1/95 Januar (Heft 5)

DM 6.-, Sfr 6.-, öS 50.-, Lire 8.200.-, Ptas 625.-

NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • PLAYSTATION • CD-i • NEO GEO

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Der Nachfolger des Game Boy



Nintendos ‚tragbare' 3-D-Brille! Erste Bilder und Infos zum

Virtual Boy



Mortal Kombat – Der Film

Außerdem:

- *SNES-Preview: Mega Man X2*
- *SSF II Turbo & FIFA Soccer für 3DO*
- *Poster: Donkey Kong & Earthworm Jim*
- *Großes 3-D-Bild • Tops & Flops 1994*



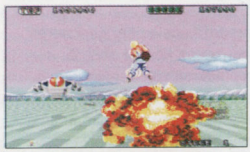


Saturn & PlayStation

News und Tests zu Hard- und Software

NEWS





MEGA DRIVE 32X

AUS ALT MACH' NEU ...

Um die Auswahl an Modulen fürs 32X schnell zu vergrößern, setzte man bei Sega ein paar olle Spielhallenhits frisch um. Die 3-D-Action-Games **„Super Space Harrier"** und **„Afterburner II"** sehen praktisch aus wie ihre Vorbilder aus den 1986/87ern – mitsamt ihren Features und Macken. Vielleicht das Richtige für Klassik-Fans?





JAGUAR IN DEUTSCHLAND



Frohe Botschaft für die Freunde der Raubkatze: Ataris Jaguar gibt's ab sofort hochoffiziell auch in Deutschland und Österreich zu kaufen. Vertrieb für Händler und Endkunden übernimmt die Firma Pagedown in D-37077 Göttingen (Tel. 0551-372603). Kostenpunkt des Jaguar: 598 DM. Zur Zeit sind allerdings nur mal gerade sieben Spiele lieferbar: „Cybermorph", „Crescent Galaxy", „Raiden", „Evolution Dino Dudes", „Tempest 2000", „W*lf*nst**n 3D" und „Alien vs Predator". Hoffentlich gibt's bald Nachschub!

TEURES 32X

Für ein Mega Drive 32X sind hierzulande knapp 400 Emmchen zu berappen. Amerikanische Spieler sind da gewaltig im Vorteil: Wer aufmerksam US-Spielemags studiert, kann das dort ‚Genesis 32X' genannte Gerät zum Teil für unter 150 US-$ in den Händleranzeigen finden. Das macht bei einem ungefähren Umrechungskurs von DM 1,65 pro US-$ gerade mal knapp 250 DM. Wer die 150 Märker sparen will, sei allerdings gewarnt: Wahrscheinlich funktioniert das Genesis 32X nicht mit deutschen Mega-Drives und Modulen ...



NINTENDOS NEUES 32-BIT-SYSTEM

VIRTUAL REALITY FÜR DIE WESTENTASCHE?

Noch tragbarer, noch besser? Nintendos Game-Boy-Nachfolger wurde in Japan vorgestellt.

Frevelnde Zweifler stellten Nintendos Oberboss Yamauchi bereits als Spinner hin. Allzu weit hergeholt klangen doch alle Ankündigungen über das Ultra 64, und plötzlich wurde dem Videospieler auch noch ein neues 32-Bit-Virtual-Reality-System versprochen?

Um alle Zweifler in die Schranken zu weisen und dem tragbaren Videospiel-Spaß neue Impulse zu geben, wurde jetzt endlich in Japan das große Geheimnis gelüftet. Aus dem VR32 wurde der Virtual Boy — Nintendos Nachfolger des immens erfolgreichen Game Boy.

Entgegen allen Vermutungen ist das Herzstück des mit der amerikanischen Firma ‚Reflection Technologies Inc.' co-entwickelten Videospiels eine etwas überdimensionierte Virtual-Reality-Brille. Schaut Ihr durch das gute Stück, schwebt das dreidimensionale, also perspektivisch wirkende Spielbild direkt vor Euch im Raum — allerdings nicht in Farbe, sondern abschattiert wie ein Game-Boy-Bild. Anstelle des tristen Grau tritt ein zartes Rot, doch bunter wird's wohl kaum. Herzstück des Systems ist ein 32-Bit-Risc-Prozessor, der sowohl für das Display als auch für die Spiele zuständig ist.

Gespielt wird weiterhin mit einem Joypad, das Ihr in der Hand haltet, und das über ein Kabel mit der Kopfeinheit verbunden ist. Auch die Stromversorgung wurde geschickt gelöst: In den etwas lang geratenen Griffen des Joypads befinden sich Fächer für sechs Batterien des gleichen Typs wie beim Game Boy - auch ähnlich lange Spielzeiten werden versprochen (7-8 Stunden). Damit Ihr nicht zu schwer an der Einheit zu tragen habt, wurden all diese Features in 760g untergebracht.

Mit der Hardware werden im April 1995 (Japan) auch gleich drei Spiele erscheinen: Ein neues Mario-Abenteuer, ein Box-Spiel in ‚Punch Out'- Tradition und ein Flipper. Für die folgende Zeit hat Nintendo zwei bis drei Titel pro Monat angekündigt. Dritt-Anbieter sind zur Zeit noch skeptisch, was die Chancen des Virtual Boy angeht (nicht zuletzt wegen eventueller gesundheitlicher Bedenken wie Augenschäden), von den Renommier-Japanern ist bis jetzt erst Hudson Soft mit an Bord — sollte die Hardware allerdings ein Erfolg werden, ist sicher schon bald mit Konami, Capcom und diversen anderen zu rechnen.

Preislich liegt der Virtual Boy bei 19,800 Yen, das bedeutet für Deutschland ungefähr 300,- DM. Die Software-Preise sind auf Game Boy Niveau.

Ob Nintendo die angepeilten drei Millionen im ersten Jahr in Japan verkaufen kann, bezweifeln viele — doch davon wird im Endeffekt das Ob und Wann einer Einführung in den USA und auch in Deutschland abhängen.



Nach der Messe-Präsentation in Japan gabe es erste Abbildungen des Virtual Boy in Japans Tageszeitungen zu bewundern



Probespielen auf der Messe: Die ‚3-D-Brille von morgen' kann mit Hilfe der beiden ‚Beinchen' auf einem Tisch vor dem Spieler plaziert werden. Das rote Visier soll ganz nach Belieben auf- oder zugeklappt werden können.