

European Computer Trade Show • Tokyo Game Show • Internationale Funkausstellung Berlin

Top News

Capcom gibt zu:

„Wir entwickeln für N64!“ . 2

Premiere geplatzt . 2

Extreme G: Producer

D. Anderson im Interview . 3

Enix erstes N64-

Spiel: Trouble Makers . 4

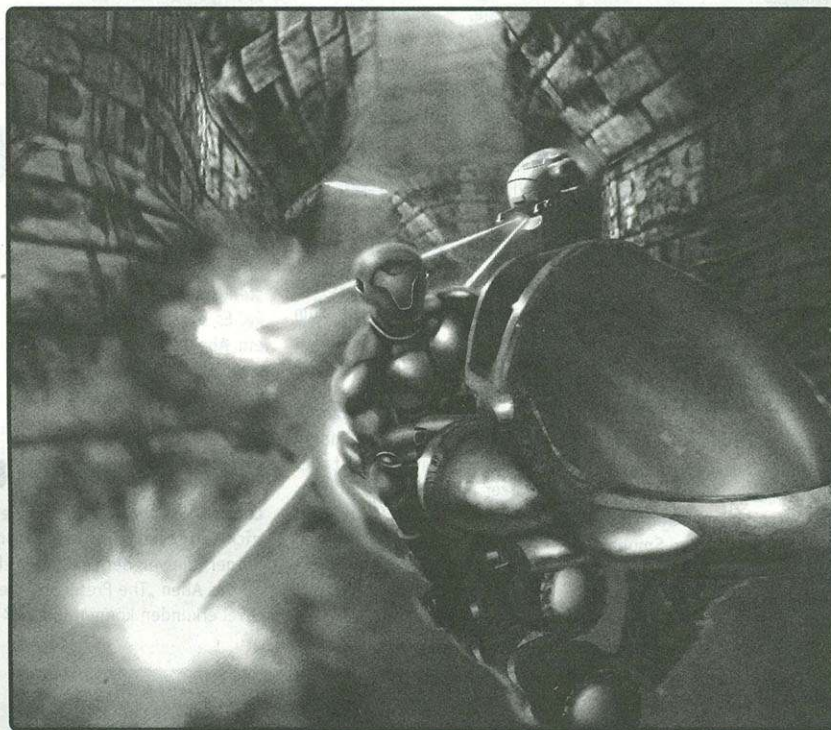
PSX oder N64?

London. BMG bringt im Sommer '98 wirklich den PSX-Erfolg GEX – Enter the Gecko auf das N64. Als Geheimagent („007“), Star Wars-Storm Trooper (mit Sauerstoff-Mangel) oder Godzilla-Verschnitt geht es durch zahlreiche Level. Dabei gibt es auch einige neue Ideen: Gex kann z. B. an der Decke klettern. (Siehe auch Seite 9 vom Heft im Heft.) Außerdem sind die Basketball-Simulation Hoopz 64 und Silicon Valley (Seite 4 IHH) in Vorbereitung.



Kasparov⁶⁴

London. Titus' Virtual Chess 64 macht Fortschritte. Die 4-Spieler-Option bietet dreidimensionales Simultanschach zu viert gegen das N64, doch auch alleine wird man seine Herausforderung finden. Titus spendiert Anfang 1998 obendrein noch eine Cartoon-Kampfvariante mit Rittern und Wikingern (à la Battle Chess PC). Im Single-Modus gibt dann Titus the Fox (das Maskottchen der französischen Firma) Anfängern einen Kurs, der keine Geheimnisse des königlichen Spiels verschweigt. VC 64 soll im Frühjahr 1998 erscheinen.



Der Punk geht ab

London. Die Erde ist im Jahre 2113 auch nicht mehr das, was sie einmal war. Aliens streifen plündernd durch das Erdinnere. Doch ein kleiner Trupp von

Motorradrockern leistet in For-saken Widerstand. Mit über 25 verschiedenen Waffen geht es im Single-Modus durch 15 und im Mehrspieler-Modus durch

acht umfangreiche Level. Der Ego-Shooter garantiert den unterschiedlichen Cyber-Bikes bis zu 360 Grad Bewegungsfreiheit im Descent-Stil.

What a Mess!

Editorial: NFV-Sonderblatt aus London, Berlin & Tokio.

London/Tokio/Berlin. Mit drei Messen begann der September: European Computer Trade Show '97 in London (ECTS, 7.9. – 9.9.), Tokyo Game Show (TGS, 5.9. – 7.9.) sowie die Internationale Funkausstellung in Berlin (IFA, 30.8. – 7.9.). Auf allen dreien gab es Sensationen: Die IFA hatte Diddy Kong Race, Tokio Bandais Tamagotchi-Bestätigung und die ECTS Earthworm Jim 64. In unserem ersten NFV News-Sonderblatt berichten wir top-

aktuell von allen drei Messen. In Berlin und Tokio herrschte „Business as usual“ (= Geschäfte wie immer), während sich London im Prinzessin-Diana-Fieber befand. Wer seinen Flug erst spät buchte, durfte nach England schwimmen – am Samstag war jedenfalls keine Maschine mehr ins Inselkönigreich zu bekommen. Wir konnten uns aus dem Trübel heraushalten und haben einige interessante Neuigkeiten aus London mitgebracht.

Währenddessen kitzelte unser Japan-Korrespondent Jonathan Long in Tokio einige Geheimnisse aus den Leuten bei Takara, Imagineer, Hudson & Co. heraus, bevor die Massen an den beiden öffentlichen Tagen die Hallen stürmten. Jochens Probespielen bei Konami und Nintendo (siehe Seite 14 im Heft) war sehr aufschlussreich und Peer Schneider brachte einige Insider-Informationen aus Amerika. Nun aber zur Hauptsache: Spiele!

Kurz & bündig

USA/Tokio. Hudsons Roboter-Action Legion X/Soldier Blade war in Tokio ohne neue Informationen vertreten. Koei's Soul Master und Infogrames Lucky Luke erscheinen nur für die PSX, während eine Quelle bei Ocean bestätigte, daß Die Schlümpfe 64 bereits in der Planungsphase ist. Culture Brains Hiryu No Ken Twin präsentierte sich als konventionelles Prügelfmodul und T&E stellte das Golfspiel Harukanaru Augusta Masters '98 leider nur kurz auf Video vor.

Wie im TV

Tokio/London. Asmiks Wrestlingspiel Virtual Pro Wrestling kommt mit einigen Änderungen als WCW vs. NWO – World Tour über THQ nach Europa. 45 Wrestler (15 echte WCW- und NWO-Helden sowie fiktive Japaner) tauchen als detaillierte Polygon-Figuren auf. Sie wurden im Motion Capture-Verfahren mit ihren spezifischen Angriffsvarianten erstellt. Per Controller Pak könnt Ihr errungene Gürtel gegen Eure Freunde wetten – und im Zweifelsfall auch verlieren. Im Auswahlbild tauchen allerdings keine Digi- sondern gemalte Bilder auf, um den Unterschied zwischen echten und erfundenen Charakteren nicht so groß sein zu lassen.

NFV im Internet

Frankfurt. Fun Vision ist im Internet! Unter der Adresse www.funvision.com könnt Ihr ab Anfang Oktober die neuesten Infos und Tips direkt über das Netz abfragen. Natürlich sind die coolsten Rubriken, wie Tip-time und Pre- und Reviews mit von der Partie. Fehlen darf auch nicht eine Leserbriefseite, bei deren Gestaltung Ihr mithelfen könnt, sowie die regelmäßige Vorstellung des neuen Magazins. Surft einfach mal bei uns vorbei, wir freuen uns auf Euch!

Mortal Komplott

London. Die Änderung des Paragraphen 18 fordert ihre Opfer: *MK Mythologies – The Adventures of Sub-Zero* wird nicht in Deutschland erscheinen. Das gleiche Schicksal blüht zwei weiteren GTI-Titeln, die auf dem PC bereits indiziert sind. GT Interactive meldet ebenfalls, daß die Entwicklung von *Robotron X* eingestellt wurde. *Mace – The Dark Ages* (Frühjahr 1998) und *San Francisco Rush* (Weihnachten 97) sind jedoch noch im Zeitplan.



Oceans geheime Mission

USA. *Mission: Impossible* ist auf dem Weg zur Fertigstellung. In sechs Levels schlüpft Ihr in die Rolle von Ethan Hunt (alias Tom Cruise). Das System SOOL (Scenario Object Orientated Language) schreibt den Figuren wirklichkeitsge-

treue Reaktionen vor. Zieht man beispielsweise in der Botschaft seine Pistole, eröffnet das Wachpersonal augenblicklich das Feuer. Der Spionage- und Abenteueraspekt in *M:I* ist so groß, daß Ocean keine Indizierungsgefahr sieht.

Humans gekauft!

London. Gremlin Interactive übernahm Imagitec (*The Humans* SNES), „um interne Ressourcen im Hauptquartier in Sheffield freizumachen, die sich nun mehr auf die Herstellung von neuen Produkten statt auf Konvertierungen existierender Titel für verschiedene Formate konzentriert“, so Ian Steward von Gremlin.

Wrestling, die 2.

Tokio. Auch Hudson Soft programmiert ein Wrestling-Spiel: *Shin Nihon Pro Wrestling Toukon Road: Brave Spirits* heißt es! Die Grafik sieht bislang etwas besser als die von *Virtual Pro Wrestling* aus, was auch daran liegt, daß die einzelnen Kämpfer kleiner gehalten sind. Für dieses Modul steht kein Erscheinungstermin fest.

Golffieber

Tokio. Ubi Soft hat sich die Rechte an *Setas St. Andrews-Golfumsetzung* gesichert. Nach einigen Umprogrammierungen soll das Spiel im Frühjahr erscheinen. *Tonic Trouble* ist auch gerade in der heißen Phase. Man kann ab März damit rechnen.

Links Abenteuer

Kyoto. *Legend of Zelda 64* wird eine 256 Megabit-Hammer-Cardridge! Damit schafft Nintendo nicht nur eine neue Modulgröße, das Spiel wird auch doppelt so umfangreich in Sprache, Story und Musik als ursprünglich geplant. *Zelda 64* soll zusätzlich 64DD-kompatibel sein.

Heißer Feger

London. Virgin Interactive Entertainment (VIE) steht zum Verkauf. Wie die Branchenzeitschrift CTW berichtet, soll die Viacom-Tochter \$ 250 Millionen kosten. Vier bekannte Softwarefirmen sollen daran interessiert sein. VIE ist der Besitzer der Westwood Studios (*Young Merlin* SNES) und in Deutschland als Vertrieb (= Avalon) und Publisher (VIE) mit Firmen wie LucasArts, JVC, Hasbro etc. erfolgreich.



ICEkalt erwischt

London. Der englische Vertrieb ICE (*Shadowrun* SNES) arbeitet zur Zeit an seinem ersten Nintendo 64-Modul: *Spooky*. Es handelt sich hierbei um ein Abenteuer in der Ich-Perspektive (1st Person) mit zehn verschiedenen Spielprinzipien.

Gute Reflexe, strategisches Denken und Puzzle-Erfahrung muß man laut ICE mitbringen, um sich in dem *spookyschen* Spiel zurechtzufinden. Der Sommer '98 wird schön gruselig, wenn das Spiel einen deutschen Vertrieb findet.

Vogel, Flugzeug oder Rakete?

London. *Superman*, Titus' Game Boy-Spiel auf Basis der Zeichentrick-Serie, hat eine neue Story. „Supie“ sucht verschwundene Bürger, die von der LexCorp entführt wurden. Sie sollen als Futter für das Alien „The Preserver“ dienen. Ende 1997 sollt Ihr die zehn Level erkunden können, die N64-Variante folgt im Sommer '98.



Traumhaft prügeln

Berlin. G. A. S. P. – *Fighters NEXTream* führt Euch in eine komplett interaktive Kampfarena. Verwendet alles gegen Euren Kontrahenten, was nicht niet- und nagelfest ist. In Ko-

namis 3-D-Motion Capture-Prügel-Spiel könnt Ihr auch Eure eigenen Kämpfer kreieren. Es sollen erstmals echte Martial Arts (Kampfsport)-Techniken verwendet werden.

Das Flaggschiff

Osaka. Yoshiaki Okamoto war einer der führenden Leute bei *Resident Evil* (PSX) und *Street Fighter*. Jetzt verließ er Capcom, um seine eigene Spiele-Firma Flagship zu gründen. Okamotos erstes Projekt ist ein Saturn-RPG, N64-Produkte sind geplant.

Grabräuber

London. Confounding Factor ist die neue Firma der *Tomb Raider* (PSX)-Entwickler Toby Gard (Grafik) und Paul Douglas (Leitender Programmierer). Interplay ist Anteilseigner des Unternehmens und vertreibt 1999 *Leviathan* (PC), das erste 3-D-Adventure der beiden.

UEFA steigt ins N64-Geschäft ein

London. Nicht nur die FIFA, auch die UEFA vergibt Lizenzen für Nintendo-Spiele: Ocean bringt jetzt *UEFA Soccer*. Neben 48 offiziellen Nationalteams und fünf zusätzlichen Teams, soll es drei versteckte Mannschaften geben. 17 Stadien werden originalgetreu nachgebildet. Das Spiel, das im Motion-Capture-Verfahren angelegt sein wird, wird in Frankreich von Power and Magic programmiert. Ocean will das Modul im Frühjahr/Sommer 1998 auf den Markt bringen.

Wie spaßig

London. Ocean plant ein *Mario*-mäßiges Plattformspiel namens *Jest* (engl. Spaß, Scherz), das auf der E3 in Atlanta (Mai '98) vorgestellt werden soll. Programmiert wird das Produkt von Curved Logic. Ocean verhandelt weiterhin mit japanischen Firmen. Ein anderer englischer Hersteller („das ist noch streng geheim, also keine Namen!“) von PSX- und PC-Spielen trägt sich währenddessen mit dem Gedanken ein N64-Produkt zu entwickeln.

Capcom bricht das Schweigen

USA/Tokio. Capcom schreibt Nintendo 64-Spiele: „*Mega Man*, *Street Fighter* und *Resident Evil* laufen so gut, daß wir glauben, eine dieser Serien könnte auch auf dem N64 erfolgreich sein. Wir wollen ein Multi-System-Hersteller sein, das schließt 64 Bit-Systeme ein.“ Das sagte Bill Gardner (Capcom USA) in einem Interview der kommerziellen Internet-Seite N64.COM. Titel stellte er nicht vor, und nimmt auch die Hoffnungen auf ein schnelles Erscheinen von Capcom-N64-Titeln. „Im ersten

Quartal 1998 wird in Japan etwas geschehen. Es gibt 3rd-Party-Entwickler, deren Spiele wir herausbringen werden.“ Gleichzeitig bestätigte Gardner die Produktion eines amerikanischen Titels. Ein Team unter David Stiller (*Crash Bandicoot* PSX) arbeitet gerade daran. N64.COM spricht davon, daß ein Team namens Blue Sky ein Puzzlespiel auf *Tetris*-Basis schreibt. Auch Junichi Nagai von Capcom Japan bestätigte, daß Teams des Softwarehauses an „mehreren Titeln für das Nintendo 64“ arbeiten.

1 Mio. Pockets

Kyoto. Nintendo Japan. (NCL) steigerte die Produktion von Game Boys auf eine Million pro Monat. Damit reagiert NCL auf das große Interesse an der erfolgreichen GB-Pocket-Serie.

Wet Wet Wet!

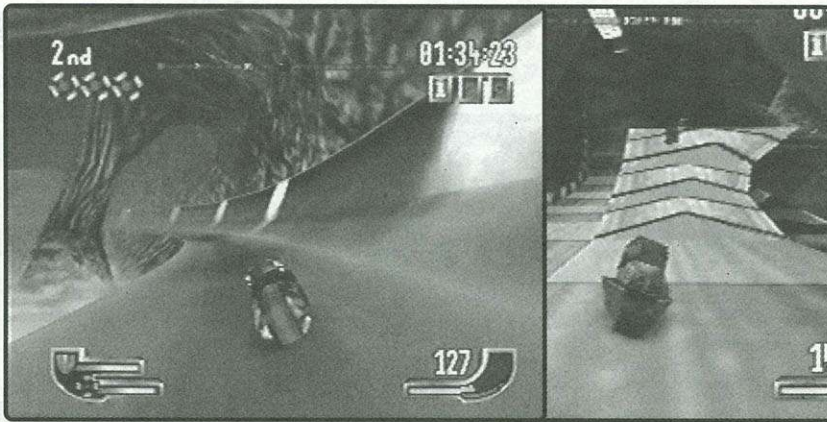
London. Zed Two programmiert Oceans *Tetris-Klon Wetrix*. In dem 3-D-isometrischen Spiel müßt Ihr Seen anlegen. Diese werden von Wasserballons gespeist. Je mehr Flüssigkeit gesammelt wird, desto mehr Punkte gibt es. Mit Feuerbällen läßt man das Wasser verdunsten, um es dem Kreislauf zurückzugeben und mehr Punkte zu kassieren. Das könnte einfach sein, würden Erdbeben, Bomben und böswillige Mitspieler die Arbeit nicht zu-nichte machen. Wie bei seinen Vorgängern, ist es die einfache Idee, die süchtig machen soll. Ocean will *Wetrix* im Frühjahr 1998 veröffentlichen.

Seta to the limit

Tokio. Beeindruckende Grafik liefert Setas *Rev Limit*. Dafür muß man sich an die Steuerung ein wenig gewöhnen. Insgesamt fünf verschiedene Strecken stehen beim fertigen Modul zur Verfügung (zur Zeit sind nur zwei der fünf auswählbar). Außerdem kann man die Wetterverhältnisse einstellen. Nintendo of America plant das Spiel noch zu Weihnachten in die USA zu bringen.

Tod oder Lebend

Tokio. Wir sprachen Tecmo auf eine *Dead or Alive* (PSX)-Konvertierung für das Nintendo 64 an. Die Antwort darauf war ein Stammeln und Herumdrucken, „Wir wissen noch gar nichts darüber ...“ Vielleicht kommt es ja doch? Jedenfalls ist Tecmo mit von der N64-Entwickler-Partie, das ist sicher.



Mario Kart meets Snowboard

Tokio. Das Snowboardspiel *Snowbo Kids* von Atlus ist alles andere als ein ernstzunehmendes Sportspiel. Hier steht ähnlich wie bei *Mario Kart* der Spaß im Vordergrund. Auf dem 128 Megabit-Modul steht dem Spieler neben fünf lustigen Charakteren und zahlreichen Snowboards auch eine Do-it-yourself-Option zur Verfügung. Im VS-Modus können bis zu vier Spieler mittels Split-Screen gegeneinander antreten. Über Rampen und durch Tunnels geht es dann mit vielen Tricks den Berg hinab. Natürlich unterstützt dieses Spiel auch das Rumble Pak. Wird kein internationaler Vertrieb gefunden, erscheint *Snowbo Kids* nur in Japan.

Micro-Pläne verworfen

Tokio. Takara hat die Pläne für den *Micro Machines*-mäßigen Titel verworfen. Dafür wurde Platz für zwei andere N64-Module geschaffen: Ein Prügel- und ein Rennspiel. Beide sollen sich aus der breiten Masse ihrer Genre hervorheben. Ein Takara-Sprecher: „Sie werden anders werden, als alles, was es bis jetzt für das N64 gibt – und vielleicht gibt es sogar ein Wiedersehen mit guten alten Bekannten.“

N64 zum würfeln

Tokio. Kirra *To Kaiketsu 64! Tantei Dan*, so der vollständige Name eines neuen Imagineer-Produktes (siehe HIH, Seite 9). Bei dem Multiplayer-Brettspiel würfeln die Spieler nacheinander und bewegen ihre Figuren. Abhängig davon, wo die „Böppel“ landen, variiert das Geschehen auf dem Spielfeld. Es wird übrigens bei jeder neuen Partie frisch angelegt.

Voll extrem

London. *Extreme G* ist das teuflisch fixe Motorrad-Sci-Fi-Rennspiel, von dem wir auf Seite 82 einige Bilder zeigen. Wir trafen Darren Anderson (Produzent) von Probe und stellten ihm einige Fragen zu seinem Werk.

NFV: Wie haben Sie *Extreme G* so atemberaubend schnell hinkommen?

DA: Das N64 hilft dabei sehr. Die Utilities (Hilfsprogramme), die wir zum Schreiben des Spiels benutzen, halten die Polygon-Rate niedrig. Sie sind speziell für diesen Zweck entwickelt und verringern die Zahl von Berechnungen (die das N64 anstellen muß). Und wenn man talentierte Programmierer hat, hilft das auch sehr ...

Wären detaillierte Hintergrundgrafiken – wie bei *MRC* – möglich gewesen, während die Geschwindigkeit nicht verringert wird?

Wir hätten es machen können, aber dies ist ein Multi-Player-Modul. Bietet *MRC* vier Leuten gleichzeitig Spaß?

Nein, da sind es nur zwei.

Eben! Aber ich denke, wir haben wirklich genug in die Um-

gebung gepackt. Gerade die späteren, die Weltraum-Level, die sind sehr detailliert ... Es ist aber so schnell, man hat wirklich keine Zeit darauf zu achten.

Als wir das Produkt zum ersten Mal spielten, hatten wir ziemliche Schwierigkeiten, den Flitzer gerade auf der Strecke zu halten. Was raten Sie Anfängern, außer: üben, üben, üben ...?

Beginnt mit Khan oder Grimage. Die haben eine gute Beschleunigung. Wenn man aneckt, kommt man schnell wieder auf Touren. Nehmt Euch Zeit, den Analog-Stick kennenzulernen. Mit *Extreme G* kann man wirklich lernen, wie man damit umgehen muß. Und laßt Euch nicht frustrieren: Er ist sehr feinfühlig!

Wo sind die Effekte, über die jeder spricht? Zum Beispiel das Gouraud Shading ...

Wir haben nur wenige Texturen (=„Tapeten“ der Umgebung). Wenn man hinsieht, werden sie dunkler. Und genau dort liegt das Gouraud Shading. Es gibt in den Wüsten nur drei oder vier Texturen. Und um diese unterschiedlich ausse-

hen zu lassen, haben wir Unebenheiten eingebaut und benutzen hierfür das Gouraud Shading.

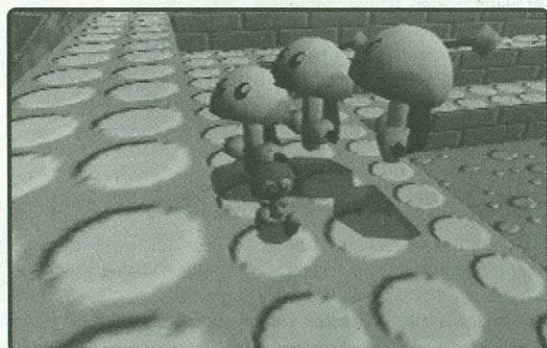
Wenn Sie das fertige Produkt betrachten: Was hätten Sie gerne noch eingebracht?

Wo soll man da anfangen? Ich hätte den Shoot'em Up-Modus mehr ausgearbeitet. Ich kam zum Projekt, als sie bereits genaue Vorstellungen hatten, worum es gehen soll. Ist der 1-Spieler-Modus geschafft, so gibt es noch viele Dinge, die man machen kann, wenn Freunde da sind. Das hätte ich mehr ausgearbeitet, es traditioneller aufgebaut – mehr Schikanen, solche Dinge eben.



(Darren Anderson arbeitet derzeit ebenfalls an *Ultra Soccer 64*. Er war früher bei Firmen wie Domark und unter anderem an *Kawasaki Superbikes* SNES beteiligt.)

Katzenzungen?



Tokio/London. Sunsoft plant, Nihon System Supply's *Chameleon Twist* zum Jahresende nach Europa zu bringen. Das Jump'n'Run um Davy (jetzt ist es amtlich, siehe Seite 9 vom Heft im Heft) soll „wie Mario – nur lustiger“ sein. Spielerisch bietet es großzügige Level im Stil des Vorbildes als auch solche im „Quasi-3-D“-Format (Seitenansicht), wie sie z. B. von *Crash Bandicoot* (PSX) bekannt sind.

„Very cartoonish, indeed.“

London. *Earthworm Jim* bereitet sein erstes N64-Abenteuer vor. VIS Interactive (Schottland) erweitert das von Shiny Entertainment (USA) erdachte Wurmiversum um 65 neue Charaktere. Auf der Suche nach seinen sechs Gehirnen muß Jim verschiedene Gemütszustände in Levelform überstehen. „Jim's Fantasy“ führt ihn in den Wilden Westen (samt Stadt und Canyons), „Happiness“ in ein Fast-Food-Land und „Physical“ direkt ins Griechenland homerischer Fantasy – komplett mit TV-Titan.

VIS präsentiert *EWJ 64* in einer Comic-Qualität, die der Trickserie kaum nachsteht. „Wir versuchten, die Balance zwischen den Ur-Spielen und der TV-Serie zu finden“, so Programmierer Kirk Ewing. Wird der Wurm getroffen, sieht man auf seinem Anzug Schmauchspuren. Es gibt zahlreiche Bonus-Runden (z. B. Fallschirmspringen) und die berühmte Blasenkanone. Neu ist, daß er seine Waffen nur aus dem Stand abfeuern kann. *Earthworm Jim 64* kommt im Frühjahr 1998 über Acclaim.

Neuer Superball

Tokio. Wer im Sat.1-Frühstücks-TV „Superball“ liebt, sollte sich *Denryū ira ira bou* kaufen. Hudsons Spiel basiert auf einer japanischen TV-Sendung: Man muß ein Objekt durch komplizierte Kurse steuern. Wird dabei eine der Wände gestreift, erhält man einen elektrischen Schlag. Das passiert natürlich nicht in Wirklichkeit, dafür gibt es ja das Rumble Pak! In Deutschland erscheint dieses Produkt nicht.

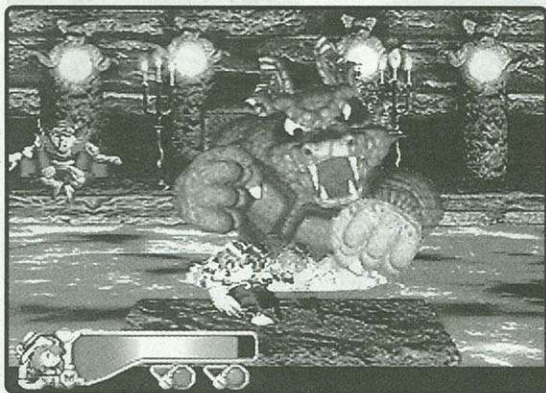
Durch(ge)fall(en)

London. *Montezumas Revenge*, ein 3-D-Abenteuer von Software 2000 wird nicht auf dem N64 erscheinen. Auch Imaginiers *MRC 2 – Multi Racing Championship* ist scheinbar nicht mehr für die N64-Konsole geplant.

Traumauto

London. Weitere Infos zu *Lamborghini 64*: Das Autorennen stellt zwei Wagen und sechs Kurse von Anfang an zur Verfügung. Nur mit einem Controller Pak, auf dem die erreichten Höchstleistungen gespeichert werden, können weitere Wagen und Spiegelstrecken erreicht werden. Es gibt Arcade-, Tournament-, Championship-, Time Trail- und einen geheimen Modus.

(E)nix als Ärger



Tokio/Berlin. Enix übergab den Vertrieb von *Mischief Makers* an Nintendo of Europe. Die Story handelt von der Entführung des Professors Theo. Verärgert macht sich dessen Haushaltshilfe und Leibwächterin Marina auf die Suche nach dem Wissenschaftler. Die Roboter-Dame selbst ist unbewaffnet: Um sich zu wehren, schnappt sie sich ihre Gegner und schleudert sie nach anderen. Auch Fallen werden so beseitigt und Treppenstufen gebaut. Zusätzlich bietet der Hindernisparcours einige böse Überraschungen, wie Lava-becken und Dornen. Die Grafik besteht aus gezeichneten Sprites (wie *Mario Kart 64*-Charaktere). Verfeinert sind diese mit dreidimensionalen

Polygonen und 3-D-Effekten. Es gibt Level, in denen sich der ganze Bildschirm um Marina dreht. Es werden Winterlandschaften, Höhlen, Fluglevel und Wüsten geboten. Neben Nendoros findet Marina Fortbewegungsmittel. Mit einem Jetpack ist sie immer ausgestattet, aber das Dreirad oder den Springstab muß sie sich erst erarbeiten. Auf der Nendoro-Olympiade erweist sie sich zusätzlich als Langstreckenläuferin und Rechenkünstlerin. Mit seinen abgefahren-japanischen Charakteren folgt Enix' *Mischief Makers* der *Yoshi's Story*-Welle: lustig, bunt und abgedreht. Was spielerisch abgeht, erfahrt Ihr im nächsten Heft.

Yoshi hat den Inselkoller!

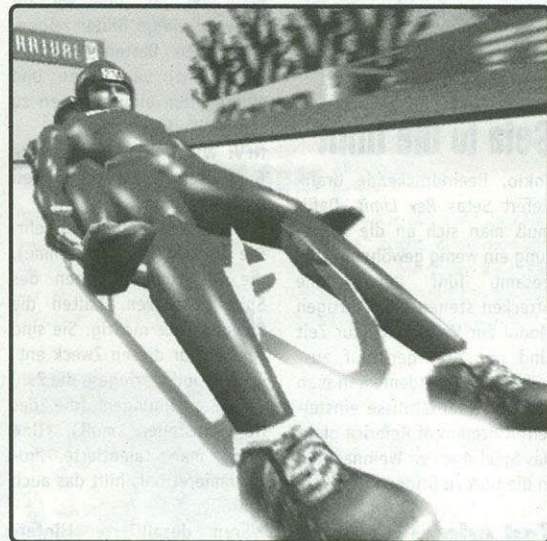
Tokio. *Yoshi's Story* (neuer Titel von *Yoshi's Island 64*) soll sechs Welten à 4 Level auf einem 128 Megabit-Modul bieten. Produzent Shigeru Miyamoto: „Wir wollten, daß dieses Spiel wie ein Bilderbuch zu spielen ist. Alle Grafiken und Aktionen laufen sehr fließend ab. Es wird im Vergleich zu bisherigen 2-D-Actionspielen

ein komplett neues Spielgefühl mit Yoshi geben.“ Das Produkt wird hauptsächlich von Grafik-Designern entwickelt. „Sie wollten es als Gegenstück zum derzeitigen CG-Trend (CG = Computerberechnete Grafiken) sehen. Über Marios Rolle in diesem Spiel will Miyamoto noch nichts sagen: Reiten wird er Yoshi jedenfalls nicht.

Dabeisein ist alles

Berlin/Nagano. In Japan beginnen im Februar die Winterspiele und Konami bringt Euch mit *Olympic Winter Games 1998* an den Start! 16 Nationen kämpfen auf dem N64 um Edelmetall. Die zwölf Disziplinen (wie die alpinen Skiwet-

bewerbe, Bobfahren, Snowboarden und Curling) sind im Motion-Capture-Verfahren animiert. 16 Länder treten an den realen Austragungsorten an. Die N64-Winterspiele werden auch in Deutschland im Januar 1998 eröffnet.



Taito + Titus

Tokio/London. Taito wird die Titus-Spiele *Superman* und *Lamborghini 64* in Japan vertreiben. Der Arcade-Spezialist Taito (*Arkanoid* SNES) hat bislang kein eigenes N64-Projekt angekündigt.

Überraschungsei

Tokio. Bandai hat auf der TGS sein *Tamagotchi*-Spiel für N64 bestätigt! Es soll Anfang 1998 in Japan erscheinen.

Fuchsjagd

Fox Interactive bringt frühestens 1999 N64-Titel heraus. Ein Firmensprecher: „Wir haben die Lizenz und stehen in Verhandlungen, haben aber noch nichts Spezielles (auch kein *Croc*!) begonnen.“

Real Monsters

Kyoto. „Das erste *Pocket Monster* für das N64 wird kein RPG. Statt dessen wird es mehr ein Lexikon der Monster“, so *Mario*-Erfinder Shigeru Miyamoto von Nintendo Japan (NCL).

Wilde Hubis

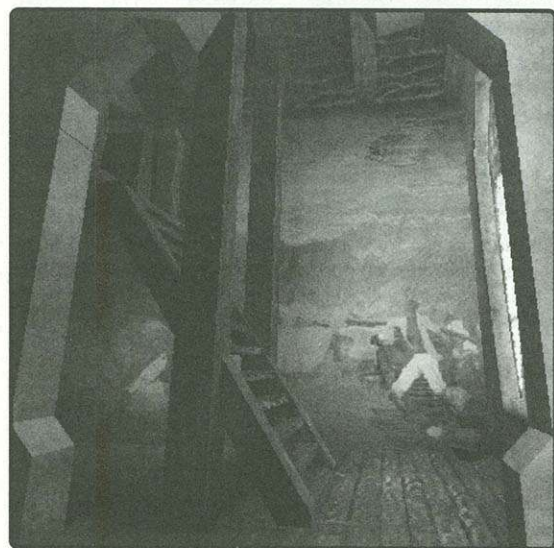
Tokio. Auch an *Wild Choppers* hat Seta einiges getan. So sind die Gegner wesentlich intelligenter als in bisherigen Versionen. Weiter wurde die Schwierigkeit erhöht. Dies rechtfertigt hoffentlich die Verspätung des Produktes. Der Bildschirm ist jetzt voller generischer Hubschrauber und Panzer. Außerdem machen Euch auch Rambo-mäßige Söldner das Leben schwer. Die Amerikaner werden noch dieses Jahr in den Genuß kommen, einen der wilden Hubschrauber betreten zu dürfen. Ubi Soft legt noch einmal Hand an und bringt das Spiel im Frühjahr nach Deutschland.

Frischer Wind

USA. *T64* ist der Arbeitstitel von Factor 5's N64-*Super Turrican*-Umsetzung, dessen Held jetzt Thornado heißt. Er gebietet wie sein Namenspate, der Donnergott Thor, über Naturgewalten, wie Blitze und Wind. Zusammen mit einer Frau wird er zahlreiche Abenteuer in der Zukunft erleben. Erste Entwickler-Grafiken zeigen eine Straßenszene, in der Thornado *Turrican*-mäßig mit einer Blitzwaffe Gegner meuchelt.

Turok-Toys

USA. Acclaim erlaubte Playmates Toys (USA), Action-Figuren zu *Turok* zu produzieren.



Acclaim tappt im Dunkeln

London. Acclaim, König der Comic-Umsetzungen, steht erneut vor einer Konvertierung: *Shadowman*. Momentan programmieren die Leute von Iguana (England) den düsteren, realistischen 3-D-Ego-Shooter. Die Story hört sich eher nach einer *Akte X*-Folge an: Mike LeRoi, Literaturwissenschaftler und Teilzeitattentäter, wird

von einer Voodoo-Prinzessin zum *Shadowman* verflucht. Nun bewegt er sich zwischen Realität und Jenseits. Wenn das Spiel wirklich für das N64 umgesetzt wird (darüber ist man sich bei Acclaim noch nicht sicher), ist es für Ende 1998 geplant. Dem Iguana-Team bleibt also noch etwas Zeit.

Packt den Tiger in den Tank

Tokio. Mitten in den Programmierarbeiten für ein Panzerspiel („Tank“) befindet sich ein Team von Imagineer. Dabei handelt es sich um ein eigenständiges Spiel, keine Fortsetzung eines anderen Moduls. Mitte nächsten Jahres könnte das 64DD-Modul erscheinen.