3/95 März (Heft 7)

DM 6.-, Sfr 6.-, öS 50.-, Lire 8.200.-, Ptas 625.-

NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • CD-i • NEO GEO

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELEMAGAZIN

EXTRA
PC-CD-ROM Beilage

Großer Messereport:
Die Hits von Las Vegas

Play-Station, Saturn & Ultra 64:

Die neue Software im Überblick

Automaten-Hits

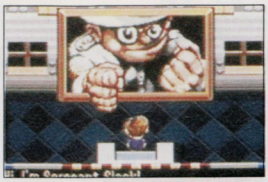
Jetzt in der Spielhalle: Die Konsolen-Games von morgen

NBA Jam Tournament Edition

Der Basketball-Knaller geht in die zweite Runde

JVC

Emmit Smith hat's mit seinen Dallas Cowboys leider nicht zum Super-Bowl-Finale geschafft, trotzdem wird ihm viel Ehre zuteil: JVC bastelt fleißig an Emmit Smith Football (SNES), das nicht vor August zu haben sein wird. Bereits im April stellt Jean-Claude van Damme seine Kampfkunst in Timecop (SNES; wird von Virgin veröffentlicht) unter Beweis. Hal Barwood – ‚Vater' des PC-Hits ‚Monkey Island' – ist derzeit mit Big Sky Trooper beschäftigt, einem Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene. Noch nicht vom Fließband gerollt ist Rally – The Final Round of the World Rally Championship (SNES). Ob es jemals erscheinen wird, ist derzeit fraglich.



Big Sky Trooper – ein Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene

Timecop stammt von JVC, wird aber durch Virgin in Deutschland vertrieben

U.S. GOLD

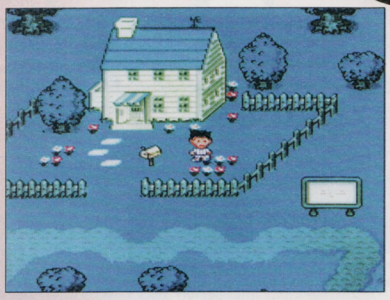
Wie meist steht bei U.S. Gold auch dieses Jahr erneut ein Großereignis im Vordergrund. Diesmal sind es die Olympischen Spiele. Zwar werden diese erst 1996 ausgetragen, doch das hindert die Jungs und Mädels nicht, sich bereits jetzt dem Thema zu widmen. Anders als erwartet entpuppt sich Izzy's Quest for the Olympic Rings nicht als Sportspiel, sondern als Jump&Run. Der Held der Story kann sogar morphen und sorgt somit für grafische Gags. Ein altbekannter Knabe lächelt uns in Operation Starfish entgegen: James Pond ist zurück und treibt erneut als Undercover-Agent sein Unwesen (beide SNES).

Ob JVCs Rally-Spiel erscheinen wird, das steht noch nicht fest

OCEAN

Neben den Electronic-Arts-Veröffentlichungen erwarten uns Green Lantern (Action, SNES), eine Comic-Umsetzung, Manchester United Super Soccer (Fußball, SNES) und Putty Squad (Jump&Run/Strategie, SNES), der Nachfolger von Super Putty. Der Knüller schlechthin wird jedoch Super Turrican 2 (SNES) werden.

LAS



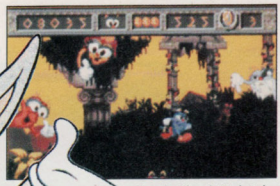
Informationen zu diesem neuen Spielgerät entnehmt Ihr bitte dem Kasten auf der folgenden Seite.

Thema Software: Richtig schlechte Nachrichten für all diejenigen, die beharrlich ihrem NES treu blieben: Das NES ist in den USA so gut wie tot. Nintendo USA hat den betagten Achtbitter aus dem Programm gestrichen; in Deutschland erscheinen nur noch wenige Titel. Der einzige, den ‚Big N' derzeit auf Lager hat, ist Wario's Woods, der März/April über die Bildschirme flackert (Tetris läßt grüßen). Auf dem Game Boy meldet sich Donkey Kong zurück. Donkey Kong Land besticht wie die 16-Bit-Fassung durch atemberaubende Grafik, wird vermutlich aber erst im Sommer hierzulande erscheinen. Ab Februar turnt der populäre Mega Man in Mega Man III durch den Kekskasten. Zeitgleich erfreut uns ein bombiges Vergnügen mit Wario Blast featuring Bomberman, das den leider sehr selten angewandten Vierspieler-Modus unter-

Nur in den Staaten zu haben: farbige und durchsichtige Game Boys

NINTENDO

Kommen wir zu Nintendo selbst. Das beherrschende Thema der letzten Wochen und Monate rund um den japanischen Spiele-Giganten war das Ultra 64, das in Deutschland noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft '95, spätestens aber im Januar '96 zum Preis von 500 bis 550 DM zu erwerben sein soll. Zur Enttäuschung der Journalisten gab es allerdings nicht die Bohne des 64-Bitters zu sehen. Nintendo konzentrierte sich voll und ganz auf den Virtual Boy, das 32-Bit-Virtual-Reality-System für unterwegs.



Izzy, das Olympia-Maskottchen in spielerischer Aktion

Oscar ist ein buntes Jump&Run aus dem französischen Softwarehaus Titus

SQUARESOFT

Der SNES-Rollenspielhersteller ist dafür bekannt, nur wenige Programme pro Jahr zu produzieren, dafür aber durchweg erstklassige. Absolut sahnemäßig hört sich auch der kommende Streich an: Secret of Evermore. Stolze 24 MBit, vollgestopft mit gerenderten Monstern und Backgrounds (Silicon Graphics zeichnet verantwortlich) gepaart mit ‚normaler' Bitmapgrafik, atmosphärischen Sounds und kniffligen Rätseln erwarten den geneigten Rollenspieler. An einer Fortsetzung zu Secret of Mana wird gefeilt.

TITUS

‚Ardy Light Foot, S.O.S. Sink or Swim und The Brainies stehen unmittelbar vor ihrer Fertigstellung, bzw. sind gerade released worden (Ardy L.F.). Noch einige Wochen der Programmierung benötigen Oscar (Jump&Run), Realm (Cyberpunk-Action) sowie Whizz (Action mit vielen Puzzles und isometrischer Grafik; alle Super Nintendo).

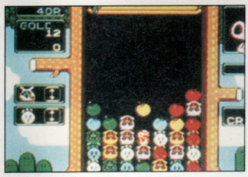
VEGAS

VIRTUAL BOY

Zum ersten Mal wurde der Virtual Boy der amerikanischen Öffentlichkeit, das heißt den Journalisten, Händlern und Softwareherstellern, präsentiert. Nintendos neuer Zögling ist eine eigenständige Hardware-Einheit mit integriertem Bildschirm, die aus einer Art überdimensionierter ‚Skibrille' und einem speziellen Joypad besteht und nicht mit einem Fernseher verbunden, sondern mit Hilfe eines Ständers auf einen Tisch plaziert wird. Die Stromversorgung des 32-Bit-Virtual-Reality-Systems erfolgt durch Batterien. Somit ist Netzunabhängigkeit gewährleistet. Ein flotter RISC-Prozessor sorgt für Rechenpower. Das Faszinierende am Virtual Boy ist, daß er entgegen herkömmlicher Systeme ein 3-D-Bild darstellt. Zwei ca. 2,5 cm kleine, hochauflösende LED-Bildschirme zeichnen dafür verantwortlich. Durch technische Tricks wie ‚Mirror-Scanning' offenbart sich dem Spieler bei Betrachtung der beiden Screens ein dreidimensionales Bild, das vor ihm scheinbar ‚im Raum schwebt'. Bei dem Boxspiel Punch-Out, zum Beispiel, stehen die Gegner somit ‚wirklich' hinten, die Fäuste kommen näher und bei einem Shoot 'em Up fliegen Raumschiffe aus der Tiefe des Raums nach vorn. Wer ob der geringen Größe der LED-Screens meint, mit einer Lupe spielen zu müssen, um etwas erkennen zu können, der kann beruhigt sein. Dadurch, daß sich die Augen beim Spielen sehr nah an den LED-Screens befinden und entsprechender Technik, wirkt das Bild so groß, als sähe man auf einen kleinen Fernseher.

Wer von dem 32-Bitter jedoch farbige Bilder erwartet, wird enttäuscht sein, denn diesbezüglich verhält es sich ähnlich dem kleinen Bruder, dem GB: Sämtliche Grafiken werden in Rottönen auf schwarzem Hintergrund dargestellt.

Exotisch zeigt sich das Joypad, das zwei Pistolengriffe zum Halten der Steuerungseinheit aufweist. Anstatt eines Richtungskreuzes finden wir derer zwei (!) nebst Select-, Start-, A- und B-Button vor. Ob das System eine echte Marktchance hat, bleibt abzuwarten. Schließlich ist farbliche Monotonie à la Game Boy nicht unbedingt zeitgemäß. Des weiteren ist die 3-D-Brille des VB recht groß, sprich unhandlich. In den USA wird der Virtual Boy inklusive eines Spiels auf jeden Fall im Sommer dieses Jahres zum Preis von 200 Dollar erscheinen (rund 300 Mark) und mit 20 Millionen Dollar für Werbung gepuscht. Angeblich produzieren bereits 60 Firmen weltweit Programme für das Gerät (darunter Hudson Soft). Eine deutsche Veröffentlichung des Handhelds ist derzeit mehr als fraglich. In diesem Jahr wird der Virtual Boy mit fast hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit nicht, 1996 nur eventuell erscheinen. Vermutlich hängt viel von seinem Erfolg in Übersee ab.



Wario's Woods ist ein netter Tetris-Clone

stützt. Kirby's Dream Land 2 wird ebenfalls auf uns zukommen. Wann, das ist momentan noch nicht bekannt.

Widmen wir uns dem Super Nintendo. StarFox 2/StarWing 2 (mit Super-FX-2-Chip) macht Fortschritte und sieht sehr ordentlich aus. Diesmal bleibt's nicht bei fliegerischer Action, denn die Raumschiffe können zu Walkern morphen und über Planeten spazieren. Ein Zweispieler-Modus beschert Simultan-Action mit einem Freund. Ebenfalls mit SFX-2-Chip ist Comanche ausgestattet. Wie das PC-Original bietet es reichlich Hubschrauber-Action mit ansehnlicher Voxelgrafik. Nochmal SFX-2-Chip: FX Fighter ist eine Polygon-Prügelei für ein bis zwei Spieler. Ganz harmlos sind Kirby's Avalanche (Tetris-Verschnitt), Earthbound (24-MBit-Rollenspiel mit viel Humor), Illusion of Time (Rollenspiel, auch als Illusion of Gaia bekannt), Pac-Man 2 (ein Wiedersehen mit dem Ur-Vater der Spiele), Uniracers (superflinkes Einrad-Rennspiel, das bei uns Unirally heißen wird, echt originell) und Wario's Woods.

FX Fighter – Polygon-Prügelei fürs SNES mit Super-FX-2-Chip

3-D-Voxelgrafik bei Comanche, einer actionreichen Hubschrauber-Simulation

POST

Hallo!

Ihr habt Fragen, Kritik, Meinungen oder Anregungen zu GAMEPRO? Dann eist Euch vom Joypad los, schnappt Euch Stift und Zettel und schreibt uns ein paar Zeilen an folgende Adresse: GAMEPRO, Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Unsere Post-Seiten bietet einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt. Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwahrende Kürzung der Briefe vorbehalten. Und ganz gleich ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt - Denkt bitte an den Absender!

JAGUARS VR-BRILLE

Hi GAMEPRO!
Ich habe ein paar Fragen:
1. Ich habe gehört, daß für den Jaguar eine Virtual-Reality-Brille Ende'95 rauskommen soll. Stimmt das?
2. Lest Ihr wirklich jeden Brief den Ihr bekommt?
3. Warum hat der Virtual Boy zwei Steuerkreuze?
4. Werden für den Lynx noch Games gemacht?

Andreas Ladendorf, Hannover

GAMERPO antwortet:
1. Das ist richtig. Ob die Brille allerdings schon im Herbst oder erst im Winter '95 erscheinen wird, ist noch offen.
2. Wie Du auch der Einleitung dieser Seite entnehmen kannst, bietet die Post-Rubrik einen Querschnitt der gesamten Leserpost. Nicht zuletzt, um dieses Kriterium zu erfüllen, lesen wir jeden einzelnen Eurer Briefe – auch wenn wir leider nicht jede Zuschrift beantworten können.
3. Der Virtual Boy soll dem User das Spielen in der dritten Dimension ermöglichen, aus diesem Grund ist ein weiteres Steuerkreuz erforderlich. Man kann sich das Ganze so vorstellen: Beim neuesten Mario-Abenteuer könnt Ihr den kleinen Klempner nach links und rechts bewegen, sowie beispielsweise auf Leitern hoch- und runterklettern lassen. Wenn man die Spielfigur nun aber auch noch ‚in die Tiefe' wandern lassen möchte bedarf es eines weiteren Steuerkreuzes. Anders: Ihr sollt Euren Helden von nun an nicht mehr nur in vier sondern praktisch in sechs Richtungen lenken können.
4. Soweit uns bekannt ist werden für den Lynx keine weiteren Spiele mehr erscheinen.

IMPORT-KONSOLEN

Hi GAMEPRO!
Als erstes möchte ich Euch ein großes Lob unterjubeln. Da ich jedoch noch ein paar Fragen habe, halte ich es für angemessen, die seitenlange Einleitung wegzulassen. Ich hoffe, Ihr könnt ein bißchen Licht ins Dunkle bringen Im Voraus danke ich Euch und wünsche weiterhin alles Gute für die Zukunft.
1. Für das Neo Geo bietet Wolf Soft bekanntlicherweise einen Umbau für DM 149.- an. Kann man mit dem Umbau zwischen ‚japanisch' und ‚amerikanisch' umschalten?
2. Ich habe gelesen, daß Namco und Konami das Neo Geo unterstützen wollen. Werden noch andere Softwarehersteller hinzutreten, die für das Neo Geo entwickeln?
3. Unterscheiden sich die Importkonsolen wie der Saturn von denen, die später offiziell in Deutschland zu kaufen sind?
4. Kann man mit Problemen rechnen, wenn man sich jetzt eine Konsole über den Import kauft? Zum Beispiel, daß die Spiele auf japanisch sind oder das die Module, die nach dem offiziellen Erscheinungstermin erhältlich sind nicht auf der Importkonsole laufen.

René Heinze

‚WARUM HAT DER VIRTUAL BOY ZWEI STEUERKREUZE?'

GAMEPRO antwortet:
1. Ja, allerdings ist der Umbau ein wenig aufwendiger als vergleichsweise beim SuperNES oder Mega Drive. Dem Neo•Geo wird ein zweites Betriebssystem ‚eingepflanzt' — so kann man per Umschalter je nach Modul die japanische beziehungsweise amerikanische Variante wählen.
2. Wo, bitte, hast Du das gelesen? Es ist mehr als unwahrscheinlich, daß diese beiden Firmen für das Neo•Geo entwickeln werden. Richtig ist, daß beispielsweise Taito gerade ‚Puzzle Bobble' herausbringt.

‚WELCHE PROBLEME GIBT ES BEI IMPORT-KONSOLEN?'

3. Der ‚deutsche' Saturn wird nicht nur ein anderes Design haben (im Mega-Drive-Look ganz in Schwarz), sondern soll laut Sega auch über ein eingebautes MPEG 2verfügen. Nähere Informationen dazu findet Ihr im Saturn-Report auf den Seiten 30 und 31.
4. Ja. Wer sich heute beispielsweise einen Saturn zulegt, muß nicht nur einige Märker mehr bezahlen, sondern hat, wie Du schon richtig erkannt hast, später mit Sicherheit das Problem, daß die hier erhältlichen CD's nicht auf seiner Konsole laufen werden. Wer partout nicht warten will und sich schon heute einen Saturn kauft, kann sich zwar am Betriebssystem des Import-Saturn erfreuen, daß neben japanischen und englischen auch über deutsche Bildschirmtexte verfügt — doch selbst die bringen Japanischunkundigen nicht besonders weiter, da die Bildschirmtext der Import-Spiele trotzdem in japanisch sind. (Siehe hierzu auch GP 2/95, Seite 31 unten rechts.).

FRAGE DES MONATS

‚Ihr habt geschrieben, daß Probotector unfair ist. Wie kommt es dann, daß ich das Spiel innerhalb eines Monats durchgespielt habe?

Thorsten Fengler, Mainz

INDIZIERTE SPIELE

Hallo GAMEPRO,
ich habe folgende Fragen:
1. Ist Doom für das MD 32X denn auch verboten?
2. Wieviele indizierte Spiele gibt es, und wie heißen sie?

Thomas Ahrens, Hähnlein

GAMEPRO antwortet:
1. Bislang ist nur die PC-Version von Doom indiziert.
2. Wir haben eine Liste der Konsolen-Spiele erstellt, die bis zum 1. Februar 1995 indiziert beziehungsweise beschlagnahmt worden sind. (siehe oben rechts)

Werden schon jetzt mit Spannung erwartet: Der Saturn und Jaguars VR-Brille