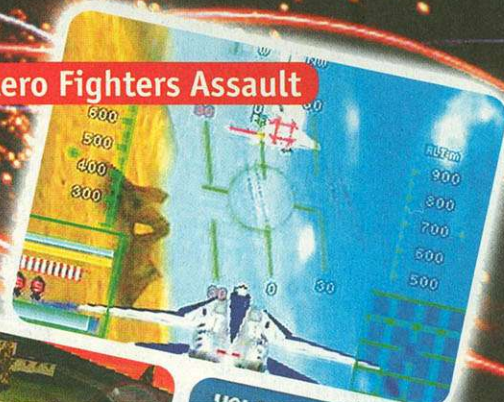


Nintendo

fun
vision

SPECIAL

Aero Fighters Assault



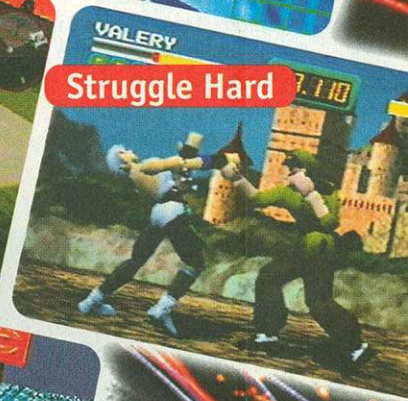
Body Harvest



Silicon Valley



Struggle Hard



Ken Griffey



Mischief Makers



Quest 64



1998
Das Jahr des
Nintendo 64!

Editorial

Das wird 1998!

Herzlich willkommen zum zweiten „Heft im Heft“ der Nintendo Fun Vision. Nachdem wir mit der letzten Ausgabe (mit dem großen E'-Bericht) einen unglaublichen Erfolg bei unseren Lesern erzielen, gibt es diesmal die Fortsetzung. Wir haben uns angesehen, was 1998 die Spielerherzen höher schlagen lassen wird. Exklusiv dafür spielten wir *Quest 64* und *Struggle Hard*, die bisher keine in Deutschland ansässige Redaktion selbst in Händen hielt. Weiterhin findet Ihr Exklusiv-Interviews für *Lamborghini 64* und *Aero Fighters Assault*. Auch das restliche Programm kann sich sehen lassen. Wir wünschen Euch viel Spaß!

Eure NFV-Redaktion

Inhalt

Wo steht was?

64 Ösumô	9
Aero Fighters Assault	3
Aero Gauge	15
Body Harvest	4
Chameleon Twist	9
ClayFighter 63 1/3	6
Dark Rift	14
Duke Nukem 64	11
Earthworm Jim 64	3
Famistar 64	10
F1 Pole Position	2
Gex - Enter the Gecko	9
Hybrid Heaven	12
J-League Eleven Beat	12
Ken Griffey: MLB	10
Kiratto Keiketsu 64	9
Lamborghini 64	12
Madden 64	14
NBA In the Zone '98	3
NFL Quarterback Club	13
Puyo Puyo Sun 64	15
Quest 64	10
Rev Limit	8
Robotech: Crystal Dreams	8
San Francisco Rush	14
Silicon Valley	4
Struggle Hard	7
Top Gear Rally	6
Twisted Edge Snowb.	13
Ultra Soccer	5
Zelda 64, The Legend of	5

Zeigt Schumi, wie man richtig fährt! F1 Pole Position

Mihumachers Tage sind vorbei. Ursprünglich wurde der deutsche Formel 1- (und damit auch Volks-) Held Michael Schumacher solchermassen im japanischen *Human Grand Prix - The Next Generation* verunglimpft. Auch Kameraden wie Dill (= Damon Hill) und Ervine (= Eddi Irvine) kamen nicht ungeschoren davon. Doch dann sprang das französische Softwarehaus Ubi Soft

hinterm Steuer. Ubi verspricht jetzt Authentizität „bis ins kleinste Detail. Die Fahrer müssen gegen Motorprobleme, Getriebschwierigkeiten und elektrische Defekte kämpfen.“ Wer seinen Wagen bis zum Auseinanderfallen fordert,



muß außerdem damit rechnen, das der das auch tut: Ein Boxenstop ist dann vielleicht die letzte Rettung. Achtet auch darauf, die richtigen Reifen für das jeweilige Wetter aufzuziehen.

Über vier Kameraeinstellungen hat man das Geschehen auf der Rennbahn immer voll im Blick. Hilfe aus der Boxengasse gibt es per Funk, während Ihr hauptsächlich darauf achten müßt, nicht im Kiesbett zu landen oder andere Wagen anzurempeln. Auf Sand (man ist ja



in die Bresche, erwarb eine teure FIA-Lizenz und programmierte frohen Mutes noch einmal kräftig an dem Urprodukt herum. Das Ergebnis heißt *F1 Pole Position* und ist ab Oktober im Handel.

Die Verbesserungen zeigen sich bei *F1* in den Statistiken, aber auch bei den Fahreigenschaften. Die Lizenz wurde für die FIA-Saison 1996 erworben. Dementsprechend könnt Ihr beim Fahren der 16 Strecken „historische“ Momente erleben: Wer in Wirklichkeit ausfiel, wird auch hier das Ziel nicht erreichen. Außer natürlich, Ihr sitzt selbst



hier nicht beim *Top Gear Rally*!) haben die Maschinen erst recht nichts verloren: Abkürzen ist kaum möglich, denn ohne Asphalt kommen die Boliden ins Schleudern.

Eine der wichtigsten Neuheiten bei *F1 Pole Position* ist die überarbeitete Steuerung. Man muß sich zwar immer noch einige Zeit damit beschäftigen, denn ohne Bremsen und ausgeklügeltes Lenken kommt man nicht als Sieger ins Ziel. Aber im Vergleich zum Original ist es doch besser geworden.

og



Paradigms nächster Streich: Aero Fighters Assault

Diese Bilder lassen auf den ersten Blick glauben, man sei in den guten alten *Aces High* (SNES)-Zeiten. Doch nein, es handelt sich um Paradigms zweiten N64-Streich: *Aero Fighters Assault*.

Das Projekt Blue ...

... ist der Menschheit letzte Hoffnung. Die multinationale Friedenstruppe „Aero Fighters“ muß sich einer Verbrecherorganisation stellen, die die antarktische Polarkappe sprengte. Die freigesetzten Wassermassen überfluteten die meisten Hafenstädte der Welt. Genau das war das Ziel der Organisation – jetzt startet sie einen Großangriff.

Paradigms *Aero Fighters Assault* ist eine Mischung aus Flugsimulator und Spielhallen-Ballerabenteuer. Flugzeuge aus Ost und West fliegen gemeinsam zur Rettung der Welt. F-14B Tomcats der USA lösen mit russischen SU-25, englisch/japanischen Lockheed Martin FS-X und

erschweren. Wahrzeichen (wie Tokyo Tower oder das Monument Valley) können bei totaler Bewegungsfreiheit überflogen werden. Über den Wolken und dem Blau des Pazifiks sollte man sich dann eine besondere Strategie einfallen lassen.

AFA: Das Interview

Auf der Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta stellten wir Paradigms Manager für Business Development Gary Brandy einige Fragen zu ihrem Spiel.

NFV: Dieses Spiel entstand für Video System in Kyoto (Japan). Griffen die Japaner in die Entwicklung ein?

Gary Brandy: AFA wird das Ergebnis einer Zusammenarbeit unserer Firmen sein. Video System stellte die Planung und die Entwürfe für Spielart und Gestaltung, wir führten die Programmierung und dreidimensionale Gestaltung aus.

Was ist der Unterschied in der Arbeit mit Nintendo und den Leuten bei Video System?

Paradigm ist es gewohnt, mit einer großen Zahl verschiedener Partner zu arbeiten – jeder davon hat seine eigene Art, Dinge zu tun. Nintendo und Video System haben unterschiedliche Ansätze, aber bei beiden ist es das Ziel, ein gutes Spiel zu schreiben.

Pilotwings 64 ist ein (meist) friedliches Spiel. Warum präsentiert sich AFA kriegerisch? Kehrt Paradigm zu den Wurzeln im Militärbereich zurück?

Paradigms Wurzeln liegen darin, die bestmögliche Qualität für realistische optische Simulationen zu bieten. Wir haben eine große Menge von Applications (hier etwa: Programmen), inklusive solche zur Simulation von Flugzeugen, dem Weltraum, dem Autofahren, maritimer Operationen, „immersive human factors testing“ und für die Unterhaltung. Darum ist es für uns logisch, Spiele zu entwickeln, die in diesen Bereich fal-

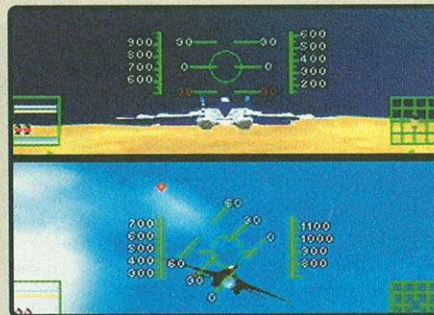


len. *Aero Fighters Assault* ist ein anderes Spiel als *Pilotwings*. Es ist ein Fantasie-Produkt, auf Action orientiert. Die Geschichte zeigt die Sondereinheit, wie sie die Welt vor einem bösen Imperator schützt.

Wie realistisch sind die Flugeigenschaften der Maschinen? Wie kommt man an Daten über den Eurofighter, der noch nicht in Serienproduktion ist?

Alle Flugzeuge in AFA basieren auf Modellen, die physikalisch richtig funktionieren. Dann haben wir die Flugzeug-Charakteristiken zum Spielverlauf passend verändert.

Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für AFA!



Wann kommt es heraus?

Paradigm entwickelt *Aero Fighters Assault* als Teil eines Vier-Spiele-Vertrags für Video System. Dazu gehören ein realistisches Formel-1 und eine weitere Flugsimulation, die als *Flights of the U. N.* in der Gerüchteküche herumgeistert. In den Staaten erscheint *Aero Fighters Assault* über McO'River. Ein deutscher Vertrieb ist nicht bekannt, dennoch soll eine PAL-Version zum Jahresende erscheinen. og

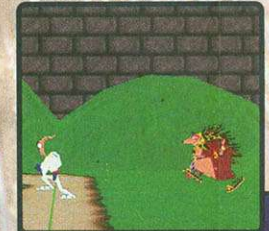


Earthworm Jim

Wie wir von der E³ in Atlanta (siehe NFV 8+9/97) berichteten, schreibt nicht Shiny sondern VIS (Schottland) die N64-Variante von *Earthworm Jim*. Erste Entwickler-Bilder dazu sind uns jetzt in die Hände gefallen. Jim ist auf der Suche nach seinen



sechs Gehirnen und muß dabei verschiedene Gefühlsregungen durchstehen. Beim Thema Angst geht es in ein Geisterhaus, Aggressionen werden auf Schlachtfeldern ausgelebt. Geplant ist *Earthworm Jim 64* für 1998. (Details: Siehe NFV 8+9/97, Heft im Heft.)



NBA In the Zone

Konamis Basketball-Simulation bietet Motion Capture mit über 300 Animationen. Die Spieler werden während der Partie müde, was sich auf die Leistung auswirkt. Bis zu vier Leute dürfen bei der N64-Version gleichzeitig ran, das Rumble Pak wird unterstützt. Natürlich gibt es Single Matches und ganze Meisterschaften. *NBA In the Zone '98* ist für Anfang 1998 geplant.

dem Eurofighter 2000 gemeinsam den Storymodus. Wem das nicht reicht, der darf im Death Match-Modus gegen einen Mitspieler antreten. Tiefflieger streifen mit ihren Flügeln über die Baumwipfel, während oben Luftlöcher die Navigation

dem Eurofighter 2000 gemeinsam den Storymodus. Wem das nicht reicht, der darf im Death Match-Modus gegen einen Mitspieler antreten. Tiefflieger streifen mit ihren Flügeln über die Baumwipfel, während oben Luftlöcher die Navigation

* Man kann sich darunter ein Programm vorstellen, daß die Wirkung von ungewöhnlichen Situationen auf den menschlichen Körper und seine Leistungsfähigkeit simuliert.

Body Harvest

„Die Körperfresser kommen“ ist der Titel eines klassischen Sci-Fi-Films. DMA Design (*Lemmings* SNES) arbeitet an einem ähnlichen Konzept für das N64: *Body Harvest*. Darin fallen Insek-



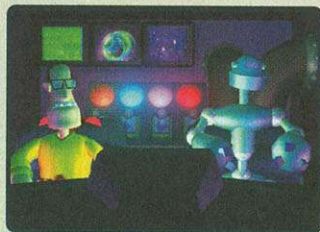
toiden über die Erde her, um die Menschheit „zu ernsten“. Mit der richtigen Strategie und zahlreichen Fahrzeugen ausgestattet müßt Ihr ihnen Einhalt gewähren. *BH* hat die Nintendo-Prüfung überstanden; DMA hofft auf ein Erscheinen zu Weihnachten.



Lautlos im Weltall

DMA entwickelte vor einigen Jahren *Lemmings*, noch heute eines der beliebtesten Videospiele überhaupt. Jetzt kehrt die schottische Firma zurück, um ein Projekt mit vergleichbarer Knobel-Qualität vorzustellen: *Silicon Valley*.

Gegen Mittag im Jahr 3741 tauchte die Raumstation *Silicon Valley* nach langer Abwesenheit einfach so wieder im Sonnensystem auf. Äußerlich scheinbar intakt, war es unmöglich, Kontakt mit den Bewohnern aufzunehmen. Das große Rätseln begann: War an Bord überhaupt noch jemand am Leben? Und wenn ja, wer? Nach einem guten



Frühstück machte sich eine Gruppe von Space Marines zu einem Picknick auf der Raumstation auf. Sie schickten noch ein paar Fotos davon ... Und dann waren sie verschwunden. Die Rettungstruppe von der Vacuum Patrol war immerhin noch in der Lage, eine kryptische Botschaft zu senden: „Hey ...“

Wer sich jetzt an die Bücher von Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis“) erinnert fühlt, liegt richtig. DMA setzt auf britischen Monty-Python-Humor, abge-

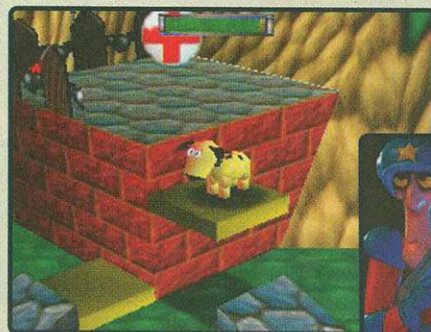


SV-Entwickler, die nach diesem Produkt wohl kein N64 mehr brauchen, um Lamborghini zu fahren.

fahrene Grafiken im „Edgar & Wallace“-Stil und ein ausgeklügeltes Spielprinzip à la *Lemmings*. Heraus kommen dabei die Abenteuer von Evo und Dan Danger, erzählt im N64-Spiel *Silicon Valley*.

Sein Name ist Programm: Dan Danger!

Da schon die Verpflegungsspesen für eine weitere Rettungsaktion zu hoch wären, entschloß sich die Präsidentin der Vereinten Nationen, Söldner anzuheuern: Dan Danger und seinen Roboter Evo, mietbare Helden. Während sein Besitzer Dan



gerade einmal bis drei zählen kann, ist wenigstens sein Roboter ein Genie. Das einzige Problem dabei: Er hat immer recht.

Doch schon das Betreten der Raumstation machte Probleme: Evo wurde von Nanobots (Robotern in Tiergestalt) überfallen und sein Gehäuse unbrauchbar gemacht. Nur das Notfallprogramm rettete seine Erinnerung und sein Wissen in einem Blackbox-Chip. In diesem Augenblick stürzt Ihr Euch ins Abenteuer.

Um das Spiel zu schaffen, muß man den äußeren Ring von *Silicon Valley* erforschen. Dabei sind die Rätsel in der korrekten Reihenfolge zu lösen. DMA will nicht unfair werden: „Es gibt



immer eine Lösung und man findet sich nie in einer Sackgasse wieder“. Kompletter Energie-Verlust transportiert den Spieler an den zuletzt erreichten Speicherpunkt zurück. Jeder Teil des Abenteurers endet damit, daß Ihr



neue Informationen über die Raumstation bekommt. Das können verstümmelte Botschaften von Wissenschaftlern sein, die vor Hunderten von Jahren auf *Silicon Valley* tätig waren. Manchmal bietet der Computer über zerstört geglaubte Videokameras o. ä. Zugriff auf Informationen darüber, was demnächst zu tun ist. Die Umgebung ist vertraut, aber auf ihre eigene, surreale* Art. Die Nanobots genannten Roboter stellen bekannte Tiere von der Erde dar, die aber „biomecha-

* Kunstform, die das traumhaft-unbewußte Empfinden darstellen will.



nisch" aufgepeppt sind. Es gibt z. B. Hunde-Kampfflieger („Dog Fighters“), Eisbär-Panzer, Hyänen-Dreiräder ...



Mistet den Saustall aus!

Zur Lösung einer Aufgabe braucht Ihr einen bestimmten Nanobot oder müßt zwischen verschiedenen



wechseln. Jedes der Robot-Lebewesen hat seine eigene Fähigkeit, Geschwindigkeit und Stärke. Im Lauf der Zeit haben sich die Robot-Tiere auf *Silicon Valley* selbst weiterentwickelt. Selbst wenn sie äußerlich noch bekannt erscheinen, hat sich ihre Verhaltensweise vielleicht verändert. Nichts ist so, wie man es erwartet ... 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.“ Unterwegs können Extras eingesammelt werden, die später eingesetzt werden müssen.

Technische Aspekte

DMA will immer die Balance zwischen dem Humor von Kindern und Erwachsenen halten, um beiden ein interessantes Spiel zu bieten. Dabei werden Action-reiche Sequenzen (wie Wettrennen und gefährliche Kletterpartien) sowie anspruchsvolle Rätsel (anspruchsvoller als im Kasten beschrieben) geboten.

Die Charaktere sind dreidimensionale Polygon-Modelle. Sie wurden so lebensecht wie möglich programmiert. Die intelligente Kamera sorgt dafür, daß die derzeitige Hauptfigur nie aus der Bildmitte verschwindet.

Wasser marsch!

Wasser ist ein wichtiges Thema in diesem Spiel. Ihr trefft echte Widerstandskräfte, wie sie aus der Natur bekannt sind. Und das Wasser wirkt sich auf die Umgebung aus: Es bietet Erosion und Sediment-Ablagerung, friert und schmilzt, schafft Inseln und Landzungen und läßt unter den richtigen Bedingungen sogar Treibsand entstehen. Wenn Ihr irgendwo einen See ablaßt, braucht der Boden Zeit zum Trocknen. Erosion kann bislang versteckte Gegenstände und Wege freilegen. Es gibt komplette Ozean-Level, in denen Ihr als Meeresbewohner Aufgaben lösen und Eure derzeitige Gestalt gut kennen müßt. „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 Benzie.



Bei Philip J. Farmers „Flußwelt“-Zyklus und „Rendez-vous mit 31/439“ von Arthur C. Clarke holt sich DMA Ideen für eine eigene „Welt der 1.000 Ebenen“ (P. J. Farmer).

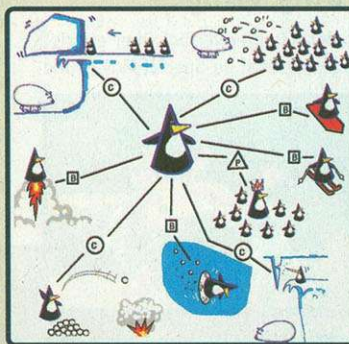
Level 1: So geht's!

Sehen wir uns das Spielprinzip anhand des auf der Electronic Entertainment Expo (E³, Bericht im letzten Heft) bereits spielbaren Levels genau an. Ihr steht in einer Eiswelt, die von Pinguinen, Huskies und Eisbären bewohnt ist.

Die Huskies jagen die Pinguine, und damit ist die Aufgabe in diesem Level schon klar: Ihr müßt den friedlichen Frackträgern helfen. Dazu sucht sich Evo einen toten Vogel und übernimmt dessen Körper. Jetzt nimmt er Kontakt zu den Pinguinen auf. Er erfährt, daß deren König in der Burg der Huskies gefangen gehalten wird. Eine Gruppe besonders Mutiger will eine Befreiungsaktion starten, aber dazu braucht es drei Paßwörter, um die Zugbrücke senken zu können.

Das erste Paßwort bekommt Ihr, wenn mit dem vorsichtigen Pinguin aus der Gruppe dort spricht, wo ihn die „Huskies nicht sehen können“. Für Nummer zwei müßt Ihr das Labyrinth mit den Eisklumpen versperren und somit dem ängstlichen Pinguin den Weg abschneiden. Das dritte Codewort gibt es bei dem Pinguin auf der Eismauer. Wenn Ihr alle drei beisammen habt, öffnet sich das Tor.

Doch damit ist das Problem nicht gelöst: Innen patrouillieren weitere Huskies, und die sind gefährlich. Nur in Eurem Chip-Gewand tun sie Euch nichts. Sucht einen Eisbären, den Ihr übernehmen könnt und vertreibt sie. Jetzt müßt Ihr nur noch zum Ziel.



Zelda 64

Nintendo bereitet neue spannende Abenteuer in Hyrule vor. Leider gibt es derzeit kaum Neues von *Zelda 64* zu zeigen. Das Spiel soll im April '98 in Japan erscheinen und kurz darauf komplett in Deutsch herauskommen. Auf Nintendos Hausmesse Shoshinkai (in Chiba bei Tokio) im November werden wir mehr über das Modul- und 64DD-RPG *Legend of Zelda 64* erfahren.



Ultra Soccer

Man kann nicht sagen, Programmierer ließen sich nicht beeindrucken. Die Leute bei Probe jedenfalls warfen die komplette bislang geleistete Arbeit an *Ultra Soccer* über den Haufen, nachdem sie erstmals *International Superstar Soccer 64* spielten. Schließlich will man ja etwas besseres schaffen. Das Spiel ist derzeit nicht mit einer Lizenz ausgestattet und bietet somit (wie *ISS 64*) weder berühmte Spieler noch bekannte Stadien. Dafür wird erstmals das Rumble Pak benutzt, welches sich meldet, wenn man den Ball verloren hat.

Probes 4-Spieler-Modul ist für Anfang 1998 geplant und wird dann von Acclaim vertrieben.

Top Gear Rally

Mitsui hat den Zuschlag erhalten, um Kemcos Rallye-Spiel vor Weihnachten herauszubringen. TPG enthält einen Championship-Modus, in dem man vier Strecken pro Saison gewinnen sollte. Für jeden Gewinn soll man Zugriff auf einen neuen Wagen erhalten. Im Arcade-



Modus spielt man gegen einen menschlichen oder den Computer-Gegner in Rennen mit je vier Runden. Die Kurse müssen dazu erst im Championship „erfahren“ werden. Time Attack bringt den bekannten Geisterfahrer aufs Parkett, während im Übungsmodus frei Schnauze gefahren werden darf. *Top Gear Rally* erscheint – wenn alles nach Mitsuis Wünschen geht – im November.



ClayFighter 63 1/3 – kurze Einblicke!

Kurz vor Redaktionsschluß besuchte uns Stefan Luludes, seines Zeichens Pressesprecher von Acclaim. Im Gepäck hatte er nicht nur *Extreme G* und *NFL Quarterback Club '98* (beide stellen wir im nächsten Heft ausführlich vor), sondern auch *ClayFighter 63 1/3*. Dabei handelte es sich um eine frühe, aber die neueste Version des Knetmännchen-Prüglers. Sie ist zu ca. 60% fertiggestellt.

Was funktioniert schon?

Einige Charaktere fehlen noch, an der Animation wird noch herumgebastelt und die Level sind noch nicht ganz fertig designed. Außerdem fehlen viele Special-Moves der einzelnen Kämpfer. Die Rumble Pak-Unterstützung muß auch noch programmiert und eingesetzt werden. Und trotzdem hinterließ *ClayFighter 63 1/3* schon einen sehr guten Eindruck davon, wie das wohl satirischste Kampfsportspiel auf dem Nintendo 64 aussehen wird.

Es gibt zwölf witzige Charaktere, die sofort zur Auswahl stehen (die geheimen nicht mitgerechnet). Darin sind nicht nur alte *ClayFighter*-Hasen wie der Blob und Bad Mr. Frosty, sondern zusätzlich Neulinge wie Sumo Santa oder Voodoo Witch Doctor vertreten. Es wurden auch zwei Maskottchen von Interplay dazuprogrammiert: *Boogerman* und *Earthworm Jim*!

Lustig, lustig ...

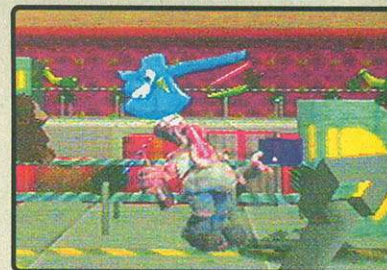
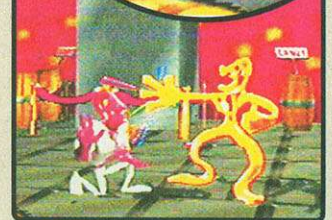
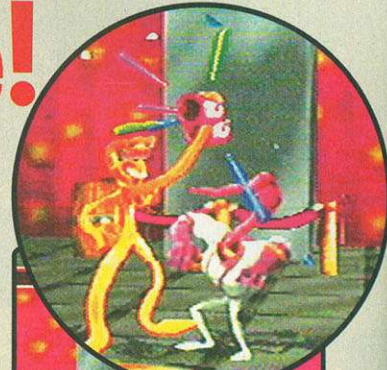
Jeder Kämpfer verfügt über ein riesiges Arsenal an Special Moves und

Combos, die hauptsächlich dazu dienen, andere Kampfsportspiele (wie *Street Fighter* oder *Killer Instinct Gold*) zu parodieren. Fatalities werdet Ihr in diesem Modul vergeblich suchen. Dafür gibt es die Claytalities: Mit diesen könnt Ihr z. B. Eure Gegner in willenslose Disco-Tänzer verwandeln (das nennt sich „Funkality“).

Der eigentliche Kampf spielt sich auf einer riesigen, schön animierten 3D-Arena statt. Das Mobiliar ist nur begrenzt einsetzbar. Dafür habt Ihr die Möglichkeit, wenn es im Kampf heiß hergeht, Euren Gegner auch zu anderen Nebenschauplätzen zu prügeln (<indiziert> läßt grüssen!). So kann es durchaus sein, daß, wenn Ihr Euren Gegner durch eine Fensterscheibe stoßt, die Auseinandersetzung ausserhalb des Hauses weitergeht. Eine Arena besteht aus mindestens drei Teilen. Ihr könnt sowohl auf einen höhergelegenen Teil davon gelangen, als auch Gegner eine Plattform hinunterschubsen. Dann geht es halt unten weiter!

Grafische Besonderheiten

Natürlich schöpfen die Programmierer von *ClayFighter 63 1/3* die grafischen Fähigkeiten des Nintendo 64 voll aus. Die 17 dreidimensionalen Hintergründe, auf denen man sich in jeder Richtung bewegen kann, sind mit zahlreichen Lichteffekten und Nebelschwarten gespickt. Besonders bekommt man dies bei der Animation des Wassers zu sehen. Hier machte man sich eindeutig den Effekt zu Nutze, der schon *Wa-*



ve *Race 64* seinen berühmten Touch gab. Und dank der Drahtgitterkonstruktion der Hintergründe kann sich die Kamera überall hin bewegen, ohne daß die Grafik an Qualität verliert. Wir sind auf alle Fälle auf das fertige Modul gespannt, das leider noch ein bißchen auf sich warten läßt: *ClayFighter 63 1/3* soll im Ende Oktober erscheinen. jvn



Struggle Hard



Ein harter Kampf erwartet Euch bei Imagineers *Struggle Hard*. Ziel ist es nicht nur, dem Gegner alle Energiepunkte abzuziehen, sondern auch nach Punkten zu siegen. Dabei gibt es eine logische Wertung: Wer seinen Gegner von der Kampfplattform schubst, bekommt nur einen Punkt. Wer ihn durch einen klaren k. o. besiegen kann, bekommt ganze zwei Punkte. Wenn Ihr es jedoch schafft, einen Finishing-Move zu vollziehen, gibt es dafür ganze drei Punkte. Insgesamt müßt Ihr in einem Match fünf Punkte schaffen, sonst fliegt Ihr aus dem Turnier und müßt noch einmal von vorne anfangen. Imagineer sucht nach einem Vertrieb, der das Spiel Anfang 1998 herausbringt.



NFV-ABONNENTEN VERDIENEN MEHR!

FUNASTISCHE PRÄMIEN

... halten wir für Euch bereit! Wer einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision wirbt, kann aus diesen 4 Spitzen-Titeln seinen Favoriten auswählen. Und Ihr spart pro Ausgabe fast 15% gegenüber dem Ladenpreis!



4

Toshinden
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 35,-

3

Hugo
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 40,-

2

King of Fighters
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 35,-

1

Turok - Dinosaur Hunter
(N64) von Acclaim
Zuzahlung DM 125,-

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. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

NFV 34

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

JA! Ich bin der neue Abonnent und abonniere die NFV für mindestens 6 Ausgaben frei Haus zum Inlandspreis von DM 35,- oder Auslandspreis DM 45,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:
(Hinweis: Werbungen aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BIZ

Geldinstitut

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):

Das Abonnement wird Ihnen innerhalb von 10 Tagen geliefert.

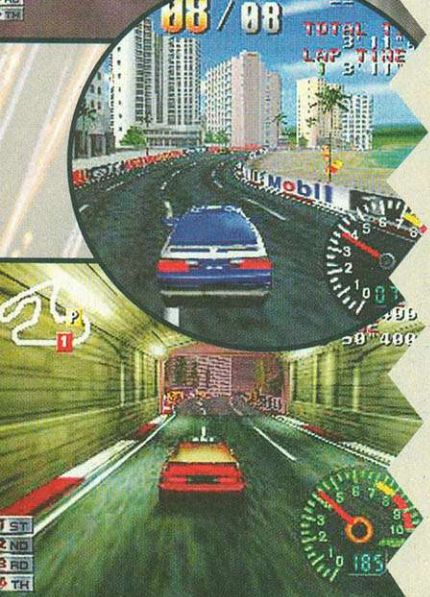
Die Prämie erhalte ich, sobald das Abo bezahlt ist. Die Zuzahlung wird per Nachnahme erhoben.

Rev Limit

In Heft 4+5/97 führten wir ein Interview mit Seta, in dem die Programmierer über ihre Pläne mit *Rev Limit* berichteten. Kurz darauf sollte das Spiel in Japan er-



scheinen. Nun, das Interview entstand im November 1996, und bis heute ist *Rev Limit* nicht auf dem Markt. Mehrfach umprogrammiert, soll das Produkt im Winter im Lande des Sushi erscheinen ... Mal sehen! Das Autorennspiel wird 16 Rennwagen bieten, die realistischen physikalischen Bedingungen unterworfen sind. Jahreszeiten, Wetter und Tageszeit können eingestellt werden. *Rev Limit* wird drei Spielvarianten bieten.



Angriffsziel Erde: Die Anime-Saga Robotech

Der Weltraum, unendliche Weiten. Die werden jetzt noch ein wenig unendlicher! Game-Tek schickt Euch in den Krieg mit den kristallinen Eboliar, einer neuen Rasse im beliebten *Robotech*-Universum.

Worum geht es?

Einst war Kyle ein Kampfpilot der RDF (Robotech Defence Force, etwa Robotech Verteidigungseinheiten). Doch dann flug er zur falschen Zeit



zum falschen Ort! Durch seine Schuld wurde eine ganze zivile Zentraedi-Kolonie ausgelöscht und Kyle unehrenhaft aus der RDF entlassen. Nun hält er sich als Nachrichtenspieler für Monument City Broadcasting (MBS) über Wasser.

Doch dann kommt seine Chance in Gestalt von GameTeks N64-Spiel *Robotech: Crystal Dreams*. Die Geschichte beginnt damit, daß Kyle eine Schlacht zwischen der SDF-3 (Super Dimension Fortress 3, etwa „riesengroße Festung 3“) und Zentraedi-Schiffen für die MBS filmt. Er greift in den Kampf ein, schlägt



sich tapfer und bekommt zur Belohnung wieder Zugang zu den Rüstungsanlagen der RDF.

Das Robotech-Universum

R:CD ist nicht einfach eine Weltraum-Ballersimulation. Das Spielkonzept ist dreigeteilt. Zum einen kann man in einem Tutorial-Modus den Umgang mit Waffen und Fluggerät lernen und in einem Dead Match-Modus gegen einen oder drei weitere Freunde antreten. Dann gibt es noch die Hauptsache, den Story-Modus. Er führt durch eine Unzahl von Missionen. Chefentwickler Doug Lanford: „Während des Spiels muß man seinen



Max Sterling als Reißzeichnung und *R:CD*-Spielfigur

Ruf wiederherstellen und den Weg zurück in die Reihen der RDF finden. Die ganze Welt ist dynamisch. Du fliegst, wohin Du willst, und die Schlachten finden um Dich herum statt. Viele davon laufen gleichzeitig ab – man muß entscheiden, ob man an einer (anderen) teilnimmt oder bleibt, wo man gerade ist.“



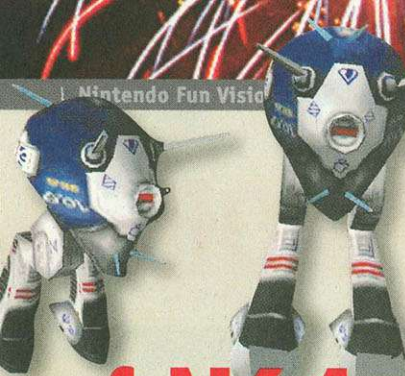
Ein Veritech à la *Kampfsterne Galactica* auf der Startrampe.



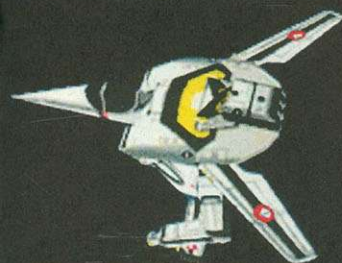
„Anders als bei den bisherigen Cartoons haben die Zentraedi einen neuen Verbündeten; große, kristalline Aliens (Eboliar genannt). Ausserdem gibt es eine Liebesgeschichte und all die Dinge, die man von



Robotech erwartet“, so Lanford. Die Geschichte ist in Phasen aufgeteilt, in denen immer mehr Informationen über die Eboliar und bessere Ausrüstungen verfügbar werden. Zur Lösung ist es wichtig, sich unter den (berühmten Film-) Charakteren (wieder) Freunde und Vertraute zu schaffen. Die Figuren agieren miteinander, besuchen

[illegible]

Kranke in der Ambulanz und geben sich Tips. „Wir haben ungefähr 20 Minuten gesprochen (englische) Dialoge im Spiel.“ Regelmäßig müssen die Veritech-Raumschiffe Sauerstoff und (teure) Munition aufnehmen. Fehlt Kyle Schlaf, kann es passieren, daß er mit-



Das Nintendo 64 bekommt unerwartete Unterstützung: Crystal Dynamics führte den Gecko *Gex* auf der 3D0 und PSX zum Erfolg. Die Fortsetzung *Enter the Gecko* soll 1998 auch für N64 erscheinen. Midway vertreibt das Spiel in den USA (und damit GTI in Deutschland). *Gex* soll im Vergleich zur PSX-Version neue Level und exklusive Fähigkeiten bieten. Mehr Informationen liegen leider nicht vor.



Ken Griffey

Sowohl Hudson Soft als auch Nintendo of America (NOA) arbeiten an wirklichkeitsgetreuen Baseball-Simulationen ohne große Deutschland-Chancen. In NOAs Fall ist das Produkt fast fertig: *Major League Baseball Featuring Ken Griffey*. Es bietet 30 Stadien, alle aktuellen Spieler sowie vier Spielmodi. Im Home Run Derby können sogar vier Leute gleichzeitig ran. „Die Spieler werden das für die beste Baseballsimulation aller Zeiten halten. Man kann es einfach nicht lebensechter machen“, so Peter Main von NOA.



Namco lizenziert

Namco hat eine Lizenz zum Entwickeln von Nintendo 64-Spielen erworben. Das erste Produkt soll nur in Japan erscheinen und *Famistar 64* heißen. Es ist ein Baseballspiel mit Figuren auf Polygonbasis. Das Speichern auf einem Controller Pak soll nur nach einem abgeschlossenen Spiel möglich sein. Über Namcos weitere N64-Projekte wurde noch nichts bekannt.



Deutschland-Exklusiv angespielt!

Glaukt man der letzten Fun Wissen-Umfrage, sind Rollenspiele (RPGs) Euer absolutes Lieblingsgenre. Nun kommt die gute Nachricht! Das verzweifelte Warten auf ein N64-RPG hat kurz nach Weihnachten ein Ende: Dann erscheint *Imagineers Quest 64*. Fun Vision durfte als erstes deutsches Magazin schon einmal in eine Vorabversion reinspielen.

Das finstere Mittelalter

Die Welt von *Quest 64* präsentiert sich landschaftsmäßig im europäisch-mittelalterlichen Stil des zwölften bis vierzehnten Jahrhunderts: Steinhäuser mit Ziegeln, rau-



Ein Blick auf das Königsschloß.

chenden Kaminen, in edlen Gewändern gekleidete Menschen. Es gibt Shops, Gasthäuser, Tavernen, Köhlerhütten mit Natursteinkellern, eine Kathedrale und stolze Burgen. Die Umgebung auf der Insel Seltland ist in drei Länder unterteilt (Velagoon, Anglus und Stonia) und riesig groß: Nach mehreren Stunden Umherwandern entdeckten wir immer noch neue Areale, die wir bislang nicht gesehen hatten.

Die Wanderung des Helden Shanjaque führte uns durch Grasland in einen finsternen Wald. In dessen

Mitte liegt ein kleiner See, durch den man in eine Kristallhöhle gelangt. Durch schier unendliche, tropfsteinbewachsene Gänge gelangt man in eine riesige Höhle mit einem Labyrinth. Stege ragen dort aus einer hellblauen Flüssigkeit (das wird im Spiel kein Wasser sein), über die man zu einem zweiten Ausgang kommt. Durch einen weiteren ewig langen Gang erreicht man ein kleines Tal mit einer einsamen Berghütte ... Und *Quest 64* bietet mehrere Überraschungen dieser Art!



Der Felszauber plättet die blauen Krokodile in kürzester Zeit.

Die reine Magie!

Shanjaque, der Held des Spiels, beherrscht die übernatürlichen Fähigkeiten der „Spirits“ aus den vier Kategorien Wasser, Wind, Feuer und Erde. Kommt ihm ein Gegner zu nahe, kann er auch mit seinem Wanderstab zuschlagen. Das bringt nicht viele Trefferpunkte, aber besser als nichts. Ist der Gegner be-



Europäisches Mittelalter? Das Monster sieht eher aus wie ein japanischer Kappa (Wassergeist)!



Auch ohne Gastwirt lädt das Innere der Wirtschaft zum Verweilen ein.

siegt, scheint dessen Seele in Shanjaque aufzugehen. Außerdem werden noch ein Mädchen und ein Pirat anwählbar sein.

Zusätzlich gibt es in *Quest* drei Sorten von „Evils“. In der Zeit der Erprobung der Geisterbeschwörung kam es zu tragischen Unfällen, aus-



Die Froschritter könnten doch als -könige durchgehen, oder?



Bis zu fünf Gegner stürmten in der Vorabversion gleichzeitig auf uns ein.

arung für N64: Quest 64

denen sie entstanden. Die „Evils“ laben sich an den Todsünden der Menschen und können sogar Monster erschaffen. Das Gegneraufkommen ist dementsprechend *Lufia*-mäßig hoch: Alle paar Schritte tauchen gräßlich-schöne Gestalten



Klassische RPG-Arbeit: Informationen bei Einheimischen sammeln.

auf. Hier allerdings ist weniger vom europäischen Mittelalter zu spüren. Wer die Riesenmotte *Mothra* aus alten *Godzilla*-Filmen kennt, wird sich bei einigen Raupen an diese erinnern fühlen. Blaue Krokodile tauchen ebenso auf wie Schildkröten-ähnliche „Kappas“, langzahnige Hasen und – hier wird's europäisch! – Wölfe.

Das große Abenteuer

Noch ist nicht bekannt, welcher der drei Vertriebe den Zuschlag bekommt, die sich um diesen 96 Megabit-Titel streiten. Imaginieren Sie sich, das Spiel kurz nach Weihnachten in die Läden zu bringen – komplett in Deutsch! Sollten die Japaner es wirklich schaffen, vor Nintendo (*Zelda 64*) dieses Rollenspiel nach Deutschland zu bringen, wird es mit Sicherheit die Charts stürmen. og



Die Menüs sind einfach zu verstehen und zu bedienen.



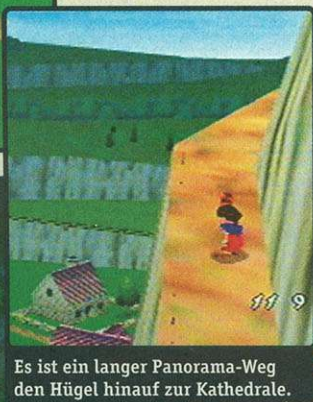
Im Wald da sind die Räuber – bislang aber nur der Eingang zur Kristallhöhle (Bildmitte über Held).



Hut ab zum Gebet: Welche Abenteuer erwarten uns in der Kapelle?



Das Laubdach ist so dicht, daß es im Wald etwas dunkler ist als im Tal.



Es ist ein langer Panorama-Weg den Hügel hinauf zur Kathedrale.



Ideal zum Heiraten: Die Kathedrale auf dem Dorfhügel.



Shanjaque in den Kristallhöhlen unter einem Waldsee.

Quest 64 – Die Geschichte

Vor 50 Jahren ließ der böse „Black Spirits Handler“ (etwa: „Dunkler Geisterbeschwörer“) Larva die „Evils“ (böse Kräfte) frei. Der darauf folgende Krieg zwischen Gut und Böse währte lange. Erst als der Zeek-Kristall erschien und drei Helden mit magischen Schwertern austattete, gewann das Gute die Überhand. Doch Larva entkam, und jetzt müßt Ihr Euch in der Gestalt von Shanjaque und seinen Freunden dem Bösen stellen.

Duke Nukem 64

Laut GT Interactives soll *Duke Nukem 64* Anfang 1998 in Europa verfügbar sein.

Die Monster wurden seit der indizierten PC-Version komplett neu aufgearbeitet, so daß sie aus jeder Perspektive lebensecht erscheinen. „Sie sind noch zweidimensional, aber sie sehen nicht wie ausgeschnitten aus, wenn man sie von oben oder von der Seite aus betrachtet“, so Dan Hamett (GTI USA). Es wird eine spezielle Option geben, mit der Ihr zwischen dem Rumble und Controller Pak wechseln könnt, um in den Genuß des Rüttelns und der Speicherung zu kommen. Im 4-



Spieler-Modus werden Monstersprites benutzt, um so mehr Gestalten gleichzeitig auf den Bildschirm zu bekommen. Ausnahme: „Der Endboss im Stadion-Level wird aus Polygonen bestehen.“ Zusätzlich gibt es einen 2-Spieler-Team-Modus. „Der Bildschirm wird horizontal geteilt sein.“ So könnt Ihr Heckenschützen leichter finden. Wie will GTI eine Indizierung verhindern? „Es gibt keine Nacktheit, keine religiösen Anspielungen, kein Geflüche und keinen Mord an Frauen oder Hunden. In *Duke Nukem 64* wird man mit den »Babes« sprechen können (...) und sie befreien. Das Spiel merkt sich, wieviele befreit sind. Das sorgt auch für mehr Spaß beim wiederholten Durchspielen, weil einige der »Babes« gut versteckt sind.“ Das Modul wird 64 Megabit haben.



J-League 11 Beat

Ob Hudsons Fußballspiel nach Europa kommt, ist bislang noch nicht bekannt. Die Mannschaften der japanischen Liga treten gegeneinander oder gegen internationale (Brasilien, Holland, Deutschland ...) Teams an. Hudson verspricht eine kinderleichte Steuerung für *J-League Eleven Beat 1997*. Die Kamera soll so eingestellt sein, daß der Angriff immer „nach oben“ verläuft. Die Spieler sind Karikaturen der japanischen Art.



Wahres Wort

Shigeru Miyamoto (Erfinder von Super Mario) sagte: „Ich ermutige 3rd-Party-Firmen dazu, einfache Spiele zu entwickeln. Aber ich habe nie gesagt, daß sie mehr Mah Jongg-Module machen sollen.“

Hybrid Heaven

„... ist ein Action-RPG, das in der nahen Zukunft stattfindet. Der Charakter wird sich wie in traditionellen Rollenspielen entwickeln, und die Kämpfe finden in Echtzeit statt. Aber es wird auch einige Neuerungen geben. Z. B. kann man die Aufmerksamkeit von jemandem erwecken, indem man etwas wirft (das dann ein Geräusch macht). Wir wollen ein Spiel machen, anders als alle, die man bisher gesehen hat. Wir planen das Produkt für eine Serie.“ Das sagen Konamis Entwickler Kuniaki Kunoshita und Katsuya Nagae. *Hybrid Heaven* soll 1998 erscheinen und ist derzeit für ein Modul in Vorbereitung. Eine 64DD-Version ist aber denkbar. „Wir haben auch noch ein oder zwei weitere Projekte in Arbeit, die andere Dinge machen, die Konami bisher nicht tun konnte.“

Lamborghini 64

Auf der Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta hatten wir die Gelegenheit, Rob Stevens von Titus zu einem Interview zu überreden. Der Engländer aus Frankreich hat einiges zu sagen, wie wir feststellen konnten. Hören wir doch einmal zu, was er über sein *Lamborghini 64* und die Zukunft zu berichten hat!



NFV: Herr Stevens, Sie haben für Titus an SNES-Spielen wie *Prehistoric Man* gearbeitet. Abgesehen von der Arbeit mit 3-D-Grafik und der Verwendung von Silicon Graphics-Rechnern – was ist der Hauptunterschied zwischen dem SNES und N64?

RS: Für mich persönlich ist es eine große Sache, statt in Maschinen-Code in C zu programmieren. Die N64-Entwicklerbibliotheken basie-

ren auf 2-D-Karten für einen SNES-Titel. Dazu kommt – wegen Nintendos Marketing-Strategie – daß die Leute jetzt viel mehr von Spielen für das N64 erwarten. Allein einen Geheimgang einzubauen kann fast so anspruchsvoll sein wie ein neues Level zu kreieren, weil es da jede Menge spezieller Programmierungen nur für diese Passage benötigt. Man kann sagen, daß es mindestens 20 % mehr Zeit braucht, ein N64-Spiel zu entwickeln – aber es kann auch länger dauern.

Lamborghini 64 zu fahren ist mit Sicherheit schwieriger als Mario Kart 64. Hinter dem Steuer zu sitzen erscheint uns aber auch noch schwieriger, als es bei MRC (Seite 68) ist. Arbeiten Sie noch daran?

Wir wollen, daß die Leute *Lamborghini* spielen, auch wenn sie alle Strecken gesehen, sich eingepreßt und alle Geheimnisse gefunden haben. Es gibt eine beschränkte Menge an Daten, die man in einem Mo-

dul unterbringen kann und am Ende haben die Leute alles gesehen. Was also übrig bleibt ist die Spielkontrolle. Ist die aber einfach zu erlernen, worin liegt dann die Herausforderung, das Produkt noch einmal zu spielen? Im *L64* habe ich mich für ein Physik-System entschieden, das eine Menge an Spasielementen bietet. Man kann seinen Treibstoff aufbrauchen, Stunt-mäßig drehen und schlittern, kontrolliert abdriften ... All diese Dinge, die man mit einem Sportwagen im Wert von einer halben Million Dollar machen will. Nicht jeder kann das von Anfang an.

Greift man das Beispiel *MRC* auf, findet man darin wenige Ecken, bei



ren alle auf C. Der (wohl) größte Unterschied ist die Menge an Möglichkeiten, die wir nun haben. Der Bildschirm stellt lebensechte Farben dar (...), im Gegensatz zum SNES und seinen 16 Paletten mit je 16 Farben (= 256 Farben gleichzeitig). Dazu kann der Grafik-Prozessor des N64 noch ziemlich erstaunliche Dinge. Die Art, auf der die Grafik-Pipeline funktioniert, bietet sprichwörtlich Tausende von kleinen Kniffen und Tricks, die entdeckt werden wollen.

Wieviel länger benötigt man für ein N64- als für ein SNES-Modul, wenn man weiß, was man tun muß?

Jetzt haben wir eine kleine Sammlung von eigenen Tools aufgebaut, so sollten die Entwicklungszeiten sehr viel kürzer werden als für *L64*. Aber in Bezug auf das 3-D braucht das Anbringen von Texturen auf einer Szene wesentlich mehr Zeit; viel mehr als das



denen das Auto das Lenken verweigert, wenn man zu schnell hineinfährt, zu schlittern beginnt und am Ende an die Mauer donnert. Einige Leute können behaupten, das sei leichter zu steuern. Bei *Lamborghini* kann man in der selben Situation auf die Bremse treten, um so das Gewicht auf die Vorderräder zu verlagern, damit das Hinterteil herumschwingt. Dann steuert man aus und benutzt die Hinterräder, um sich um die Ecke und somit zurück auf Kurs „drücken“ zu lassen. Wer solche



Dinge ausprobiert, kann eine Idee von dem Adrenalin-Stoß bekommen, den professionelle Rennfahrer haben. Aber auch das ist nicht einfach zu machen und es braucht eine Steuerung, die besser „reagiert“ als in anderen Rennspielen.

Wird es wie bei Lamborghini American Challenge (SNES) einen Turbo geben, der für kurze Zeit für höhere Geschwindigkeit sorgt?



Kommen einem – wie in dieser Version – Fahrzeuge entgegen?

Wir haben über Power Ups nachgedacht, aber es macht die Schöpfung eines ausgeglichenen Spiels sehr schwierig. Was ist, wenn ein Fahrer mehr Power Ups bekommt als (die) andere(n)? Wird er dauernd gewinnen? Ich sage nicht, daß es keine Lösung geben kann; das würde nur

eine Menge Zeit in Anspruch nehmen. Wir würden dieses Spiel gerne noch in diesem Jahr herausbringen. Die entgegenkommenden Wagen müßten die ganze Zeit irgendwo auf der Strecke sein, weil L64 auf Rundkursen basiert. Leider mußten sie geopfert werden, um das Spiel auf einer brauchbaren Frame-Rate (30 Bilder



pro Sekunde bei der NTSC-Version) zu halten.

Eine der interessantesten Sachen beim Lamborghini scheinen die Lichteffekte zu sein: Schatten, eine blendende Sonne ... All das ist so lebensecht bisher selten auf dem N64. Wie haben Sie das gemacht?

Ich möchte ja gerne sagen, daß es dabei um unglaubliche Programmierkünste und atemberaubendes Talent ging – aber ich muß zugeben, daß das N64 die meiste Arbeit dabei macht. Das Himmelsbild, das hinter dem 3-D-Dekor zu sehen

ist, ist in der 3-D-Welt fest angebracht. Wenn man also nach Norden fährt, sieht man immer das gleiche Stück Himmel. Den Linseneffekt verdankt man der Fähigkeit des N64, Transparenz zu zeigen.

Ist das Spiel 64DD-kompatibel?

Wir hatten darauf gehofft, etwas 64DD-Unterstützung einzubauen, aber wir haben immer noch keine

Dokumentation von Nintendo bekommen. Verabschieden wir uns also von den Extra-Strecken ...

Wie verhindern Sie den Mario Kart-Effekt, bei dem Figuren mit Superman-mäßiger Geschwindigkeit Rückstände aufholen?

Indem wir es nicht so programmieren. Führt der Spieler wirklich gut, ist es natürlich, daß er den Gegnern voraus ist. Wir versuchen, die Computer-Wagen auf dem Level der Spieler zu halten. Sie teleportieren keine halbe Runde nach vorne.

Sie haben sicherlich die anderen Rennspiele auf der E3 gespielt. Bekamen Sie davon Anregungen, Dinge die in L64 unbedingt eingebaut werden müssen, bevor er in den Handel geht?

Ich dachte daran, den Spritzwasser-Effekt von Top Gear Rally zu kopieren, aber hier ist wieder die Zeit das größte Hindernis.



Und was machen Sie nach der Arbeit?

Im Moment eine Kleinigkeit essen und schlafen. Das muß eine Frage sein: Verlasse ich jemals das Büro? Ich habe ein Schlagzeug daheim und will hin und wieder damit spielen. Ich lese eine Menge Science Fiction und Fantasy, sehe viele Filme und manchmal versuche ich zurück ans Zeichnen zu gehen.

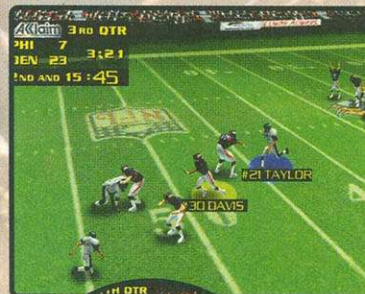
Arbeiten Sie auch an Quest for Camelot und Superman mit?

Indirekt bin ich am Superman-Projekt beteiligt. Da ich die meiste Erfahrung mit dem N64 habe, stellt man mir viele Fragen. (Außerdem werden die L64-Tools weiterverwendet und -verbessert.) Ich wurde dafür verpflichtet, Quest for Camelot zu entwickeln, wenn Lamborghini fertig ist. Darum denke ich, daß ich ziemlich damit beschäftigt sein werde, mit Zelda 64 zu konkurrieren. Das ist keine leichte Aufgabe. Und danach ... Lamborghini 2?

Vielen Dank für das Gespräch und viel Glück für Titus' N64-Spiele! Lamborghini 64 soll im Herbst erscheinen, sechs Strecken und (wie die Bilder beweisen) doch einen 4-Spieler-Modus bieten. og

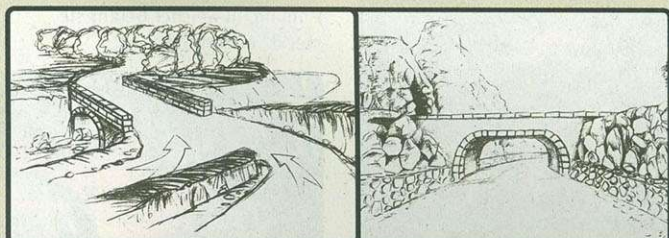
NFL Quarterback

Während Acclaim uns eine spielbare Version von NFL Quarterback Club '98 für das nächste Heft versprochen hat, gibt es hier schon einmal einen Nachschub an frischen Bildern. Mehr dazu lest Ihr in NFV 8+9/97.



Twisted Edge

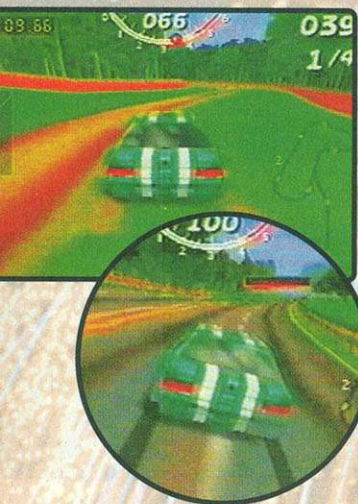
Auch für Kemcos Twisted Edge Snowboarding (entwickelt von Boss) sind jetzt erste Silicon Graphics-Entwicklergrafiken verfügbar. Die Infos findet Ihr ebenfalls in NFV 8+9/97.



Diese Bleistiftzeichnungen wurden erstellt, damit die Umgebung grafisch geplant werden kann. Man nennt solche Bilder „Scribbles“.

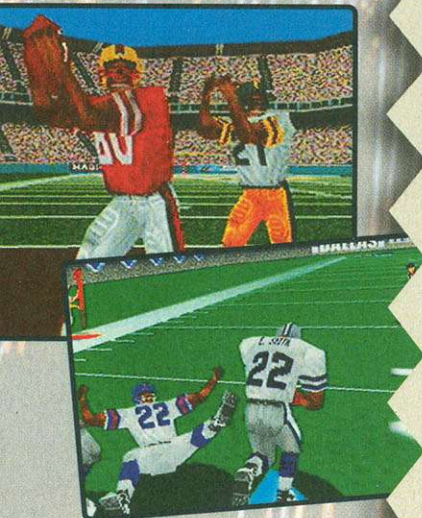
SF Rush

Rennspiele haben auch für die neue Konsole Hochkonjunktur. Doch *San Francisco Rush* läßt noch ein bißchen auf sich warten. Erst nächstes Jahr wird das Rennen in der Stadt im Herzen Kaliforniens auch auf dem N64 stattfinden. Für die Heimversion von *SF Rush* wurde das Modul nicht nur um neue Strecken erweitert, auch die Spielmechanik wurde verbessert. Es gibt einen 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm. Zudem verspricht Midway, die Grafik 1:1 aus dem Spielhallenhit umzusetzen.



Madden 64

Electronic Arts bringt im Herbst '97 in den USA ihr erstes Footballspiel für das N64 auf den Markt: *Madden 64*. Mit von der Partie sind rund 120 Teams der NFLPA, d. h. neben den aktuellen Teams dieser Saison gibt es noch einen Haufen klassischer Mannschaften. Außerdem wird es eine neuartige Helm-Kamera geben. Damit seht Ihr die Partie aus der Spielerperspektive.



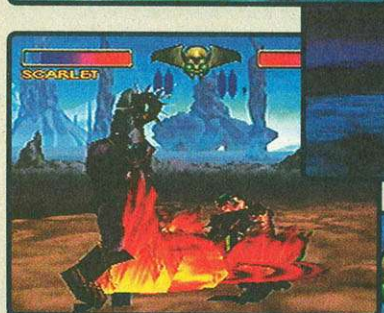
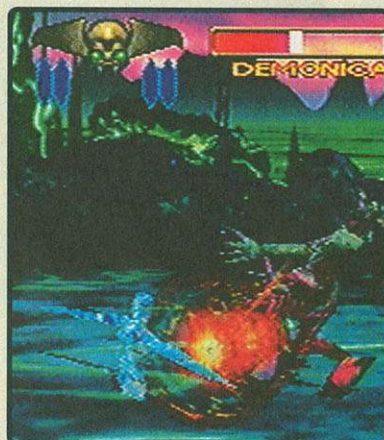
Vic Tokai revolutioniert das Prügelngenre: Dark Rift

Ziel der Programmierer bei Kronos (*Criticom* PSX) war es, ein Prügelspiel zu schaffen, das in jedem Land der Erde verkauft werden kann. Ohne daß man Indizierungen befürchten muß, aber trotzdem mit soviel Spielspaß wie möglich. Vic Tokai vertreibt das Produkt dieser Bemühungen in Deutschland über ABC Spielspaß: *Dark Rift*. In NFV 6+7/97 (S. 20) konntet Ihr ein Interview über die Entstehung lesen. Hier gibt es ein Preview!

Dark Rift ist ein dreidimensionales Prügelspiel auf Polygon-Basis.

Acht (plus weitere geheime) Kämpfer treten gegeneinander an, um den Master Key für das Leben im Universum zu finden. Über Portale durch Zeit und Raum (die *Dark Rifts*) erreichen Besitzer der Core Elements die Vortex (= Mahlstrom), wo sie sich einem abschließenden Kampf stellen müssen. Der Sieger erlangt den Master Key.

Die acht Haupt-Kämpfer entstammen unterschiedlichen Kulturen und haben verschiedene Beweggründe, in den Kampf zu ziehen (siehe Charakter-Beschreibungen). Die Animationen laufen mit 60 Bildern pro Sekunde (fps). „Wir fanden, daß eine 30 fps-Maschine die Animationen nicht fließend genug darstellt“, so Ted Warnock, Director of Animation bei Kronos. „Wir haben Blitzeffekte, Nebel, echte Schatten ...“ Während die Action auf dem Kampf-Tableau dreidimensional mit vielen Kameranäherungen abläuft, wur-



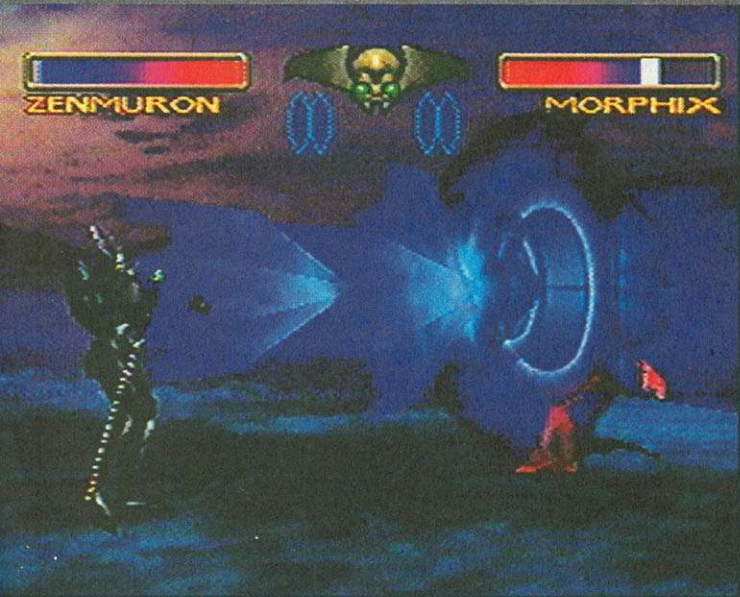
de im Hintergrund „lediglich“ ein stilles Parallax-Scrolling verwendet. „Die Action (in der Arena) ist wichtiger“, so Deirdre Murphy von Vic Tokai. Auch still ist die Hintergrundgrafik sehr ansprechend.

Ted Warnock sagt über die Helden: „Wir wollten (auch) herausfordernde Charaktere mit etwas Humor haben, aber gleichzeitig sollten sie dunkel und mysteriös sein.“ Und Stan Liu, der Produzent des Spiels, fügt hinzu: „Da sind eine Menge von Elementen, die wir in anderen Kampfspielen mochten, und wir nahmen die besten heraus, die

Niiki

Ein Jungmädchen-Charakter fehlt in keinem Prügelspiel: Bei *Dark Rift* ist es die Dschungelprinzessin Niiki. „Niiki ist hier für den Spaß und das Abenteuer, aber sie hat keine Ahnung, in welcher Gefahr sie steckt“ erklärt Stan Liu.





Technik und Spieleindustrie zu bieten haben. Dann gaben wir unseren eigenen Stil und ein paar Dinge von unserer persönlichen Wunschliste dahinzuzugewinnen.“

Dazu gehört ein umfangreiches Combo-System (mehrere Schläge hintereinander ausgeführt). Es ist sehr schwer zu beherrschen, denn bei den Combos kommt es auf Geschwindigkeit sowie exaktes Drücken der Tastenkombinationen an. Hierbei bedient Ihr hauptsächlich die C-Tasten. Es steht Euch aber frei, ob Ihr lieber mit dem vom SNES gewohnten Steuerkreuz oder mit dem Analog-Stick kämpft.

Eine kleine Anmerkung zum Schluß: Die Animationen von *Dark Rift* wurden im Motion Capture-Verfahren erstellt. Ted Warnock spielte dabei Demonica. Auch seine Stimme ist im Spiel zu hören. og



Gore

Der Axtträger soll das Core Element für seinen König finden: „Er ist nicht besonders intelligent oder schnell“, so Liu, „aber sehr stark. Seine Attacken müssen geplant sein und zur richtigen Zeit kommen, aber wenn er das schafft, ist der Schaden ziemlich vernichtend.“ Als Projektil-Attacke stampft er auf den Boden, was zu einem mittleren Erdbeben führt.



Scarlet Zerai

Sie war einst eine Wächterin, bis sie einem Dekret zum Opfer fiel, das den Frauen ihrer Welt den Umgang mit Relikten verbot. „Wir wollten einen mächtigen weiblichen Charakter mit starkem Willen“, so Ted Warnock. „Scarlet ist langsamer aber wesentlich stärker als die weiblichen Charaktere, die man in anderen Produkten findet.“

Morphix

Er ist der Stolz von Kronos, ein Wesen aus Energie. „Eine Menge von Morphix' Moves sind dreidimensional und – auf ihre Art – ziemlich verrückt. Er kann seinen Kopf total herumdrehen und sein Körper morpht richtig“, so Stan Liu. Und Ted stimmt zu: „Er kann das, weil er nicht wie die anderen Figuren im Spiel eine Knochenstruktur hat. Er ist ein schneller Charakter und seine Streckattacken geben ihm eine große Reichweite.“



Eve

Eve dagegen braucht das Element, um eine Rasse von Superrobotern zu schaffen. „Sie ist schnell wie der Blitz und hat eine hohe Reichweite, das macht sie zu einem wirklich unangenehmen Gegner“, so Ted Warnock.

Demonica Gkroux

Demonica, die Dame mit den Klauenhänden, entstammt einer dunklen Dimension und sucht Rache. „Sie hat einen tierischen Kampfstil, immer mit den Klauen in deinem Gesicht ...“, so Ted Warnock.



Aaron Maverick

Als Colonel einer kolonialen Spezialeinheit der Erde möchte er eben diese retten. Aaron ist mit der MFG-16 ausgestattet.

Warnock: „Das MFG steht für Magnificent Fun Gun (mächtig-spaßmachende Waffe).“



Zenmuron

Den Abschluß macht Zenmuron, ein geheimnisvoller Kämpfer. „Er hat eine große Reichweite und blitzschnelle Tritte“, so Ted Warnock.



Aero Gauge

Während jeder auf Miyamotos *F-Zero* wartet, werkelt ASCII fast unbeachtet an einem weiteren futuristischen Rennspiel. Bei *Aero Gauge* steuert Ihr wendige Hovercrafts bei rund 300 Stundenkilometer über verwirrende Strecken, durch Tunnel und über Schanzen.



Außerdem gibt es Hügel, die Ihr hinauf- und herunterheizen könnt. Als besonderen Gag könnt Ihr die Konkurrenz überspringen. Während im Time Attack Rundenrekorde aufgestellt werden, tretet Ihr im Match gegen Freunde oder im Grand Prix auf fünf Strecken gegen N64-gesteuerte Renner an. Zu Beginn hat man die Wahl unter fünf Rennmaschinen, über geheime ist noch nichts bekannt.

Puyo Puyo 64

Compile schreibt an einer N64-Umsetzung des Klassikers: *Puyo Puyo Sun 64*. Ihr müßt vier gleichfarbige Bälle zusammenbringen, um sie zum Platzen zu bringen. Ist das geschafft, darf sich der Gegner über eine Welle neuer Bälle auf dem eigenen Spielfeld freuen. Es soll einen 16-Spieler-Turniermodus geben.



Goldrausch gefällig?

Neu!

Die Super Nintendo™
Super Classic Serie zum
Super-Preis!



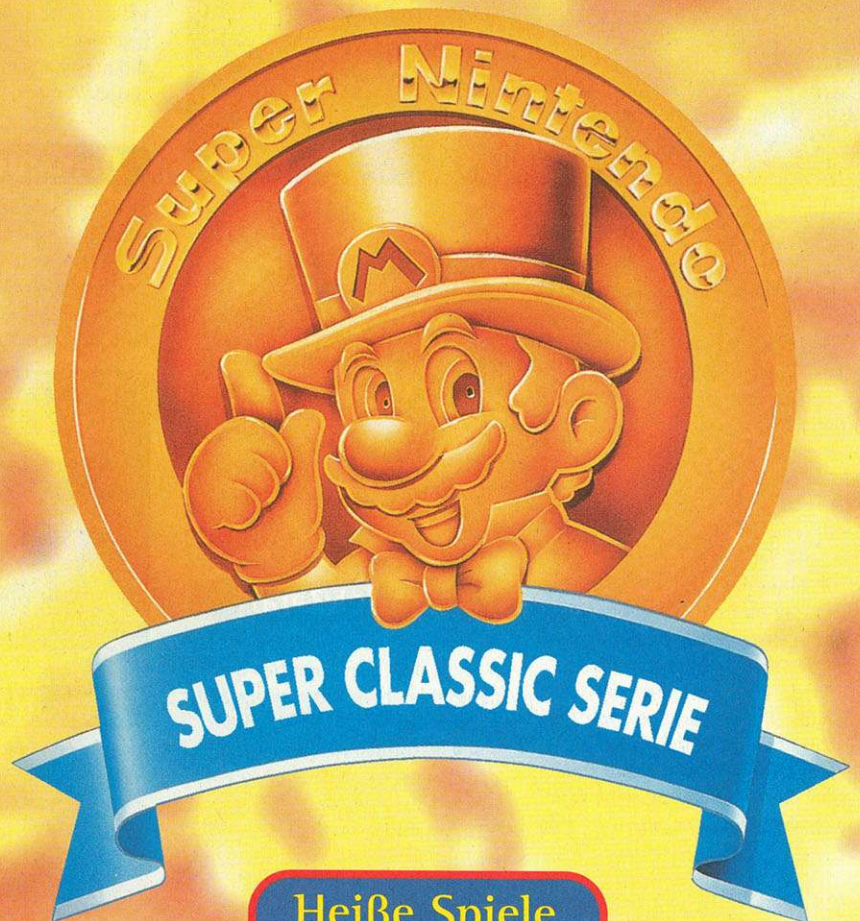
Donkey Kong Country™



Super Mario World™



Super Street Fighter 2™*



Heiße Spiele,
coole Preise!

Wow! Drei neue Titel in der Super Nintendo™
Classic Serie. Schlagkräftig geht es bei Super
Street Fighter 2™* zur Sache, affenstarke
Aussichten in Donkey Kong Country™ und
schließlich Super Mario World™, ein Muß in
jeder Sammlung. Das alles zum „Da-freut-
sich-Dein-Porte-
monnaie“-Preis.

Nintendo®