

Exklusiv-Infoservice für NFV-Abonnenten

Editorial

NFV. Hallo, liebe Abonnenten! Im diesem Abo-Service haben wir neben einem kurzen Ausblick auf die Nintendo-Hits von 1999 drei Interviews und zwei Game Boy Color-Spiele, die leider für das Color-Special in der NFV 42 etwas zu spät kamen. Doch ihr habt die Infos natürlich früher als alle anderen NFV-Leser. Viel Spaß wünscht euer NFV-Team!

Raum und Zeit

Z-Axis/Activision. Ein Spielhallen-Klassiker kommt auf das Nintendo 64: *Space Invaders 64* wird kein dreidimensionales Update des Vorbilds sein. Das Spiel soll in seiner original 2-D-Fassung bleiben. Jedoch werden die Grafik und die Optionen heutigen Standards angepasst. Eventuell unterstützt *Space Invaders 64* sogar das neue Expansion Pak.

Eiskalt

Konami. *Blades of Steel - NHL '99* (N64) wird Konamis Eishockey-Einstandspiel. Dafür wurde die Lizenz der US-Hockeyliga (NHL) erworben und deren neuen Regeln beachtet. Die Designer von *International Superstar Soccer 64* wurden mit der Programmierung beauftragt. So plant Konami sich gegen die Konkurrenz von EA Sports, Midway und Acclaim durchsetzen zu können. Das eiskalte Vergnügen erscheint im Februar '99 in Japan.

Tipps Spezial!

Acclaim. Bereits vor dem Erscheinen von *Turok 2 - Seeds of Evil* sind Cheat-Codes auf dem Internet aufgetaucht. Ob sie stimmen, konnten wir leider nicht rechtzeitig feststellen; probiert sie einfach mal aus! **UBERNODDLE** - große Köpfe **HOLASTICKBOY** - Stockleute **STOMPEN** - große Hände und Füße **PIPSQUEAK** - kleine Gegner **IGOTABFA** - Tintenmodus **WHATSATEXTUREMAP** - verrückte Farben, keine Texturen

MK 4 jugendfrei!

Midway/Konami. Kampfsport-Freunde in ganz Deutschland feiern: Midways Game Boy Color-Spiel *Mortal Kombat 4* ist ausdrücklich nicht indiziert!

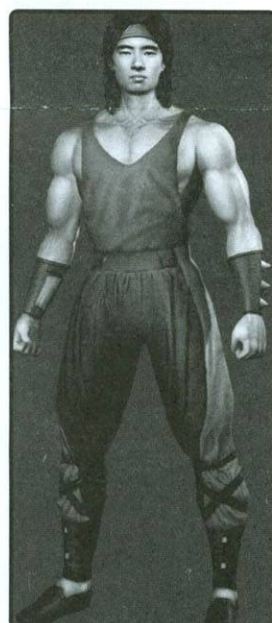


Konami legte das Modul der Bundesprüfstelle (BPJS) zur Prüfung vor und diese stimmte gegen eine Indizierung.

Grafisch macht das Spiel wirklich was her: Die bekannten Moves der Arcade-Vorlage wurden umgesetzt. Acht Charaktere sind sofort anwählbar. Neben Helden wie Rayden und Sub Zero sind diesmal auch Quan Chi, Fujin, Reiko und Shinobee dabei. Mindestens 3 geheime Charaktere wollen entdeckt



werden. Zusätzlich erscheinen zu Jahresbeginn *NFL Blitz* und *Rampage World Tour* für Nintendos neues Farb-Gerät.



Dunkle Türme Kurz notiert:

Kemco. Ein neues Spiel aus dem Adventure/RPG-Sektor erscheint Anfang '99. *Shadowgate 64 - Trials of the Four Towers* ist ein 128 Megabit-Modul aus dem Hause Kemco. Die Hauptfigur ist der Halbling Del. Als er durch die Prärie streifte, wurde er gefangen genommen und in den Kerker von Schloss Shadowgate geworfen. Hier beginnt euer Abenteuer: Entkommt aus dem Kerker und löst die Geheimnisse der vier Türme. Der Turm der Jünger ist voller alter Bücher und seltsamen Experimentier-Zubehörs. Hier müsst ihr das Geheimnis der menschlichen Evolution lösen und da-



nach durch ein kleines, verstecktes Fenster verschwinden. Der zweite Turm ist der des Lakmirs. In diesem Turm befinden sich die Ringe des Todes, welche aber von den Roten Sternen bewacht werden. Auf den Fluren des Turmes stehen einige Teleporter, die euch wegteleportieren, wenn ihr auf sie tretet. Der dritte Turm ist der Turm der Probe. Hier müsst ihr gegen das Schwert der Dunkelheit und böse Geister kämpfen. Außerdem ist euer Weg mit Fallen gepflastert. Der vierte und letzte Turm ist der Drachenturm. Hier muss der letzte Drache bekämpft werden.

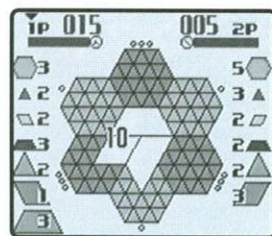


- **Team 17.** Die Programmierer des britischen Entwickler-Teams Team 17 haben Interesse an einer Nintendo 64-Version ihres Hits *Worms* verlauten lassen. Sie soll sich im weitesten Sinne an die PC-Vorlage *Worms 2* halten. Vor allem die Möglichkeit vier Controller an die Konsole anzuschließen, soll das Produkt ausnutzen.
- **Koei.** Der japanische Entwickler Koei gab bekannt, dass *Winback* nicht vor Februar 1999 in Japan veröffentlicht wird. Dadurch verschiebt sich leider auch der Erscheinungstermin für Deutschland weiter ins neue Jahr.

Puzzle-Manie

NEC/Ubi Soft. Ubi vertreibt NECs ersten Game Boy Color-Titel in Deutschland: *Hexcite*. Bei dem abwärtskompatiblen Knobelspiel dürft ihr ab Januar verschieden geformte (und gefärbte) Spielsteine auf einer Fläche platzieren. 50 Szenarien in fünf Schwierigkeitsgraden müssen gelöst werden. 30 Spielstände dürft ihr speichern und an zahlreiche Optionen zum Verändern des Spielprinzips wurde gedacht. Dazu gibt es Hindernisse und Bonus-Zonen sowie den beliebten 2-

Spieler-Modus per Link-Kabel. Beim Spiel gegen einen Gegner geht es darum in maximal zehn Minuten die meisten Punkte zu sammeln. *Hexcite* verspricht ein *Tetris*-mäßiges Suchtgefühl.

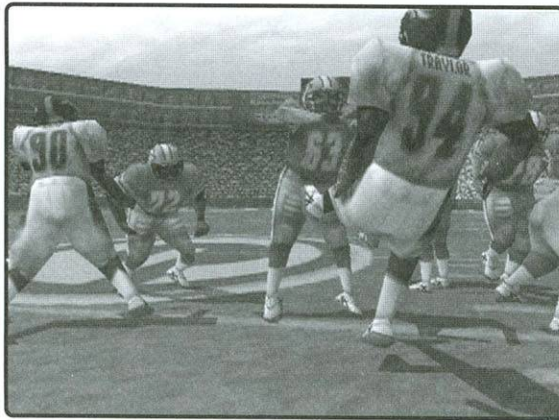


Tanz mit dem Ei

Acclaim Studios. Durchtrainierte Muskelpakete raufen, laufen und schnaufen auf dem Spielfeld: *NFL Quarterback Club 99* steht vor der Tür und jede Menge Verbesserungen sind angekündigt. Grund genug sich einmal mit den Machern aus dem Acclaim Studio Iguana in Austin (Texas, USA) zusammenzusetzen. Bill Lacoste (Projektleiter für *NFL Quarterback Club 99*) und sein Kollege D. Michael Traub sprachen mit unserem US-Korrespondenten über die technischen Neuerungen dieses N64-Football-Highlights.

Durch die komplette Neuprogrammierung der künstlichen Intelligenz und der Verbindung mit einem verbesserten Grundprogramm („Engine“) kam es immer wieder zu Verzögerungen bei der Fertigstellung. Aber die Arbeit und das Warten haben sich gelohnt: „Die neue Sport-Engine ermöglicht eine bessere Bildrate und weichere Animationen als beim Vorgänger“, erzählt Bill Lacoste voller Stolz. Die leistungsfähigere Engine macht es möglich bei *QBC 99* mit über 67.000 Einzelbilder (Frames) zu arbeiten – 40-mal mehr als beim Vorgänger. Dadurch wird die Bandbreite im Spielverhalten bedeutend ausgebaut. „Bei *QBC 99* waren wir mit einer Menge an Spielern konfrontiert“, so Michael Traub, „die meistens als Knäuel vor der Kamera agierten. Wir wussten, dass wir unbedingt das Animations-Playback beschleunigen mussten.“ Erreicht wurde dies durch Komprimierung der Animationsdaten – eine schwierige Aufgabe. Aber so wurde es am Ende doch noch möglich die Spieler besser und schneller zu animieren.

Der grafische Vorteil der neuen Engine ist, dass sie den Programmierern erlaubt sehr viele

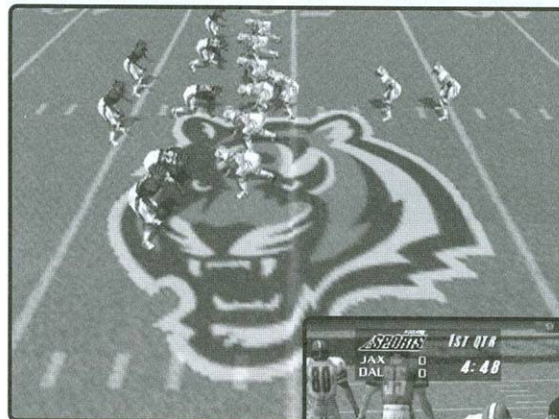


Details in das Spiel einzubauen: realistische Lichtverhältnisse in den Stadien, Unebenheiten auf dem Spielfeld und wie echt wirkende Spieler-Schatten. „Wir haben sogar Fußabdrücke im Schnee und während des Pro Bowl-Spiels tragen alle Spieler ihre Original-Helme“, berichtet D. Michael Traub. Bill Lacoste zählt weitere Veränderungen auf: Die Nummern auf den Schulterschützern und die Namen auf den Rücken der Spieler werden zu lesen sein, das erkennbare Riddell-Logo auf den Helmen und das Wilson-Logo auf dem Ball zeugen von enormer Liebe zum Detail und großer Realitätsnähe. „Wir haben Texture Maps verwendet um mehr Details bei Trikots und Hosen einzubauen und haben Polygone benutzt um Körperteile abzurunden.“

Für die Animation mit der neuen Engine gilt: Es erscheint dem Betrachter, als würden wesentlich mehr Daten als vorher

verwendet. „Ich denke, unsere Animationen geben jetzt ein viel flüssigeres Gefühl“, so Michael Traub. „Eine unserer Lieblingsanimationen ist übrigens der Kick-Off.“

Eine weitere Neuerung bei *QBC 99* ist die komplett neue künstliche Intelligenz. Hier erhielten die Iguana-Programmierer tatkräftige und fachliche Unter-

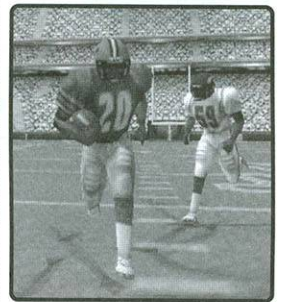


stützung durch Charlie Weiss, einen echten NFL-Profi, der bei den „New York Nets“ als Offensive Coordinator tätig ist. Er gab Tipps zum Spielverhalten in Defense und Offense sowie bei den einzelnen Spielzügen. Bill ist ganz begeistert von Charles' Mitarbeit bei *QBC 99*: „Das Beste war, dass er nicht nur erzählt hat und dann verschwunden ist ... Er war während des gesamten Entwicklungsprozesses dabei um sicherzustellen, dass wir das Gefühl einen Spielzug zu führen gut überbringen.“

Für das Gameplay bringt die neue künstliche Intelligenz den Vorteil, dass sie die ständige Wiederholung der angewandten Taktik und Spielzüge verhindert. Die Offense eines Teams stellt sich also z. B. auf die Taktik des Gegners ein und beantwortet diese mit wechselnden Strategien.

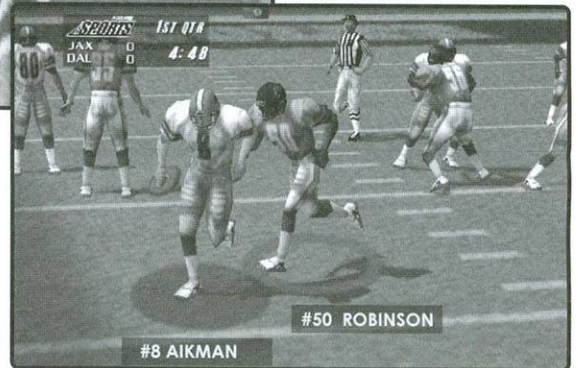
Mit einer neuen Sound-Kompressions-Technik wurden 25 Megabyte an Geräuschen und Musik auf 2,7 Megabyte komprimiert: Der Vorgänger bot etwa neun Minuten Sound, diesmal gibt es rund 48 Minuten. Bill Lacoste: „Ihr werdet merken, dass dieses Spiel eine größere Bandbreite an unterschiedlichen Sounds hat und auch eine bessere Qualität besitzt als frühere Versionen.“ Um das zu garantieren wurden Mike Patrick von ESPN (ein großer US-Sportsender) und Randy Cross von CBS Sports angeheuert. Die Schiedsrichterarbeit wurde von Jerry Markbreit übernommen.

Erweitert wurden auch die frei wählbaren Team-Eigenschaften bei *QBC 99*. Der Spieler am Controller kann sein Team individuell erstellen. Das beinhaltet die Gestaltung des Trikots ebenso wie die des Heimstadions und sogar Details wie das



Auch das Laufspiel der einzelnen Spieler hat einige Verbesserungen erfahren. Die größte Herausforderung für das Team von Iguana war das Blocken gegnerischer Spieler. Früher haben z. B. die Offensive-Line-Spieler einfach jeden, der vor ihnen war, geblockt und die Linie gar nicht nach potentiellen Gegnern abgesucht. Das ist bei *QBC 99* anders: Die Spieler reagieren jetzt so, wie man es aus der NFL kennt.

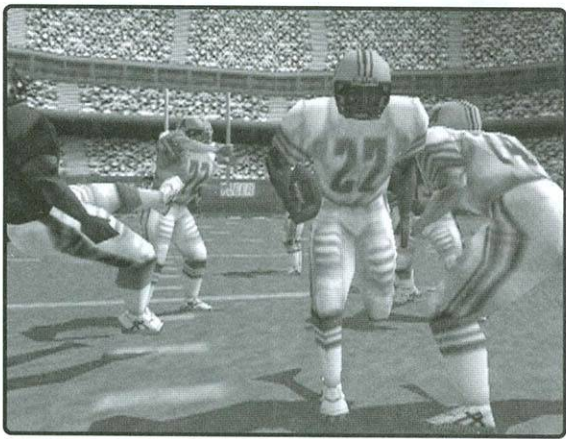
QBC 99 unterstützt das Expansion Pak. Die Programmierer haben Teile der Codes auf das zusätzliche RAM ausgelagert. Für den Spieler bringt das einen enormen Geschwindigkeitsbonus und einen größeren Speicher für Instant Replays (Wiederholungen einzelner Szenen): „Wenn du einen Kick-Off annimmst und einen Touch-Down erläufst, kannst du dir das in voller Länge anschauen“, sagt Bill Lacoste, „du



Helmlogo. „Zusätzlich gibt es dieses Jahr ein sogenanntes Spielerentwicklungs-Feature“, berichtet Bill Lacoste, „das die Spielerwerte je nach ihrer Leistung verbessert oder verschlechtert.“

Neue Entwicklungen gibt es auch bei der Pass-Engine im Bereich der Ballkontrolle, vor allem bei der Ballannahme. „Wir haben eine größere Variationsbreite der Fang-Animationen. Tiefes Fangen, hohes Fangen, Fangen über die Schulter, ... um nur einige Beispiele zu nennen.“

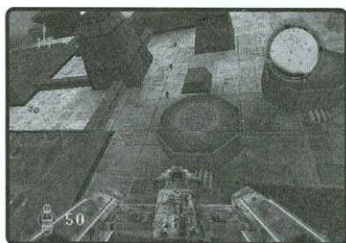
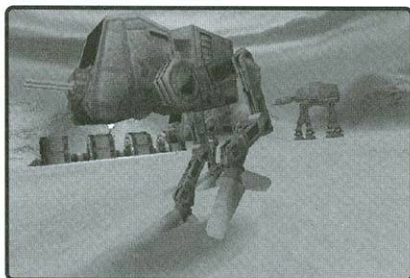
musst dir keine Gedanken mehr darüber machen, ob die Szene, in der du deine coolen Moves gemacht hast, überhaupt noch im Speicher ist.“



Sternen-Krieger

LucasArts/Factor 5. *Star Wars: Rogue Squadron* ist einer der am meisten erwarteten Titel für das Nintendo 64. Dies ist eigentlich kein Wunder, denn es spielt sich hervorragend und bietet haufenweise Neuerungen. Mark Haigh-Hutchinson und Dan Connors von LucasArts erzählten uns einiges über *Rogue Squadron*, das Anfang '99 über Nintendo vertrieben wird. Nachdem *Shadows of the Empire* (*SOTE*) fertig war, gab es noch jede Menge unverwirklichter Ideen. Es gab eine Reihe von Spielabschnitten, die für einen eigenen Titel gereicht hätten. Also schlug *Shadows*-Chef Mark Haigh-Hutchinson einige dieser Ideen LucasArts erneut vor – und dort war man begeistert. Die Arbeit an *Rogue Squadron* wurde dem (ehemals Kölner) Team Factor 5 (*Super Turrican* SNES) übertragen. Sie war nach knapp 15 Monaten

abgeschlossen – in wesentlich kürzerer Zeit, als für *Shadows* benötigt worden war. *SOTE* war für seine Zeit natürlich ein gutes Spiel – doch die Dinge haben sich inzwischen weiterbewegt: *Rogue* ist viel größer und schneller geworden. Ein Level von *Rogue Squadron* ist im Vergleich zu dem Hoth-Level aus *SOTE* etwa zwanzigmal größer. Außerdem ist es gelungen die Bildrate und das Texture Mapping entscheidend zu verbessern. Auch realistische und schöne Landschaften können jetzt besser dargestellt werden. „Große Sprünge haben wir ansonsten in Sachen Sound und interaktiver Musik gemacht“, so Dan. *Rogue Squadron* bietet Dolby Surround und kann mit digitaler Sprachausgabe glänzen. Es wurden 20



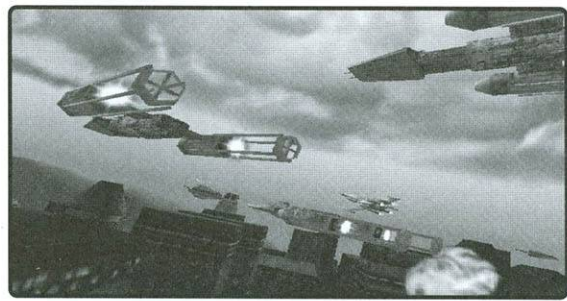
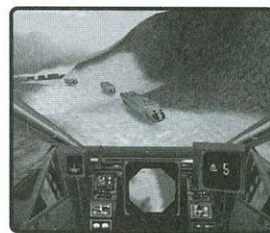
Sound-Kanäle benutzt, obwohl das N64 keinen Sound-Chip besitzt – das sind neunzehn Kanäle mehr als bei den meisten anderen Spielen. Glücklicherweise wurde LucasArts von Nintendo unterstützt und deshalb ist auch der Sound überdurchschnittlich gut.

Auch dass *Rogue* nicht im Weltall, sondern nur auf Planeten spielt, ist neu. Das Spiel sollte sich von den anderen *Star Wars*-Titeln deutlich absetzen und dem Spieler etwas Neues bieten. Deshalb wurden verschiedene Umgebungen gestaltet, in denen gekämpft werden

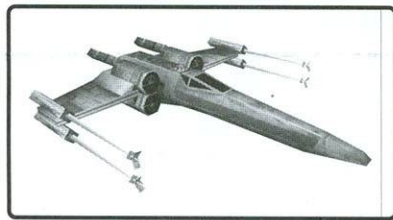
kann. Dan erklärte, dass das der große Vorteil von *Star Wars* gegenüber anderen Lizenznehmer-Spielen sei. Man sei einfach an keine bestimmte Umgebung gebunden.

Insgesamt gibt es fünf verschiedene Mini-Raumschiffe, wobei noch einige im Spiel versteckt sind. (Genauer wollten die Herren über die versteckten Gleiter aber nicht beantworten, da es sich ja dann nicht mehr um geheime Fahrzeuge handeln würde ...) Für die Einbindung eines Multiplayer-Modus fehlte leider die Zeit. Außerdem war zu erfahren, dass viele bekannte Landschaften aus der Trilogie in *Rogue Squadron* wiederzufinden sind. Natürlich sind Orte wie der Mond Tatooine, Mos Eisley und Jabbas Palast enthalten. Aber auch Orte, die in den Filmen nie erwähnt wurden, doch trotzdem im Universum bekannt sind, werden zu bestaunen sein. Viel Auswahl

habt ihr auch bei den Waffen. Jeder Gleiter hat neben den normalen Blastern auch verschiedene Zweitwaffen. Es gibt Raketen, Bomben, Ionenkanonen, Abschleppseile, Raketenwolken und vieles mehr. Ob LucasArts und Factor 5 die *Rogue*-Engine weiterbenutzen, steht noch nicht fest. Sie wollen *Rogue Squadron* jetzt erst komplett fertigstellen und dann mal sehen – wenn wieder etwas mehr Zeit ist. Habt ihr jetzt Lust bekommen euch in einen Gleiter zu schwingen und loszufahren? Dann lest erstmal, welche Flieger auf euch warten.



Die Raumschiffe aus Star Wars: Rogue Squadron



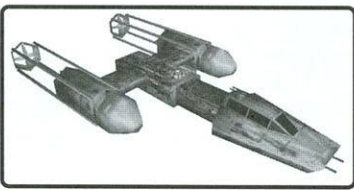
Der X-Wing

Er ist durch seine legendäre Wendigkeit und Geschwindigkeit vielen anderen Kampfschiffen überlegen. Durch die vier Laserkanonen, die sich an den X-förmigen Flügeln befinden, ist er ideal für Angriffe geeignet. Hinter dem Cockpit ist der X-Wing mit einer R2-Einheit ausgerüstet, die ständig Informationen über das Schiff und die Flugkoordinaten gibt. Die Flügel können in *Rogue Squadron* manuell gespreizt werden, wodurch die berühmte X-Form des

Gleiters erreicht wird. Es ist auch möglich von den Laser-Kanonen auf Protonen-Torpedos umzuschalten, die dann zu wärmesuchenden Raketen aufgerüstet werden können.

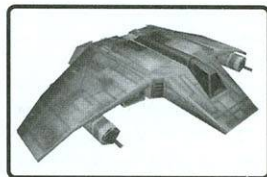
Der Y-Wing

Die zweimotorigen Y-Wings erscheinen im Gegensatz zu den modernen X- und A-Wings veraltet. Für Bodenangriffe aber sind sie nicht zu überbieten. Ausgerüstet werden sie mit zwei Lasern und Bomben. Auch dieses Schiff wird mit einer



Roboter-Einheit bemannt, die sich um das Schutzschild des Y-Wings kümmert. Außerdem besitzen die Jäger blaue Ionenkanonen, mit denen aktivierte Schutzschilde gegnerischer Schiffe ausgeschaltet werden können ohne deren Hülle zu beschädigen.

Der A-Wing

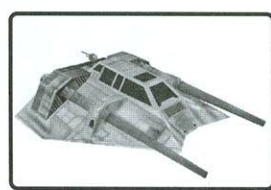


Das einzige Schiff, das die Tieffighter des Imperiums in Sachen Geschwindigkeit schlagen kann, ist der A-Wing. Er wurde in den frühen Tagen der Rebellion in geheimen Fabriken gebaut. Der A-Wing ist das einzige Schiff mit halbautomatischem Zielsucher. Die drehba-

ren Laserkanonen können durch Raketen aufgerüstet werden. Der A-Wing ist für Missionen gedacht, in denen es darum geht schnell zuzuschlagen und zu verschwinden. Deshalb ist er nur mit einem leichten Schild ausgerüstet.

Der Speeder

Er ist aus dem „Battle of Hoth“-Level aus *Shadows of the Empire* bekannt. Der keilförmige Speeder ist schwer gepanzert. Durch den Hoovercraft-Antrieb ist eine Bruchlandung unmöglich. Der Speeder wird mit einem Piloten und einem Schützen bemannt. Wie im Film wird auch in *Rogue* die hinten am Schiff



angebrachte Harpunen-Kanone dazu benutzt die riesigen AT-Walker zu stürzen.

Der V-Wing

Er ist – wie der Speeder – ein Angriffs-Schiff, das schwer gepanzert ist und jede Menge Schusskraft besitzt. Die Transporter der Rebellen setzen die V-Wings im Orbit aus und diese



greifen dann Bodenziele an. Bewaffnet sind die schnellen Gleiter mit Schnellfeuer-Kanonen und Cluster Bomben, die zu Such-Bomben aufgerüstet werden können. Eine große Rolle spielen sie im Kampf auf der Welt der Calamari.

Die Newcomer

Sucker Punch Productions.

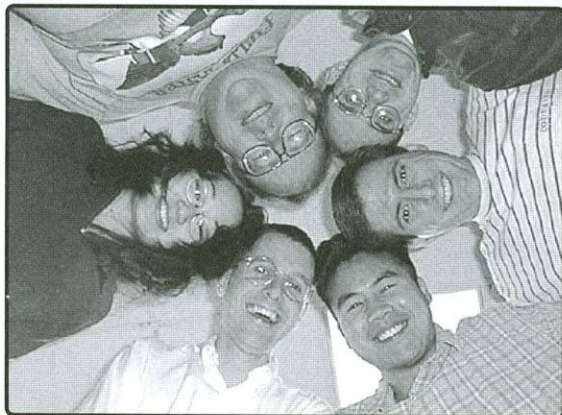
Vor einiger Zeit meldete eine Firma namens Sucker Punch Productions (SPP), dass sie ein N64-Spiel programmieren. Wer verbirgt sich hinter diesem seltsamen Namen? Wir sprachen mit Brian Fleming. Er ist der Produzent in dem elfköpfigen Team, das in Bellevue (Washington, USA) exklusiv für das N64 werkelt.

„Sucker Punch“ bedeutet auf deutsch soviel wie „Schlag eines Trotzels“ (oder noch Gemeineres ...). Wie kommt man auf sowas? Brians Antwort: „Wir wollten die Firma eigentlich 'Banjo-Kazooie' nennen, aber der Name war schon vergeben.“ Die Spieleindustrie, so ist er der Meinung, sei doch schließlich auch eine witzige Branche. Und warum sollte eine Firma da nicht einen lustigen Namen haben?

Die Mitarbeiter stammen zum größten Teil aus zwei Sparten: der Software-Industrie (z. B. von Microsoft) und der Spielebranche. Erstere arbeiten meist als Manager und Entwickler. Die „Spieler“ sind vor allem für künstlerische Aspekte (Design etc.) verantwortlich.

Mit dem Programmieren hat Brian Fleming bereits zu Zeiten des legendären Commodore 64 angefangen. „Meine Arbeit geht bis in die Tage von Epyx zurück, als noch für den Commodore 64 (C64) und den Apple II entwickelt wurde. Ich habe z. B. an *California Games* (C64) mitgearbeitet. Das ist aber schon über 10 Jahre her – alte Kamellen.“

Nun gut, also steht eines bereits fest: Das Team hat sich mit Leib und Seele den Videospielen verschrieben. „Wir mögen es, dass beim N64 auf



Die „Sucker Puncher“ (im Uhrzeigersinn ab der der Dame): Karin, Irvin, Brian, Darrel, Chris und Tom.

Gameplay und Spielspaß wert gelegt wird, nicht (nur) auf angeberische, effektheisende Grafiken ...“ Diese Art von Spielen sei sehr nah an dem, was das Team selbst gerne zockt. Ein weiterer Pluspunkt für die Nintendo-Konsole war die „richtige“ CPU mit großer Kapazität. Und auch die Tatsache, dass die zahlreichen qualitativ hochwertigen N64-Titel ein attraktives Umfeld bieten, war ein Grund.

Klasse, dann kann es ja losgehen – welche Art von Spielen wird Sucker Punch Productions denn eigentlich entwickeln? Zum ersten Titel weiß Brian folgendes: „Es wird eine Art Plattform-Spiel sein!“ Dabei wollen die Programmierer die Umgebungen interaktiv gestalten und dem Spiel so möglichst viel Tiefe verleihen. Auch das simple Drücken irgendwelcher Tasten, wie es bei Jump'n'Runs so oft der Fall ist, will das Team „neu erfinden“. Das Genre der Plattform-Spiele haben sie deshalb ausgewählt, „weil es uns erlaubt eine neue Engine zu entwickeln, was als Neuling sicherlich clever ist.“

Wir werden keine reine Jump'n'Run-Firma bleiben, aber wir sind es nun mal zur Zeit.“

Derzeit wird bei SPP tüchtig probiert, getestet, versucht. „Wir experimentieren gerade mit Lichtmodellen und anderen Grafikwerkzeugen um die Möglichkeiten des N64 zu testen. Vor allem die Leistungsfähigkeit der CPU hat uns dabei wirklich überzeugt.“

Das Team um Brian Fleming setzt die Ziele nicht niedrig an. „Ich denke, eine Bildrate von 30 Bildern pro Sekunde ist ein klares Muss!“ Über die Prioritäten herrscht allerdings noch Unklarheit, es wird sich erst im Laufe der Arbeit an einem Spiel herausstellen, ob Bildrate oder Detailgrad für Sucker Punch wichtiger sind. „Wir sind noch nicht an dem Punkt angekommen, wo wir darüber entscheiden müssen. Ich denke, wir werden versuchen eine stabile Bildrate und einen hohen Detailgrad zu erreichen. Daran müssen wir allerdings hart arbeiten.“

Für das Team ist es der erste N64-Titel, während andere Unternehmen bereits an der zwei-

ten und dritten Generation ihrer Spiele arbeiten. Für SPP kein Grund zur Panik: „Zweiter zu sein, kann auch hilfreich sein. Denn man kann von erfolgreichen Entwicklern viele Dinge lernen!“

Der erste Sucker Punch-Titel soll Mitte 99 erscheinen, um einen Vertrieb hat sich das Unternehmen bisher noch nicht bemüht. Aber das soll sich demnächst ändern. „Wir sind gerade am Aufbau der Technologie und unsere erste Welt ist schon fast lauffähig. Daher werden wir uns bald nach einem Herausgeber umschauen. Doch bisher haben wir unser Spiel noch niemandem vorgestellt“, erklärt Brian Fleming. Beim Sprung von der Idee zur tatsächlichen Entwicklung waren Pioniergeist und Mut gefragt. „Wir haben ein bisschen Code programmiert – wir haben es gemacht und es war sicherlich riskant!“, meint Brian rückblickend. Mit den ersten Ergebnissen sind sie zu Nintendo gegangen und haben (mit Erfolg) den Prototypen der Engine dort vorgestellt. Ganze fünf Leute arbeiteten zu dieser Zeit bei Sucker Punch Productions.

Natürlich ist es risikoreich sich auf ein solches Projekt zu stürzen. Aber wer nicht wagt ... Die Philosophie von SPP: „Du musst sehr stark an dich glauben, aber es ist ein erreichbares Ziel in dieser Branche eine eigene erfolgreiche Firma zu gründen.“

Und was gibt es sonst noch über das Unternehmen und sein erstes Spiel zu wissen? „Das Wichtigste ist, dass es ein Super-Titel wird, bei dem einfach nichts unmöglich sein wird!“, verkündet Brian. Da sind wir schon sehr gespannt!

Ausblick '99

Nintendo of America. Nintendo Amerika plant 1999 folgende Spiele:

● *Smash Brothers* (Nintendo, Feb.): 3-D-Prügelspiel mit den beliebtesten Nintendo-Helden (Mario, Pikachu, Kirby ...)

● *Ogre Battle 3* (Quest, März): Strategie-RPG.

* *Jet Force Gemini* (Rare, April): Lustiger Jump'n'Shoot.

● *Star Wars: Pod Racer* (Arbeitstitel, LucasArts, Mai): Rennspiel, basiert auf den neuen „Krieg der Sterne“-Kinofilmen.

● *StarCraft 64* (Blizzard, August): Sci-Fi-Strategiespiel.

● *Perfect Dark* (Rare, Nov.): 3-D-Ego-Shooter, der technisch Maßstäbe setzen wird.

● *EarthBound 64/Mother 3* (Nintendo, Dez.): Japanisches Rollenspiel.

Desweiteren sind folgende Titel geplant: *Banjo-Tooie* (*Banjo-Kazooie*-Fortsetzung), *Donkey Kong 64* (Juhu!), *Mario Party* (siehe NFV 42), *Mini Racers* (bisher unbekanntes Rennspiel), *Pokemon Stadium* (Game Boy-kompatibles Monsterzucht- und Kampfspiel), *Pikachu* (schließe über das Mikrophon Freundschaft mit dem Pocket Monster; *Pikachu genki de chu* in Japan), *Twelve Tales: Conker 64* (Jump'n'Run). Die deutschen Erscheinungsdaten sind noch nicht bekannt.

Kurz notiert:

● **MGM Interactive/EA.** Electronic Arts vertreibt ab sofort alle Spiele des amerikanischen Software-Entwicklers MGM Interactive (z. B. *Rollerball* N64).

● **Nintendo.** Das japanische Magazin „64Dream“ berichtete, dass Nintendo die Arbeiten an *1080° Snowboarding 2* eingestellt hat. Dazu sagte Shigeru Miyamoto: „*1080° Snowboarding 2* wurde schon im frühen Stadium eingestellt und das Team von *1080°* ist zur Zeit auf der Suche nach einer neuen Hardware.“ Da sich der Nintendo 64-Nachfolger noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, stellt sich jetzt die Frage, für welche neue Hardware *1080° 2* umgesetzt werden soll.

Rappelkiste?

NFV. Uns sind Gerüchte zu Ohren gekommen, dass Nintendo an einer Art Rumble Pak für den Game Boy (Color) arbeitet. Mehrere neue Farb-Spiele (die teilweise noch nicht vorgestellt wurden) sollen dieses Extra unterstützen. Mehr dazu in Fun Vision Nr. 43!

Jet Force Gemini – Rare lüftet einige Geheimnisse

Rare. Das *Jet Force Gemini* (N64)-Team hat eine Liste der häufigsten Fragen veröffentlicht. Hier sind die Highlights: Frage: Was haben die Team-Mitglieder bisher entwickelt?

Rare: Das ganze Team hat viel Erfahrung. In der nahen Vergangenheit haben einzelne Team-Mitglieder an *Diddy Kong Racing*, *Blast Corps* und *Body Harvest* mitgewirkt.

Frage: Wird *Jet Force Expansion* Pak-kompatibel sein?

Rare: Wir haben die Möglichkeit noch nicht genau erforscht. Wenn wir glauben, dass das

einen wirklich großen Vorteil für das Spiel bietet, werden wir es benutzen.

Frage: Wird es Mini-Spiele und weitere Geheimnisse geben?

Rare: Es gibt jetzt schon unheimlich viele Geheimnisse in



Jet Force Gemini. Ohne zuviel zu verraten: Da sind versteckte Multi-Player-Level, Jetpack-Level, Puzzle-Runden, Missionen mit fliegenden Robotern, versteckte Charaktere uvm.

Frage: Werden bekannte Rare-Charaktere einen Gastauftritt in JFG bekommen?

Rare: Ein wichtiger Rare-Held wird kurz auftauchen. Wir wollen noch nicht zu viel darüber sagen, aber es wird ein grafischer Höhepunkt, in den wir unser ganzes Können legen.

Frage: Bietet es länger Spaß als *Banjo-Kazooie*?

Rare: Wir achten besonders darauf verschiedene Wege zur Verlängerung der Solo-Spielzeit zu schaffen. Wie in allen Spielen an denen die Team-Mitglieder gearbeitet haben, versuchen wir euch viel zum Herausfinden zu bieten.

Frage: Wird es einen Zweikampf-Modus geben?

Rare: Der Umfang der Multiplayer-Modi muss noch bestimmt werden, aber wenn man die Menge an schweren Waffen in diesem Spiel bedenkt, kann man davon ausgehen, dass wir ein Deathmatch einbinden.