

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

PRO

JULI '94

DM5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80

JULI 1994
NUMMER 7

TEST!

STAR TREK TNG
SMASH TENNIS
SUPER METROID
JUNGLE BOOK
UND MEHR

VORSCHAU:

SPARKSTER
VIRTUAL BART
MEGA MAN
SOCCER
BUBSY 2
PREHISTORIK MAN
SUPER DROP ZONE
UND DEM

INCREDIBLE HULK

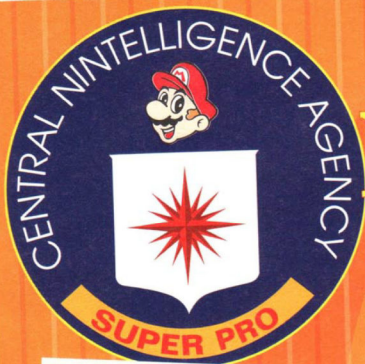


SUPER NES



GAME BOY

**SPEZIAL-
FEATURE
MIT ROBY ROB**



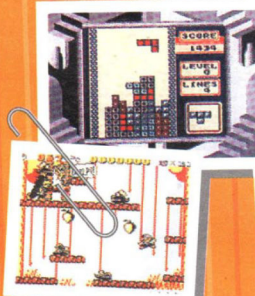
CENTRAL NINTELLIGENCE AGENCY

DAS ALLERLETZTE ÜBER NINTENDO'S NEUES 32-BIT VR-SYSTEM!

Nintendo überrascht die Fachwelt mit der Ankündigung am Anfang des kommenden Jahres in Japan eine neue Virtual-Reality-Konsole mit 32-bit herausbringen zu wollen. Das Unternehmen will die gemeinsam mit einer amerikanischen Firma entwickelte Konsole erstmals im November auf einer Messe in Tokio vorstellen.

Im Unterschied zu den VR-Maschinen in Spielhallen kommt die neue Konsole ohne besondere Brillen oder helmartige Aufsätze aus. Überraschend war ferner die Information, daß das Gerät unabhängig von einem Fernseher betrieben werden kann und somit eine neue Dimension der Videospiele eröffnet. Nintendo ist damit die erste Firma, die den Einsatz einer VR-Maschine im normalen Haushalt ermöglicht. Die Konsole - nach Firmenangaben im letzten Entwicklungsstadium - soll in Japan etwa 20.000 Yen kosten (umgerechnet etwa 350 DM). Die Software werde preiswerter als die für den SNES sein (Haha, das kennen wir ja schon. Das sagen sie vorher immer!), um mit Maschinen wie etwa dem 3DO oder Jaguar konkurrieren zu können.

Unterdessen geht die Entwicklung des Nachfolgemodells für den SNES, Project Reality, planmäßig weiter. Das Gerät soll laut Nintendo im Herbst 1995 auf den Markt kommen. Fachleute gehen jedoch davon aus, daß Anfang 1996 realistischer ist. Bisher gibt es wenige Informationen über das System. Allerdings geht die Branche davon aus, daß einige Spiele dafür schon bei der erwähnten Messe in Tokio vorgestellt werden. Eines davon soll Killer Instinct von RARE sein.



Und wieder einige Details über den Super Game Boy! Super Pro hatte schon exklusiv die ersten Fotos von dem kleinen Wunderding aus dem Hause Nintendo gebracht, während die Konkurrenz noch mit Prospektbildern vom Farb-Tetris und Donkey Kong hausieren ging. Wie hieß noch das erste Spiel, das Super Pro in die Previews hereinnahm? Richtig, Monster Max, Peters Lieblingspiel.

Wir können heute das Geheimnis verraten, daß Du Dir im Super Game Boy die Hintergründe während des Spiels selbst erstellen kannst. Es hat auch ein kleines Zeichenprogramm eingebaut. Über ein Menü mit zahlreichen Icons kannst Du verschiedene Funktionen abrufen. Eine z.B. besteht darin, daß Du die vier verschiedenen Schatten, die der normale Game Boy hat, bearbeiten kannst. Durch das Anklicken der Mal-Palette Game Boy hat, bearbeitest Du die vier verschiedenen Schatten, die der normale Game Boy hat, bearbeiten kannst. Durch das Anklicken der Mal-Palette kannst Du zahlreiche Kombinationen erzeugen, die sich dann hinterher über die Eingabe eines Paßwortes abrufen lassen können. Ganz klar ist es noch nicht, wann das Gerät auf den Markt kommt. Die Rede ist jedenfalls von August oder September.

FIFA-SPEZIAL IM KOMBI-PACK

Sensationelle Neuigkeit für SNES-Freunde: pünktlich zur Fußballweltmeisterschaft bringen Ocean und Nintendo die Kombi-Packung FIFA International Soccer Super NES heraus. Tausende von Fußballfans können jetzt parallel zu diesem Rasensport-Spektakel, das erstmals in den USA stattfindet, im Wohnzimmer ihre eigenen Wettkämpfe austragen. FIFA Soccer (im letzten Super Pro mit 92 % bewertet) gilt als eines der besten SNES-Spiele. Es ist das erste Mal, daß Ocean gemeinsam mit Nintendo an einem Strang zieht. Es ist ebenfalls eine Premiere, daß Nintendo eine derartige Kooperation mit einer nichtjapanischen Firma einget.

Nintendo selbst berichtet, daß derartige Kombi-Angebote bisher enorm die Kasse klingeln ließen. Dabei sei vor allem das Weihnachtsgeschäft in den Zusammenstellungen mit Super Mario All-Stars, Starwing und Turbo erfolgreich gewesen. So wie es im Moment aussieht, ist diese neue Aktion offenbar ein neuer Geniestreich, der dann zu weiteren Erfolgshoffnungen mit dem Super Game Boy, dem 32-bit-System und vielen neuen Titeln überleitet. Gab es für Nintendo jemals eine strahlendere Zukunft?



Unsere Späher berichten, daß Nintendo das kürzlich eingeführte System der Alters-Stufen übernehmen und sich damit dem Beispiel von Electronic Arts, Virgin und Gametek (US) anschließen will. Die Firma reagiert damit auf die Vorbehalte (und Vorurteile) vieler Eltern, die erstens die Videospiel-Szene nicht kennen und zweitens oft nicht einmal die jeweiligen Spiele gesehen haben. Die jeweiligen Stufen umfassen die Altersgruppen 3-10, 11-14, 15-17 und über 18. In einer ersten Reaktion haben Elternvereinigungen und Verbraucherschutzverbände diesen Schritt von Nintendo begrüßt. Der geschäftsführende Direktor von Nintendo in Großbritannien, Stephen Green, fordert darüber hinaus die Einführung international gültiger Altersstufen. Seit dieses von ELSA entworfene System im Februar eingeführt wurde, sind 62 Spiele klassifiziert worden. Zahlreiche Firmen wollen sich diesem System anschließen.

Unklar ist zur Zeit noch, ob Nintendo die Einführung der Altersstufen zum Anlaß nimmt, bei den Spielen ab 18 Jahren auch blutige Szenen zuzulassen. Oder will der Spiele-Gigant mit dem Zertifikats-Aufdruck nur aufgeregte Eltern beschwichtigen? Eines ist schon heute klar: Sobald Project Reality auf dem Markt ist, wird die Nintendo-Kundschaft auch realistischere Spiele sehen wollen. Saga hat durch eine kluge Politik bereits heute einen großen Teil dieses Marktsegmentes monopolisiert. Die Frage ist jetzt: wird Nintendo sich der Konkurrenz anschließen oder sich immer mehr auf Mickey-Mouse-Niveau bewegen? Super Pro bleibt am Ball!

