

Belgien Lit 132,-, Dänemark Lit 23,30, Frankreich Lit 20,-, Griechenland Lit 880,-, Luxemburg Lit 132,-, Niederlande Lit 6,70, Österreich Lit 45,-, Schweiz Lit 5,90, Spanien Lit 495,-, Italien Lit 5,900,-

**DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN**

# PLAY TIME

**DM 5,90**

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

**COMPUTES**

J11426E  
ISSN 0946-6320

1/95



**Bescherung am PC**

**Ecstatica**

**Creature Shock**

**King's Quest VII**

**Little Big Adventure**

**Amiga-Referenz**

**Lothar Matthäus**

**Super Soccer**

**Kinohit für MD & SNES**

**König der Löwen**

**SNES-Grafikwunder**

**Donkey Kong Country**

**Nintendos Sensation**

# VIRTUA BOY

**Cyberspace-Welle auch am PC: Neue VR-Systeme VFX-1 & i-Glasses**

Virtua Boy

# Nintendos Geheimprojekt



**Für Nintendos sagenumwobenes 32 Bit-Virtual Reality-System ist eine weltweite Veröffentlichung für April 1995 geplant.**

● Das japanische Magazin *Super Famicom* druckte kürzlich diese zeichnerische Spekulation eines Grafikers ab. Ob es ein verlässlicher Hinweis auf Nintendos Vorhaben ist?

Seit der ersten Bekanntmachung im April dieses Jahres sorgte der Virtua Boy (bisheriger Arbeitstitel: VR32) immer wieder für Spekulationen, Vermutungen und Mißverständnisse. Zum

stellung basiert dabei auf einer neuen Projektionstechnologie, die von einer amerikanischen Firma entwickelt wurde. Es ist denkbar, daß es sich um eine Monochrom-Projektion handelt, die vor Euch in einer Größe von



● Inmitten der Firmenzentrale in Kyoto arbeitet Nintendo an dem möglicherweise nächsten Erfolg.



● Der Virtua Boy gibt sein Debüt während der Shoshinkai Show im Harumi International Trade Center.

gegenwärtigen Zeitpunkt sind genaue Details schwer zu fassen. Es ist aber davon auszugehen, daß es sich um ein tragbares, batteriebetriebenes Gerät auf Cartridge-Basis handelt, an das eine Displaybrille angeschlossen ist. Die optische Dar-

einem Meter als stereographisches Bild aufgebaut wird. Obwohl die Identität der amerikanischen Firma nicht bekannt ist, glauben Experten, daß Nintendo im Besitz dieser gesetzlich geschützten Technologie in neue Bereiche vorstößt.

Play Time sind zwei etablierte VR-Entwicklerfirmen bekannt, um die es sich handeln könnte. Virtual IO ist ein Hersteller sog. HMDs (Head Mounted Displays), die kein wirkliches „Eintauchen“ in eine virtuelle Realität erlauben. Die projizierten Bilder (beispielsweise auf ein Helmvisioner) sind transparent, man kann die reale Umwelt weiterhin wahrnehmen. Für Virtual IO würden sich in einer Zusammenarbeit mit Nintendo aber möglicherweise Interessenskonflikte ergeben: Man entwickelt ein HMD für den amerikanischen Sega

Channel. Der zweite mögliche Partner heißt RPI, hat seinen Firmensitz in Redmond (ein geographischer Zufall?) und besitzt einen Namen als Inhaber wichtiger VR-Patente. Die Technologie ist bislang nicht veröffentlicht worden, aber es ist bekannt, daß man sich in Verhandlungen mit einem großen Hersteller befindet... Im November will Nintendo jedoch alle Gerüchte zerstreuen. Am 15. November wurde die Hardware auf der Shoshinkai Show in Tokio, sechs Monate vor der geplanten Veröffentlichung, vorgestellt. Leider erreichte uns der Bericht unseres Korrespondenten darüber nicht mehr zeitig genug. Mehr dazu lest Ihr in der nächsten Play Time.