- International Sensible Soccer __ 97

MEGA CD

- Dungeon Explorer _____ 104

MEGA DRIVE

- Batman & Robin _____ 101
- Pete Sampras Tennis '96 _____ 105
- Justice League _____ 100
- Speedy Gonzales _____ 108
- Wayne Gretzky Hockey _____ 100

WETTBEWERB

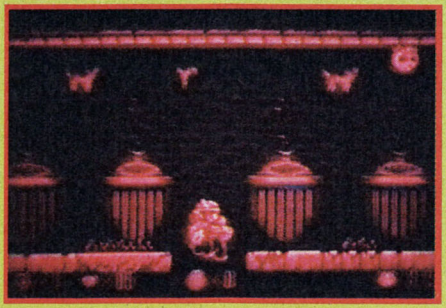
- Jungle Strike _____ 68
  Holt Euch den ferngelenkten Hubschrauber

RUBRIKEN

- Karls Kult-Comic _____ 66
- Hitparaden _____ 95
- Impressum _____ 118
- Inserenten _____ 90
- Kleinanzeigen _____ 73
- Leserpost _____ 46
- Rat & Tat _____ 50
- So bewerten wir _____ 94
- Szene-Chat _____ 81

82 *Ob das futuristische Rennspiel Gran Chaser für Saturn wohl an Daytona ranreicht?*

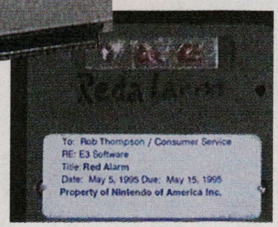
91 *Kann denn Grafik Sünde sein? Erste Bilder von 3DOs neuem Wundergerät M2*



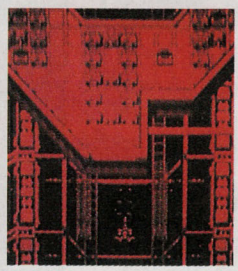
33 *Screenshots vom Virtual Boy zu machen ist fast unmöglich, aber wir haben's geschafft*

VIRTUAL BOY™

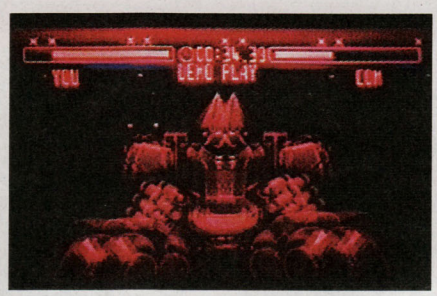
VB-Module sind etwas größer als die des Game Boy

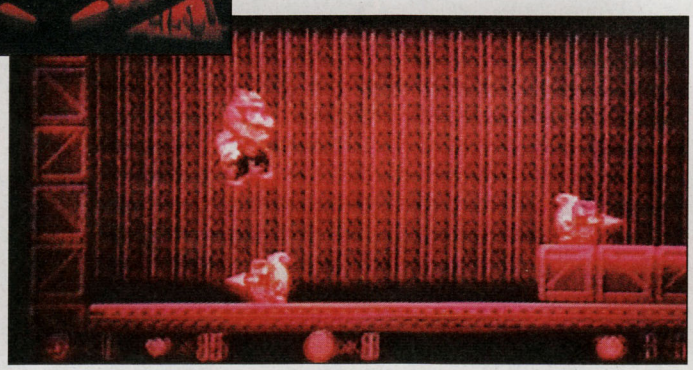


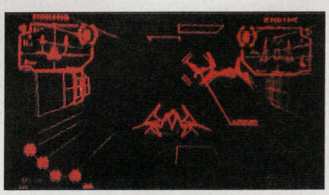
Die Katze ist aus dem Sack, die Eckdaten stehen fest: Ab 14. August geht der V-Boy in Amerika für $180 (ca. 270 Mark!) über den Ladentisch. Die Software dazu gibt's für schlappe $40 (ca. 60 Mark). Auch nach mehrstündiger Testspielerei wurden wir den Eindruck nicht völlig los, daß Nintendo es Sega mit seinem 32X gleichgetan hat und mit dem VB einen Flop landen wird. Aber erst mal der Reihe nach: Der VB benötigt zum Betrieb sechs normale Walkman-Batterien, ein Netzadapter kommt später auf den Markt. Das Bild im Inneren des VB wird von zwei gegenüberliegenden LEDs in vier unterschiedlichen Rotschattierungen vor einem schwarzen Hintergrund erzeugt. Rot/ Schwarz deswegen, weil die Farbe billiger als jede andere Farbkombination zu realisieren war. Die beiden derart erzeugten Bilder werden von zwei schwingenden Spiegeln weiter in Richtung Augachse gelenkt. Durch die Schwingung der Spiegel gewinnt die Darstellung an Dichte. Der räumliche Eindruck entsteht erst im Gehirn des Betrachters, wo die beiden Einzelbilder zu einem 3D-Bild verschmelzen. Mit einem Schieber kann die Bildschärfe individuell eingestellt werden. An der Rückseite befindet sich ein Port für das Linkkabel, ein Kopfhörerausgang sowie der Lautstärkeregler. Ein Kopfhörer wird aber nicht zwingend benötigt, weil man den Mini-Stereo-Speakern (befinden sich links und rechts an den Außenseiten der "Brille") sowieso ziemlich nahe ist, während man sein Gesicht in den VB vergräbt. Acht verschiedene Titel (fünf von **Nintendo**) konnten als Vorversionen angespielt werden. Da bei der Programmierung die Geschwindigkeit oft erst ganz am Schluß optimiert wird, läßt sich derzeit nur schwer ein Urteil fällen. Gerade bei *3D Golf* und *Red Alarm*, z.B., hat man nämlich von der 20-MHz-Taktfrequenz des 32-Bit-RISC-Chips nicht viel bemerkt. *Teleroboxer* spielt sich ähnlich wie *Punch Out*, die Gegner sind allerdings Roboter. *Galactic Pinball* ist ganz gewöhnliches Flippern an fünf verschiedenen Tischen, genauso wie *Mario Clash* an irgendwelche Mario 1- oder 2- Welten erinnert – bis auf den 3D-Effekt. *Mario's Dream Tennis* hat mir sehr gut gefallen. Der 3D Effekt scheint hier dem Spielprinzip einen neuartigen Kick zu geben, genauso wie bei *3D Golf* von **T&E Soft**. Gleiches läßt sich auch über *Vertical Force* von **Hudson** sagen, das durch seine Räumlichkeit faszinierend wirkt. *Panic Bomber* (ebenfalls Hudson) war dagegen weniger ein Argument für die Hardware. Wofür braucht ein Tetris-Klon bitteschön 3D? Der letzte spielbare Titel, *Red Alarm*, ist ein Polygon-Shooter und ähnlich wie Starfox aufgebaut, wie gesagt aber noch sehr langsam. Bis auf Nintendo, (die außerdem an *Wario Cruise* werkeln, einem weiteren Mario-Jumper) Hudson und T&E Soft, entwickelt **B.P.S.** gerade *V1-Tetris* und *Faceball*, **Atlus** *Devil Busters*, **Kemco** *Virtual League Baseball* und **Ocean** *Waterworld*. Wo die anderen 50 Lizenznehmer (laut Nintendo) und ihre Produkte geblieben sind, ist nicht bekannt. Bis zum Start im August werden nurmehr neun Titel fertiggestellt sein. Persönlich kann ich mich wenig mit der Idee des einsamen Versinkens in das neue Gerät anfreunden. Selbst im Link-Modus zukünftiger Spiele ist man schließlich immer völlig abgekapselt. Aber vielleicht gibt es ja doch genug eremitische Einzelkinder in unserer Zockerwelt, die dem Lonely-Maker Virtual-Boy doch zum Durchbruch verhelfen... *ds*



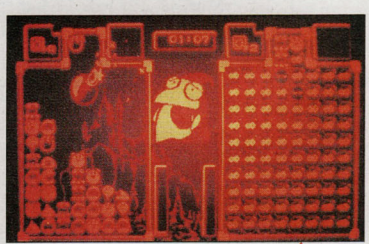
▲ *V. League Baseball*
Vertical Force
Teleroboxer







Red Alarm orientiert sich an Starfox

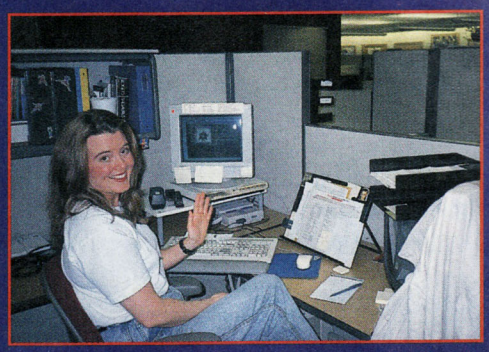


Panic Bomber von Hudson ▲
◀ *Wario in Action bei Mario Clash*

Nintendo®

Firmenbesuch

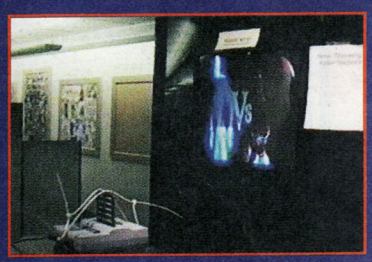
Nach Tets Besuch bei Nintendo of Japan im letzten Jahr, haben wir uns diesmal nach der E3 in der US-Zentrale umgesehen.



In so einem Kabuff arbeiten die Hotliner

Das Hauptquartier von Nintendo of America liegt im malerischen Redmond, in der Nähe von Seattle, im Nordwesten der Vereinigten Staaten. Umringt von einer traumhaften Waldlandschaft, arbeiten rund 1100 Angestellte in zwei weißen Gebäuden, einige Abteilungen befinden sich im angrenzenden Industriegebiet. Im Haupthaus findet man im ersten Stock das Nintendo-Museum, wo man mit Hilfe der Ausstellungsstücke und Hinweistafeln die Entwicklungsgeschichte von Nintendo nachverfolgen kann. Neben einigen Uralt-Automaten gibt's dort auch Neuentwicklungen wie den *Virtual Boy* und das Gateway-System zu sehen (den Platz des Ultra 64 ziert im Augenblick noch ein großes Fragezeichen). Mittags treffen sich die Mitarbeiter im Café Mario, und wenn die Zeit nicht drängt, vergnügt man sich mit einem Freispiel an einem der zahlreichen Automaten. Im zweiten Gebäude befindet sich die Kundenbetreuung, alleine für die Nintendo-Hotline arbeiten schon rund 400 Betreuer. Hier werden jede Woche ca. 120 000 telefonische und briefliche Anfragen beantwortet! Jedem der „Hotliner" steht ein ausgeklügeltes Computersystem zur Verfügung, mit dem Fragen zu jedem SNES-, NES- oder Game-Boy-Spiel innerhalb von Sekunden beantwortet werden können. Am Eingang zur riesigen Hotline-Zentrale liegt außerdem ein kleines Spiele-Paradies, wo Nintendo-Angestellte die neuesten Module schon Monate vor der Veröffentlichung testen dürfen.

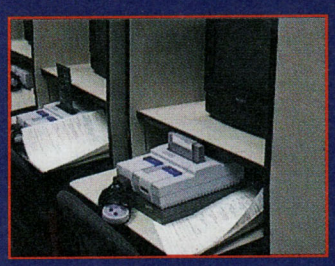
Etwas abgelegen in einem separaten Komplex, liegt das Evaluation Center. Bis zu dreimal in der Woche lädt Nintendo Jugendliche aus der Umgebung ein, die die neuesten Nintendo-Module probespielen dürfen (Killer Instinct für SNES z.B. wurde hier schon im Februar ausführlich unter die Lupe genommen und für gut befunden). Eine Stunde lang vergnügen sich die Kids mit Modulen, die erst viele Monate später in den Läden stehen, danach müssen sie einen Fragebogen ausfüllen, in dem sie um ihre ehrliche Meinung gefragt werden. Mehrere Kameras filmen die Reaktionen der Tester, die schon mehrfach dafür sorgten, daß ein Spiel einfach fallengelassen wurde (letztes Opfer war *FX Fighter*).



Killer Instinct für SNES im Nintendo-Spieleraum

In die Entwicklungsabteilung, das sogenannten „Treehouse", kommt man nur mit einer speziellen Einladung. Sämtliche Aufzeichnungsgeräte muß man vorher abgeben und verpflichtet sich außerdem, über das Gesehene Stillschweigen zu wahren. Hier stehen unter anderem Ultra-64-Emulationsboards rum, zusammen mit den ersten Software-Demos und natürlich das Ultra-64-Plastikgehäuse, das den Titel dieser VG schmückt. Überraschenderweise arbeitet Nintendo hier auch an einigen Super-Nintendo-Spielen , von denen zumindest eins noch vor *DKC2* erscheinen soll, obwohl es nicht während der E3 vorgestellt wurde, nämlich *Super Mario World 2* mit FX2-Chip! *rz*

Im Café Mario vergnügt man sich bei Killer Instinct oder der Zwei-Spieler-Version von Cruisin' USA



Neben jedem SNES liegt der auszufüllende Fragebogen

Im Evaluation-Center stehen mehr als 50 Monitore mit angeschlossenen Konsolen und den neuesten Modulen bereit