

NINTENDO, SEGA & MEHR

ISSN 0946-6282

COMPUTEC
VERLAG 9/95

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Donkey Kong Land

Comix Zone

Daytona USA

und viele mehr...



nur DM

5,80

EIN KÄFER ZUM KUGELN

Bug!

Witziges 3D-Jump & Run auf Saturn

HÄRTESTEST UND COMPETITION

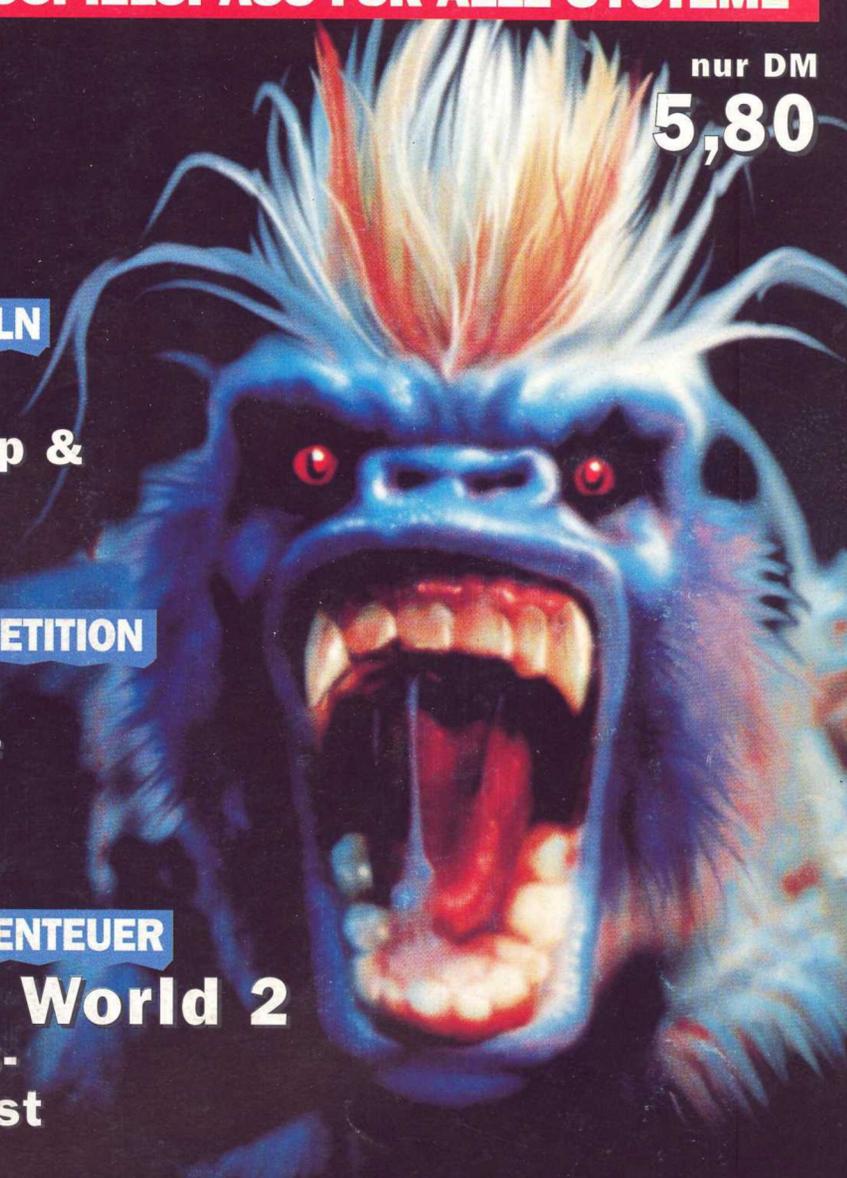
Primal Rage

Dinoschlacht auf allen Formaten

YOSHIS GRÖSSTES ABENTEUER

Super Mario World 2

Miyamotos SNES-Kunstwerk im Test



VIRTUAL BOY

Sensation in Japan: Nintendo zockt im Cyberspace





Vielfältig Batman Forever

Die Fledermaus legt mächtig los

Wir haben uns den Film angesehen, wir haben die Spiele getestet und wir haben ein Gewinnspiel. Herz, was willst Du mehr?

Test GB Seite 32

Test SNES Seite 32

Film Seite 92

Gewinnspiel Seite 93



Die Sensation aus Japan

Virtual Boy

Nintendo zockt im Cyberspace

Geheimtip oder Schuß in den Ofen, wir sagen es Euch

Seite 6

Geschwindigkeitsrausch

Ridge Racer

Namcos Spielhallen-Hit für zuhause

Den Titel des schnellsten Konsolen-Racers aller Zeiten hat Ridge Racer jetzt schon sicher

Seite 84



Französischer Comic-Held

Spirou

Jeder Comic-Figur ein eigenes Spiel

Ob Spirou in Deutschland erfolgreich sein kann?

Seite 70



Indiana Jones	71
Light Crusaders	72
Primal Rage	38
Spirou	70
Helpline	
Players Guides	
Comix Zone	486
Codes + Freezers	
Micro Machines	496
Shinobi III	496
Theme Park	481
X-Men 2: Clone Wars	481

NBA Jam T.E.	18
Pro-Wrestling	16
V-Tennis	18
ZXE-D Legend of Plasmatlite	16
Previews	
Goal Storm	24
Philosoma	22
Spieltest	
Arc The Lad	75
Jumping Flash	79
Kileak The Blood	83
Motor Toon	86
Parodius Deluxe Pack	80
Rabbit Reload	78
Rayman	87
Ridge Racer	85
Tekken	76
Toh Shin Den	82

3DO	
Helpline	
Codes + Freezers	
Dragons Lair	481
The Horde	495

Jaguar

Software News

Spieltests

Pinball Fantasy	74
Super Burnout	74

Neo Geo

Software News

King Of Fighters '95	19
Pulstar	19

Specials

Anime-Gewinnspiel	91
Atari-Special	96
Batman Forever - Der Film	92
Batman Forever-Gewinnspiel	93
Mega Fun-Awards '95	94
Primal Rage-Gewinnspiel	73
Sony PlayStation	10
Street Fighter-Special	8
Virtual Boy	6

Game Gear

Spieltests

Primal Rage	38
-------------------	----

PlayStation

Software News

Boxers Road	18
Expert	18
J.-League Soccer Prime Goal	18

VIRTUAL BOY

"Wir werden mehr Virtual Boys verkaufen als Game Boys!" mutmaßte sein Erfinder Gumpei Yokoi noch auf der E3 im Brustton der Überzeugung. Eine kühne Prognose, zumal das lange Zeit mysteriöse 3D-Projekt bereits vor der Veröffentlichung von der Fachpresse stiefmütterlich behandelt wurde. Daher wird es endlich Zeit, den Virtual Boy einmal auf Herz und Nieren zu prüfen

Gumpei Yokoi, Kopf von Nintendos Research & Development Abteilung 1 (R & D 1) hatte bisher immer ein glückliches Händchen für technische Innovationen. Angefangen von der "Ultra"-Spielserie der 70er Jahre über die weltbekanntesten Game & Watch-Games bis hin zum Game Boy, der findige Tüftler steht für eine bisher makellose Erfolgsstory. Sein neuestes "Baby" namens Virtual Boy ist das mit Abstand aufwendigste und riskanteste Projekt, denn abseits sämtlicher Next Generation-Konsolen bringt Big N mit dem exotisch anmutenden Handheld ein Gerät auf den Markt, das so recht in keine Schublade passen will.

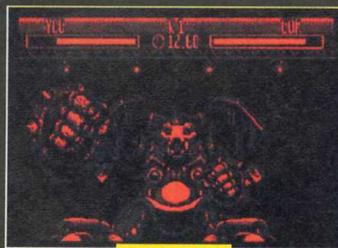
Die Technik

Die technischen Grundlagen des Gerätes lieferte die Firma Reflection Technologies aus Massachusetts - Spezialist für Micro-Display Produkte - bereits vor drei Jahren mit ihrem Headmount Display System "Red Eye". Nintendo war von der Technik überzeugt und beauftragte prompt den Game Boy-Erfinder Gumpei mit der Entwicklung eines bahnbrechenden Handhelds. Bis zur Veröffentlichung des Virtual Boy wurden viele Veränderungen gegenüber dem ursprünglichen Gerät von Reflection Technologies vorgenommen. Wichtigste Maßnahme: Auf das ursprüngliche Headmount-Prinzip, das es ermöglicht hätte, die Sichtweise durch Kopfbewegungen zu verändern, mußte vor allem aus

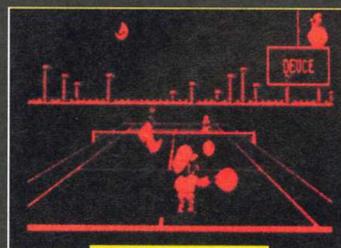
Kostengründen verzichtet werden. Der Virtual Boy ist somit eigentlich ein "3D Boy", dessen dreidimensionaler Effekt dadurch zustandekommt, daß man die Spielfläche durch zwei separate LED-Screens aus der linken und rechten Augen-Perspektive betrachtet. Dieses "Stereo"-Prinzip gaukelt Euch als Resultat ein perfektes räumliches Bild vor. Da LCD-Displays allerdings ein enormer technischer Aufwand mit hohem Stromverbrauch gewesen wären, mußten einfarbige LEDs

verwendet werden, so daß sämtliche 3D-Grafiken in diversen Rottönen erscheinen (Rote LEDs haben den geringsten Stromverbrauch). Herzstück des Virtual Boys ist ein abgespeckter 32-Bit RISC Chip von

NECs Next Generation-Konsole PC-FX. Mit 20 MHz ist der vermeintliche Handheld erstaunlich flott getaktet, doch so viel Rechenpower ist zwingend notwendig, um die von beiden Displays gelieferten Bil-



TeleRoboXer



Mario's Dream Tennis

TeleRoboXer

Ein weiteres Box-Spiel in der Punch Out-Tradition, nur mit dem Unterschied, daß sich diesmal hochgezüchtete Roboter prügeln. Geboxt wird wieder einmal aus der bewährten Ego-Perspektive, wobei beim VB die schlagenden Fäuste heranzoomen. Durch die Einbeziehung beider Steuerkreuze fallen die Schlagmöglichkeiten sehr variabel aus. Nur der überzogene Schwierigkeitsgrad schmälert das Boxvergnügen merklich.

Panic Bomber

Hudsons Tetris-Clone dürfte schon den Neo Geo-Besitzern bekannt sein. Neben dem Anordnen von Spielfiguren gehören natürlich auch ex-

plusive Bomben dazu. Durch einige bemerkenswerte 3D-Effekte wurde das Spiel den VB-Möglichkeiten angepaßt, wobei die optischen Spielereien eher zur Marke "Effekthascherei" gehören.

Mario's Dream Tennis

Diese Version des weißen Sports soll den Erfolg von Super Mario Tennis wiederholen. Wie beim Game Boy-Spiel treten Knuddelfiguren gegeneinander an, wobei die Perspektive sehr tief ange-setzt wurde, so daß die Bälle von der gegenüberliegenden Seite des Feldes effektiv heranzoomen. Durch das spartanische Schlagrepertoire

Die Soft



Pa

der zu synchronisieren - die CPU muß somit doppelt soviel arbeiten wie ein konventionelles Videospiele-System. Im Soundbereich sorgt ein verbesserter 8-Bit FM Music-Chip für akustische Genüße. Die Qualität liegt insgesamt knapp über Game Boy-Niveau, wobei aufgrund eines speziellen Sample-Kanals Soundeffekte und Sprachausgabe sehr klar rüberkommen.

Das Gerät

Zum Lieferumfang des japanischen Sets gehört neben dem Grundgerät ein neuartiges Joypad, sechs AA-Batterien, die für ungefähr sieben Stunden Spiel Spaß sorgen, sowie ein kleiner Ständer der das Gerät auf Augenhöhe bringt, sofern man es auf einen entsprechend hohen Tisch gestellt hat. Der Virtual Boy ist somit streng genommen kein waschechter Handheld, da man immer eine Sitzgelegenheit sowie einen genügend hohen Tisch benötigt, um in angenehmer Körperhaltung zocken zu können. Ein angekündigter Shoulder-Mount-Adaptor zum Schuttern des Gerätes soll dieses Problem allerdings in naher Zukunft lösen. In punkto Ausgänge beschränkt sich der Virtual Boy auf das Nötigste: ein externer Input wurde für das separat erhältliche Netzteil vorgesehen, eine weiterer Ausgang sorgt bei eingestecktem Dialogkabel für Videospieldspass zu zweit und last but not least wurde natür-



Der Virtual Boy steht momentan nur auf dünnen Beinchen, ein Shoulder-Mount-Adaptor soll hier Abhilfe schaffen. Mit diesem Gestell könnt Ihr den VB über die Schultern abstützen und dann auch unterwegs zocken

Die Virtual Boy-Module sind nur geringfügig größer als ein Game Boy-Modul, von der Dicke her gibt es überhaupt keine Unterschiede



erste
ware



Red Alarm



Galactic Pinball

und mangelnder Dynamik im Spiel überzeugt das Tennisspiel nicht auf ganzer Linie.

ins Gameplay einbezogen, so daß die Steuerung ziemlich komplex ist. Optischer Gag am Rande: Jeder absolvierte Level kann noch einmal aus jedem erdenklichen Blickwinkel im Replay-Modus betrachtet werden.

Galactic Pinball

Vier kosmische Flippertische sorgen für langanhaltende Pinball-Sessions. Jeder Flipper wurde klug aufgebaut und bietet darüberhinaus einige Bonusspiele, wie bspw. Shoot'em Up-Sequenzen. Durch zusätzliche 3D-Effekte und einer guten Ballphysik gehört dieses Flipperspiel mit zu den besten Games seines Genres, High Scores werden per Batterie gespeichert.

lich auch an einen Joypad-Port gedacht. Apropos Joypad, die Steuereinheit geriet zur bemerkenswerten Innovation. Mittels zweier ergonomisch geformter Griffhörnchen liegt das Joypad wie beim Jaguar angenehm in beiden Händen. Durch diesen Griff habt Ihr einen bequemen Zugriff zu den zwei (!) Steuerkreuzen sowie zu jeweils zwei Action-Knöpfen, die sich auf der vorderen und hinteren Joypadseite befinden. Zusammen mit der zusätzlichen SELECT- und START-Taste stehen Euch somit insgesamt zwei Steuerkreuze und sechs Knöpfe zur Verfügung, so daß auch komplexere 3D-Spiele durch die vielfältigen Möglichkeiten optimal spielbar sind.

Das Fazit

Gumpei Yokois Prophezeiung, mit dem Virtual Boy den Massenmarkt zu überschwemmen, halte ich trotz faszinierenden, in dieser Form nie dagewesenen 3D-Effekten eher für eine Fehleinschätzung. Bereits das ungewöhnliche Äußere sowie die mangelnde Portabilität dürften viele ältere Videospieldhürte abschrecken. Hauptmanko ist jedoch die Tatsache, daß das stark eingeschränkte Sichtfeld sowie der ständig vorgebeugte Oberkörper beim Spielen eine physische Belastung darstellt. Während sich die Augen nach einer Weile an die rote LED-Gratik gewöhnen (eine einmalige Auto Pause-Funktion sorgt übrigens für zusätzlichen Augenschutz), sind Ermüdungserscheinungen im Nackenbereich nach einiger Zeit nicht vermeidbar. Lange Spiel-sessions wie bei umfangreichen RPGs dürften daher nur mit Schmerzen möglich sein. Jedem potentiellen Virtual Boy-Besitzer sollte zudem klar sein, daß bekannte Arcade Titel nicht umgesetzt werden können bzw. gar keine Sinn haben (wer will schon SF II in Rot spielen?). Nintendos 3D-Handheld ist meines Erachtens daher eine zwar beeindruckende, aber eher kurzfristige Spielerei, die anfangs durch das dreidimensionale Environment noch "Ah"- und "Oh"-Rufe hervorruft, auf Dauer aber sicherlich keine Alternative zu konventionellen Konsolen darstellt. Letztendlich hängt der Erfolg jedoch maßgeblich von der Güte der Software ab und in diesem Punkt ist Nintendo bekanntlich immer für eine Überraschung gut. (Ulf) Muster von Flying Arts

Red Alarm

Dieser 3D-Shooter ist das bisher aufwendigste Game für den VB. Mit einem vollbewaffneten Starfighter fliegt man durch diverse Tunnelsysteme und ballert heranfliegende Polygon-Objekte ab. Bemerkenswert ist die völlige Bewegungsfreiheit (selbst Wenden ist möglich) und der beeindruckende visuelle Effekt durch die flüssige, dreidimensionale Vektor-Gratik. Bei Red Alarm wurden sämtliche Tasten und beide Steuerkreuze mit