

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

FEB '95

PRO

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
FEBRUAR 1995
NUMMER 2

SeaQuest

DSV

**NUR BEI UNS :
DER EXKLUSIV- REVIEW**

**NINTENDO-REVIEWS:
PINBALL FANTASIES
SINK OR SWIM
SUPERSTAR SOCCER
KRAZY CHASE
POWERDRIVE
MADDEN 95
CANNON FODDER
PAGEMASTER
und vieles mehr...**



DONKEY KONG COUNTRY



SUPER NES



GAME BOY



ALCHEMY

 PUBLISHING 4 398122 705801



02

Virtually BOY!!!

Super Pro schreckt bekanntlich vor nichts zurück. Nicht einmal vor den Kosten für lange und teure Reisen - wir haben nämlich Philip Paisnel, unsere journalistische Geheimwaffe, auf die Suche nach dem neuesten Nintendo-Spielzeug nach Tokio geschickt. Auf der Software-Messe Shoshinkai fand er das Wunderding: den Virtual Boy! Vorhang auf - Tusch!

Philu to moshimasu. Hajimete o-me ni kakarimasu. Alles verstanden? Ich auch nicht - macht aber nichts. Viele Japaner sprechen englisch, manche sogar deutsch - irgendwie konnte ich mich durchwursteln. Und so fragte ich mich tapfer zur Shoshinkai-Messe durch, wo ich hoffte, Neuigkeiten über das geheimnisumwitterte Nintendo-Gerät zu erfahren, das in der Lage sein soll, eine im Computer erzeugte Scheinwelt (Virtual Reality) darzustellen.

Und ich habe die neue Maschine gefunden! Der Virtual Boy ist ein tragbares 32-bit-Gerät mit RISC-Prozessor. Es ist nicht für abgehobene Freaks mit viel Kohle, sondern für ganz normale Käufer gedacht. Sie werden mit dem Virtual Boy in die Lage versetzt, auf ganz neuartige Weise die dreidimensionale Darstellung von Spielen zu erleben. Die Zeiten sind vorbei, in denen wir mit einem schweren Datenhelm auf dem Kopf im Laden standen und mit unbeholfenen und tappigen Bewegungen versuchten, in einer schlecht dargestellten imaginären Welt Gegenstände anzufassen, die gar nicht da waren. Kurz gesagt: Mit Hilfe des Virtual Boy werden wir die Scheinwelt möglicherweise auf ganz andere, auf intensivere Art erleben.

Am 14. November hatte Nintendo einen Minderheitsanteil an der Reflection Technology Inc. in Massachusetts erworben. Das

Unternehmen hatte sich nämlich eine Technik patentieren lassen, bei der zwei mit hoher Auflösung arbeitende LED (Light Emitting Diodes, auf deutsch: lichtstrahlende Dioden) vor die Augen des Betrachters ein dreidimensionales Bild zaubern. Nintendos Firmenchef Hiroshi Yamauchi erklärte dazu: "Es war schon immer unsere Strategie, neue Systeme erst dann einzuführen, wenn wir neue Unterhaltungstechnik zu einem Preis auf den Markt bringen können, der weltweit für die Menschen bezahlbar ist."

Nintendo jedenfalls hat sich das Patent kurz entschlossen gesichert und kann damit der Konkurrenz eine lange Nase ziehen - ein ähnliches System gibt es nämlich zur Zeit nicht. Der Hauptwidersacher Sega wird lange brauchen, bis er eine vergleichbare Technik entwickelt oder eingekauft hat. Eigentlich könnte man meinen, daß auf diesem sehr sensiblen Markt Nintendos neuester Schachzug die Konkurrenz mit gesetzt hat - aber die Konsolen-Fans müssen erst noch davon überzeugt werden, daß der Virtual Boy sein Geld wert ist.

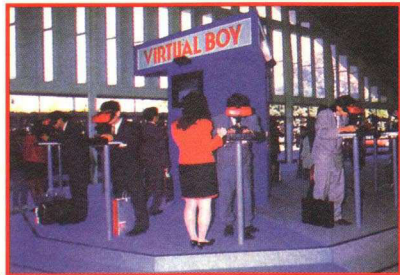
Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, wird der Virtual Boy ein schwarzes und ein rotes Display haben, die vor den Augen des Betrachters den dreidimensionalen Effekt erzeugen sollen. Dadurch, daß zwei Bilder zu einem einzigen verschmolzen werden, wird ein stereoskopischer Effekt erzeugt. Diese Technik ähnelt sehr stark

dem Sony-Kino, das es jetzt in den Staaten gibt. In diesem Kino werden u.a. Unterwasser-Filme gezeigt, in denen man meint, selbst im Wasser zu schwimmen.

Spiele für den Virtual Boy sind natürlich noch rar. Selbst Nintendo gibt zu, daß es bisher nur ein paar Titel für die neue Maschine gibt - z.B. ein Renn- und ein Boxspiel sowie einen Plattform-er. Auch von einem Flipper-Spiel ist die Rede. All diese Spiele wurden von Nintendo selbst entwickelt. Auch Drittfirmen wurden eingeladen, Lizenzen zu erwerben. Wie wir hörten, halten sich diese Software-Entwickler jedoch zurück, der rapide Rückgang des SNES-Marktes hat sie vorsichtig werden lassen.

Nintendo jedoch ist wie immer zuversichtlich. Nach Firmenangaben sollen drei Spiele zur Verfügung stehen, wenn der Virtual Boy auf den Markt kommt, monatlich sollen dann je zwei neue hinzukommen. Der Preis pro Spiel wird unter 150 DM liegen. Die Marketing-Experten von Nintendo gehen davon aus, daß im März kommenden Jahres schon drei Millionen japanische Haushalte ein derartiges Gerät haben. Wer weiß, vielleicht haben die Herren da den Mund ein wenig voll genommen

Im April soll der Virtual Boy in Japan in den Handel gehen, im Sommer auch in Europa sowie



im Rest der Welt - etwa 500 Mark soll das Wunderding bei uns kosten. Und so sieht das Maschinchen aus: Es besteht aus einem rot-blauen Kunststoffgehäuse, in dem die Elektronik steckt, sowie aus einer gepolsterten Maske, die sich der Spieler über den Kopf zieht. Das mit der Maske verbundene Steuergerät sieht ähnlich aus wie das Joypad für das SNES. Mit den Daumen steuert der Spieler das Geschehen - mit dem einen etwa kann er die Spielfigur in eine bestimmte Richtung laufen lassen, mit dem anderen bringt er sie dazu, sich umzuschauen. Im Steuergerät sind übrigens auch die Batterien untergebracht, die den Virtual Boy antreiben.

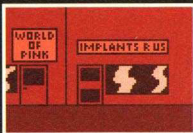
So wie es aussieht, wird also der Virtual Boy - und nicht der Ultra 64! - das nächste High-Tech-Spielzeug von Nintendo sein. Die Firma legt aber Wert darauf, daß der Virtual Boy den Ultra 64 in keiner Weise ersetzen soll - er soll keine Notlösung sein wie Segas 32X. Im Sommer wirst Du das Gerät voraussichtlich auch in unseren Läden finden. Es müßte aber mit dem Teufel zugehen, wenn wir bei Super Pro nicht Tricks wüßten, wie wir das Gerät schon eher bekommen. Mache Dich also auf einen saftigen Bericht gefaßt!



FÜNF SPIELE, DIE DIE WELT ERSCHÜTTERN!

Es gibt zwar angeblich schon Spiele für den Virtual Boy - Titel kennen wir aber noch nicht. Wir haben bei Super Pro unsere Köpfe rauchen lassen und überlegt, welche Spiele wir am liebsten in einer Version für den Virtual Boy sehen würden.

Pläuschchen mit einem Bekannten; an der Ecke eine Cola. Und am meisten Spaß kommt auf, weil Du die Schule schwänzt, weil so eine dämliche Mathearbeit angesagt war. Scheiß Geometrie ...



VIRTUAL PLAYBOY

Du glaubst es nicht - In diesem Spiel kannst Du mit zehn der schönsten Mädchen zugleich Fangen

Sei aber vorreichtig - Mädchen neigen dazu, zu kratzen, zu beißen und an den Haaren zu ziehen.

Vielleicht läßt Du es doch besser bleiben, Mädchen wollen nämlich sowieso immer nur das eine. Bleib sauber!



VIRTUAL BAR

Hier gibt es massig Spaß, in dieser Kunst-Bar.

Da hockst Du am Tresen, bestellst Dir Deine Colas und kannst ausprobieren, wieviele Gläser Du schaffst, bevor Du

Läuse im Bauch hast, die braune Flüssigkeit den Rückweg antritt und Dir vor Schreck die Nintendo-Maske vom Kopf rutscht. Paß auf, daß die Magensäure nicht die Elektronik volllecker!



VIRTUAL EINKAUFSTRASSE

In diesem Spiel kannst Du voller Genuß gar nichts tun. Schlendere einfach durch die Einkaufsstraßen und genieße das Herumgammeln. Hier ein Eis, da ein

VIRTUAL TENNIS

Hier bist Du Boris Becker oder sonst jemand mit starken Armen, hartem Blick und schwachem Kopf. Du kannst in Pressekonferenzen mit flotten Worten flache Statements abgeben und Banalitäten zum Rang von Staatsereignissen erheben. Und Du wirst ein Wunder erleben: Ein gutes Dutzend Journalisten schreibt das alles brav nieder, erfindet noch etwas dazu und Millionen von Menschen nehmen den Schwachsinn am nächsten Tag ernst.

VIRTUAL KOHL

Eine einmalige Chance! Erlebe einen Tag im aufreißenden Leben von Helmut dem Schrecklichen, Würge pfälzischen Saumagen herunter (Brechreizgefahr!), oder bereichere die deutsche Sprache mit Wortschöpfungen wie "Familije", "Gechichte" oder "In diesem unseren Lande" (abgekürzt: IDULA). Aber wie sagte unser Kanzler so schön: "Es ist immer wichtig, was hinten herauskommt." Bei 140 Kilo Lebendgewicht sollte man übrigens meinen, daß Kohl an der Hungersnot in der dritten Welt persönlich schuld ist.

