

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR

COMPU

JULI 1995

ISSN 0945-6470



3/95

CES-Messe Las Vegas

**Die Stadt
der Spiele**

Konamis SNES-Parade!

**Parodius 2
International
Superstar Soccer**

Sega besser als Sony?

**Virtua Fighter
vs. Ridge Racer**

PC genial!

**Descent
Alone in the Dark 3**

Schierer Wahnsinn: Das Amiga-Krankenhaus

BIING!

AMIGASPIELE TOTAL: OLDTIMER, BLOODNET, SKELETON KREW



Endlich dürfen wir unseren Spieltrieb wieder voll ausleben: Die CES, die wohl wichtigste Computer- und Videospiele-messe, fiel vom 6. bis 9. Januar in das Las Vegas Convention Center ein. Der Haken am beliebten Zocker-Wanderzirkus: Die begehrten Tickets werden nur der Spiele-Industrie, Händlern und Zeilensöldnern wie uns in die Hand gedrückt. Wir schwärmten in den vier großen Hallen aus und zeigen die wichtigsten Spiele, die uns demnächst den Schlaf rauben sollen.

Nintendo beamt sich in die dritte Dimension

Nintendo hatte sich ein riesiges Claim rund um ihren gigantischen Präsentationsiglu abgesteckt. Lange Schlangen bildeten sich vor dem Präsentationsdungeon, in dem sich der sagenumwobene Virtual Boy (US-Start: April) bewundert und teilweise auch bereits am Gerät gespielt werden. Seit dem ernüchternden Debut im November '94 in Tokio programmierten die Entwickler, was das Keyboard hergab. Was dabei herauskam, kann sich dreidimensional sehen lassen: Der Virtual Boy, in den der Spieler wie in eine Brille auf einem Dreibein hin-



Winter CES 1995

Spielplatz Las Vegas

einblickt, projiziert ein schwarz-rot, vollkommen dreidimensional wirkendes Bild - zwar nur in schwarz-rot, aber wir wollen ja nicht kleinlich sein. Denn der Gag ist nicht nur der 3D-Effekt, sondern daß man mehrere hintereinanderliegende Spielebenen nutzen kann. Kultklempner Mario geht jetzt in Mario Bros. förmlich in das Bild hinein und weicht so Hindernissen aus. Hudson Soft beschert uns einen

nach namenlosen Vertikalshooter mit Tiefgang: Man steuert ein Raumschiff aus der Vogelperspektive und taucht bei Bedarf in darunterliegende Ebenen. Dazu winden sich serienweise Unhold in den Häuserschluchten von einer Ebene in die andere - ein phantastischer Anblick! Mit Verdacht auf Schleudertrauma wird ein ebenfalls noch namenloses Formel-1-Rennspiel eingeliefert: entgegenkommende Objekte wie z. B. Hinweischilder, Palmen und Pylonen zaubern einen tollen 3D-Effekt ins monochrome Pixelbild. Das Ballerspiel Redzone mit einer Star Wing-ähnlichen Verfolgung wirkte dagegen noch unfertig.

● **Probespielen bei Nintendo: Auf riesigen Monitoren wurde u. a. Comanche (SNES) gezeigt.**

Beim Flipperspiel Space Pinball mit fünf Tischen rollt die Kugel auf drei plastischen Ebenen und Bonusflächen. Ärger mit Androiden gibt's dagegen im Zweikampfspiel Telero Boxer, bei dem man einen von acht bösen Kampfroboter aus der Ich-Perspektive betrachtet. Kaum schlägt der Gong zur ersten Runde, drischt der Blechkamerad auch schon auf uns ein, was das Zeug hält. Da rasen die Fäuste des Gegners so plastisch heran, daß man glott das Blocken und Zurückschlagen verschwitzt. Ergonomisch weniger gelungen scheint einzig das Dreibein des Virtual Boy. Der Spieler muß sich je nach Größe unterschiedlich stark nach unten beugen, um in das Gerät hineinzuschauen. Normalerweise reicht beim SNES nämlich schon ein Joypad und ein fetzig-



ges Spiel, um gediegen zu verkriechen - wird nun das tägliche Zocker-Bodybuilding womöglich auch auf den Nacken und angrenzende Körperteile auszufern? In Deutschland wird der Virtual Boy erst 1996 erhältlich sein.

Das Ultra 64 hatte Nintendo dagegen daheim gelassen - erst dürfen wir unsere joypadgestählten Daumen für einige heiße 16 Bit-Spiele am SNES-Control Pad reiben. Bei Comanche von NovaLogic fliegt man einen Helikopter aus der Cockpitperspektive durch 3D-Pixel-Landschaften und kämpft in 30 Missionen gegen feindliche Hubschrauber und Panzer. Trotz Pixeluppe ist der räumliche Effekt bemerkenswert, der z. B. beim Durchfliegen von Schluchten entsteht. Die Steuerung ist brillant gelöst; das Gameplay des mit FX-Chip versehenen Moduls beeindruckt. Enttäuschend ist dagegen der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen, bei dem die Pixeltexturen auf ein Minimum reduziert werden.

Im Polygon-Prügelspiel FX Fighter verhaut man dagegen im Zweikampf Aliens, Menschen oder Roboter in wechselnden Perspektiven. Die flüssig animierten, mit FX-Chip gedopten Klötzchen-Killer gehen derzeit mangels fertiggestellter Kollisionsabfrage auch schon mal ohne gegnerischen Nasenstüber malerisch zu Boden. GTE, die derzeit an der SNES-Version arbeiten, zeigten übrigens am eigenen Stand das beeindruckende PC-Pendant.

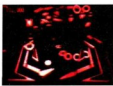
Ungebetene Gäste gilt es im Vogelperspektiven-Rollenspiel Earth Bound von der Erde zu

vertreiben. Als kleiner Junge rettet man die Menschheit aus den Klauen von häßlichen Saugnapfkreaturen - sofern man Puzzles löst, sich Tips von anderen Charakteren halt und die richtigen Gegenstände verwendet. Zwei treue Freunde toppen derweil hinter dem Helden her und leisten erste Hilfe bei den typischen Problemen minderjähriger Alienjäger.

Wer Außerirdische lieber selbst mit einem Besuch überrascht, darf beim Space-Ballerspiel Star Wing 2 mit FX Chip einsteigen. Wie gehabt, gebietet man allei-



ne oder zu zweit über Split-Screen dem intergalaktischen Tohuwabohu als Raumjägerpilot Einhalt. Mitunter ist der Held jedoch besser zu Fuß unterwegs und verwandelt sein Fluggerät auf Knopfdruck in einen Wal-



● Space Pinball oben (VB), Mario Bros. rechts oben (VB).



● Der Virtual Boy, Nintendos 3D Game Boy, soll erst 1996 bei uns erscheinen. Zum Zocken sieht man in die 3D-Brille mit schwarz-roten LCDs hinein.

● „Wir planen eine ganze Serie von SNES-Spielen mit der Technologie von Donkey Kong Country“, verriet Nintendos US-Boss Howard Lincoln. Donkey Kong Country 2 erscheint bis Jahresende, und auch die anderen Spiele hätten es in sich. „That will be a knock-out“, prophezeite Lincoln gegenüber Play Time.

ker, um auf Planetenoberflächen umherzuwandern.

Mehr als der Tetris-Klon Kirby's Avalanche macht das Golfspiel Kirby's Dream Course mit Nintendo-Held Kirby als Ball her. Nach Gefühls über Schlagwinkel und -kraft kugelt der Knudeldokobold über isometrische 3D-Bahnen - Profis treffen dabei nicht nur das Loch, sondern sacken zudem noch Power-Ups ein.

Mit Donkey Kong Land zwingt Nintendo eine ziemlich genaue Umsetzung von Donkey Kong Country in den Modulschacht des Game Boys. Exakte Steuerung und witzige Animationen der abwechselnd eingeblendeten Helden begeistern; stellenweise leidet die Erkennbarkeit der Sprites jedoch unter dem übertriebenen Hintergrund-Shading.

Perlen vor den Toren des Nintendo-Standes

Rund um Nintendos Spielplatz tummelten sich die bekannten Spieleschmieden für Nintendo-Module. Auch Electrobrains Polygonrennen Dirt Trax FX, das derzeit schnellste Spiel mit FX-Chip, drehte dort seine Run-

Nintendo Ultra 64

Batman Forever	Action	a.n.b.
Bodyline	Sport	a.n.b.
Turk. Dinosaur Hunter	Action	a.n.b.

Nintendo Virtual Boy

Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	a.n.b.
n.b.	Hudson	Shoot 'em Up	a.n.b.
n.b.	Nintendo	Rennspiel	a.n.b.
Raidlarm	Nintendo	Shoot 'em Up	a.n.b.
Space Pinball	Nintendo	Action	2. Quartal
Telero Buzzer	Nintendo	Beat 'em Up	2. Quartal

SNES

Aero the Acrobat 2	Sunsoft	Jump & Run	a.n.b.
Air Cavalry	Gametek	Action	1. Quartal
Batman Forever	Activision	Action	3. Quartal
BattleTech	Activision	Action	a.n.b.

Bogerman	Interplay	Jump & Run	2. Quartal
Bravely	Koei	1. Quartal	1. Quartal
Best Hill Hockey	Accolade	1. Quartal	1. Quartal
C 2: Judgment City	Interplay	Beat 'em Up	1. Quartal
Carrier Aces	Gametek	Action	1. Quartal
Comanche	Nintendo	Simulation	3. Quartal
Demolition Man	Virgin	Action	1. Quartal
Demor'n's Crest	Capcom	Rennspiel	1. Quartal
Dirt Trax FX	Electrobrains	Sport	1. Quartal
Earth Bound	Nintendo	Rennspiel	2. Quartal
FX Fighter	Nintendo	Beat 'em Up	2. Quartal
Hagane	Hudson	Action	1. Quartal
Judge Dredd	Activision	Action	2. Quartal
Justice League Task Force	Sunsoft	Beat 'em Up	4. Quartal
Kirby's Avalanche	Nintendo	Strategie	1. Quartal
Kirby's Dream Course	Nintendo	Action	1. Quartal
NBA Jam 1. E.	Activision	Sport	1. Quartal
Panic Bomber	Hudson	Action/Strat.	3. Quartal

den. Per Geländemotorrad heizt man aus der Verfolgerperspektive über 25 Vektorblock-Pisten. Bei Squaresoft fiel vor allem das Zelda-ähnliche Rollenspiel Secret of Evermore auf, bei dem der Held teils gerenderten Fantasy-Finsterlingen den Garaus macht. Auch Konamis Animaniacs treiben nun ihr Unwesen auf dem Game Boy. Das Spiel, von Factor 5 programmiert, ist praktisch eine 1:1-Umsetzung des Mega Drive-Spiels. Das irre Comic-Trio Yakkō, Wakko und Dot jumpst und puzzelt sich durch mehrere Action-Adventure-Level. Auf Knopfdruck blendet man jeweils eines der drei Geschwister ein, die mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten knifflige Stellen meistern. Fast noch abgedrehter wütete bei Playmates Earthworm Jim auf dem Game Boy. Während-



● Diese Konsole von Sega beherbergt einen Mega Drive mit 32X. Das bisher geheime Gerät (Deckname „Neptun“) ist ca. 40x schneller als ein Mega Drive.



● Comanche (SNES)

dessen droht man bereits mit einer Game Gear-Version und einem zweiten Teil für die 16 Bit-Systeme. Eine TV-Comicserie mit dem schrägen Helden wird derzeit für den US-Start im Herbst produziert.

Sega steht auf Comix und Sonics

Nur einige Schritte weiter drehte sich schon die 1,5 Meter große Sonic-Statue: Wir waren zu Gast bei Sega. Für Sega Saturn wurde im VIP-Bereich bereits das phantastische Polygon-Prügel-Spiel Virtua Fighter präsentiert, das in Japan bereits erschienen ist. Neu ist auch der Mega Drive mit integriertem 32X (Arbeitstitel Neptun), der in den USA im Sommer zum Preis von unter 200 US-\$ (ca. DM 320,-) erscheinen soll. Mit 32X-Titeln geizte der Konsolenriese nicht. Bei Chaosix ist Knuckles und sein Kumpel mit einem magischen Band verbunden. So kann man sich z. B. gegenseitig in versteckte Regionen katapultieren.



● Swatch auf japanisch: Nintendos neue Game Boy-Palette in bunten Gehäusen.



● X-Perts für Mega Drive: könnte mit gerenderten Grafiken Segas Antwort auf Donkey Kong Country werden.



● Star Fox 2 (SNES)



● Donkey Kong Land (GB)



● FX Fighter (SNES)

● Eine gut 1,5 Meter hohe Sonic-Statue bewachte den VIP-Eingang des Sega-Standes. Im Innenraum wurde u. a. Virtua Fighter für den Sega Saturn gezeigt.

Revelation X	Acclaim
Road Runner 2	Sunsoft
S.W.A.T. Cats	Hasbro
Scooby-Doo Mystery	Sunsoft
Secret of Evermore	Squaresoft
Speedy Gonzales	Acclaim
Spider-man	Acclaim
Star Gate	Acclaim
Starfox 2	Nintendo
Sylvester & Tweety	Sunsoft
Wingman Lord	Hasbro
X-Men	Cosmos
Zero Kamikaze Squirrel 2	Sunsoft

Game Boy	
Batman Forever	Acclaim
RC Kid 2	Hasbro
Donkey Kong Land	Nintendo
Earthworm Jim	Playmates

Shoot 'em Up	3. Quartal
Jump & Run	n.b.
Action	3. Quartal
Adventure	n.b.
Rollenspiel	2. Quartal
Jump & Run	1. Quartal
Action	1. Quartal
Shoot 'em Up	3. Quartal
Jump & Run	n.b.
Beat 'em Up	2. Quartal
Action	1. Quartal
Jump & Run	n.b.

Judge Dredd	Acclaim
Kirby's Dream Land 2	n.b.
Mario's Pinball	Nintendo
NBA Jam T. E.	Acclaim
NHL Quarterback Club	Acclaim
Pegglemania	Fox Interactive
Star Gate	Acclaim
Star Trek: Deep Space Nine	Playmates

Sega Saturn

Allen Trilogy	Acclaim
Madal's Dream Land 2	Rocket Science
Castles & Dungeons	Rocket Science
Darkside	Rocket Science
Flying Aces	Rocket Science
Loader 2	Rocket Science
Loader	Rocket Science
Magic Treasure Island	Activision
Myth	Sunsoft
Obsidian	Rocket Science

Action	3. Quartal
Jump & Run	2. Quartal
Denkspiel	2. Quartal
Sport	2. Quartal
Puzzle	1. Quartal
Jump & Run	1. Quartal
Action	2. Quartal

Action	n.b.
Action Adv.	4. Quartal
Action	4. Quartal
Simulation	4. Quartal
Action Adv.	4. Quartal
Action Adv.	4. Quartal
Education	n.b.
Adventure	n.b.
Action Adv.	4. Quartal