3/95 CYBERMEDIA

TREKKIE-TROUBLE: KIRKS LETZTES KOMMANDO

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / tmk 27,- hfl 7,90 / Fr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,-

DM 5,90

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE K ISSE

CES-Spektakel '95

Spiele-Roulette in Las Vegas

Tests für alle Systeme

84% Toh Shin Den
70% Motor Toon GP
85% Super B.C. Kid
73% Starblade Alpha
83% Superstar Soccer
73% Road Rash 3
80% ATP Tennis
79% Story of Thor
76% Mickey & Minnie

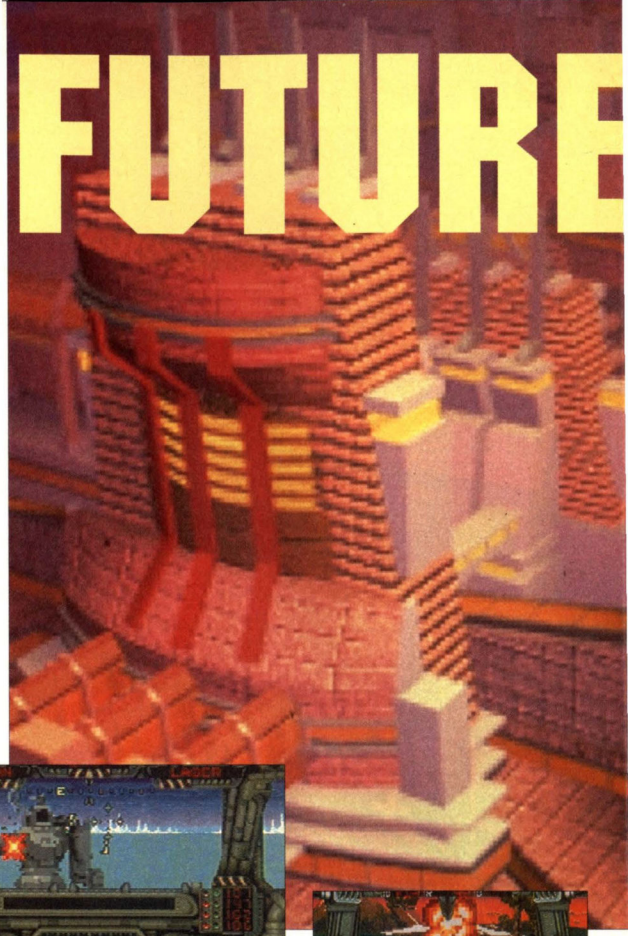
Das Jahr der Playstation?

Tests, News und Statements

MORTAL MOVIE

Killer im Kino: Streifzug durch die Filmkulisse

FUTURE



Zeit des Umbruchs: Die 16-Bit-Konsolen rüsten zum letzten Gefecht, während Playstation, Saturn und Ultra 64 zum Angriff auf die westliche Spielewelt blasen. MAN!AC verrät, was Euch bis zum Herbst-Showdown am Joypad hält.

Las Vegas rief und alle sind gekommen: Die Consumer Electronics Show war so gut besucht wie selten zuvor; Händler, Presse und Industrie wollten sich den Aufgalopp zum "Superwahljahr" 1995 nicht entgehen lassen. Allerdings wurden die künftigen Hardware-Gladiatoren Sega Saturn, Sony Playstation und Ultra 64 nicht offiziell präsentiert. Die US-Arena will man bis zum Herbst den 16-Bittern, 3DOs und Jaguars überlassen.

So kam es nicht von ungefähr, daß die Noch-Exoten 3DO und Jaguar kräftig Punkte sammelten. Die meisten Entwickler hielten sich mit 16-Bit-Neuheiten für Mega Drive und Super Nintendo bedeckt, die Standfläche von Nintendo war nicht ganz so mächtig wie auf der letzten CES, auch wenn sie die Konkurrenz-Areale um ein Vielfaches übertraf. Sega kehrte nach der Abstinenz auf der Sommer-CES in Chicago zurück und präsentierte vorwiegend die Mega-Drive-Produktlinie samt Zubehör. Die Fremdanbieter reduzierten im Gleichschritt mit den Hardware-Giganten ihr Spieleaufgebot und konzentrierten sich auf wenige 16-Bit-Neuheiten.

Gerade bei den Fremdanbietern war es kaum zu übersehen, daß die meisten Hersteller intern mit Hochdruck an 32- und 64-Bit-Titeln arbeiten und weniger Personal für Mega-Drive- und Super-Nintendo-Entwicklungen übrig haben. Insbesondere bei Konami und und Capcom waren 16-Bit-Neuheiten Fehlanzeige.



Absolute hat das Mega-CD entdeckt: Gleich vier Spiele erscheinen exklusiv für die CD-Konsole: "Battletech"...



...und "RDF" sind beides actionlastige 3D-Titel, die den zweiten 68.000-Prozessor im Mega-CD ausnutzen.

ABSOLUTE

Mit einem Quartett exklusiver Mega-CD-Titel überraschte Absolute Entertainment, die schon für den Atari 7800 Spiele produzierten. Optisch machten alle vier Discs einen guten Eindruck, insbesondere die Panzer-Simulation "Rapid Deployment Force" dürfte amerikanische Spielefans entzücken. Mehr-Spieler-Option, Live-Video-Einspielungen und taktisch geschulte Gegner heizen dem 3D-Panzer-Kommandanten ein. Wer lieber im Cockpit eines Mech-Roboters sitzt, hält sich an "Battletech: Gray Death Legion", das Euch in 30 halsbrecherische 3D-Action-Missionen schickt. Schon in diesen Tagen sollte das Weltraum-Spektakel "A/X-101" auf den Markt kommen. Gerenderte Zwischensequenzen peppen den 3D-Shoot'em-Up-Alltag auf. Absolute's letzte Neuheit ist für deutsche Spieler untauglich: "Penn & Teller's Smoke and Mirrors" bezeichnet sich als Interactive Comedy und erscheint am 1. April...



Zwei "Bildschirme" sorgen für einen tollen 3D-Effekt

VIRTUAL BOY

Die einzige Hardware-Neuheit, die offiziell auf des CES gezeigt wurde, war Nintendos Virtual Boy. Allerdings lief die Präsentation in bescheidenem Rahmen ab: Ein gutes Dutzend Virtual-Reality-Brillen tummelten sich in einem abgedunkelten Raum, kein Vergleich zu der "Donkey Kong Country"-Bonanza auf der Sommer-CES. Wie bereits in der MANIAC 1/94 auf Seite 18 berichtet, basiert die Erfindung auf einem monochromen Head-Mounted-Display, das die Bilder in mehreren Rotschattierungen dreidimensional darstellt. Erstaunlicherweise ist der 3D-Effekt sehr gut, die Steuerung mit dem Doppeljoypad (ein Steuerkreuz für links/rechts und oben unten, das andere für vorne/hinten) allerdings gewöhnungsbedürftig.

Für rund 200 US-Dollar (entspricht zirka 350 Mark) wird der Virtual Boy inklusive einem

-WORLD

WINTER-CES IN LAS VEGAS



Die teuerste Spieleproduktion der Geschichte: Origin's "Wing Commander 3" kostet 2,5 Millionen US-Dollar. Hier eine Szene vom Drehort.



Acclaim's Action-Adventure "Warlock" wird für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen



Voller Stolz präsentierte Acclaim ein Original-Fahrzeug aus dem "Judge Dredd"-Kinofilm...



...der zu einem Action-Jump'n'Run verarbeitet wird. Film & Spiel sollen im Sommer auf den Markt kommen.

ACCLAIM

Im Gegensatz zu fast allen anderen großen Software-Herstellern geht Acclaim mit 16-Bit-Volldampf ins Jahr 1995. Neben den aktuellen Titeln "Itchy & Scratchy", "True Lies" und "NBA Jam Tournament" konzentriert man sich insbesondere auf die Umsetzung des neuen Stallone-Films "Judge Dredd". Das Action-Jump'n'Run folgt thematisch brav der Kinovorlage, die wiederum auf einer erfolgreichen englischen Comicserie basiert. Als tapferer Gesetzeshüter Judge Dredd sorgt Ihr im 22ten Jahrhundert für Recht und Ordnung. Acht der zwölf Levels sind Filmszenen nachempfunden, die restlichen vier Spielstufen werden dem Comic-Original gerecht.

Der zweite Blockbuster im Acclaim-Programm ist "Batman Forever", das zeitgleich als Spielautomat auf den Markt kommt. Erstmals wird Acclaims Motion-Capture-Technologie eingesetzt, um Bewegungsabläufe so realistisch wie nur irgend möglich in ein Pixelgewand zu hüllen. Wie bereits berichtet, hat Acclaim auch an den Special-FX für den Kinohit mitgearbeitet. Auf der Leinwand spielen u.a. Jim Carrey und Nicole Kidman die Hauptrollen.

Natürlich führt Acclaim auch ihre Marvel-Serie fort: Mit "Maximum Carnage 2" und "Spider-Man Animated Series" erwarten wir zwei Comic-Adaptionen. Spielerisch wandeln die beiden Titel auf bekannten Action- & Prügel-Pfaden. Weiterhin bereitet Acclaim die Veröffentlichung von "Revolution Spiel-Modul im Frühjahr in Japan und den USA ausgeliefert. Die Hardware basiert auf einem 32-Bit-RISC-Prozessor mit 20 MHz Taktfrequenz, die Display-Technik stammt von der US-Firma Reflection Technology. Ohne Joypad wiegt der Virtual Boy knapp 800 Gramm, er wird mit einem Sechserpack Batterien bzw. einem Netzgerät betrieben. Zum Start sind drei Spiele verfügbar (u.a. ein 'Mario'-Titel sowie ein Flipper), insgesamt arbeiten rund 60 Entwickler an entsprechenden Modulen. Ob und wann der Virtual Boy in Deutschland auf den Markt kommt, steht noch nicht fest.

FAZIT

Cooler 3D-Effekt, aber monochrome Optiken. Noch nicht abzusehen, ob die Virtual-Reality-Brille ihr Geld wert ist. Könnte als High-Tech-Mitbringsel etwas zu teuer sein.



Der Virtual Boy mit dem ungewöhnlichen Doppel-Joypad