

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELEMAGAZIN

**EXTRA**  
**PC-CD-ROM**  
**Sonderteil**

Die ersten Bilder:

**Mortal  
Kombat III**



Großer Hardware-Report

**Was leisten die  
neuen Konsolen?**



**Poster:**  
Alle  
Killer-  
Instinct-  
Fighter



**Geniale  
Wettbewerbe**

**Über 100 Preise  
zu gewinnen**

# True Lies

Schwarzenegger-Action für SNES und MD



# SPIELEN IN DER DRITTEN DIMENSION

Alle Jahre wieder wechselt eine neue Technologie-Generation die alte ab. Wurde die Videospiele-Geschichte bis heute von 8- und 16-Bit geschrieben, schicken sich die etablierten Streithähne und einige neue Kämpfer an, mit 32-Bit, 64-Bit und der CD frischen Wind in die Welt der Spiele zu blasen. 1995 wird auch in Deutsch-



*Im Dunkeln ist gut Munkeln - Ob Nintendo revolutionäre Wahrheiten im Dunkeln läßt oder sich auf die aufbau-schend dahermunkelnden*

*Presse-Stimmen verläßt, weiß angesichts geheimnisvoller Stille aus dem Mund des Videospiegiganten noch niemand - die wenigen Ultra-64-Fakten sind und bleiben vage, Spekulationen machen weiterhin die journalistische Runde. Nur eins ist sicher: Beim Kampf um den Sieger der nächsten Spiele-Generation hat der weltgrößte Videospiele-Konzern ein paar Wörtchen mitzureden.*



## SNES - CD

Das CD-Rom für das Super Nintendo, eine Co-Entwicklung von Nintendo und Sony, kam wegen firmeninterner Kon-

flikte nie auf den Markt, obwohl Prototypen bereits fertiggestellt waren. Sony entwickelte von da an auf eigene Faust weiter, das Ergebnis war eine eigenständige 32-Bit-Konsole: die PlayStation!



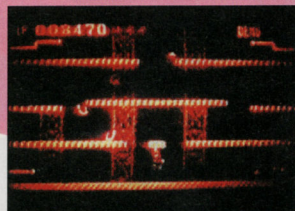
Punkt wirft die Frage des CD-Rom auf: Immer öfter taucht in Interviews mit Nintendo-Gewaltigen der Begriff CD auf. Selbst wenn die ersten Spiele noch unerwarteterweise in Modulform erscheinen sollten, könnten schnell CDs die teuren Module verdrängen. Genaues können selbst die wenigen Ultra-64-Entwickler wie Rare, Williams, Paradigm, Sierra-On-Line, Acclaim, Software Creations und Co. nicht sagen - auch ihnen stellte Nintendo bisher nur eine SGI-Onyx-Workstation zur Verfügung und vertröstet sie im Hinblick auf die endgültige Hardware.

## 3-D EIN

Die gezeigten VB-Spiele befanden sich noch in einem frühen ...



... Entwicklungsstadium. Natürlich mit dabei: die Mario Brüder



**d**as sagenumwobene Ultra 64 soll als Nachfolger des SNES im Herbst/Winter '95 die Geldbörsen Japans und Amerikas um ca. \$250 erleichtern - noch immer ohne CD-Rom alleine auf Modul-Basis.

Bestätigte Fakten des Ultra 64 sind und bleiben: Ein mit sagenhaften 80-100 MHz getakteter R4000 64-Bit RISC Hauptprozessor aus der Silicon-Graphics-Schmiede MIPS wird Nintendos neuestes Baby antreiben, ein Grafikchip ‚Reality Engine‘ aus der SGI-Entwicklung wird für den Farb- und Spritzezauber sorgen. Dieser ist zwar mittlerweile fertiggestellt, fiel jedoch mit \$85 doppelt so teuer aus wie von Nintendo ‚gewünscht‘. Viele der obigen Daten scheinen selbst Skeptikern möglich - Gerüchte allerdings wie das der Mini-Disc als Informations-Spender ist angesichts der horrenden Preise des Formats, der Daten-Unsicherheit, der unend-

lich langen Datentransfer-Zeiten und des Herstellers Sony absurd. Wahrscheinlich sind die angegebenen Fakten von bis zu 900.000 Polygonen/Sek. und Datentransfer-Raten innerhalb der echten 64-Bit Maschine von bis zu 500 MegaByte pro Sekunde recht realistisch, selbst aufwendige Effekte wie Echtzeit-Anti-Aliasing sind heute keine Utopie mehr. Doch auch SGI wird nicht das Problem der Datenkompression gelöst haben, und genau dieser

Setzt auch auf Render-Grafik: Killer Instinct



# ÜBERSICHT

land der Sturm der neuen Unterhaltungskünstler losbrechen, und die Karten bis ins nächste Jahrtausend werden neu gemischt. Wer mitmischt, wer falsch spielt und ob unter dem Strich nicht alles beim spielerischen Status Quo bleibt — GAMEPRO klärt auf.

Julian Eggebrecht/ Klaus-Dieter Hartwig



Gerenderte Klumpen auf dem Ultra 64? Only time will tell ...

## Top Games

Super Mario Bros. 3 auf dem NES ist mit ca. 17 Mio. verkauften Modulen das erfolgreichste Spiel aller Zeiten.



Auf dem SNES ist es in Super Mario All-Stars enthalten. Donkey Kong Country, die Render-Gratik-Sensation auf dem Super Nintendo.

Noch vor der 64-Bit-Umwälzung ist der Virtual Boy in den USA und Japan angesagt, ein 32-Bit 3-D-Nachfolger des Game Boy. Nur in vier Rot-Abstufungen, dafür allerdings in echtem stereoskopischem 3-D und mit minimalistischem 16-Bit-Sample-Stereosound wird Nintendo-Jüngern eine angeblich ganz neue virtuelle Spielwelt präsentiert. Erste Demos des auf speziellen LED-Technologien von der Firma Reflection Technologies basierenden Geräts auf der Winter CES verblüfften mit einem beeindruckenden 3-D-Effekt, der allerdings gedämpft wurde durch das

Rot in Rot gehaltene Ambiente und die allzu großen Abmessungen des virtuellen Wunderkinds: Allen von Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi angekündigten Schulter-Aufsätzen zum Trotz bleibt der 'Winzling' eine Schwerstgeburt: sieben Stunden Spieldauer pro Batteriesatz und die eingebaute Link-Möglichkeit sollen das mit 720g schwer tragbare 3-D-Monster und seine Macken versüßen. Offensichtlich ist angesichts der Erstlings-Software, daß viel Po-



Der Virtual Boy ist nicht gerade der handlichsten einer ...

## NINTENDO KONSOLEN



Anfang der 80er waren LCD-Spiele total in. Marktführer: Big N



Hat nach über einem Jahrzehnt ausgedient: das NES



Links das europäisch-japanische, rechts das US-NES



Trotz schwarzweiß deutlicher Marktführer: der Game Boy



GB-Spiele auf dem Fernsehschirm dank Super Game Boy



## BLICKE



Die Präsentation des Virtual Boy löste auf der Winter CES nur wenig ...



... Begeisterung beim Fachpublikum aus