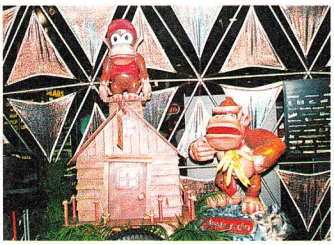
CES in Las Vegas

Nintendo: Fast Forward ...

„Das Geld wird mit Modulen verdient, nicht mit Hardware", sagt NOEs Marketing-Manager Werner Rudolph. Der Erfolg von „Donkey Kong Country" gibt ihm recht: Sechs Millionen Module gingen über die Ladentische – eine Million mehr als geplant ...

Darum arbeitet Rare selbst während der Messe an der Fortsetzung des Kassenknüllers Donkey Kong Country, die im 2. Halbjahr 1995 kommen soll. (Außerdem sollen laut Gerüchteküche weitere ACM-Titel in Vorbereitung sein, und die Technik soll Lizenznehmern zugänglich gemacht werden.) Dennoch will Nintendo zum Jahresende dem Zug der neuen (64-Bit-)Konsolen nicht mehr hinterherhumpeln. Ultra 64, so ist Marketing-Manager Werner Rudolph überzeugt, kommt pünktlich: Weltweit, fast gleichzeitig, im Herbst. Die Chips dafür werden bereits produziert, und das erste fertige Modell soll auf der E^3 in Los Angeles vorgestellt werden. (Einen kompletten Bericht über Ultra 64 findet Ihr in NFV 3/94.)



Neue Spiele

Na, dann schauen wir mal, was Nintendo auf der Pfanne hat. Viele Köche sind dabei und sorgen dafür, daß der Brei nicht verdorben wird. Zum Beispiel Namco. Pac in Time für den Game Boy, soviel ist jetzt sicher, wird kommen (2Q). Es wurde sich an die SNES-Version gehalten. Außerdem steht (Test im nächsten Heft) Pac Man 2: The New Adventures an. Es ist ein Modul für jüngere Nintendo-Fans, in dem Ihr Pac einige Tages seines (mehr oder minder „menschenlebens-echten") Lebens begleitet.

EarthBound ist ein 24-Megabit-Kinder-Rollenspiel mit viel Humor, Science Fiction- und Abenteuer-Elementen. Es ist jedoch zweifelhaft, daß das Produkt in Deutschland erscheint. Auch Capcom ist für Nintendo am werkeln. Mega Man X^2 mit dem 12-Megabit-Modul geht X erneut auf die Maverick-Jagd. Er hat nämlich erfahren, daß bei seinem letzten Abenteuer nicht alle Gegner geplättet wurden. Exklusiv mit X^2 stellt Capcom den C4-Grafik-Chip vor, mit dem besonders realistische 3-D-Effekte ermöglicht werden. Der Nachfolger von „Mystical Quest" heißt The Great Circus Mystery – Starring Mickey and Minnie. Damit sollen dann wohl sowohl männliche als auch weibliche Nintendo-Fans herangezogen werden. In drei Verkleidungen bieten die beiden Mäuse Action in sieben Leveln für ein bis zwei Spieler. Wieder ist Pluto verschwunden (das ist nichts neues), doch diesmal hat es auch Großschnabel Donald erwischt. Findet Ihr die beiden?

Das fünfzehnte Abenteuer des blauen Roboter-Helden naht. Dr. Wily ist ausgebrochen. Da macht sich Mega Man natürlich auf den Weg, den Verbrecher wieder einzufangen. Mega Man 7 ist in Amerika für März geplant, was für uns leider wieder bedeutet: „Fragt uns zum Jahresende, wann der Titel auch nach Deutschland kommt". Der Held trifft auf den Roboter Bass und den Roboterhund Treble, und stellt sich wieder zahlreichen Gefahren. Mehr war über dieses Spiel bisher noch nicht zu erfahren ...



Kirby wird zum Golfball, wenn Ihr Kirby's Dream Course spielt. Ein Zwei-Spieler-Modus gegeneinander und versteckte Bonus-Szenen bringen zusätzlichen Spaß.



Die Rückkehr ins „Donkey Kong Country" steht auf dem Game Boy an: Donkey Kong Land. Es ist nicht nur ein 4-Farben-Remake mit Rare-Technik: Kong hat neue Freunde und Gegner. Z. B. fliegende Schweine, Maulwürfe und Wirbelwinde. Die Farben des 4-Megabit-Moduls sind so gewählt, daß der Affe nicht im Hintergrund verloren geht.

Ein kurzer Blick auf die ersten Spiele für den Virtual Boy:

- In Mario VB (Nintendo) erkundet man das Schwammerlland in 3-D. Die einzelnen Lagen wechselt man über eine Brücke. Auf der zweiten Ebene ist Mario dann etwas kleiner. Eine andere Sequenz zeigt ein „Zelda IV"-ähnliches Haus von oben, halt richtig in 3-D.

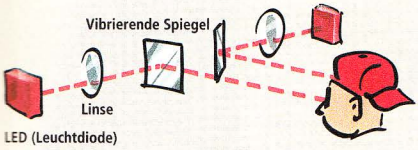
- Red Alarm (Nintendo) ist eine Art „Star Wing", allerdings ohne gefüllte Flächen. Das Raumschiff fliegt durch die Gegend und wird von anderen Maschinen beschossen. In Gebäuden wird es etwas verwirrend, weil dann zu viele Linien da sind.

- Ballerspiel von Hudson Soft: Ähnlich wie „R-Type", allerdings auf mehreren Ebenen. Man fliegt in den Raum hinein und die Hindernisse sind auf drei Ebenen. Drüber, darunter oder durch? Ihr habt die Wahl!

- Teleroboxing (Nintendo): Ein Boxspiel, bei dem man dem Roboter-Gegner gegenübersteht. Seine Faust rast auf Euch zu, so daß Ihr fast meint, einen Luftzug im Gesicht zu spüren. Man muß richtig boxen lernen und wissen, wann man wohin schlägt, um die Gegner zu besiegen. Natürlich gibt es auch Spezial-Attacken.

- Space Pinball (Nintendo) ist ein dreidimensionaler Flipper. Man kann verschiedene Runden ausprobieren. Der Ball wird kleiner, wenn er zum hinteren Bildschirmrand rollt. Es ist, als ob man vor einem richtigen Flipper steht. Bonus-Runden spielen „unter" dem Hauptflipper.

Was man unter dem Begriff „Rendering" versteht, werden wir Euch im nächsten Heft ausführlich zeigen.



Die 3-D-Grafiken werden von RTI's patentierter „Mirror-Scanning"-Technik erzeugt. Das Bild erscheint dank LED's („Light Emitting Diode" oder „Leuchtdioden", vereinfacht ausgedrückt kleine Lämpchen) mit vier Rot-Tönen auf schwarzem Hintergrund erzeugt. Die beweglichen Spiegel reflektieren das Licht, während sie ständig vibrieren. Das erzeugt den plastischen Effekt. Mit Linsen wird das Bild dann auf einer Betrachtungsplatte für den Spieler sichtbar gemacht.



Der VR32-Controller (= „Double Grip Controller") hat zwei Steuerkreuze, eine Select-, Start-, A- und B-Taste und die bekannten L- und R-Tasten auf der Rückseite. Ihr haltet ihn mit beiden Händen und steuert praktisch „in das Spiel hinein".



Die rot-schwarze Zukunft

Sie ist nicht schwarz-gelb, rot-grün oder braun wie die politische, nein, die Spielezukunft ist rot-schwarz. So jedenfalls will es Nintendos weltweiter Marketing-Plan. Schließlich steckt im „Virtual Boy" (VR32) jede Menge Arbeit. Das Gerät besteht aus einem 32-Bit-RISC-Prozessor mit 20 MHz, wie Nintendo Amerika (NoA) mitteilte. RISC steht für „Reduced Instruction Set Computer", also einen reduzierten Befehlssatz. Die wichtigsten Befehle sind bereits fest verdrahtet, das Gerät kann dadurch schneller arbeiten. Die Grafiken werden über „Dual mirror-scan"-LED-Displays (=„hochauflösende Spiegelscanner-LED-Displays") von RTI (siehe unten) auf eine durchscheinende Platte projiziert. Von der aus seht Ihr, was abgeht. Indem man die beiden Einzelbilder näher an einander bringt, oder weiter von einander entfernt, wird der 3-D-Effekt erzielt. den man „Parallax" nennt.

Dank des Spezial-Controllers mit den beiden Steuerkreuzen kann man sich in den Raum hinein bewegen, in jede Richtung des 3-D-Universums. Sound kommt über zwei Stereo-Lautsprecher direkt in die Brille.

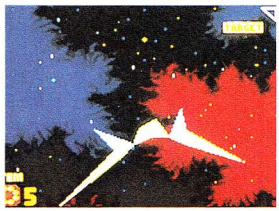
Neben normalen Batterien soll es einen Adapter für die Steckdose geben. Schade ist nur, daß das Gerät auf dem Tisch stehen muß, wenn man spielen will. VR 32 wird rund $ 200 (ca. 350 Mark) kosten. Eine Entwickler-Konferenz ist laut NoA für Februar geplant.



Ein Blick in die Röhre? Nein, VR32: Die Brille kann auf die Kopfform eingestellt werden.



NovaLogic's Comanche ist eine der Spitzen-Hubschrauber-Simulationen auf dem PC. Im Sommer landet sie auf amerikanischen Super Nintendos. Steuersystem und Grafiken sollen dank eines Super FX-Chips der zweiten Generation und der „Voxel Space"-Technik perfekt auf die Möglichkeiten eines 16-Megabit-Moduls eingestellt worden sein. Man steuert einen RAH-66 Comanche-Kampfhubschrauber durch 30 neue Missionen über „Voxel Space"-gerenderte Landschaften. Es gibt eine zwei-Spieler-Option.

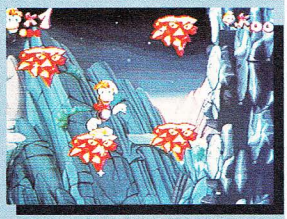


Star Wing 2 ist Argonauts 16-Megabit-Fortsetzung der Abenteuer von Captain Fox. Man darf jetzt wesentlich größere Areale erkunden, es gibt eine „Morphing"-Funktion der Kampfjäger und die Möglichkeit, Missionen vorzuplanen. Neben den Original-Charakteren gibt es auch neue Helden und den besseren FX2-Chip. (USA: Herbst).

Ultra 64: Wirklich schon in Vorbereitung



Accolade plant Hockeydrome, ein Eishockey-Spiel mit dreidimensionaler Ansicht aus der Vogelperspektive (4Q). Turok: Dinosaur Hunter ist eine Comic-Lizenz, die mit Acclaims Motion Capture-Technik gemacht wird (4Q). Außerdem kündigt Williams eine Umsetzung des PC-Spiels Doom an. Die Chancen, daß es nach Deutschland kommt, sind allerdings recht geringt: Das Spiel steht für PCs bereits auf dem Index.



Wie Isabelle Le Henaff von Ubi Soft auf der Messe sagte, ist es bereits ziemlich sicher, daß das Jump'n'Run Rayman auf Ultra 64 erscheint (Screenshot: Jaguar).

U64-Gerüchte:

Konami soll an seinen Kassenschlagern (Sparkster, Turtles, Mystical Ninja) arbeiten, Nintendo an Mario Kart, Zelda und Mario. Square plant Fortsetzungen von Final Fantasy, Secret of Mana und der hier unbekannten Serie Chrono Trigger. LucasArts soll Star Wars, Taito gleich drei Module (darunter eine „Darius"-Fortsetzung) programmieren. Ocean will Waterworld zu ihrem ersten U64-Modul machen. Es wurde bisher keiner dieser Titel bestätigt.