

Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta

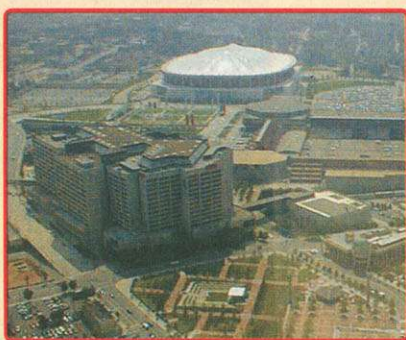
E³: Showtime in Atlanta

Nintendo mit stärkstem N64-Software-Angebot aller Zeiten/Color Game Boy erstmals zu sehen

Nintendo. Am Tag vor der Messe rief Nintendo of America die Presse ins Hyatt Regency, um seine Zukunftspläne vorzustellen. Howard Lincoln (Geschäftsführer USA), Peter Main (Vizepräsident Marketing), Ken Lobb (Chef der Spieleentwicklung) und Shigeru Miyamoto (Chef-Spieleerfinder aus Japan) standen Rede und Antwort.

● „Prime Time“ heißt das Motto des Jahres. Howard Lincoln beschreibt den Grund dafür so: „Wir glauben, daß das (der Begriff »Prime Time«) den derzeitigen Zustand der Videospiel-Industrie weltweit am besten beschreibt. 1997 war bislang das beste Jahr für das weltweite Videospiele-Business. Und dieses Jahr werden wir als Industrie einen »All Time Record« setzen.“

»Prime Time« beschreibt Nintendo ebenfalls sehr gut: In der zweiten Jahreshälfte 1998 werden wir – meiner Meinung nach – die beste Spiel-Reihe in unserer Firmengeschichte präsentieren. Das beinhaltet die Geburt dessen, was wir als die »zweite Generation« der Nintendo 64-Titel bezeichnen. Wie immer stellen die Spiele – und die kleinen Überraschungen, die



wir da hineintun – das Augenmerk unserer Firma dar. Die Behauptung, daß Spielqualität wichtig ist, untertreibt. Meiner Meinung nach ist Spielqualität alles, was zählt! Wir von Nintendo haben im letzten Jahr eine große Menge an Zeit und Geld dafür aufgebracht, unsere Fähigkeit zu vergrößern, um diese bahnbrechenden Hits zu schaffen. Manchmal kommen diese Spiele von unabhängigen 3rd-Party-Herstellern. In den letzten Wochen haben eine Menge von Firmen angekündigt, Spiele für das Nintendo 64 herzustellen. Psygnosis, Eidos, Activision, Capcom ... Für mich ist das nicht verwunderlich, wenn man die Zahl der benutzten Nintendo 64-Konsolen be-

trachtet, die Senkung unserer Preise zum Herstellen von Modulen und die technischen Fähigkeiten unserer Nintendo 64-Maschinen.“ (Die Herstellungspreise für N64-Module sind um 50 % gesunken, was allerdings vorerst keine Preissenkung von Spielmodulen zur Folge haben wird.) „Außerdem hat Nintendo kürzlich eine interne Entwicklungsfirma auf unserem Campus in Redmond gegründet. Diese Firma wird Nintendo Software Technology Corporation genannt. Unsere Verbindung zu verschiedenen unabhängigen Hauptentwicklern sind ebenfalls sehr wichtig für Nintendo. Wir haben z. B. vor kurzem die Übernahme eines Minderheits-Anteils an



Left Field Production angekündigt, die für unser *Kobe Bryant in NBA Courtside* (N64) verantwortlich waren.“

● Ken Lobb präsentierte eine Reihe von neuen Nintendo-Titeln, wie *Twelve Tales*, *F-Zero X* und *Banjo-Kazooie*. Wir berichten auf den nächsten Seiten über diese Spiele.

● Lincoln und Main bereiten die westliche Welt auf *Pokémon* vor (siehe Seite 8).

● Howard Lincoln präsentierte *Perfect Dark* (Seite 3), die Game Boy Camera und den Color Game Boy (Seite 6).

● Howard Lincoln verlas eine Botschaft von Shigeru Miyamoto, der sich später zu einem eigenen Interview-Termin stellte (Seite 9).

● In einer Fragestunde sagte Howard Lincoln bezüglich Square-Spielen: „Irgendwann in der Zukunft hoffen wir, daß unsere Freunde bei Square und Electronic Arts einen Weg zur N64-Konsole finden. Wir haben die höchste Meinung von Square, und wir wollen sie in der N64-Familie sehen.“

Auch für Peter Main dreht sich 1998 um die „kleinen Wunder, die nur auf einem 64 Bit-System wie dem N64 machbar sind.“ Welche Wunder das sind, zeigen wir Euch auf den folgenden Messe-Seiten, 16 Stück sind es insgesamt! Viel Spaß!

1998 kein 64DD?

Nintendo of America (NOA).

Auf der Pressekonferenz am Mittwoch vor der Messe sagte Nintendo-Geschäftsführer Howard Lincoln, daß 1998 kein 64DD in Amerika erscheinen wird. Dementsprechend ist auch in Europa nicht damit zu rechnen. Statt dessen setzt NOA auf Module mit höherer Speicherkapazität. „Die Notwendigkeit für das 64DD hat sich verringert. Wir werden diese Hardware nicht herausbringen, bevor wir nicht die passende Super-Software dafür haben. Es wäre nicht schwierig, Spiele für das 64DD herauszubringen. Aber wir haben kein *Super Mario 64* (DD) oder *Tetris*, und so bringen wir es nicht heraus. Gerade jetzt hoffen wir darauf, daß das System in Japan zum Jahresende auf den Markt kommt.“

Damit rechnen übrigens einige Softwarehersteller. In einem Gespräch mit NVF unterstrich ein Imagineer-Sprecher, daß sie auf das System setzen. Mindestens drei 64DD-Spiele sind derzeit in Vorbereitung (*Desert Island*, etc.). Nintendo Co., Ltd (Japan) hat außerdem die *Mario Artist*-Serie und weitere Projekte in Vorbereitung.

Neue Entwickler für Nintendo 64

Nintendo etc. Eine ganze Reihe von bekannten Spiele-Entwicklern stellten auf der Electronic Entertainment Expo erstmals Projekte für das N64 vor:

- Activision (macht *Nightmare Creatures* und <indiziert>),
- Blizzard (lizenzierte *StarCraft* an Nintendo),
- Blue Planet (entwickelt ein *Tetris*),
- Capcom (schreibt zwei bis drei Titel und vertreibt *Robotek: Crystal Dreams*)
- Core Design/Eidos (*Fighting Force 64*), sowie

- Psygnosis (*WipEout 64*, *O.D.T.* und *Formel 1*). Howard Lincoln sagt dazu: „Unsere Vereinbarungen mit diesen Weltklasse-Entwicklern kommen gleichzeitig mit einer Stärkung unserer eigenen Fähigkeiten, Spiele in unserer Firma zu entwickeln. Diese Strategie garantiert, daß unsere Kunden auch in den kommenden Jahren weiterhin die besten Videospiele spielen können.“

Ein beeindruckter Shigeru Ota (Geschäftsführer von Nintendo of Europe, mitte) läßt sich von den Psygnosis-Produkt Managern Rob Francis und Clemens Wangerin (rechts) *WipEout 64* vorstellen.



Blu(e)t)sbrüder

Titus/H2O. H2O Entertainment (*TetrisSphere*) ist für Titus' Musik-Spektakel *Blues Brothers 2000* zuständig. Das N64-Produkt soll an die bekannten SNES- und Game Boy-Spiele anschließen, nur in 3-D. Der Titel enthält eine Menge Musik aus dem gleichnamigen Kinofilm sowie Tanzszenen.



Autoschrottplatz

SCI. Sales Curve Interactive (SCI) bestätigte eine N64-Version von *Carnageddon 2*. Sie soll 1999 erscheinen, nachdem im Dezember '98 CD-gebundene Systeme beliefert werden, so Jane Cavanagh von SCI. *Carnageddon 2* soll neue Strecken und Fahrer sowie bessere Grafik bieten als der Vorgänger. Die englische Version des ersten Teils ist übrigens indiziert.

Typisch Rare!

Nintendo. Als einer der Messe-Toptitel war *Jet Force Gemini* angekündigt. Und was auf der Show in Atlanta zu sehen war, bestätigte diese Aussage: *Jet Force Gemini* macht einen ausgesprochen guten Eindruck. Kein Wunder, denn der Entwickler heißt Rare, und das ist ja inzwischen gleichbedeutend mit Qualität! Drei neue Charaktere werden in dem Action-Adventure eingeführt: Juno, Velda und der Hund Lupus. Um alle Aufträge irgendwo im Weltall lösen zu können, ist es notwendig, zwischen den dreien hin- und herzuwechseln.

Viele Waffen war ein Versprechen, das Rare für dieses Spiel gegeben und gehalten hat. Der Begriff „Action-Adventure“ trifft absolut zu, Lichteffekte in Echtzeit und dynamische Wechsel des Klimas während des Spiels unterstreichen zusätzlich die wirklich gute Grafik. Interessant sind die Death Match-Level für bis zu vier Spieler, die es Euch erlauben, Euren Stil zu verbessern. Wenn das geschafft ist, könnt Ihr zu zweit zusammen spielen auf ungeteilten Bildschirm. Ein Spiel, für das sich das Warten wirklich lohnt!



E-Hörnchen und B-Hörnchen?

Nintendo. Da haben wir ihn wieder, den Unterschied zwischen Mann und Frau: Inzwischen hat er sogar das N64 erreicht! Eichhörnchen Conker, Titelheld von *Twelve Tales: Conker 64*, ist als Charakter eher Action-orientiert. Er greift seine Gegner direkt an und sucht den sofortigen Schlagabtausch. Das Backenhörnchen Berri versucht es dagegen eher auf strategischem Weg. Sie läßt sich ihre Schlachten von einem Monster planen, das sie ständig begleitet. Beide müssen auf ihrem Weg mehr als hundert Objekte finden und einsammeln, die von gemeinen Ganoven gestohlen wurden. Außerdem bietet das Modul als erstes Action-Adventure die Möglichkeit, mit zwei Spielern gleichzeitig zu spielen: Einer übernimmt Conker, der andere spielt als dessen Freund, die Eule. Nur wenn die beiden gut zusammenarbeiten, können sie alle Aufgaben erfüllen. Wer lieber gegeneinander antritt, für den gibt es den Battle Modus für bis zu vier Spieler. Produziert von Rare könnte *Twelve Tales: Conker 64* ein sehens- und spielenswertes Action-Adventure werden.



Psygnosis!

Psygnosis. Die freudige Überraschung kam in Form einer Pressemitteilung: Psygnosis entwickelt für das N 64! *WipEout 64* ist ein futuristisches Rennspiel, das sich auf der PSX 1,5 Mio. mal verkaufte. „Mit neuen Waffen, spektakulären Pisten des nächsten Jahrtausends und 4-Spieler-Splitscreen-Modus versetzt *WipEout 64* die Rennspiel-Fans in den ultimativen Geschwindigkeitsrausch.“ Auch wenn es noch nicht offiziell ist, wird doch angenommen, daß es für das N64 einige exklusive Strecken und Fahrzeuge geben wird. Darauf freuen wir uns. Futuristische Welten im Neon-Look werden uns ebenso erwarten wie ein Techno-Sound. Bisher gibt es kein offizielles Erscheinungsdatum; es steht auch noch nicht fest, ob Psygnosis den Titel selbst vertreiben wird.



Die absolute Königsklasse

Psygnosis. Wird es wieder eine umstrittene Kollision zwischen Michael Schumacher und einem seiner härtesten Konkurrenten geben? Oder kann vielleicht Ralf Schumacher überraschend an die Spitze fahren? *Formula 1 '98* hat die offizielle Lizenz der FIA Formula One Championship und ist eine Weiterentwicklung der Formula 1-Serie von Psygnosis, die es bereits für die Playstation und PC gab. An Grafik und Sound wurde einiges ver-

bessert, die Gegnerintelligenz und zahlreiche Simulationsfeatures präsentieren sich ebenfalls neu überarbeitet. Der Blick in den Rückspiegel verrät, ob die Silberpfeile bedrohlich nahekomen und die im Motion Captured-Verfahren animierten Boxenteams sorgen für technisch einwandfreie Fahrzeuge. Es kann losgehen: Erlebt echte Formula 1-Atmosphäre und fahrt mit Eurem Lieblingsfahrer als Erster über die Ziellinie!

Fantasie-Schlachten

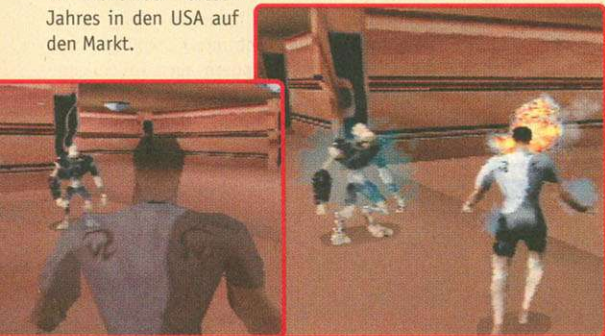
Nintendo/Quest. Nintendo Co. Ltd. (Japan) hat endlich bestätigt, *Ogre Battle Saga* auf dem N64 zu vertrieben. Es handelt sich um einen Mix aus RPG (Rollenspiel) und Strategie. Eine Gruppe mittelalterlicher Charaktere macht sich darin auf, Monster zu beseitigen.

Autodiebstahl

Take 2. Die von Take 2 angekündigte N64-Version von *Grand Theft Auto (GTA)* ist nur „zu 90 %“ beschlossene Sache“. Sicher ist aber, daß die Game Boy-Variante von Spidersoft entwickelt wird. Bei *GTA* schlüpfen Sie in die Rolle eines Botenjungen der Mafia und müßt zur Erfüllung Eurer Aufträge Autos stehlen.

Überlebenswille

Konami. *Survivor: Day 1* ist Konamis Überraschungsspiel. Ihr befindet Euch auf einem riesigen Raumschiff mit vier genetischen Biosphären: Schneelandschaften, Regenwälder, Wüste und moderne Landwirtschaft sind dort zu finden. Doch das Raumschiff droht abzustürzen. Als Gen-Wissenschaftler versucht Ihr, dies zu verhindern, um so Eure Freunde vor dem sicheren Ende zu bewahren. Geplant sind für *Survivor: Day 1* mindestens 40 Level mit vielen unterschiedlichen Gegnern und Endbossen. Einer von ihnen wird „The Living Wall“ heißen. Wenn alles gut geht, bringt Konami das Spiel im November diesen Jahres in den USA auf den Markt.



Dunkle Heldin



Rare. Daß Sony sich die *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft gesichert hat, wollte Nintendo nicht auf sich sitzen lassen. Und so kommt es, daß Rare jetzt seinen eigenen Helden, pardon, seine eigene Heldin, vorstellt: Joanna Dark. Wer sie während der Präsentation auf der Messe gesehen hat, der bescheinigte ihr: „Sie ist erstaunlich weiblich, aber gleichzeitig unglaublich hart zu ihren Gegnern!“ Ihr 3-D-Ego-Shooter basiert auf der Programmroutine von Rares indiziertem Bond-Spiel und heißt *Perfect Dark*. (Das ist auch der Code-Name der Heldin.) Im Jahre 2023 gibt es für die Welt und einen entführten Wissenschaftler nur eine Rettung: Joanna. Ob in einem Wolkenkratzer mitten in Chicago oder in einem Strandhaus in Kalifornien, Mrs. Dark wird mit jedem Gegner fertig! Die Künstliche

Intelligenz (KI) des Spiels geht diesmal sogar soweit, Gefühle wie Angst oder ein Gewissen nachzuempfinden. Diese KI war es auch, die das Publikum in Atlanta beeindruckte. Neben dem guten Sound und der genialen Grafik natürlich. Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, bemerkte zu *Perfect Dark*: „Wer das Spiel sieht, der merkt, daß das N64 noch Möglichkeiten gilt! Nichts, was derzeit auf dem Markt ist, kann mit dem Realismus der 1st-Person-Perspektive mithalten. Und man kann mit Sicherheit sagen, daß die Grafiken in *Perfect Dark* zweimal so gut sind wie in <indizierter Ego-Shooter>.“ Rare sagte, daß die Intelligenz seiner Cha-

raktere mehr als 200 mal höher ist als die in <indiziert>. In einigen Fällen sind sie schlauer als ihre menschlichen Gegner.“ Trotz allem wird das Spiel in der Endfassung definitiv ohne Expansion Pak (Speichererweiterung) zu spielen sein. Eines steht bereits nach den kurzen Vorführungen auf der Messe fest: *Perfect Dark* wird einer der großen Renner des nächsten Jahres! Selbst eine nur leicht veränderte deutsche Version wird es geben.



Mann aus Stahl



Titus. Röntgenaugen auf: *Superman* ist auf dem Weg zum N64: *Superman – The Animated Series*. Titus spendiert ein dreidimensional gerendertes Metropolis, in dem er als Clark Kent arbeitet und als *Superman* Leben rettet. Die Stadt wurde von einem Architekten entworfen, so daß es rund 4,5 km² echtes Metropolis zu erkunden gilt. Und *Superman* kann nicht nur Straßen (un)sicher machen: Er fliegt auf die Dächer der bis zu 300 Meter hohen Wolkenkratzer und betritt einige Häuser. Sogar an den Daily Planet wurde gedacht. Hier trifft Clark Kent seine Freunde, wie Perry White, Lois Lane und Jimmy Olsen. In den Levels kommt es zu Kämp-

fen mit Lex Luthor, Brainiac, Toyman und anderen bekannten Bösewichten. Wie in der Comic-Serie, so kann *Superman* auch im N64-Spiel nicht sterben. Trotzdem zehrt das Kryptonit an seinen Energie-Reserven, denn über der Stadt schwebt eine ganze Wolke mit dem Zeug. Ist Supi geschwächt, kann er sich kaum wehren. Lex Luthor hat über die ganze Stadt Kryptonit-Diffuser verteilt, die Ihr rechtzeitig finden müßt. Titus versicherte uns, daß *Superman: The Animated Series* kein Jump'n'Run mit 3D-Elementen ist, sondern vielmehr als echtes 3-D-Spiel designt ist, mit einer nicht linearen Handlung, in der besonders *Supermans* Stärken

(Hitzeblick, Superspeed, Flugkraft und Röntgenblick) gefordert sind. Ab August könnt Ihr *Supermans* Ausflug in die 64 Bit-Welt mitverfolgen, denn bis dahin soll das Modul in den Geschäften sein.



Robert Stevens (*Roadsters*) und Eric Caen (*Superman*) im BMW.



Hit the Road

Titus. Die Jungs von *Automobili Lamborghini (AL)* haben sich wieder ins Zeug gelegt und die Routine des Renners neu programmiert. Das Ergebnis ist *Roadsters '98*. „Die *Roadsters* sind zwar komplexer zu programmieren, aber trotzdem war die Arbeit leichter. Denn die Erfahrung aus *AL* hat uns geholfen, das Modul schneller zu entwickeln“, so Robert Stevens. Natürlich gibt es zahlreiche Unterschiede: Z. B. sind die Autos besser zu steuern, und das Fahrverhalten

paßt sich den Straßenverhältnissen an. Es gibt keine versteckten Strecken, doch dafür kann man alle zehn Routen auch im Mehr-Spieler-Modus fahren. In der fertigen Version soll es dann auch regnen und schneien, und es werden Spezial-Effekte zu sehen sein (das Verdeck läßt sich während der Fahrt schließen). *Roadsters '98* ist zu ca. 40% fertig und soll vor Weihnachten nach Deutschland kommen.

Infogrames im ACME-Land

Infogrames/Warner. Der französische Video- und Computerspiele-Konzern Infogrames hat einen Riesen-Deal mit Warner geschlossen und sich die Rechte an *Looney Tunes*-Spielen gesichert. So war es nicht verwunderlich, daß der Infogrames-Stand auf der E³ im Zeichen der verrückten Cartoons stand. In Kürze ist mit einer Invasion von Bugs Bunny, Tweety und Daffy Duck für das Nintendo 64 und den Game Boy zu rechnen.

Familie Bunny

Infogrames. Ein Game Boy-Titel aus der Warner/Infogrames-Kooperation ist *Bugs Bunny and Lola Bunny*. Über diesen Titel ist bislang nur bekannt, daß er 1999 erscheinen soll.



Alle in die Boote!

Infogrames. Wer kennt nicht das beliebte Gesellschaftsspiel *Schiffe versenken*? Die einfachste Variante ist die mit Papier und Bleistift: Zwei Teams sitzen sich gegenüber, beide haben auf einem Gitterfeld verschiedene Schiffe unterschiedlicher Größe eingezeichnet. Mittels Koordinaten versucht man dann die Schiffe des Gegners zu treffen und zu versenken. Nun setzt Laguna *Schiffe versenken* für den Game Boy um. Doch das Ur-Spielprinzip war den Programmierern nicht genug. Und so haben sie nach langem Überlegen einige Besonderheiten in das Modul gepackt: Es gibt noch zwei weiterentwickelte Modi. In einem davon haben die Schiffe spezielle Eigenschaften: Z. B. können einige Schiffe keine Flugzeugträger oder Unterseeboote abschießen.

Godzilla

Infogrames/Toho. Godzilla wurde auf dem Game Boy wiedergeboren. Vor etwa fünf Jahren kümmerte sich ein Game Boy-Spiel von Toho um das japanische Monster. Das bringt Laguna passend zum Film wieder auf den Markt. *Godzillas* Sohn wurde von Menschen entführt. Die Riesenechse macht sich auf den Weg den Entführern das Handwerk zu legen und seinen Sohn zu befreien.

Echt witzig

Infogrames/Curved Logic. Ein 3-D-Abenteuer der humorvollen Art ist *Jest* von Curved Logic. Ihr schlüpft in die Rolle eines Jokers und müßt eine aberwitzige Welt betreten. Der Ober-Witzbold Tarot hat nichts anderes zu tun, als friedliebende Joker (wie Ihr einer seid) aus dem Konzept zu bringen. So müßt Ihr Euch beeilen, um alle Aufgaben eines Levels zu erledigen, denn sonst holt Euch Tarot. Doch das ist noch nicht alles, denn der Ober-Joker hat viele Verbündete, die Euch mit ihrem schwarzen Humor das Leben schwer machen. In der Welt der Witze gibt es 24 Level, die unter sechs verschiedenen Mottos stehen. Da gibt es alles, von der Hölle bis zur Geisterwelt, von Persien bis hin zum Mars. In der Gangsterwelt gibt es z. B. ein Level, daß aus den 30er Jahren gegriffen ist.

Hier fühlt man sich in die gute alte Zeit des Schwarz-weiß-Films zurückversetzt. Denn das Gameplay ist natürlich farblich entsprechend gehalten und hat überdies die typischen Filmstreifen der Stummfilmzeit. Selbst der Sound wurde durch einen Klavierspieler ersetzt.



Rasende Toons

Infogrames/New Wave. Ein witziges Rennspiel rund um Bugs Bunny & Co. bahnt sich seinen Weg in Richtung Nintendo 64: *Looney Tunes: Space Race*. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig tretet Ihr auf 15 wildverrückten Strecken gegeneinander an. Alle bekannten *Looney Tunes*-Charaktere sind in diesem Modul mit dabei: Bugs Bunny, Daffy Duck, Tweety, Marvin the Martian, Wile E. Coyote und viele mehr. Jeder will auf seiner Turbo-Rakete der schnellste sein. Doch was wäre ein *Looney Tunes*-Rennen ohne die bekannten ACME-Scherzartikel. So könnt Ihr ab 1999 Klaviere auf Eure Gegner fallen lassen, schwarze Löcher auslegen, mit Torten um Euch werfen und jede Menge anderen Unsinn anstellen.



Taz's Eilpost

Infogrames/Zed Two. Im Sommer 1999 gründet Taz eine Firma zur Auslieferung von Paketen: Den *Tazmanian Express*. Ihr schlüpft in die Rolle des Tasmannischen Teufels und übernimmt die Auslieferung der Päckchen. In der 3-D-Welt der *Looney Tunes* habt Ihr – die aus

Mario 64 bekannte – völlige Bewegungsfreiheit und könnt typische *Looney Tunes*-Abenteuer bestehen. Dabei müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht von Klippen geworfen und in die Luft gesprengt werdet oder sogar in Flammen aufgeht.



Daffy im Weltall

Infogrames/Paradigm. Im Spätsommer/Herbst 1999 ist für Daffy Duck die Zeit gekommen, in fremde Dimensionen zu reisen: *Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia* heißt der vierte *Looney Tunes*-Streich von Infogrames. Daffy Duck und Lola Bunny spielen in diesem Modul die Hauptrolle: Ihnen wurde der Auftrag gegeben, die Welt vor der Übernahme von Marvin dem Marsianer zu retten. In der 3-D-Welt müßt Ihr Puzzle lösen und die Aliens bekämpfen.

Der Vogelfänger

Infogrames/Bit Managers. Schlüpft in die Rolle des hungrigen Katers Sylvester. Der ist mal wieder auf der Jagd nach dem Vogel Tweety: *Tweety and Sylvester – „I Taw a Puddy Tat“*.

Auf einer 3-D-isometrischen

Plattform bewegt Ihr die Miezkatze von Raum zu Raum zum Vogel. In jedem Saal sind Puzzles zu lösen, um in den nächsten zu gelangen. Dabei müßt Ihr nicht nur Kisten verschieben, sondern auch Fallen oder bissigen Hunden ausweichen und schnelle Renn-Sequenzen bewältigen. „I Taw a Puddy Tat“ von Infogrames steht für November auf der Liste.



Über Stock und Stein

Infogrames/Genki. Für Ende Juni hat sich ein weiteres N64-Rennspiel angekündigt: *GT 64 – Championship Edition*. Wählt unter 14 Teams ein Lieblingsfahrzeug aus und macht Straßen in Europa, Japan und den USA unsicher. Natürlich könnt Ihr vor Rennen die Autos einstellen: Ändert die Reifen, Spoiler, Bremsen, Stoßdämpfer und vieles mehr, um optimales Fahrverhalten zu bekommen.

Rallye-Fieber

Infogrames/Ocean. Nach ca. 1,7 Mio. verkauften CD's wird der Playstation-Rennerfolg *V-Rally* für den Game Boy und das N64 umgesetzt. Letzteres heißt *V-Rally '98 Arcade Championship Edition* und beinhaltet zwölf of-

fizielle Lizenzen zu Rallye-Wagen der '98er Saison. Mike Markey (Infogrames): „Das N64 erlaubt uns, die Grafik-Engine völlig auszunutzen, um eine erstaunliche Umsetzung des temporeichen Rallye-Rennspiels herzustellen.“ Neben den bekannten Arcade-, Time Trial- und Championship-Modi wird es exklusiv für das N64 einen Rallye-Modus geben. Hier fahren alle Teilnehmer nacheinander gegen die Zeit. Außerdem gibt es neben Ford, Toyota, Mitsubishi und den anderen bekannten *V-Rally*-Wagen auch noch exklusiv für das N64 Flitzer von Citroen, Hyundai und Volkswagen. Und noch eine gute Nachricht: *V-Rally '98 Arcade Championship Edition* soll bis Weihnachten (November) in den Läden stehen.



Simulation pur!

Video System/Paradigm. Der japanische Videospiele-Entwickler Video System hat Paradigm Entertainment zur Entwicklung neuer Titel verpflichtet. Paradigm ist der weltgrößte Entwickler für Simulationen und Virtual Reality: sie entwickelten z. B. Trainingsroutinen für die amerikanische Armee und Luftwaffe. Gemeinsam wollen die beiden Unternehmen die Videospielewelt mit Simulationen erobern. Erstes Produkt aus der Zusammenarbeit war *AeroFighters Assault* für das Nintendo 64. Weitere Titel werden in Kürze folgen.

Der Senkrechtstarter

Video System/Paradigm. Was sich bereits während der Falkland-Krise und im Golf-Krieg bewährte, soll jetzt auch auf dem N64 Einzug halten. Die Rede ist vom Senkrechtstarter des Typs *Harrier AV-8B*: Video System und Paradigm packen einen dieser Jets in das N64-Modul *Harrier 2000*. Dabei wird Arcade-Action mit Flug- und Kampfsimulation gepaart: Der Spieler muß als Pilot des Jump Jets die Eigenschaften seines Fliegers strategisch nutzen, um die ca. 50 Missionen erfolgreich zu bestehen. Das Waffen-Arsenal ist beeindruckend: Fünf Arten von Luftabwehr-Raketen, neun verschiedene Bodenab-



wehr-Raketen, drei Geschützgattungen sowie Raketenwerfer für sechs unterschiedliche Sprengköpfe (wie z. B. Fern- und Lasergesteuerte Raketen) und ein Selbstschutzsystem. „Das wichtigste ist der Radar – auf dem Bildschirm hat man nicht das 60°-Sichtfeld eines Menschen“, so Garry Bandy von Paradigm. Die verschiedenen Modi sorgen dafür, daß sowohl Action- als auch Simulations-Fans auf ihre Kosten kommen. Denn es wird einen Modus geben, der actionlastiger ist und weniger auf die Realität eingeht. Ein anderer Modus hingegen unterstützt die totale Simulation. *Harrier 2000* ist für Anfang nächsten Jahres geplant und ca. zu 20 % fertig.



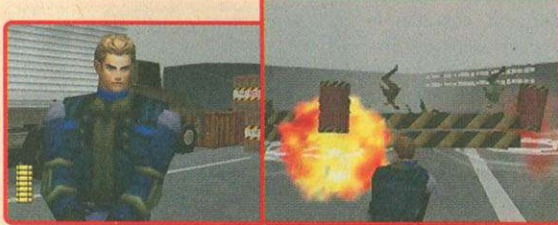
Kreatur der Nacht

Activision. Laut Nintendo Power ist Activision (*Super Pitfall* SNES) endlich auch im N64-Geschäft. *Nightmare Creatures* führt ins London des 19. Jahrhunderts, wo ein Virus die Bewohner in Monster verwandelt. Ein Priester und eine Virologin stehen Euch zur Wahl, um das Spiel zu erkunden.



Noch 'ne Mission

Koei. Der Ego-Shooter der Strategie-Experten (*Nobunagas Ambition* SNES) heißt *Winback*. Im Dezember (USA) sollen zwei Spieler im typischen 3rd-Person-Stil gegeneinander antreten. Der Hauptdarsteller findet auf seiner Agenten-Mission verschiedene Handfeuerwaffen. Er kann verschiedene Angriffsvarianten und Rollen ausführen. Für lebensechte Grafik sorgt A.M.S. (Active Motion System): 450 verschiedene Bewegungssequenzen werden damit geboten. *Winback* ist Rumble- und Controller Pak-kompatibel und erscheint 1999 auch in Deutschland.



F1-Simulanten



Video System/Paradigm. Mit der Formel 1-Simulation *F1 World Grand Prix* will Video System neue Maßstäbe in Punkto Rennsimulationen setzen. Ausgestattet mit der FIA-Lizenz kann die komplette '97er Saison auf dem Nintendo 64 nachgestellt werden. 17 Strecken können gefahren, 27 Fahrer aus elf Teams ausgewählt werden. „Wir haben ewige Zeit damit verbracht, Daten über die Strecken zu sammeln“, so Garry Bandy von Paradigm. „Wir hatten einen Hubschrauber, der über die Strecken flog und Bilder aus der Luft schoß. Wir haben Bücher und Zeitschriften gesammelt, (...) wir hatten Landkarten. Wenn Ihr das Spiel ausprobiert, so wird es nicht einfach eine flache Strecke haben. Man wird Strecken-Un-

ebenheiten fühlen! In Monaco zum Beispiel: Man kommt den großen Hügeln herunter und fährt in die Haarnadelkurve.“ Außerdem gibt es zwei Arten, die Schwierigkeit des Rennens festzulegen. Die erste ist das Fahrverhalten des eigenen Autos: Anfänger bekommen natürlich Unterstützung, wenn sie über den Parcours rasen. Automatisches Bremsen sowie haufenweise Tipps zum leichteren Umgang mit dem Rennwagen sind da selbstverständlich. Wer allerdings das ultimative Simulations-Erlebnis haben möchte, muß schon den Schwierigkeitsgrad eines Champions wählen. Die zweite Art, die Schwierigkeit des Rennens festzulegen, ist das Fahrverhalten der anderen Wagen. Drei Stufen stehen Euch dazu zur Verfügung: nor-

mal, schwer und extraschwer. Wie im richtigen Rennen habt Ihr auch einen Trainer, der Euch während des Rennens auf dem Laufenden hält. So erfahrt Ihr, wer vor oder hinter Euch fährt, wann Reifen und Stoßdämpfer gewechselt werden müssen und wie Ihr in der Zeit liegt. Im 2-Spieler-Modus kann der Bildschirm waagrecht oder senkrecht geteilt werden.

Ein besonderes Bonbon gibt es auch noch: Wer das eine oder andere Rennen der '97er Saison verpaßt hat, kann es sich auf dem N64 anschauen – und zwar wie es wirklich war. Ihr bestimmt dabei die Kameraperspektive selbst: Verfolgt das Rennen aus der TV-Perspektive oder schaltet auf eine Kamera im Inneren eines beliebigen Fahrers um.

Rettet die Welt vor Aliens

Gremlin/DMA. Den ersten N64-Titel von Gremlin Interactive ist *Body Harvest*, das im Herbst erscheint. Aliens haben die Erde überfallen und fast alle Bewohner zum Frühstück gehabt. Mit einer Zeitmaschine reist Ihr zurück in die Vergangenheit, um dies zu verhindern. Bei *Body Harvest* könnt Ihr Autos suchen, um diese als Rennmaschinen zu verwenden und so die Aliens zu jagen. Aber auch mit anderen Fahrzeugen könnt Ihr die Aliens suchen und abschießen. Über zwei Jahre haben die Entwickler

von DMA an *Body Harvest* gearbeitet, jetzt ist endlich eine voll lauffähige Beta-Version fertig. Das Modul beinhaltet Rollenspielelemente, Ihr müßt also unterwegs mit den Leuten reden, damit Ihr wertvolle Tipps bekommt.



Bio F.R.E.A.K.S.

Midway. Knallharte Action soll *Bio F.R.E.A.K.S.* von Midway bringen. Die Entwickler waren fleißig, denn bereits zwei Monate vor dem planmäßigen Erscheinen wurde das Spiel fertiggestellt – eine Seltenheit in der Computerspiele-Branche. In naher Zukunft werden Konflikte nicht mehr mit Menschen ausgetragen, sondern mit biomechanischen Kampfmaschinen in gigantischen Arenen. Ihr übernehmt einen dieser Kampfroboter und müßt bis zum Schluß durchhalten, so daß Eure Partei den Platz als Sieger verläßt. Schlagt Euch durch oder nutzt Eure zahlreichen Waffensysteme.

Die Welt wird bunt!

Nintendo. Das erfolgreichste Spielsystem der Welt wird bunt: Nintendo bringt uns im November den Color Game Boy! Obwohl seine Premiere erst im September auf der Electronic Computer Trade Show (ECTS in London) stattfindet, haben bereits zahlreiche Hersteller Software für das Gerät angekündigt. Der Color Game Boy wird ca. 150,- Mark kosten, seine Spiele liegen um die 60,- Mark. Das Interessante am neuen Gerät ist, daß alle seit 1989 erschienen GB-Spiele darauf funktionieren. (Wie beim Super Game Boy können ihnen zehn Farben zugewiesen werden.) Der CGB bietet gleichzeitig 10, 32 oder 56 aus einer Palette von 32.000 Farben (je nach Einstellung). Die neue Mini-Konsole kann problemlos mit dem Nintendo 64 verbunden werden. Gleich zu Beginn sollen *Deja Vu II*, *Turok 2* und *NBA Jam '99* geliefert werden.

Gruselstunde

Konami. Todd MacFarlane, der Erfinder der Comic-Figur *Spawn*, schloß mit Konami einen 3-Jahres-Vertrag für eine ganze Serie an *Spawn*-Spielen. Die Titel werden im Action-Stil programmiert und jeweils auf dem „normalen“ und auf dem Color Game Boy herauskommen.

Hasenrennen

Kemco. Der TV-Hase Bugs Bunny und das flotte N64-Autorennen *Top Gear Rally* werden von Kemco für den Color Game Boy umgesetzt. *Top Gear Pocket* läßt Euch – wie das große Vorbild – über Straßen und durch das Gelände heizen. *Bugs Bunny: Crazy Castle 3* steckt den Hasen in vier Welten, wo er nach einer Rettung für seine Looney Tunes-Kameraden sucht.



Zelda 2x in Farbe!

Nintendo. Auf seiner Pressekonferenz sagte Shigeru Miyamoto, daß es Color Game Boy-Versionen von *Zelda* geben wird. „Wir haben darüber nachgedacht: Wir arbeiten an einer Game Boy Color-Version (von *Legend of Zelda – The Ocarina of Time*), die unterschiedlich vom N64-Spiel sein wird. Außerdem arbeiten wir an einem Update von *Legend of Zelda – Links Awakening* für den Farb-Game Boy. Da sind Leute, die niemals *Zelda* gespielt haben. Wir wollen, daß sie es auf dem populärsten System spielen, dem Game Boy.“

Trickfiguren

Sunsoft. Die Japaner von Sunsoft geben ihren Color Game Boy-Einstand mit einem neuen und einigen neu programmierten Modulen. Das Prügelspiel *Power Battle* ist eine Neuentwicklung. Von *Gremlins 2*, *Daffy Duck*, *Tazmania*, *Speedy Gonzales*, *Looney Tunes*, *Batman: Return of the Joker*, *Batman* und *Sunsoft Grand Prix* wird es eingefärbte Neuauflagen geben.

Leere Schatzkiste

Takara. Color Game Boy-Spiele will Takara (jap. „Schatz“) zwar herausbringen, jedoch ist noch nicht klar, welchen Inhalt sie haben. Eine Art „*Beastwars*“ könnte dabei sein, aber typische Takara-Lizenzen (*King of Fighters*) sollen ausscheiden. (Genaueres auf der Shoshinkai.)

Midways Pläne

Midway. *Rampage*, *San Francisco Rush* und Teil vier einer indizierten Prügelspiel-Serie: Midway hat Vertrauen in Nintendos neue Farbmaschine. Auch das Football-Spiel *NFL Blitz* könnte herauskommen, wenn sich die N64-Variante gut verkauft.

Rollenspielspaß

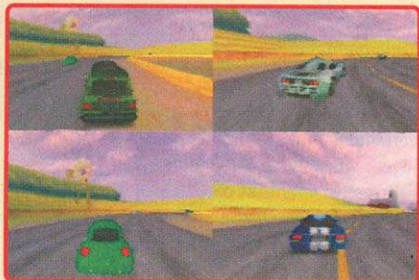
Kemco/Imagineer. Die beiden japanischen Softwarehäuser bereiten jeweils eine Color Game Boy-Version ihrer Abenteuerspiele vor. Kemcos *Shadowgate Classic* wird die Farb-Umsetzung des NES-RPG's sein, das schon vor über fünf Jahren für langanhaltenden Spaß sorgte. Imagineer wird sogar ein eigens programmiertes Prequel von *Quest* (*Holy Magic Century*, N64) bieten: Das Modul spielt am Vorabend des N64-Abenteuers. Imagineer hat bereits ein CGB-Entwicklerprogramm, wird das fertige Modul aber erst Anfang 1999 liefern können.

Burg Camelot

Titus. Der Warner-Weihnachtsfilm *Quest for Camelot* erscheint in einer Color Game Boy-Variante über Nintendo of Europe. Titus spendiert ihr eine *Zelda*-mäßige Spielumgebung, in der die filminspirierte Handlung läuft. Das Modul soll einen Batterie-Speicher und die Möglichkeit zum Datenaustausch zwischen Color Game Boys bieten. *Quest for Camelot* könnte einer der ersten CGB-Titel werden und soll im Winter erscheinen.

Vollgas bis der Motor aufgibt

Kemco. Den Fuß aufs Gaspedal und ab geht die Post. Dann werden ein paar kleinere und größere Gemeinheiten wie Ölprüfzen ausgepackt, und Ihr zeigt allen anderen Fahrern Euren Auspuff! Mit *Top Gear Overdrive*, so sagt Kemco, wird Autorennen auf dem N64 noch gemeiner. Da fletschen die insgesamt acht Autos im wahrsten Sinne des Wortes die Zähne ... Verschiedene Wetterlagen von Sonnenschein bis Schneesturm machen die wilde Hatz nicht einfacher, aber interessanter. Außerdem könnt Ihr Euer Gefährt verbessern – oder noch gemeiner machen!



Laßt es knallen!

Kemco. *Charlie Blast* ist Experte für Abrißarbeiten. Sein Auftrag lautet, Dämme in die Luft zu sprengen, damit endlich wieder Wasser durch die Flüsse des Rainbow Valley fließt. Aber so einfach, wie es klingt, ist es nicht ... Bomben und andere Objekte müssen in *Charlie Blasts Challenge* genau platziert werden, um die Explosion tatsächlich wirksam werden zu lassen. Alles in 3-D, mit Paßwörtern und für bis zu vier Spieler gleichzeitig.



Der Mars in Flammen

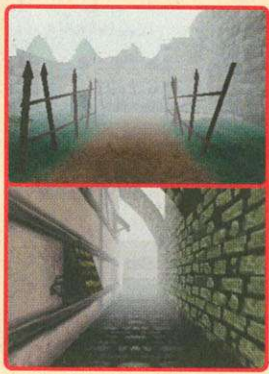
Kemco. Na also, der Mars wurde endlich besiedelt – nur dumm, daß er von Aliens bedroht wird. *Knife Edge: Nose Gunner* macht Schluss mit dieser Bedrohung! „Futuristisch aussehende Flieger, Waffen, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat, und das alles in atemberaubender Grafik“: So kündigt Kemco sein Spiel an, das Ende des Jahres auf den US-Markt kommen soll. Sechs weitläufige Level führen Euch durch verlassene Städte der Aus-

serirdischen und durch Marslandschaften. Zahlreiche Gegner und gigantische Endbosse machen die Ausflüge zu gefährlichen Expeditionen – da steht auch Euer Rumble Pak ganz schön unter Beschuß!



Schattenkult!

Kemco. Es hat lange gedauert, bis ein Nachfolger des NES-Hits *Shadowgate* in Angriff genommen wurde. Aber jetzt steht fest: Das Rollenspiel mit dem mutigen Lord Jair und dem schrecklichen Lord Warlock kommt unter dem Titel *Shadowgate 64 – Trials of the Four Towers* auf den Markt. Das Modul, für dessen Programmierung sich das Original-Team des ersten Teils wieder zusammengefunden hat, setzt einige hundert Jahre nach der NES-Geschichte an. *Shadowgate 64* wird – wie könnte es anders sein – in 3-D programmiert. Interaktive Rätsel, brandgefährliche Gegner und tödliche Fallen stellen sich Euch dabei in den Weg.



ArtX-Connection

Nintendo/ArtX. In einem Interview des amerikanischen Nachrichtensenders CNN bestätigte Howard Lincoln von Nintendo of America, daß seine Firma an einer neuen Spielkonsole arbeitet. „Ich kann Ihnen sagen, daß wir an der nächsten Generation arbeiten. Ich kann Ihnen sagen, daß unser Partner eine neue Firma aus dem Silicon Valley ist, sie wird ArtX genannt. Ich kann Ihnen sagen, daß wir mit Silicon Graphics darüber diskutieren, welche Rolle sie in dem Next Generation-Produkt spielen.“

ArtX wurde von zwei Ex-SGI-Mitarbeitern gegründet. [Silicon Graphics (SGI), entwickelte das Nintendo 64 mit.] Sie werden auf jeden Fall die 3-D-Engine entwickeln, das grafische Herz des neuen Systems. Doch Ihr müßt keine Angst haben, daß Euer nagelneues N64 schon zum Alteisen gehört: Die ArtX/Nintendo-Kooperation wird frühestens im nächsten Jahrtausend Früchte tragen.

Übrigens: Das als „Nintendo 2000“ durch die Gerüchteküche schwirrende Gerät wird nicht erscheinen.

Bully, Bully, Bully

Midway. Die Entwickler von Atari Games arbeiten an einer Fortsetzung von *Wayne Gretzky Hockey*. Die neue Version soll aber nicht nur einfach ein Aufguß sein, sondern zahlreiche neue, witzige Ideen beinhalten. Die Programmierer von *Wayne Gretzky 3-D Hockey '99* wollen nicht nur die Farben und die Grafik verbessern, sondern auch wesentlich an der Intelligenz des Computergegners arbeiten.

Unreal geplatzt

Epic Megagames. Eine klare Absage gab es auf der E³ für *Unreal* auf dem N64. Es wird definitiv keine Version des erfolgreichen 1st-Person Shooters auf dem PC geben. Wie Epic verlautbaren lies, sei *Unreal* aus technischen Gründen auf dem N64 nicht machbar.

Tetris goes N64

Nintendo. Das Kultspiel aller Game Boy-Freunde kommt nun auch endlich auf das N64! Blue Planet soll nach Angaben von Nintendo eine *Tetris*-Variante für das N64 entwickeln. Ein genauer Titel ist aber noch nicht bekannt. Damit sind auch die Gerüchte nicht aus der Welt, daß Blue Planet plant, in Zukunft mit Capcom zusammen arbeiten.

Viva Las Vegas!

Crave. Crave Entertainment traut sich mit *Casars Palace 64* in ein relativ neues Spielgenre und koppelt Casino-Spiele mit Adventure-Elementen. Es gibt drei Modi und ein Tutorial. Hier könnt Ihr alle Casino-Games, wie Roulette, Würfeln, Black Jack und andere typische Glücksspiele von der Pike auf erlernen. Im Adventure-Modus müßt Ihr dann mit den einzelnen Personen im Casino reden,



um verschiedene Rätsel lösen zu können. Was wäre Las Vegas ohne Elvis? Natürlich gibt es auch einen Elvis-Imitator im Spiel, doch welche Aufgabe er übernehmen wird, konnte man uns noch nicht sagen. Eines ist auf jeden Fall sicher: Immer wieder müßt Ihr an die Spieltische zurückkehren, um Euren Geldvorrat aufzufrischen (oder um alles zu verlieren). Wenn Ihr nämlich genug Kohle erspielt habt, könnt Ihr an einem riesigen Turnier teilnehmen. Und da wären wir auch schon am Ziel des Spiels angekommen. Werdet Zockerkönig in Las Vegas. Crave plant, das Modul Anfang nächsten Jahres auf den Markt zu bringen. Ob es jedoch auch nach Deutschland kommt, ist noch nicht sicher. Gibt es hier etwa zu wenig Zocker?

Rattenplage

Mindscape. Das haben wir nun davon! In den 60er Jahren wurden die Ratten Washington und Jefferson zu Forschungszwecken ins Weltall geschossen. Doch sie wurden von Aliens entführt und mit riesigen Gehirnen ausgestattet. Nun kommen die beiden Nager zurück auf die Erde und wollen Rache. Dabei sollen ihnen un-



sere heimischen Ratten helfen. Produzent Peter Hickman: „Warum nicht, es ist ein Videospiel, es könnte passieren! Es ist nach Coin Up-Art gemacht und sehr einfach vom Konzept her. Jeder kann es spielen.“ Die „Scratch Cats“ sollen die drohende Rattenplage bekämpfen. Sie benutzen eine Waffe namens „Erricator“, mit der die Nager ins Weltall befördert werden sollen. Die Ratten sind aber intelligent und versuchen, so oft wie möglich zu entkommen. Wenn sie die Katze berühren, verliert diese entweder

Seltsame Dinge gehen vor

Imagineer. Kirra To Kaiketsu 64! Tantei Dan, Imagineers Würfel-Detektivspiel, sucht einen internationalen Vertrieb. Eigentlich ist es kein schlechtes Modul, doch in der westlichen Welt kennt kein Mensch seine Helden. Darum kam Imagineer auf eine blendende Idee: „Verkaufen wir den Titel an eine Firma, die eine starke Lizenz hat (z. B. THQ mit *Rugrats*). Die Programmierer einfach ihre Helden in das Spiel, und schon wird es seine Käufer finden.“ Ob das klappt, werden wir sehen! Imagineer hat außerdem die N64-Lizenz für *International Rally Championship* erworben. Die Simulations/Arcade-Mixtur wurde von Europress für den PC und die PSX entwickelt und bietet in dieser Version 60 Strecken und einen Editor, um eigene Kurse zu entwickeln.



ein Leben oder – wenn sie Ratten gesammelt hat – die grauen Nagetiere. „Je mehr Ratten man trägt, desto größer wird der Bonus. Es ist immer das Risiko wert.“ Die Grafik und die Musik ist sehr im Stil von „60er Jahre-Kitsch“, also recht witzig gestaltet. Insgesamt, sollen über 100 Level eingebunden werden.



Heiße Öfen

THQ/Electronic Arts. THQ und DT Productions arbeiten an *Road Rash 64* und *Nuclear Strike 64*. THQ erhielt die Lizenz für beide Spiele von EA, die für das Nintendo 64 komplett überarbeitet werden. *Road Rash 64* wird neue, exklusive Rennstrecken, Motorräder und neue Spezialeffekte bieten. Der Reiz des Originals soll dabei aber nicht verloren gehen. Das gilt auch für *Nuclear Strike*: „Wir wollen die besten Dinge der alten Versionen beibehalten, aber dennoch Neues für das N64 entwickeln“ so Don Traeger von DT Productions. Beide Module sollen Anfang 1999 erscheinen.



Auf die Rolle genommen

Nintendo. Nintendo arbeitet zur Zeit an einem Rollenspiel mit *Super Mario*. Auch wenn es noch eine Weile dauern wird, bis *Mario RPG 2* auf den Markt kommt, so sind doch schon ein paar Einzelheiten bekannt. Neben dem Klemptner sollen auch zahlreiche Freunde und Gegner aus bekannten Mario-Spielen und -Filmen mit von der Partie sein. So gibt es auch ein Wiedersehen mit Goombas und Koopas. Die Landschaften bei *Mario RPG 2* sind dreidimensional gestaltet, die Figuren zweidimensional. Die Kämpfe sind vom System her mit denen in *Final Fantasy* vergleichbar. Erwartet dieses 64DD-Spiel irgendwann 1999.



Weltraumhasen: Die Invasion

Ripcord Games. *Space Bunnies Must Die*, die verrückte PC-„Hasenjagd“ im Weltall, wird auch auf dem N64 fortgesetzt. Das gab die Firma Ripcord Games im Rahmen der E³ bekannt. Das quirlige Weltraum-Abenteuer im *Tomb Raider*-Stil wird von Take Two vertrieben. (Die Fotos stammen von der PC-Version.)



Plüschtieren

Nintendo/Hasbro. Nintendo of America erteilte dem Spielwarenhersteller Hasbro (Playskool, Tonka, Tiger etc.) die Lizenz, außerhalb Asiens Plüsch- und sonstige Spielfiguren zur neuen *Pokémon*-Serie herzustellen. Die Rechte umfassen alle 150 Monster, die auch in Brettspielen oder als Action-Figuren verkauft werden dürfen. Übrigens startet im September auch die gleichnamige Zeichentrick-Serie im amerikanischen Fernsehen.

GT World Tour

Midway. Gemeinsam mit Boss will Midway ein neues Rennspiel für das N64 umsetzen: *GT World Tour*. In den ersten Demos, die auf der E3 gezeigt wurden, waren bereits acht Autos gleichzeitig auf der Strecke. In der Endversion soll das Modul zehn verschiedene Strecken und 15 Autos zur Auswahl haben. In der Anleitung soll außerdem ausführliches Kartenmaterial zu den Strecken abgedruckt werden. *GT World Tour* wird von den gleichen Programmierern gestaltet, die bereits *Top Gear Rally* für das N64 entwickelt haben. *GT World Tour* erscheint im nächsten Jahr.

Mit langer Zunge

Sunsoft. Sunsoft kümmert sich auch künftig um den Vertrieb von Nihon System Supply (NSS)-Titeln in Europa. Nachdem der *Chameleon Kid* (N64) eher für Spiel-Anfänger gemacht wurde, ist der zweite Teil auch für Profis eine Herausforderung. Im September soll das Modul, das eine komplett neue Struktur aufweist, in die Läden kommen: Das *Chameleon Kid* ist diesmal nämlich nicht menschlich, sondern in seiner Urform der Hauptdarsteller. Auf der Liste steht auch ein geheimnisvoller Titel namens *Magic Flute*, über dessen Inhalt leider noch nichts bekannt ist. Zu den Gerüchten, NSS habe *Arabian Nights* in Vorbereitung, konnte Sunsoft keine Auskunft geben.

Klein, aber oho!

THQ. Die Game Boy-Version von *Small Soldiers* basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm, der im Sommer anläuft. In *Small Soldiers* werden die Spielfiguren des Films zum Leben erweckt. Ihr übernehmt die Rolle der friedliebenden Gorgonen. Eure Aufgabe ist es, gefangene Mitstreiter zu befreien, um die bössartigen Archers zu besiegen. Zwölf Missionen und zahlreiche Filmhelden warten in *Small Soldiers* auf Euch.

Taschen-Tier

Nintendo. Haustiere gibt es schon so lange, da war es an der Zeit für etwas Neues: Das Taschen-Tier, auch *Pocket Monster* (japanischer Titel) genannt, oder kurz *Pokémon*! Das sind 150 kleine Monster, die sich auf dem Game Boy am wohlsten fühlen. Bisher gab es die Tierchen nur in Japan, doch dort haben sie sich rasend schnell vermehrt und bahnen sich gerade einen Weg in die USA. Bis nach Europa ist es dann nicht mehr weit ... Am Anfang gibt es nur ein *Pokémon*, das Ihr trainieren müßt. Wird es besser, kann der Spieler das andere Monster in seine Sammlung aufnehmen. Ziel: Alle 150 Monster zusammenzubekommen!



Das *Pokémon* Pikachu (rechts) bewohnt in den USA und in Japan einen eigenen *Tamagotchi*-Clone.



NASCAR '99

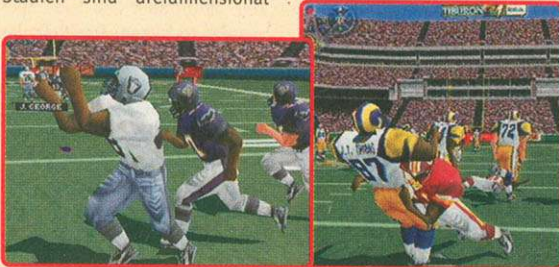
Electronic Arts. Mit *NASCAR '99* präsentiert EA Sports erstmals ein Autorennspiel für das N64. Dynamische Licht- und Schatteneffekte sowie Sonnenreflexionen sorgen ebenso für ein hautnahes Gameplay wie der Streckenfunk zwischen Fahrer und Box. Auf Euch warten 18 abwechslungsreiche Strecken sowie über 30 Fahrer. Sprühende Funken, defekte Wagen und demolierte Mauern sorgen für Spannung. Die Split-Screen Funktion macht es möglich: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.



American Football

Electronic Arts. Im Herbst kommt die neueste Version von *Madden NFL* auf den deutschen Markt. *Madden NFL '99* wurde in einigen wesentlichen Punkten überarbeitet. Neben den 30 aktuellen Teams stehen 70 weitere Mannschaften bereit. Ebenso wurden Grafik und Sound überarbeitet, um das Spiel noch besser wirken zu lassen. Alle Stadien sind dreidimensional

gerendert. Filmmaterial sorgt für eine noch realistischere Gestaltung des gesamten Spiels. Die Kommentare von John Madden wurden erweitert, Ihr erhaltet noch mehr Infos über die Spieler und Mannschaften. Neu ist der Franchise-Modus: Übernehmt ein Team für mehrere Jahre und seid erfolgreich – sonst werdet Ihr entlassen!



Krabbelkinder



THQ. Schaut Ihr manchmal Nickelodeon? Dann kennt Ihr vielleicht auch die witzige Serie *Rugrats*. Jetzt kommen die Steppkes auch auf die Nintendo-Konsolen: für das N64, den Game Boy und den Color Game Boy wird die Serie umgesetzt! Ihr erlebt die Welt aus der Sicht von Tommy, Charlie, Angelica, Phil und Lisa. Dabei wird der schnöde Alltagsstrotz plötzlich zum Comic-Abenteuer ... Kein Tag wird wie der vorangegangene sein; jeder bringt neues Chaos, das es zu bewältigen gilt. Mehr als fünfzehn Level lang begleitet Ihr die Kleinkinder – die sich allerdings nur ihrem Alter entsprechend verhalten, wenn Erwachsene im Raum sind. Wenn nicht, dann geht bei den Kleinen die Post ab ... Die Game Boy-Variante von *Rugrats* wird ab Herbst erhältlich sein, für das Nintendo 64 kommt sie erst im nächsten Jahr.



Möge die Macht mit Euch sein!

THQ. Erinnert Ihr Euch noch an Yoda, den Jedi-Lehrmeister aus der „Krieg der Sterne“-Saga? In *Yoda Stories* übernehmt Ihr die Rolle des jungen Luke Skywalker, der von dem gnomenhaften Lehrer zum Jedi-Ritter ausgebildet wird. Reist mit Yoda durch die Galaxis, löst schwierige Rätsel und kämpft gegen fiese Aliens, um ein guter Jedi zu werden. *Yoda Stories* beinhaltet zehn knifflige Levels in einer typischen „Krieg der Sterne“-Atmosphäre. Eine Paßwort-Funktion erleichtert den Wiedereinstieg in höhere Level.

Arme Ameise

THQ. Flik ist eine intelligente Ameise. Doch für seine Kolonie ist er etwas zu innovativ, deswegen wurde Flik für die Tür gesetzt. Nun muß er zahlreiche Abenteuer bestehen, um seine Kolonie vor dem Untergang zu bewahren. THQ hielt sich bei der Entwicklung von *A Bugs Life* sehr eng an den Kinofilm von Disney/Pixar (*Toy Story*-Macher), der in diesem Jahr noch in Deutschland laufen soll. *A Bugs Life* bietet auf dem Game Boy neun spannende Level und Akteure aus dem gleichnamigen Kinofilm. Das Modul soll im Spätherbst erscheinen.

Kleine Flitzer

Midway. Codemaster und Midway wollen zusammen *Micro Machines V3* für das N64 umsetzen. Dabei handelt es sich um eine 1:1-Version des erfolgreichen Playstation-Titels. Allerdings wird es für das N64 einige Modifikationen geben, wie beispielsweise einen Vier-Spieler-Modus. Außerdem warten noch zahlreiche Bonbons auf Euch. Wann *Micro Machines V3* allerdings auf dem N64 erscheinen wird, ist ungewiß.

Mulan

THQ. Um eine weitere Umsetzung eines Disney-Zeichentrickfilms handelt es sich bei der Game Boy-Version von *Mulan*. Helft der gleichnamigen Heldin dabei, zuerst den Ruf ihrer Familie wieder herzustellen und dann das chinesische Kaiserreich vor dem Untergang zu bewahren. Zahlreiche Puzzles und Rätsel in zehn Levels erschweren natürlich die Operation. Die Game Boy-Version bietet alle Charaktere des Films. Mit Paßwörtern könnt Ihr direkt in höhere Level einsteigen.

Miyamoto stellt Zelda vor



Die Herren Minagawa (PR von Nintendo), Miyamoto und Tezuka auf der Pressekonferenz.

Nintendo. Kurz nach der grossen Eröffnungs-Pressekonferenz von Nintendo lud Shigeru Miyamoto 50 westliche Journalisten zu einer privaten Vorführung von *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* ein. Fun Vision war für Euch dabei und bekam sogar noch eine Privataudienz! Shigeru Miyamoto, der Erfinder von Super Mario, Link, Yoshi und unzähligen weiteren Gestalten, begann seine Rede mit folgenden Worten: „Es tut mir sehr leid, daß wir mit Zelda so spät sind. Diesmal werden wir es wirklich (fertig) machen. Aber bis zu dem Tag, an dem wir wirklich das Master-ROM fertig haben, kann ich nicht sagen, wann wir es genau auf den Markt bringen können. Wir versuchen immer, ein realistisches Spiel zu machen.“ Bislang wurde oft beklagt, daß das Nintendo 64 keine gerenderten Videosequenzen schafft. Videoszenen sind jedoch möglich, das beweist *Mystical Ninja*. Und „Zelda läßt einen fühlen“, daß „wir irgendwann in (nicht

allzu ferner) Zukunft Real Time Movies (Filme in Echtzeit) so stark werden nutzen können, wie wir das wünschen.“ Effekte in Echtzeit haben die Programmierer bei *Zelda 64* bereits umgesetzt: Das Licht ändert sich, je nach Wetterlage und Tageszeit. Überhaupt fanden die Entwickler um Shigeru Miyamoto das Spiel mit der vierten Dimension offensichtlich faszinierend. Link, der Held der Geschichte, ist in der Lage,



Haben allen Grund zum Strahlen: Miyamoto-san und Tezuka-san freuen sich über ihr neues Meisterwerk.



Ruhm und Ehre

Nintendo. Shigeru Miyamoto war während der Messe in Atlanta mehr als einmal der Mann des Tages. *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* hatte die anwesende Presse bei der Vorführung mehr als überzeugt. Aber der Japaner stand auch danach im Rampenlicht: Er erhielt als erster Mensch den Hall of Fame-Award der Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS)! Die Vereinigung, die seit diesem Jahr besteht, möchte von nun an jährlich einen verdienten elektronischen Künstler in ihre Ruhmeshalle aufnehmen. Was Ihr tun müßt, um den Preis zu bekommen? Macht Euch in besonderem Maße um die Welt der elektronischen Spiele verdient.

mit seiner magischen Ocarina (eine Flöte) durch die Zeiten zu wandern. Einmal ist er ein kleiner Junge, im nächsten (Spiel-) Moment bereits ein erwachsener Mann.

Und das Thema „Zeit“ war es auch, das zu der Frage Anlaß gab, wie lange die Entwicklung des Spiels denn nun eigentlich gedauert habe? „Mehr als drei Jahre sind vergangen, seit wir angefangen haben!“, antwortete Miyamoto. Zu Beginn sei *Zelda 64* nur ein kleiner Teil seiner Arbeit gewesen, doch inzwischen beanspruche das Spiel hundert Prozent seiner Zeit! „Ich glaube, ich muß mich wieder einmal zu Hause sehen lassen“, schmunzelte Nintendos populärster Entwickler. Seinen Kollegen geht es allerdings nicht besser: „Viele unserer Mitarbeiter widmen ihre Zeit komplett *Zelda*; deshalb ist es heute meine wichtigste Aufgabe, sie an gewissen Punkten zu stoppen, damit sie heimgehen können ...“ Eines steht also bereits fest: An Zeit haben die Entwickler nicht gespart! Ob sich das alles gelohnt hat, wollten die anwesenden Journalisten natürlich wissen. Miyamoto selbst ist – niemand hatte etwas anderes erwartet – von



dorf mutieren und die Prinzessin *Zelda* entführen wird.) Dazu muß der Junge jedoch erst drei magische Steine finden: Das Abenteuer kann beginnen! Die vorgeführten Sequenzen des Spiels zeigten Link vor allem in Kampfsequenzen. Dabei fiel auf, daß die Gegner in der Regel wirklich gigantisch sind. Die Explosion, als der Held eine Bombe im Maul eines drachenmäßigen Monsters versenkte, war nicht von schlechten Eltern ... Und der Feuerdrache ist ein wirklich ekliges Vieh, das einem

Spiel machen, das sich von allen anderen, die es bereits gibt, unterscheidet. Ich hoffe, daß die Kombination von Fantasy-Adventure, spannender Action und magisch-mystischer Umgebung ungeahnte Gefühle in den Spielern wecken wird!“ Wer wirklich ein Profi ist, der schafft das Spiel wahrscheinlich etwas schneller: Aber wer alles genau erkunden will, dem garantiert *Ocarina* mindestens vierzig Stunden Spannung. Außerdem ist die Steuerung anfängerfreundlich belegt: Link springt



seinem Werk überzeugt. „Ich bin sehr zufrieden mit *The Legend of Zelda*. Derzeit bin ich aber dabei, an den Feinheiten des Spiels zu arbeiten und aus *The Ocarina of Time* ein echtes, typisches *Zelda*-Spiel zu machen.“ Dann war genug geredet, die Vorführung des neuen Kultmoduls konnte beginnen! Eines stand bei der Vorführung sehr schnell fest: Grafisch überzeugt das Spiel auf jeden Fall! Der Held Link lebt in der Welt Hyrule. Es ist ein Planet voller dunkler Wälder, tiefer Vertiefungen („Dungeons“) und weiter Landschaften – und all das ist in ansprechender 3-D-Grafik dargestellt. Eine gute Fee verrät dem mutigen Link, daß er Gannon besiegen muß. (Ja, eben jenen Gannon, der später zu Gannon-

See aus Lava entsteigt, durch die Lüfte fliegt und Würmer über die Welt verteilt. Soweit, so gut, das Spiel überzeugte – wenn da nicht der Sound gewesen wäre! Doch Shigeru Miyamoto versicherte gleich zu Beginn der Präsentation, daß der Sound (bzw. die Abwesenheit des selben) sich noch ändern würde. Über die Animation ließ sich aber nicht klagen: Selten wurden Bewegungen (wie etwa das Besteigen eines Pferderückens) so lebensecht umgesetzt. *Zelda 64* ist das vom Umfang her (256 Megabit!) größte Spiel, das Nintendo bislang entwickelt hat: Und das Unternehmen, allen voran der Entwickler, hatte sich große Ziele gesetzt. Miyamoto verriet: „Ich wollte ein

zum Beispiel automatisch, ohne daß man sich um seine Landung sorgen muß. Nach dieser Vorführung sind wir fast bis zum Zerreißen gespannt: Welche Abenteuer warten wohl im fertigen Modul auf uns? Noch vor Weihnachten werden wir es wissen!



Herr Tezuka zeigte spannende Stellen aus *Ocarina of Time*.

Abstieg zur Hölle

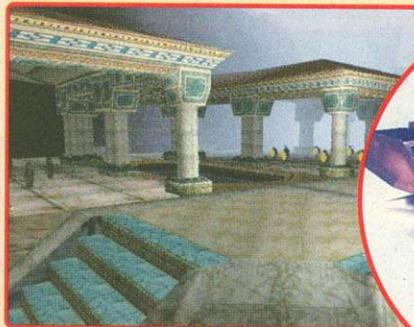
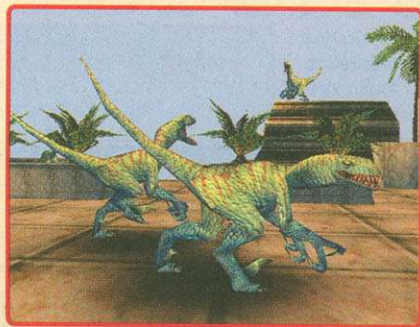
Acclaim/Interplay. Wie wir aus zuverlässiger Quelle erfahren haben, soll es bald eine N64-Umsetzung des Sci-Fi-Shooters *Descent* geben. Dabei wird es sich allerdings nicht um *Descent 3* handeln, das in Kürze für den PC und die Playstation zu haben sein wird. Man bestätigte uns, daß für das Nintendo 64 ein völlig neues *Descent* programmiert werden wird. Nur wann es dann letztendlich auf den Markt kommen soll, konnte uns nicht mitgeteilt werden.

It's time to JAM!

Acclaim Sports. Mit *NBA Jam '99* bringt Acclaim im Herbst erstmals Basketball für das N64 auf den Markt. War *NBA Jam* früher ein Arcadespiel, soll auf dem 64 Bit-System die Sportsimulation mehr im Vordergrund stehen. Dazu wurde das Spiel umprogrammiert: Neue Sounds und schnelle Grafiken sollen *NBA Jam '99* zu einem ernsthaften Konkurrenten von *Kobe Bryant in NBA Courtside* werden lassen. Zumindest sind alle 29 NBA-Teams mit dabei.



Zurück in den Dschungel



Acclaim. Nach 1,5 Millionen verkauften *Turok*-Modulen (nur für N64) bekommt der dino-feindliche Kiowa ein neues Abenteuer. Und Acclaim hat sich einiges einfallen lassen, um mit *Turok 2: Seeds of Evil* noch gewaltiger aufzutrumphen: Als erstes wäre da der 4-Spieler-Modus, in dem Ihr als Team zusammenarbeiten, ein

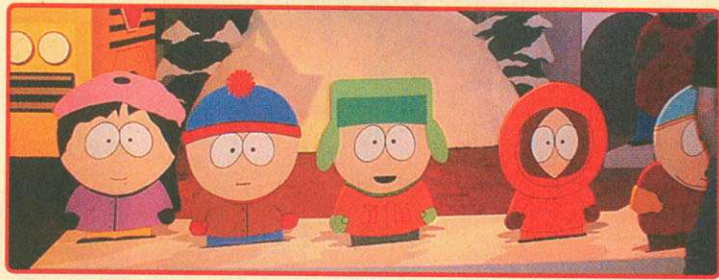
Death Match bestreiten und sogar ein neues „Frag Tag“ (was auch immer das werden soll ...) ausprobieren könnt. Die Geschichte hat sich *Turok* selbst eingebrockt. Denn am Ende des ersten Teils weckt er eine unheimliche Kraft, den „Primagen“. Der Primagen sitzt irgendwo im Verlorenen Land in seinem Gefängnis und sendet

seine Armeen aus. So muß Joshua Fireseed (alias *Turok*) erneut zu Pfeil und Bogen greifen, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Das Grund-Programm ist zwar das gleiche geblieben, doch die Grafik hat sich grundlegend geändert: Es gibt weniger Nebel, die Gegner sind realistischer animiert und die Texturen detaillierter ange-

legt. Das „Advanced Real-Time Lighting“ mit „10fach dynamischem Licht“ sorgt für realistische Atmosphäre: die Oberflächen sind naturgetreuer, das Wasser schimmert im Sonnenlicht und sogar das Feuer hat ein echtes Flackern.

Trick für Erwachsene

Acclaim. Und noch eine Zeichentrick-Serie wird von Acclaim für das Nintendo 64 umgesetzt: *South Park*. Dabei handelt es sich um die momentan angesagteste Kult-Comic-Comedy für Erwachsene. „Zwar ist *South Park* nicht unbedingt eine durchschnittliche politisch-korrekte Comedy“, so Steve Lux (Acclaim), „doch gerade der suchtgefährliche Show-Charakter und die Stories geben eine Menge Stoff für Videospiele.“ Man darf sich also auf nächstes Jahr freuen, denn dann soll die N64-Variante von *South Park* fertig sein.



Ferngesteuert

Acclaim. Ein bisher unbekannter Titel wurde von Acclaim vorgestellt: *ReVolt*. Geplant ist der Titel zwar erst für Mai nächsten Jahres, doch wir konnten uns schon einen ersten Eindruck davon machen, was sich Acclaim unter *ReVolt* vorstellt. Das Joy-pad des Nintendo 64 verwandelt sich in eine Fernsteuerung für RC-Wagen, die über einen Parcours rasen.

Fliegende Fäuste

Natsume/Crave. Das japanische 2-in-1-Kampfmodul *Art of Fighting Twins* wird in Amerika als *Flying Dragon* von Crave vertrieben. 20 Charaktere treten bei flotten 60 Bildern pro Sekunde gegeneinander an. Dabei hat man die Wahl zwischen „altem 2-D-Stil“ und modernem 3-D-Gekloppe. Außerdem kann man zwischen deformierten „Manga“-Charakteren und stattlichen Helden wählen. *Flying Dragon* ist im August fällig, ein deutscher Vertrieb steht nicht fest.

Kriegsgebiet



Acclaim Sports. *WWF Warzone* steht kurz vor der Fertigstellung. So zeigte Acclaim hinter verschlossenen Türen jeden Tag ein neues Update des Wrestling-Moduls: Die Grafik verbesserte sich also von Tag zu Tag. Neun Modi wird das fertige Produkt beinhalten: die „Challenge“, in der Ihr den Champion-

Gürtel gewinnen könnt, den normalen „Vs.“-Mode, den „Tag Team“- und „Co-op Tag Team“-Modus. Außerdem sind ein „Steel Cage“-Match, ein „Weapon-Match“, der „War“-Modus, ein „Gauntlet“ und natürlich der „Royal Rumble“ dabei. Ein besonderes Feature ist der *Wrestler-Editor*. Hier könnt Ihr

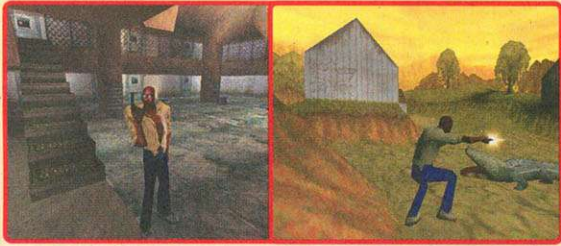


eigene Kämpfer schaffen. Neben Haarfarbe, Größe, Gewicht, Geschlecht und Outfit, dürft Ihr auch das Gesicht näher definieren und jede Menge anderer Sachen einstellen. Gespeichert werden neue Wrestler auf dem Controller Pak – Ihr könnt sie überall hin mitnehmen. Über 300 Moves hat Acclaim in das Modul gesteckt. Darunter sind natürlich auch die Spezial-Moves der einzelnen Wrestler, wie der Tomb Stone vom Undertaker, Shawn Michaels' Sweet Chin-Musik und der Stone Cold Stunner von Steve Austin. Die Kommentatoren Vince McMahon und Jim Ross sorgen für die richtige Wrestling-Atmosphäre.

Football-Fieber

Acclaim Sports. Der Erfolg von *Quarterback Club* bewog Acclaim dazu, eine Fortsetzung auf den Markt zu bringen. Die Entwickler von *Iguana* haben bei *NFL Quarterback Club '99* nicht nur die Grafik überarbeitet, sondern auch zahlreiche neue Animationen aufgenommen. Selbst die Künstliche Intelligenz sowie die Strategie-Routine wurden verbessert. Neben den 30 Mannschaften der amerikanischen NFL (National Football League) sind auch die sechs Teams der europäischen Liga (NFL Europe League) mit von der Partie.



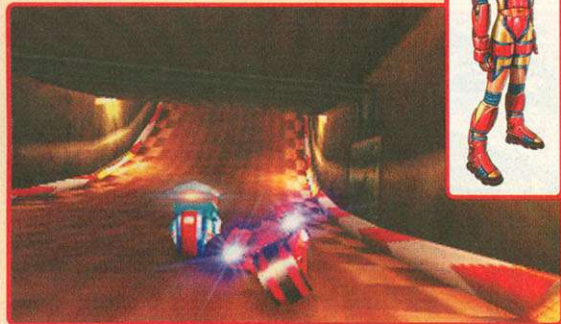


Dunkle Schatten

Acclaim. Ein weiteres Mitglied der „Acclaim Comics“-Familie gesellt sich zu den Video-Spielen: Nach *Turok* wird die dunkle Geschichte von *Shadowman* für das Nintendo 64 umgesetzt. Weil der „Hitman“ Mike Le Roi von einem Voodoo-Priester eine spirituelle Maske in die Brust implantiert bekam, kann er zwischen zwei Welten hin- und herreisen. Die eine ist die Realität, die zweite Welt ist das Reich der Toten. Le Rois Aufgabe besteht darin, untote Seri-

enmörder zur Strecke zu bringen. Dazu stehen ihm neben konventionellen Waffen auch schwarze Magie zur Verfügung. Steuern könnt Ihr Mike Le Roi aus der 3rd-Person-Perspektive („Verfolger-Ansicht“). Ihr müßt zwischen den Welten wechseln, um die Rätsel zu knacken. Zu guter Letzt ist noch zu erwähnen, daß beide Welten in 3-D angelegt sind und die Storyline „nicht linear“ angelegt ist: Ihr könnt die Geschichte also auf verschiedenen Wegen lösen.

Breiter, länger, schneller!



Acclaim. Für *Extreme G 2* (EG2) greift Acclaim auf seine gelungene Rennspiel-Routine zurück. Doch der Fortschritt ist auch bei EG2 nicht aufzuhalten: Die Fahrzeuge erscheinen schneller, sind besser zu steuern und haben neue Eigenschaften. Die Strecken sind breiter, länger und mit höherer Geschwindigkeit befahrbar. Außerdem hat sich der Nebel ein wenig gelichtet, so daß man mehr von der Strecke genießen kann. Auch

die Fahrer sind jetzt neben ihren heißen Öfen zu bewundern. Ganze 36 Strecken gilt es mit den 16 neuen Bikes zu bewältigen. Und an einen zuschaltbaren Rückspiegel wurde diesmal auch gedacht. Praktisch ist der besonders, um Verfolger zu erkennen, Minen auszulegen und Angriffen auszuweichen. EG2 soll auch in Deutschland noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft (wahrscheinlich im November) erscheinen.



Xena & Hercules

Titus. Im nächsten Jahr bringt Titus zwei TV-Umsetzungen für den Game Boy und das N64 heraus: *Hercules* (*The Legendary Journeys*) und *Xena* (*Warrior Princess*). Auf dem Game Boy können die Module per Link-Kabel miteinander verbunden werden: Charaktere und Gegenstände werden so zwischen den Spielen ausgetauscht. (Dazu sind beide Module nötig.) „Das ist ein interessantes Feature, da beide Charaktere in den Serien unterschiedliche Eigenschaften haben“, sagt Eric Caen, der stellvertretende Geschäftsführer von Titus. Auf dem N64 sieht das Konzept etwas anders aus: Hier wird das Controller Pak ausgenutzt, um Spielstände zu speichern. Gegenstände, die *Hercules* gefunden hat, kann *Xena* an anderen Stellen finden und ebenfalls nutzen – und umgekehrt. „Wir haben dieses Feature nicht gemacht, um Spiele doppelt zu verkaufen, sondern um ein völlig neues Spielprinzip zu schaffen“, so Eric Caen.

Partnerschaft

Square/Electronic Arts. Zwei der wichtigsten Spielehersteller der Welt haben einen Partnerschaftsvertrag abgeschlossen. Square Soft bringt Electronic Arts' (EA) Spiele nach Japan, während EA sich um die amerikanischen und europäischen Vermarktung der Square-Titel kümmert. Leider ist immer noch nicht bekannt, ob und wann Square wieder für Nintendo entwickelt. Hartnäckig halten sich jedoch Gerüchte über ein neues *Secret of*-Abenteuerspiel. Ob da etwas dran ist, wird die Zukunft zeigen müssen.

Bauernschlau

Natsume/Nintendo. Frohe Botschaft für Freunde von *Harvest Moon* (SNES): Nintendo of Europe (NOE) übernimmt den Vertrieb der gleichnamigen Game Boy-Version (Herbst '98). Ausserdem entwickelt Natsume in Japan derzeit offiziell eine N64-Umsetzung, die Ende 1999 auf den Markt kommen wird. *Harvest Moon* gibt Euch das Kommando über einen kleinen Bauernhof, auf dem Ihr Ackerbau und Viehzucht betreibt. Die Game Boy-Version bietet zusätzlich neues Saatgut, eine Katze und eine Heldin. Per Link-Kabel können Fähigkeiten und Tiere ausgetauscht werden, außerdem darf jetzt auch in bisher „fruchtlosen“ Monaten geerntet werden. Welche Neuerungen die N64-Version bieten wird, ist noch nicht bekannt: Derzeit laufen erst die Vorbereitungen für dieses Spiel.

Randale!

Eidos. Das erste Projekt der *Tomb Raider*-Macher für das N64 ist *Fighting Force 64*. Es wird ein richtiges Prügelspiel im Stil von *Battletoads* und *Ninja Turtles* sein. Vier weibliche und männliche Kämpfer mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur Wahl. Jeder von ihnen hat zwischen 40 und 50 verschiedenen Angriffsvarianten, Special Moves nicht mitgezählt. Neben Fäusten und Fußtritten setzt Ihr bei *Fighting Force* auch zahlreiche Waffen ein, um die Gegner zu besiegen: Gullideckel und Eisenstangen sind ebenso einsetzbar wie die Handfeuerwaffen und Messer der besiegten Gegner. Gleichzeitig dürfen zwei Spieler auf dem selben Bildschirm losschlagen.



Am grünen Tisch

Crave. Celeris programmiert für *Crave VR Pool 64*, ein Billard-Spiel. Neun Varianten des Zweikampfs mit dem langen Stock können ausgetragen werden, z. B. Bank Pool, 9- oder 8-Ball, Straight Pool und One Pocket. Die Tische sind dreidimensional 4x4 *Mud Monsters* stammt von dem Team, das schon das erfolgreiche *Monster Truck Madness* auf dem PC schrieb.

Zusammenkunft

Take 2/Gathering of Developers. Acclaim legte *Magic - The Gathering* zu den Akten. Dafür geht das neue Team „Gathering of Developers“ in die (N64-) Vollen: Das Monstertruck-Modul

NES-Krieger

Hudson Soft. *Star Soldier* war ein Klassiker auf dem Nintendo Entertainment System (NES). Nun wird das 8 Bit-Spiel dem 64 Bit-Zeitalter entsprechend aufgepeppt: *Star Soldier - Banishing Earth* soll Hudsons N64-Titel heißen. Es ist ein vertikal scrollendes 3-D-Ballerspiel mit zahllosen Gegnern und Extras. Im Sommer sollen Japaner sich darüber freuen können.

Fishermen's Friend

Natsume/Crave/Seta. *Legend of the River King* ist eine – für europäische Spieler – seltsame Mischung aus Rollenspiel (RPG) und Fischer-Modul. Natsume: „Statt mit den immer gleichen Monstern zu kämpfen, nimmt man es hier mit 40 verschiedenen Fischarten auf.“ Zur Ret-

tung Eurer kranken Schwester muß der „magische Guardian“ auf den Tisch kommen. Im typischen RPG-Grafikstil seid Ihr in Dörfern und Geschäften unterwegs, um Hilfsmittel zu kaufen und Informationen zu sammeln. Crave Entertainment übernimmt den amerikanischen

Vertrieb des Produkts, das im Juli für den Game Boy und 1999 für das N64 erscheint. Und wo wir gerade bei Fischen sind: Auf Setas Erscheinungsliste steht *Lake Fishing*. Darüber ist nicht mehr bekannt.



Schlauer Fuchs

Titus. Durch Feld, Wald und Wiese, sogar in Kaninchenlöcher führen die Abenteuer, die der Fuchs *Baby Titus* auf dem Game Boy erlebt. Im typischen Jump'n'Run-Stil schlägt sich der kleine Held durch zahlreiche Level, immer auf der Suche nach Abenteuern. Die findet er reichlich, denn kaum ein Waldbewohner hat *Baby Titus'* Hilfe nicht nötig. Der Fuchs erforscht die Geheimnisse des Waldes und hilft so seinen Freunden aus der Not.

Boxenstop

Ubi Soft. Auf dem PC ist das Spiel ein echter Hit, jetzt erobert es die Konsolen: *Ubis F-1 Racing Simulation*. Auf siebzehn Strecken geben 22 der bekanntesten Formel 1-Fahrer ihr Bestes, um als erster die schwarz-weiße Flagge zu sehen. Insgesamt stehen acht Spielarten mit vier Schwierigkeitsgraden zur Verfügung! Die Boxenstops sind vollständig in 3-D programmiert, die Kollisionen wirken sehr realistisch. Wechselnde Wetterbedingungen erschweren das Rennen.

Disney entwickelt für Nintendo 64?

Disney Interactive/THQ. Noch in diesem Jahr soll es ein Nintendo 64-Spiel von Disney geben. Hartnäckigen Gerüchten zu Folge soll ein Spiel fast fertig sein, so daß Disney nur auf die Freigabe von Nintendo wartet. Auch der Titel ist noch nicht offiziell bekannt: Es geht aber das Gerücht um, daß es sich um eine Umsetzung des Winter-Trickfilms *Mulan* handelt. Die entsprechende Game Boy-Version kommt über THQ.

Strategisch günstig

3DO Studios. *Army Soldiers*, die kleinen Plastiksoldaten, kennt in den USA jedes Kind. Seit einiger Zeit gibt es für den PC die Echtzeitstrategie *Army Men* mit eben diesen Figuren. Jetzt soll das Strategiespiel auch für das N64 umgesetzt werden. Dabei wird sogar eine Lizenz des Plastikspielzeugs benutzt; die Charaktere im Spiel werden also auch dieselben Posen einnehmen wie die Figuren: stehend, liegend, kniend und granatenwerfend! Bis das Spiel auf den deutschen Markt kommt, kann es noch eine Weile dauern; für die USA ist September 1999 als Erscheinungsdatum angepeilt. Vorher kommt von 3DO noch *BattleTanx*, ein Spiel auf Basis von Namcos *Tokyo Wars*.

Raumstation der Tiere

Take 2/DMA. Seit 1.000 Jahren ist die *Spacestation Silicon Valley* verschollen. 2701 wurde sie in die Erdumlaufbahn geschossen: SSV war ein Versuchsfeld für intelligente Maschinen, die sich selbst reproduzieren können. Und da 1.000 Jahre eine lange Zeit ist, haben die Tierchen im Laufe ihrer „natürlichen Mutationen“ lauter neue Fähigkeiten erworben, die für böse Überraschungen sorgen können ...

In SSV müßt Ihr 50 Ebenen erforschen. Dabei steigt Ihr in tierähnliche Roboter und nehmt deren Fähigkeiten an. Ein „Fuchs“ kann z. B. nicht nur laufen, sondern verfügt auch über einen Düsenantrieb im Schwanz. Und ein „Hase“ kann seine Ohren als Propeller



benutzen. Insgesamt 40 unterschiedliche Wesen mit rund 90 Fähigkeiten stehen zur Verfügung. Take 2 bringt *Silicon Valley* noch vor Weihnachten auf den Markt.



Wink mit dem Handschuh

Hasbro. Dumm gelaufen: Ein Zauberer mit magischen Handschuhen (engl. „gloves“) hat eine explosive Mischung zusammengebräut und so das Königreich durcheinandergewirbelt. Einer der Handschuhe ist nun dem Bösen verfallen, während der andere versucht, Ordnung zu schaffen. Dabei helfen ihm vor allem Kristallkugeln: Nach der Explosion erlangten sie gummiaballähnliche Eigenschaften und dienen auch als Geschosse. Auf dem N64 finden sich sieben Welten mit über zwanzig Leveln, und alles ist im Comic-Stil gehalten und natürlich dreidimensional, das ist *Glover*.



Geschwindigkeitsrausch

Nintendo. Besser, schneller, weiter – das war die Devise bei der Entwicklung von *F-Zero X* (N64), dem Nachfolger von *F-Zero* (SNES). Irgendwo im Weltraum wird mit bis zu 1.000 km/h ein futuristisches Rennauto über einen anspruchsvollen Kurs gesteuert. Und das möglichst präzise: Wer gegen die Leitplanke donnert, der demoliert das Gefährt. Wer an ungesicherten Stellen über die Fahrbahn hinauschießt, der findet sich schwerelos im Weltall wieder.



Fliegende Toasts

Ubi Soft. Fliegende Toasts und Killerpflanzen, dazu ein abgefahrter Typ mit dem Namen Ed und einem unverwechselbaren Humor – das ist *Tonic Trouble*. Ed ist ein für Comic-artig animierter N64-Charakter: Er besteht aus einem Kopf, Glupschaugen, einem seltsam geformten Körper, Händen und zu großen Füßen. Der Gesichtsausdruck des kleinen Kerls läßt deutlich ahnen, wie er sich fühlt: absolut happy oder kurz vor dem Umfallen! Das große Talent von Ed ist seine Bega-

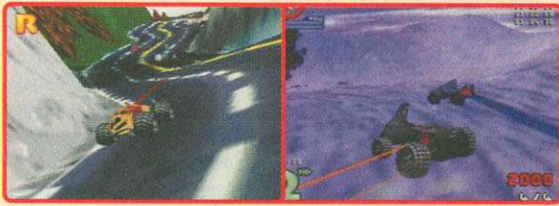
ben, ständig in brenzlige Situationen zu geraten. So auch diesmal: Ed der Marsianer hat versehentlich eine Dose mit einer seltsamen Mixtur aus seinem Raumschiff auf die Erde fallen lassen. Dort kam sie einem gefährli-



Chicken from Space

Ubi Soft. Suppe macht groß und kräftig – jedenfalls wenn man *Rayman* heißt und der quirlige Held eines Action-Adventures für das N64 ist. *Rayman 2* führt den kleinen Supermann geradewegs in die Fänge von bössartigen Piratenrobotern. Er selbst kann zwar entkommen, aber seine Freunde sitzen fest, gefangen in einem intergalaktischen Zoo! Dort lauern Raketen mit zwei Füßen, außerirdische Hühner und hungrige Piranhas – es ist kein Ort, wo man lange verweilen möchte. Ganz in 3-D macht sich Rayman auf, die Gefangenen zu befreien und die magische Suppe zu brauen, die ungeahnte Kräfte freisetzt. Das dauert natürlich seine Zeit, und deshalb wartet *Rayman 2* mit drei Welten und jeweils zehn Leveln auf.



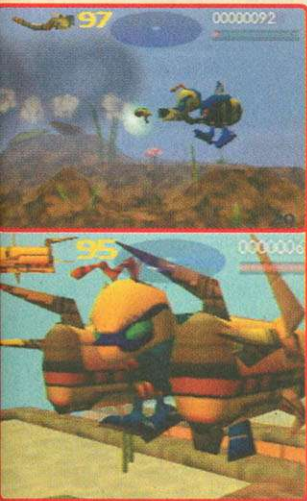


Tierische Autos

Ubi Soft. Autos, von Supercomputern nach dem Vorbild der Natur konstruiert: Tiger, Löwen, Nashörner und Haie standen Modell – nicht nur mit ihrer Schnelligkeit, sondern auch mit ihrer Aggressivität! *S.C.A.R.S.* ist eine Kombination aus Renn- und Kampfspiel, die in 3-D für das N64 umgesetzt wurde. Wir schreiben das Jahr 3000 und es reicht nicht aus, der Schnellste zu sein. Taktik und (Hinter-)List

sind gefragt, sonst findet Ihr Euch nicht am Ziel, sondern im Magen eines Konkurrenten wieder. Neun verschiedene Wagen schlagen sich im Sinne des Wortes auf acht Kursen – nur der Stärkste gewinnt! Aus den verschiedenen Kamerapositionen machen vor allem die Aktionen Spaß, in denen die Autos springen oder sich (absichtlich) überschlagen – das geht nämlich auch problemlos!

Flotte Biene



Ubi Soft. Eine normale Biene mit Gift am Stachel ist kein angenehmer Gegner. Aber eine mit Raketenstachel? *Buck Bumble* ist so ein Geschöpf: Er jagt auf alles, was da krecht und flucht. Das Insekt wurde von Argonaut (*StarFox* SNES) entwickelt, hat aber inzwischen seinen eigenen Willen ... Und das kann bei elf verschiedenen Waffen ziemlich ungemütlich werden, jedenfalls für die Gegner in den über zwanzig Missionen, die zu erfüllen sind. Wie so oft bei N64-Produkten von Ubi Soft ist auch *Buck Bumble* im Comic-Stil in 3-D animiert und bietet eine Kamera, die ihm bei allen Bewegungen folgt.

Im Reich der Vampire

Konami. *Castlevania 64* wurde von Konami nicht nur auf Video gezeigt: Man konnte es sogar hinter verschlossenen Türen anspielen. Es gibt in der Vorabversion zwar noch keine Gegner, aber schon alleine die Steuerung des Helden hinterläßt einen Eindruck, daß das fertige Modul ein Hit werden könnte. So ist der Schneider Belmont toll animiert. Wenn er seine Peitsche benutzt, erscheint ein Zielkreuz, mit dem man seinen Treffpunkt genau ansteuern kann. Neben dem peitschenschwingenden Helden Schneider Belmont stehen drei weitere Charaktere zur Wahl:

- Cornell Reinhart, Meister des Nahkampfes. Er kann sich aber auch bei Bedarf in einen Wolfsmenschen verwandeln.
- Carrie Eastfield, eine Zauberin. Sie bringt ihre Gegner mit magischen Sprüchen zur Strecke.

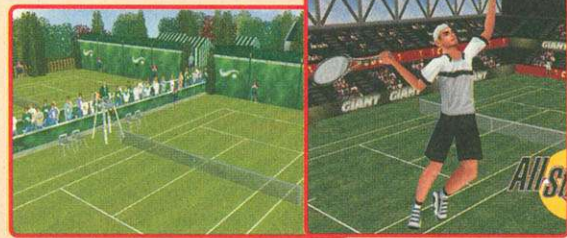
- Kola, der Kettensägen-Fan. Gerüchten nach soll es ein Tag-und-Nacht-System geben. Das heißt: Tagsüber verstecken sich dunkle Kreaturen (wie z. B. Vampire) in dunklen Ecken der Level. Des Nachts streifen sie frei umher und suchen nach neuen Opfern. Auch waren schon einige Video-Sequenzen zu sehen, die zwischen den einzelnen Levels immer wieder die Geschichte weitererzählen.



Tiebreak

Ubi Soft. Tennis-Fans dürfen endlich jubeln, denn die Auswahl an Sportarten auf dem N64 hat sich vergrößert: Das erste Tennisspiel für N64 wird nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen! *All Star Tennis '99* wartet mit acht Weltklasse-Spielern auf, darunter Michael Chang und Conchita Martinez. Und weil große Spieler auch gute Plätze brauchen, stehen Plätze rund um die ganze Welt

zur Auswahl. Ob das aggressive Spiel am Netz oder lieber lange Grundlinien-Duelle, für jeden Geschmack finden sich Gegner – aber auch die anderen müssen natürlich besiegt werden, soll am Ende der Turniersieg winken. Dabei wurde von den Programmierern sogar an die Unterschiede zwischen Rechts- und Linkshändern gedacht.



Play Mobil?

Ubi Soft. Playmobil-Ritterburgen stehen auf Weihnachts-Wunschzetteln oft weit oben. Jetzt gibt es das beliebte Spielzeug auch für das N64: *Hype – The Time Quest* ist mit grafisch exzellent nachempfundenen Playmobil-Figuren ausgestattet. Inspiriert durch die *Zelda*-Abenteuer, führt das Spiel ins tiefste Mittelalter in die Zeit der Ritter. Dort muß Hype, der mutige Held des Spiels, gegen den teuflischen schwarzen Ritter antreten. Rollenspiel-Elemente sind vertreten, vertrackte Rätsel müssen gelöst und Kämpfe sowie Turniere gewonnen werden. Und sogar ein Flug auf einem Drachen fehlt nicht ...



Na also!

Psygnosis. Das wäre doch gelacht gewesen: Für den PC und die Playstation hatte Psygnosis den Titel *ODT* bereits für Anfang 1999 angekündigt, vom N64 war dabei aber nie die Rede gewesen. Das hat sich geändert: Irgendwann im nächsten Jahr wird das Spiel auch als N64-Version erscheinen. *ODT* ist ein Action-Adventure, das sich vieler Elemente der klassischen Rollenspiele (z.B. Zaubersprüche) bedient. Findet die geheimnisvolle grüne Perle. Sie hat angeblich magische Kräfte und ist die letzte Hoffnung, eine tödliche Epidemie in der Stadt Calli in den Griff zu bekommen. Aber die Suche nach der Perle ist beinahe noch tödlicher, als die Epidemie ...



Hybrid Heaven

Konami. *Hybrid Heaven* ist in einem frühen Stadium und wurde nur auf Video gezeigt. Die Charaktere sind optisch noch nicht ausgereift, aber die Animation ist schon bemerkenswert. Leider war der Video-Clip zu kurz, um auf den Spielablauf einzugehen. Das Modul ist jedoch Konamis Einstand in das Action-Rollenspiel-Genre, in dem Grips vor Gewalt geht. *Hybrid Heaven* wird bereits als *Metal Gear Solid* für das N64 gehandelt: Dieser Titel wurde zum besten Spiel der letzten Tokyo Game Show gewählt.



Fernsehspaß

GTI/Crystal Dynamics.

Endlich kommt die freie Echse Gex auf das Nintendo 64. Dafür haben sich die Leute von Crystal Dynamics was Tolles einfallen lassen: Neben den Welten aus der Playstation- und PC-Version von *Gex – Enter the Gecko* gibt es eine neue Wasserwelt mit Anspielungen an „Titanic“, „Love Boat“ und „Gilligan's Insel“. „Wir machen uns in diesem Spiel über so ziemlich alles lustig, was mit TV-Serien oder Kinofilmen zu tun hat“, erzählte uns Product Marketing Manager Chip Blundell von Crystal Dynamics. Ein paar Feinheiten müssen noch überarbeitet und ein paar grafische Fehler „poliert“ werden, dann kann man auch auf dem Nintendo 64 Fernbedienungen in den riesigen 3-D-Welten suchen. *Gex – Enter the Gecko* wird noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den Läden sein, den internationalen Vertrieb übernimmt Midway (GTI).



Schweigen im Walde?

Capcom/Imagine. Auf diese Messe hatte die Spielewelt gehofft: *Mega Man*, *Resident Evil*, *Street Fighter* – davon wurden N64-Versionen erwartet. Doch nichts war zu sehen.

Yoshiki Okamoto (Manager der Entwicklungsabteilung, engl. R & D, Research and Development) und Bill Gardner (Geschäftsführung USA) bestätigten in Imagine-Interviews, daß Capcom ein Puzzlespiel programmiert. Es soll anders sein als Nintendos *Tetris*-Variante und Disney-Charaktere beinhalten. Zusätzlich bestätigte Okamoto die Entwicklung eines Projekts für das 64DD, das dessen Fähigkeiten (Wiederbeschreibbarkeit) nutzt. Gardner kündigte einen (weiteren?) Titel an, der „ein wenig wie *Banjo-Kazooie* ist, aber nicht so einfach in ein Genre paßt. Ich habe Sketches (erste Skizzen) von dem Spiel bekommen, und habe ehrlich noch nichts Ähnliches gesehen.“ Dafür wurde der in der Gerüchteküche breitgetretene Ninja-Titel im *Resident*



Evil-Stil von Herrn Okamoto als „gestrichen“ bezeichnet.

Bestätigt ist, daß Capcom *Robotech – Crystal Dreams* in Amerika vertreibt. GameTek hat das Spiel über sein Konkursverfahren (Chapter 11) hinaus gerettet und will es nach rund drei Jahren Entwicklungszeit endlich fertigstellen. Im Juni soll das Produkt zur Prüfung an Nintendo of America geschickt werden, von deren „Ja“ das „Seal of Quality“ (Qualitätssiegel) abhängt. Die Entfernungen in *Robotech* sollen lebensseht sein: „Man kann sogar die (lange) Strecke bis zum Saturn reisen“, so Chef-Programmierer Lanford von GameTek. „Man

muß sein Controller Pak zwei Monate nach unten drücken, aber es ist möglich ...“ 40 Minuten an Dialogen (echte Stimmen) sollen geboten werden. Es gibt ein 2-gegen-2-Death Match und eine 4-Spieler-Kampagne gegen ein gegnerisches Schiff. Das 96 Megabit-Modul hat erweiterbare Schiffe (Waffen und Rüstungen), einen echten Schwarzmarkt (mit entsprechenden Preisen), Trainingsmodi und ist Rumble Pak-kompatibel.

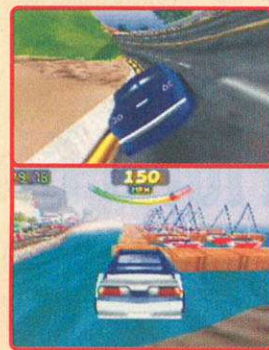
Laßt es blitzen

Midway. Als Spielhallen-Umsetzung kommt im September die N64-Version von *NFL Blitz* auf den Markt. Wer American Football einmal nicht ganz so ernst nehmen will, ist hier richtig, denn es gibt keine Regeln. Ihr sollt so viele Punkte wie möglich machen – und dabei Spaß haben. Sieben Spieler treten in jedem Team an, alle 30 NFL-Mannschaften stehen bereit.



Raus aus der Stadt!

Midway. Durfet Ihr Euch bei *San Francisco Rush* noch in der Bay-Stadt austoben, so führt *Rush 2: Extreme Racing USA* durch ganz Amerika. Bestreitet Rennen in den Straßenschluchten von Manhattan oder auf dem regennaßen Teer von Seattle. Insgesamt sollen bei *Rush 2* zwölf verschiedene Strecken zur Wahl stehen. Außerdem sind acht neue Autos hinzugekommen, deren Handling besser ist als im Vorgänger.



Einsame Insel

Imagineer. *Super Real Island* ist nicht versunken, auch wenn es sehr still um den Imagineer-Titel wurde. Das Spiel heißt jetzt *Desert Island* und verschlägt Euch auf eine einsame Insel. Dort müßt Ihr mit Ackerbau und Viehzucht für Euren Unterhalt sorgen. Mit der Zeit verändert sich Eure Umgebung (zum guten und schlechten), und es tauchen z. B. Raubtiere auf. Es handelt sich um einen 3-D-Titel, der auf der *Sim City*- und *Populous*-Welle schwimmt. Das Spiel wurde gerade begonnen (ca. 20 % fertig) und soll 1999 für das 64DD erscheinen.



Mission: Impossible

Infogrames. Gut drei Jahre hat es gedauert, bis die Programmierer ihren Spion im Griff hatten. Doch im Herbst kommt *Mission: Impossible* auch in deutsche Läden. Teilweise basiert das Spiel auf dem Kinofilm und setzt gleichzeitig auf den Kultstatus der TV-Serie. Spion Ethan Hunt muß fünf Missionen

mit zwanzig Leveln bestehen. Da ist kein Mittel zu fantasievoll, um zum Ziel zu kommen: Es gibt explosiven Kaugummi und Betäubungsspray. Jeder Auftrag wird mit einer Videosequenz im Stil der TV-Serie eingeleitet. Dann heißt es: „Diese Nachricht wird sich in drei Sekunden selbst zerstören!“

Lode Runner 64

Big Bang Entertainment. Ein Klassiker findet seinen Weg auf das Nintendo 64 Bit-Konsole: *Lode Runner 64*. Das Spielprinzip ist gleich geblieben, nur die Grafik glänzt jetzt in 3-D. In 20 rotierenden Irngärten grabt Ihr nach Gold und allem, was sonst noch so glänzt. Dafür gibt es eine Vielzahl von High-Tech-Geräten zu erstehen, vom Superbohrer bis hin zum Raumschiff. Das Modul steht unter dem Motto: Puzzeln und Plündern.



Eishockey pur!

Electronic Arts. Eishockeysfreunde aufgepaßt! Der schnellste Mannschaftssport der Erde kommt auch auf das N64: *NHL '99* von EA Sports. Auf anderen Konsolen waren seine Vorläufer immer ein Erfolg. Fünf NHL-Spieler haben die Entwickler ins Studio geholt, um die Bewegungsabläufe mittels Motion Capture-Verfahren so echt wie möglich aussehen zu lassen. Neben allen NHL-Teams sollen auch 18 Nationalmannschaften vorhanden sein, die sowohl gegeneinander als auch gegen die Profi-Teams antreten können. Das Gameplay und die Grafiken werden für die N64-Version so weit überarbeitet, daß die Geschwindigkeit des N64 voll ausgenutzt wird. Im Herbst dieses Jahres soll *NHL '99* auf den Markt kommen

Über Stock und Stein

Midway. *Off Road Challenge* schickt Euch in die Wüste – zum Rennefahren. Sechs kurvenreiche Strecken und vier kraftvolle Trucks sollen das richtige Rennerlebnis garantieren. *Off Road Challenge* wird Rumble Pak-kompatibel, damit Ihr die Boden-Unebenheiten und Schlaglöcher so richtig spürt. Sammelt während der Rennen Power-Ups, um Euch damit eine bessere Position zu verschaffen. Es gibt aber auch Geld und Zusatzteile, die Ihr zwischen den Rennen in die Trucks einbauen könnt. In der Spielhalle war *Off Road Challenge* ein Erfolg, nun soll es auch auf dem N64 ein Renner werden.

Fox liebt Cheerleader

Fox Interactive. Auch Fox Interactive darf man in der Reihe der Nintendo 64-Teams begrüßen: Sie arbeiten an *Fox Sports College Hoops '99*. Der Titel soll im November in den USA herauskommen, wird es aber kaum nach Deutschland schaffen. Ein weiterer potentieller N64-Titel ist *Buffy – The Vampire Slayer*. Fox Interactive hat nämlich heimlich die *Buffy*-Lizenz für sämtliche Spielekonsolen erworben. Im gleichnamigen Film und in der Serie geht es um einen Cheerleader. Ein alter Mann (im Film: Donald Sutherland!) erzählt ihr, daß sie von Geburt aus dazu bestimmt ist, den Vampiren auf dieser Welt den Garaus zu machen. Spannend, spannend ...

Fliegen wie Air Jordan

Electronic Arts. Kaum ist eine NBA-Saison vorbei, wird schon ein neues Basketballspiel von Electronic Arts angekündigt: *NBA Live '99*. Der Klassiker präsentiert sich auf dem N64 völlig überarbeitet. Neben bewährten Funktionen und Modi wird *NBA Live '99* zahlreiche neue Features bieten. So könnt Ihr u. a.



eigene Ligen und Untergruppen basteln. Vorbei sind also die Zeiten, da Ihr nur darauf beschränkt wart, neue Spieler zu erschaffen. Vor allem am Simulations-Teil wurde gearbeitet. Die Erscheinung der Figuren wurde verbessert: Jeder Spieler sieht fast wie sein „Doppelgänger“ im richtigen Leben aus. Außerdem sollen sie alle die speziellen Fähigkeiten haben, die sie auch in der NBA auszeichnen.

Safe or Out?

Nintendo. In die Reihe spektakulärer Sports Spiele für das N64 soll sich *MLB feat. Ken Griffey, jr.* einfügen. Neben dem regulären Saison-Modus könnt Ihr bei diesem Baseball-Spiel auch eine Arcade-Version spielen. Gerade dieser Modus verspricht viel Spaß, da hier nur geworfen und geschlagen wird. Grafisch und soundmäßig war die vorgestellte frühe Version als gelungen zu bezeichnen. Nintendos Peter Main sagte dazu: „Dieses Spiel ist besser als jedes Konkurrenzprodukt auf anderen Plattformen, weil nur die Hardware des N64 solche Grafiken und künstliche Intelligenz schaffen kann.“

Noch'n Kombat

Midway. Der vierte Teil der bekanntesten (und in Deutschland ausnahmslos indizierten) Prügelspiel-Serie erscheint im Juni in Amerika. 15 Charaktere (jetzt mit Jarek, Tanya, Reiko und Kai) sollen in der Automaten-Umsetzung vorkommen. Erstmalig soll echte 3-D-Action mit einer intelligenten Kamera geboten werden. Midways Produkt wird mit Sicherheit nicht offiziell in Deutschland erscheinen.

Pfennig-Fuchser

THQ. THQ hat sich Takaras Spielzeugauto-Rennen *Choro-Q* gesichert und ist eifrig dabei, es für westliche N64-Geräte umzusetzen. Der derzeitige Arbeitstitel ist *Penny Racers*. Doch da der Name für die Playstation geschützt ist, kann es durchaus möglich sein, daß *Penny Racers* mit einem anderen Titel auf den Markt kommt. Neun Kurse und 14 Wägelchen wird es geben. Außerdem kann man eigenen Autos gestalten und speichern. Aber das Beste an dem Modul ist der Strecken-Editor: Gestaltet eigene Kurse und nehmt sie mit zu einem Freund! Noch vor Weihnachten soll das *Choro-Q* – mit welchem deutschen Namen auch immer – erscheinen.

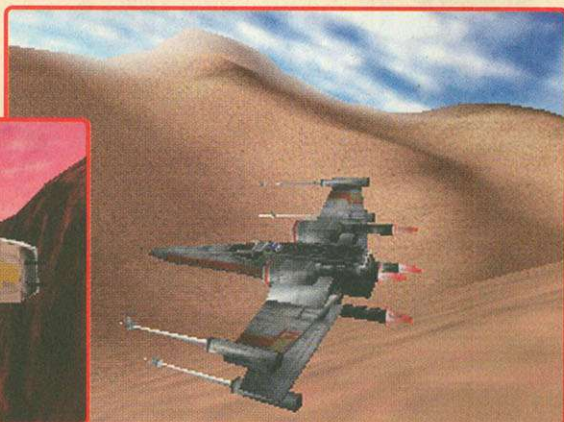
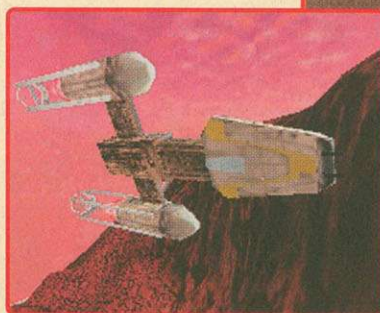
Iguana pitch!

Acclaim Studios. Wenn es um gut entwickelte Sports Spiele geht, dann ist das Team von Iguana die erste Adresse. Denn neben dem *NFL Quarterback Club '99* hat das Acclaim-Studio auch *All-Star Baseball '99* für das N64 entwickelt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig den amerikanischen Nationalsport ausüben und Fastballs und Home Runs trainieren. Das Modul ist im High-Res-Modus programmiert und kommt vielleicht sogar nach Deutschland.

X-Wing-Attacke!

LucasArts. Allein sein Name bringt immer wieder die Augen der Fans zum Leuchten: Luke Skywalker, Held der „Krieg der Sterne“-Saga. Er erscheint im neuen *Star Wars: Rogue Squadron* (N64), das im Herbst in amerikanischen Läden steht. In Atlanta zeigte LucasArts eine fast fertige Version und weckte damit Begeisterung. Brett Tosti von LucasArts erklärte: „Wir haben den Sound und die Grafik im Vergleich zum Vorgänger wesentlich überarbeitet, um die Möglichkeiten des N64 besser nutzen zu können!“ In der Tat ist die Grafik gut gelungen, der Sound aber fasziniert: Musik aus dem Film wurde dem Spielgeschehen angepaßt und wird in Dolby Surround ausgegeben. Zudem stehen mehr als zwanzig Minuten digitalisierte Sprachausgabe zur Verfügung. Zum Hit wird der Sound natürlich, wenn R2-D2 sich piepsend bemerkbar macht ... *Star Wars: Rogue Squadron* stellt eine Vielzahl von Raumschiffen zur Verfügung, darunter neben den bekannten X-, Y- und A-Flügeljägern auch einen Prototyp des „V-Wing“. Das Waffensystem wurde verbessert und die über fünfzehn Level haben nahezu

galaktische Größen. Es wird sehr schnell deutlich, daß diese Level für lange Flüge durch Raum und Zeit geschaffen wurden. Das Spiel ist sehr stark auf Missionen ausgerichtet. Dabei gilt es, Geiseln zu befreien, Begleitflieger zu beschützen oder auch gegnerische Ziele anzugreifen. Die Flieger sind sehr gut zu steuern – und das Fliegen macht wirklich Spaß, denn in den komplett in 3-D programmierten Welten können auch Loopings und andere Kunststücke vollführt werden. Nach den ersten Eindrücken auf der Messe erscheint das Spiel als absolutes Muß und wird bestimmt einer der Überflieger des Jahres.



Weltraum-Bowling

Crave. Das Team von Robotron 64 schlägt mit *Milo's Astro Lanes*, dem ersten intergalaktischen Bowling-Spiel für das Nintendo 64, wieder zu. *Milo's Astro Lanes* ist eine Mischung aus Minigolf und Bowling, angesiedelt in der Comic-Heimat der Jetsons. Es wird drei Spiel-Modi geben: eine League-Herausforderung, einen Puzzle- und natürlich einen Mehrspieler-Modus. Auch dieses Spiel soll noch kurz vor Weihnachten in die Geschäfte kommen, das gilt zumindest für die USA.

Packt den Tiger in den Tank

3DO Studios. Nachdem von der gleichnamigen 32 Bit-Konsole niemand mehr spricht, hat 3DO die Umwandlung zum Softwarehaus „3DO Studios“ vollzogen. Die N64-Entwicklung beginnt mit *BattleTanx*, einem Panzerspiel für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Die Story: Nach dem letzten Weltkrieg gibt es kaum noch Frauen. Die wenigen, die den Krieg überlebt haben, werden als Königinnen angesehen. Armeen scharen sich um sie. Eure Aufgabe ist es, als Kriegsherr die gegnerischen Armeen zu schwächen und deren Königinnen zu erobern. Drei Spielvarianten wird es geben: Ein „Death Match“, ein „Battle Lord“ (hier müßt Ihr Flaggen erkämpfen) und einen Modus, in dem alle gegen

eine Königin antreten. Design Director Michael Mendheim sagte: „Das Tolle an diesem Spiel ist, daß man in echten Städten kämpft. Es gibt (z. B. in Chicago) typische Sehenswürdigkeiten, wie das Chicago Theatre. In den Gebäuden sind Power-Ups und ähnliche Dinge versteckt. Fast alles in der Umgebung kann man hochgehen lassen, abreißen oder etwas damit tun. Man kann ganze Häuser einreisen: Mit sehr realistischem Rauch stürzt das ganze Haus ein.“ 24 actiongeladene Level wird es in der Endversion geben. Natürlich darf da auch ein 2-Spieler-Modus nicht fehlen. Das Produkt sieht ziemlich fertig aus und wird noch in diesem Jahr (wahrscheinlich im dritten Quartal) veröffentlicht.

Ufos auf der Piste

Kemco. Es wird Sommer – wer wünscht sich da nicht, mit dem Snowboard ein paar schneebedeckte Berge hinunter zu brettern? Wer eine Abkühlung nötig hat, der ist bei *Twisted Edge* richtig: Lebenssechte Snowboard-Action auf sechs langen Strecken in drei Schwierigkeitsgraden. Aber Vorsicht: Auch im Schnee kann man bei waghalsigen Tricks ganz

schön ins Schwitzen geraten! Das Spiel wurde von den *Top Gear Rally*-Programmierern aus den Boss Game Studios gemacht und nimmt sich selbst nicht immer ganz ernst. Wie auch, wenn plötzlich ein Ufo über dem Bildschirm schwebt ...

Twisted Edge wurde auf der Messe hinter verschlossenen Türen gezeigt.



Echt authentisch!



Nintendo. „Es soll das authentischste Golfspiel aller Zeiten sein“, sagt Nintendo of America. Das Spiel mit dem beinahe unaussprechlichen Namen *Waiwae Country Club: True Golf Classics* läßt dem Spieler alle Freiheiten: Die Wahl des Schlägers ist eine Selbstverständlichkeit, aber daß der Golfer

selbst das Timing des Schläges bestimmen kann, fällt doch eher unter das Stichwort „Besonderheiten“. Zudem ist es möglich, sich einen Golfspieler selbst zu kreieren und dessen Eigenschaften festzulegen. Also auf nach Hawaii, wo der Golfplatz einen traumhaften Blick auf den Ozean freigibt.

LEGO baut Autos

High Voltage/LEGO. Bisher war die dänische Firma LEGO hauptsächlich dafür bekannt, patentierte farbige Bausteine zu fabrizieren, mit denen Groß und Klein auf der ganzen Welt die fantasievollsten Sachen bauen können. Doch nun schickt sich der Spielzeugriese aus Billund an, mit *LEGO Racers* auch die Videospiele-Szene zu erobern. Bei *LEGO Racers* handelt es sich um ein Autorennspiel im LEGO-Stil. Zunächst baut Ihr Euch ein eigenes

Rennauto zusammen, um dann in typischen LEGO-Landschaften – wie zum Beispiel Pirateninseln, Weltraumstationen oder mittelalterliche Burgen – auf die Jagd nach dem ersten Platz zu gehen. Während der Rennen sammelt Ihr Bausteine auf, mit denen dann bessere und schnellere Wagen gebaut werden können.



Straßen von California

Midway/Atari. In Spielhallen ist *California Speed* im Moment der Hit. Jetzt plant Midway, sein Team Atari Games auch eine N64-Version davon programmieren zu lassen. 16 Wagen und Strecken (U-Bahnstrecken, Vulkane, Achterbahnen) sollen es sein; die Steuerung wird nochmals überarbeitet.

Von Kontinent zu Kontinent

Nintendo. Kennt Ihr den Eiffelturm? Oder die Chinesische Mauer? Dann stellt Euch doch einmal vor, Ihr könntet dort ein Autorennen starten! Das geht jetzt, jedenfalls auf dem N64: Nintendo bringt nämlich *Cruis'n World* auf den Markt, die

Umsetzung eines Spielhallen-Titels. Ob in China, Frankreich oder der ehemaligen UdSSR – die originellen Fahrzeuge sind nicht zu halten. Das Spiel soll nicht nur reinen Rennspaß auf vierzehn neuen Strecken bieten, die Wagen sind wirklich abgefahren: Sie überstehen Kollisionen und fahren auf zwei Reifen – je wilder, desto lieber.



Die Bombe platzt

Nintendo. Bomberman ist wieder da, diesmal in einem Adventure-artigen Spiel: *Bomberman Hero* bringt das N64 zum Explodieren – beinahe jedenfalls. Rätsel sind dabei wie in allen Bombenleger-Spielen ein wichtiges Element. Prinzessin Millian wurde von bösen Mächten gekidnappt, und der Held will sie natürlich retten. *Bomberman Hero* ist dabei aber nicht allein: Ihm zur Seite stehen ein umsichtiger Roboter und ein treues Pferd. In sechzig riesigen Levels auf insgesamt fünf Planeten muß der Held schon alle seine Tricks und Waffen einsetzen, um am Ende als Retter dastehen zu können. Ob Super-Sprung, Propellerhelm oder Bombe mit Fernzünder – alles hat seinen Sinn in dem Spiel, das in den USA für September angekündigt ist. Kurz darauf kommt es nach Deutschland.



Wrestling-Kriege

THQ/Electronic Arts. „Electronic Arts schnappt THQ die WCW-Lizenz weg“: Diese Meldung erschütterte THQ's Börsenkurse. Jetzt, so THQ-Pressesprecher Asam Ahmad, „ist alles wieder auf dem Weg zur Normalität.“ Der Grund: THQ's Lizenz endet zwar im Sommer 1999, aber alle Spiele, die vorher angefangen werden, dürfen noch veröffentlicht werden. So sind *WCW vs. NWO: Revenge* (September), *WCW vs. NWO: Nitro* (Winter) und mindestens zwei weitere Wrestling-Module zu erwarten, bevor EA überhaupt mit der Entwicklung beginnt. *WCW vs. NWO Revenge* ist der Nachfolger des letztjährigen THQ-Wrestlingspiels. In Aussehen und Feeling dem Vorgänger sehr ähnlich, sollen mehr als 80 Wrestler und neue Moves für noch mehr Attraktivität sorgen. Das Verhältnis zwischen EA und THQ ist dennoch nicht schlecht: THQ nimmt gerade die Arbeit an *Road Rash* und *Nuclear Strike* für das N64 auf, beide Titel stammen ursprünglich von Electronic Arts.

Flugschau

Titus. Neben Paradigm hat noch eine Firma eine Kampf-flugzeug-Simulation in Vorbereitung: Titus PC-Spiel *Super Hornet* wird in der zweiten Hälfte 1999 für das N64 umgesetzt.



Das fliegende Auge

Midway/Seta. Um eine Hubschrauber-Simulation handelt es sich bei *Chopper Attack* von Seta. Fliegt mit dem Helikopter über zerklüftete Berge, undurchdringliche Dschungel oder einsame Wüstengegenden. Was auf den ersten Blick wie ein Flug mit dem Herzblatt-Hubschrauber klingt, ist in Wirklichkeit die Garantie für knallharte Action: Unzählige böswillig gesinnte Flugobjekte wollen Euch das Leben zur Hölle machen und Euch so schnell wie möglich vom Himmel holen. In zahlreichen Missionen müßt Ihr zeigen, daß Ihr ausgezeichnete Hubschrauberpiloten seid. Befreit Geiseln, greift Militärbasen an oder schützt Passagierflugzeuge vor den Angriffen Eurer Gegner. In Japan ist das Spiel bereits auf dem Markt. Für



Spaß im Schnee

Atlus. Laut der Erscheinungsliste von Nintendo of America plant Atlus eine Fortsetzung von *Snowboard Kids*.

Gut zu wissen

IDG. Fakten über die größte Spielemesse der Welt gefällt? Auf die Electronic Entertainment Expo (E3) dürfen nur Fachbesucher: Personen unter 18 Jahren sind nicht erwünscht. (Sorry, Leute.) In Atlanta wurden für alle Spielsysteme ca. 1.600 neue Spiele vorgestellt. 440 Aussteller waren auf 35 American Football-Feldern (ca. 17 km²) vertreten. 1999 geht es wieder nach L. A. – Juchui!

