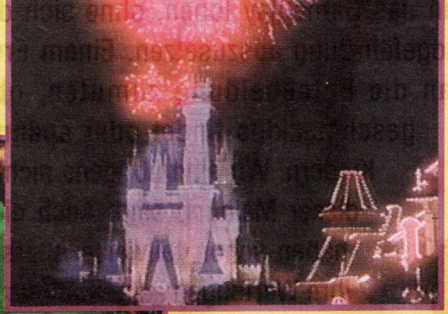
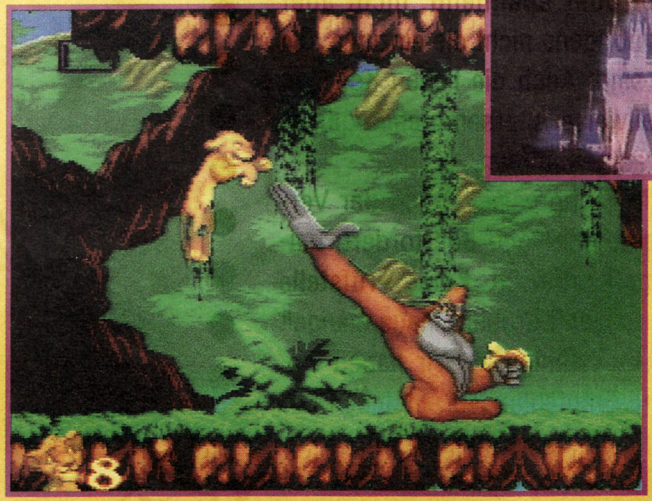
108 *Wer will nach Disney World in Orlando/Florida? Erster Schritt dorthin: unsere Preisfragen.*





106 *Gerade hat der König der Löwen auch die deutschen Kinokassen gestürmt, da hustet Virgin mit Videospielversionen für alle Systeme hinterher*





24 *Was gab es nicht für wilde Gerüchte um Nintendos 32-Bit-Konsole! Hier ist die Wahrheit.*

8 *Interaktive Gameshows buhlen um die Gunst junger Zuschauer. Mit Erfolg?*

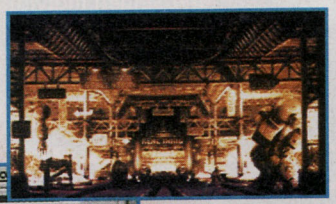
JAPAN-NEWS

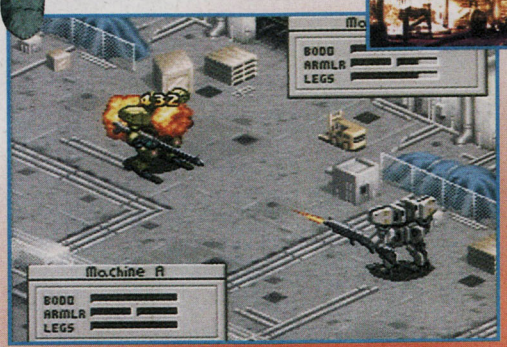
Brandheiß aus Tokio bringen wir Euch die ersten Infos über Nintendos neues Handheld, den Virtual Boy. Aber natürlich gibt es auch Nebensächlichkeiten wie über den Saturn oder die Playstation zu berichten.

Virtual Boy

Am 15. und 16. Januar fand in Harumi/Tokio die Shoshinkai-Messe statt, eine japanische Fachmesse nur für **Nintendo**-Produkte. Dort stellte Big-N erstmals ihr 32-Bit-Handheld vor, den *Virtual Boy*. Das Gerät, in dem ein 32-Bit RISC-Prozessor arbeitet, nutzt neueste LED-Technik (light emitting diode), um einen 3-D-Effekt zu erzeugen, wie er auf Fernsehgeräten oder LCD-Screens unmöglich wäre. Der Benutzer sieht das Spielfeld durch eine Brille, die hochauflösenden Grafiken werden durch rote LEDs auf einem schwarzen Hintergrund erzeugt (anstatt Schwarzweiß gibt's diesmal Schwarzrot). Per Kopfhörer gibt's dazu noch Stereosound, womit der Spieler völlig von der Umwelt abgeschottet wird. Das neuentwickelte Joypad unterstützt die Bewegungen der Figuren im 3-D-Raum. Die LED-Brille stammt von der amerikanischen Firma Reflection Technology Inc, wobei sich Nintendo neben der Technik auch gleich einen Anteil an der Firma erworben hat. Reflection gilt als eine der führenden Adressen für Led-Bildschirme. Der *Virtual Boy* soll weltweit im April 1995 veröffentlicht werden, in Japan wird er knapp unter 20 000 Yen (ca. 300 Mark) kosten. Zusammen mit dem Gerät veröffentlicht Nintendo drei Spiele, zu einem Preis vom ca. 6000 bis 8000 Yen (ca. 90 bis 130 Mark) per Cartridge. Des weiteren sollen zwei bis drei neue Spiele pro Monat folgen. Nintendo möchte im ersten Jahr in Japan drei Millionen *Virtual Boys* und 14 Millionen Spiele verkaufen. Was kann der *Virtual Boy* denn nun eigentlich? Unser japanischer Korrespondent durfte das Gerät während der Messe testen und war sehr enttäuscht. Die Grafik erinnerte ihn an das Original Donkey Kong von vor zwölf Jahren. Zwar war der 3-D-Effekt deutlich zu sehen, doch er trug nichts zum Spiel selbst bei. Neben diesem Mario-Jump'n'Run wurden noch eine Boxsimulation und ein Flipper vorgestellt, doch keines der drei Module riß ihn vom Hocker. Screenshots von den Spielen können wir Euch leider nicht bieten, da Nintendo selbst keine Bilder anbot und auch nicht wußte, wie man die Spiele abfotografieren sollte. Wollen wir hoffen, daß sich der *Virtual Boy* nicht zum Virtual-Flop entwickelt.







Bezaubernde Grafik in Front Mission. Die Echtzeit-Kämpfe betrachtet Ihr aus der isometrischen Perspektive.





Der Virtual Boy besitzt jeweils eine Kreuz- und zwei Feuer-Tasten auf jeder Seite des Joypads

Front Mission (SNES)

Tja, aber nun zurück auf den Boden der "Real" Reality. Jetzt wissen wir genau, warum **Square** ab Anfang diesen Jahres in allen renommierten Computer(!)-Zeitschriften um Programmierer und Grafiker geworben hatten. Neben der *Final Fantasy*-Division haben sie nämlich eine Abteilung für "Sonstige Spiele" eingerichtet, die nun zur Zeit an ihrem neuesten Strategie-Rollenspiel *Front Mission* arbeitet. Nach *Final Fantasy III* (US) konnten die Entwickler natürlich keine grafische Kehrtwende machen. So präsentiert sich dieses Endzeit-Spektakel im feinsten Optik-Outfit, und verschleppt uns in eine Zukunftswelt, in der sich zwei Großmächte um die Weltherrschaft bekriegen. Mit bemannten Robotern, Tekkno-Terroreinheiten und was sonst noch das Cyberherz begehrt, stampft Ihr durch eine isometrische Landschaft, die mit strategischen Gemeinheiten und geographischen Finessen vollgestopft ist. Das 24-MBit-Spiel soll in Japan am 24. Februar nächsten Jahres erscheinen.