9/94 SEPTEMBER (Heft 1)

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

NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • CD-i & ZUBEHÖR

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NEU! JETZT JEDEN MONAT!!!

Großes Preisausschreiben: Gewinnt eine Reise nach Disney World in die USA

GAMEPRO führt durchs

Konsolen-Chaos



Neu: jeden Monat mit Sammelkarten-zum Heraus-nehmen



Außerdem in diesem Heft:

- Tests, Berichte und News für alle Systeme
- Super Street Fighter II für SNES und MD & Interview zum SF-Film
- Jaguar-Preview: Alien vs Predator
- Tips & Tricks, Action Replay Codes u.v.m.

Mortal Kombat II

Exklusiv-Interview: Die Macher packen aus

GAMEPRO ZEIGT DEN WEG DURCH DAS

KONSOLEN CHAOS

Steht der Aufbruch in virtuelle Welten bevor, oder ist der Videospielemarkt am Ende? Während sich Technokraten schon jetzt mit 64 Bit und CD-Epen befassen, hämmert der Rest der Bevölkerung brav auf Nintendo- und Sega-Joypads herum und ist mit Sonic und Mario ganz zufrieden. Viele neue Geräte stehen vor der Tür – viele neue Firmen wollen sich ein Stück des lukrativen interaktiven Entertainment-Kuchens abschneiden. GAMEPRO nahm kritisch unter die Lupe, was schon zu haben ist und Geräte, die in den nächsten 12 Monaten eingeführt werden. Wir hatten keine System-Scheu, auch sogenannte ‚Multimedia-Maschinen' werden vorgestellt – immer vorausgesetzt, man kann damit spielen. Knallhart und kritisch fragen wir auch nach den Marktchancen. Wer das Rennen macht – obskure Newcomer oder Nintendos Marketing-Maschinerie – entscheidet Ihr!

DER MARKTFÜHRER IM DORNRÖSCHENSCHLAF

DAS IMPERIUM

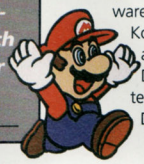
Die Videospielwelten der 90er Jahre verdanken wir einer einzigen Firma: 1983 startete Nintendo den Kreuzzug der Konsolen in die Herzen und Daumen der Kinder in aller Welt. Hat der Ur-Gigant ausgespielt?

Die größte Videospielfirma der Welt wurde Ende des 19. Jahrhunderts in Japans Kaiserstadt Kyoto gegründet. Kartenspiele sollten über viele Jahre den Erfolg des Familienunternehmens prägen. Erst Firmenchef Hiroshi Yamauchi sollte in den 60er Jahren mit mechanischen Rummelplatzattraktionen den Einstieg in technisch fortgeschrittenere Sphären wagen. Er erkannte Ende der 70er Jahre das Potential der Videospiele und schnell wurde Nintendo Mitspieler im Bereich der Spielhallenautomaten. Der Erfolg war der traditionsreichen Firma nicht gerade hold, denn eins fehlte: Die Spielideen. Erst die Erfindung des Firmenneulings Shigeru Miyamoto brachte Nintendo 1980 auf Erfolgskurs: Mario eroberte in Donkey Kong die Herzen der Spieler in aller Welt, und bis heute ist der Brooklyner Klempner größter Umsatzträger der Branche.

Nintendos größter Sprung nach vorne folgte Mitte der 80er Jahre, als Yamauchi dank cleverer Politik, gutem Marketing und famosen Spielen mit dem NES den Heimvideospielmarkt aus seinem Dornröschenschlaf heraus explodieren lies.

Als dann 1989 der Game Boy folgte, nahm man sich die Tugenden des NES zu Herzen und bastelte ein clever designtes Handheld: Dank kleinem und sparsamem schwarz-weiß-Display (Auflösung: 160x160 Pixel) und einer abgespeckten Version des Mini-8Bit-Prozessors Z80 als Zentrale, hält eine Batterieladung den Mini erstaunlich lange am Leben.

Mit dem SNES gelang den Japanern ein weiteres Mal der technologische Eiertanz zwischen Leistung und Preis: Das SNES besitzt einen abstrusen 16-Bit Nachkommen des NES Hauptprozessors 6502, dafür aber um so leistungsfähigere Grafik- und Soundchips. Die mit Abstand beste Software existiert schon jetzt, und regelmäßig kommen von Softwareriesen wie Capcom und Konami oder einem der anderen zweihundert Dritt-Anbieter ein weiterer Klassiker dazu.



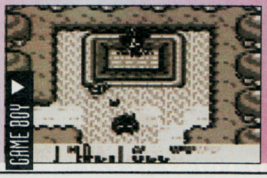
Die Brücke zwischen

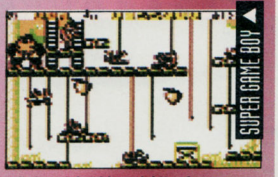
HEUTE ...



Revolutionär: Im Herbst erscheint das SNES-Modul, das der Konkurrenz Sorgen macht. „Donkey Kong Country" setzt nicht nur im 16-Bit Markt Maßstäbe.

Klein aber Oho: Co-Vorzeigeheld Link startete auf dem Game Boy sein viertes Abenteuer – „Legend of Zelda" farblos? Auch grau-schattiert eines der umfangreichsten und besten Spiele aller Zeiten.





Missing Link: Videospiel-Urprimat „Donkey Kong" schlägt die Brücke zwischen schwarz-weiß und Farbe – 100 Levels Affentheater mit riesen Spielspaß.

tragbarer Freiheit und knallbunten Wohnzimmeroptiken schlägt diesen Herbst der Super Game Boy: Mit diesem Zusatzmodul lassen sich die vielfach brillianten GB-Abenteuer auf dem heimischen SNES spielen – sind's spezielle Titel, können sie sogar Farben und bessere Töne aus dem SNES locken.

Leitete Nintendo mit dem Zusatzchip-bestückten SNES-Wonnemodul Starwing noch die Ära der 3D-Videospiele ein, fragten sich in



Mario, Donkey Kong, Starfox © Nintendo 1994

AF ? NINTENDO BEWEIST: TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

SCHLÄGT ZURÜCK

den vergangenen Monaten Kritiker und Konkurrenten, ob der Riese angesichts all der angekündigten neuen Konsolen in eine Starre verfallen sei. Während sich alte Bekannte und neue Mitspieler im Konsolenring mit immer neuen Superlativen übertrafen, war von Nintendo wenig zu hören: Zwar wurde das 64-Bit Project Reality-Vorhaben zusammen mit der Grafik-Computer-Firma Silicon Graphics bekanntgegeben, darüberhinaus kamen jedoch nur abstruse Meldungen. Bis heute steht z.B. eine angebliche 32-Bit Virtual Reality Konsole im Raum, die keinen Fernseher braucht. Sollte das Projekt Wirklichkeit werden, interpretieren Insider die Virtual Reality als Projektionstechnologie – können wir bald Spiele an jeder Wand genießen? Nachdem sich diese und andere ähnlich komische Meldungen häuften, machte Nintendo im Sommer allen Spekulationen ein vorläufiges Ende: Auf einer Prototypen-Hardware zeigte man Killer Instinct, ein Prügelspiel der nächsten Generation. Zwar ist die inzwischen ‚Ultra 64' benannte Hardware noch nicht ganz fertig, doch kann man mit bis zu 16,8 Millionen Farben, 900.000 Polygonen gleichzeitig und einem 64-Bit Rischauptprozessor rechnen. Ob allerdings am Erscheinungstermin im Herbst 1995 wirklich Module als Datenträger dienen, bezweifeln noch viele – selbst 100 Mbit wären trotz immensen Preises angesichts der CD-Konkurrenz geradezu winzig. Doch eins ist sicher: Niemand ist besser im Verblüffen der Konkurrenz mit genialer Erstlingssoftware und niemand hat bessere Entwickler an der Hand. Shigeru Miyamotos Mannen arbeiten schon jetzt an den Spielen der Zukunft. Die Chancen stehen gut, denn der Riese ist erwacht...

ZUKUNFTS-AUSSICHTEN

Gemeinsam sind wir stark: Um dem Ultra 64 den richtigen Start ins Konsolenleben zu geben, schloß Nintendo clevere Allianzen: Die Geburt der Wunderkonsole findet in der Spielhalle statt. Die ersten Spiele werden von englischen und US-amerikanischen Teams entwickelt. Im Juni zeigte Nintendo hinter verschlossenen Türen „Killer Instinct" und „Cruisin´ USA". Den Vertrieb übernimmt Spielhallengigant Williams (Mortal Kombat) – Was kann da noch schiefgehen...?





„Killer Instinct" wird von den englischen Konsolenveteranen Rare (Battletoads) im Auftrag Nintendos entwickelt. Erste Eindrücke sind famos: 2D-Prügeler a lá Street Fighter II haben ausgespielt und selbst Segas 3D-Referenz Virtua Fighter bekommt kräftige Blessuren.





Hype oder Hoffnung? Nach vielen Monaten zweifelhafter Spekulationen und diffuser Ankündigungen scheint das Ultra 64 (ehemals Project Reality) endlich Form anzunehmen. Nintendos eigene Entwickler werkeln laut Shigeru Miyamoto an mehreren Spielen für die Heim-Variante, die Ende 1995 erscheinen soll.

TECHNIK

Viel ist nicht bekannt – Insider murren, daß das Ultra 64 nur auf dem Zeichenbrett existiert. Laut Nintendo: 64bit, 80 MHz Taktfrequenz, ein MIPS RISC 4000 Hauptprozessor und 100-Mbit-Riesenmodule.