Fortsetzung des erfolgreichen Comics auf dem Super Nintendo. Finde heraus, warum Professor Bienlein verschwunden ist – und was hat die indianische Mumie damit zu tun? Rätsel über Rätsel sind zu knacken – doch zusammen werdet Ihr den Weg durch dieses actiongeladene Geschicklichkeitsspiel im 3D-Modus finden. Dabei erlebst Du mit Tim eine rasante Autojagd! Ihr sucht im Hafen von La Rochelle geheimnisvolle Gegenstände. Du führst Tim durch den peruanischen Urwald und fliegst mit einem Kondor. Stelle Deine Reflexe unter Beweis – auf geht's zum Sonnentempel!



**Laguna**  
VIDEO GAMES®

**Callos**  
INFOGRAMES

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.