

49 SPIELETESTS

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

WELCOME TO THE REAL LEVEL

Panasonic 3DO
Alles über den 32 Bit-
Nachzügler



nur DM
5,80

MAGIE WIE NOCH NIE

Illusion of Time
SNES-Adventure im
Rollenspielgewand

DUNK UP AND JAM!

NBA Jam T. E.
Jamday mit 122
Superstars

WIR SIND DIE ROBOTER

Metal Head
Segas Blech-
kamerad auf 32X

16 BIT-POKER

WINTER CES 1995

HEISSE MESSENEWS AUS LAS VEGAS



Nintendo

Der Marktführer hatte ein eindeutiges Motto bei dieser Messe: "Fast Forward!" Der Nintendo-Stand war dementsprechend einer der wenigen, an dem es etwas wirklich Neues zu bestaunen gab, wie z.B. den **Virtual Boy**. Entgegen allen anderslautenden Gerüchten, konnte die neue Hardware durchaus gefallen. Der 3D-Effekt ist hervorragend und die paar Games, die man als Demo gezeigt bekam bzw. die man selber antesten konnte, verstanden es überzeugend die Tiefenwirkung mit ins Spiel zu integrieren; so kann und muß man bei **"Virtual Mario"** in mehreren Ebenen durch die Levels laufen, um weiterzukommen. Bei einem noch namenlosen Hudson Soft-Vertikalschooter (erinnerte irgendwie an das gute alte Gunhed auf der Engine) erwartet Euch ein ähnlicher Effekt: Ihr könnt mit Eurem Raumschiff in tiefere Ebenen eintauchen oder von dort auftauchende Gegner eliminieren. Bereits spielbar waren Versionen von **Space Pinball** und **Telero Boxer**, beide machen einen soliden Eindruck, der Flipper durch sein realistisches Ballverhalten und seine Mehr-Ebenen-Tische und das



Virtual Boy

Nintendo



Howard Lincoln, Chairman von Nintendo Of America, über die neuen ACM-Module mit einem Blick in Richtung des Sega-Standes:

„That will be a Knock Out!„

Boxspiel durch intelligente Gegner und eine durchdachte Steuerung. Für die Technik-Freaks unter Euch sei angemerkt, daß das Herz des Virtual Boy eine mit 20 MHz getaktete 32-Bit RISC-CPU ist. Weitere Merkmale: Dual mirror-scan-/ High resolution-Display, Stereo Sound, spezielles "Pad" mit zwei Steuerkreuzen und Tasten auf der Unterseite, und Anschlüsse für ein Battery-Pack oder einen AC Adaptor (beide werden erst später erscheinen). Der Virtual Boy wird im Verlauf des Jahres in Japan und den USA gleichzeitig auf den Markt kommen, zu einem Preis von 200 US\$ (die Software wird jeweils um die 50 US\$ kosten), über ein geplanten Europa-Release war noch nichts zu erfahren. Nintendo wird die Einführung ihrer neuen tragbaren Hardware mit einem Marketingbudget von mehr als 20 Mio. US\$

(!) unterstützen und erhofft sich, bis März 1996 in den USA 2 Millionen Geräte und 4 Millionen Spiele an den Mann (und die Frau) gebracht zu haben. Die zweite neue (und sicherlich noch heißere) Hardware, das Nintendo Ultra 64, wurde leider nicht auf der Messe vorgestellt, Ihr

müßt Euch leider noch bis zur Electronic Entertainment Exposition in LA gedulden. Dennoch gibt es einige News zu berichten, was Nintendos

64-Bit-Hardware betrifft: Man verkündete den Abschluß von Exklusiv-Verträgen zwischen Nintendo und einigen führenden Firmen aus der Soft- und Hardwarebranche. Die Mitglieder des "Nintendo Ultra 64 Dream Teams" sind natürlich Nintendo selbst, Silicon Graphics Inc. (in Zusammenarbeit mit dem Marktführer in Sachen High End-Grafikhardware wird das

Ultra 64 entwickelt), Alias Research Inc. (mittels der Software dieser Firma wurden Killer Instinct, Donkey Kong Country und Uniracers entwickelt), Rambus Inc. (das Ultra 64 wird dank Rambus mit 500 MHz laufen), MultiGen Inc. (erstellt ein 3D Entwicklungssystem fürs Ultra 64), Rare Ltd. (gibt es wirklich jemanden da draußen, der mit diesem Namen in Donkey Kong Country-Zeitalter nichts anfangen kann?), WMS Industries Inc. (der Marktführer im Coin-op-Bereich entwickelt und vertreibt Ultra 64-Games für die Spielhalle), Acclaim Entertainment Inc. (als einer der ersten Third-Party-Lizenses bringt der Konsolengigant exklusiv **Turok: Dinosaur Hunter**), Williams Entertainment Inc. (eine Tochter von WMS Industries Inc, die im Moment an einer Ultra 64-Variante des Kultspiels **Doom** arbeitet, natürlich mit neuen Levels, neuen Gegnern und verbesserter Grafik), Paradigm Simulation Inc. (in Zusammenarbeit mit dem Donkey Kong- und Mario-Vater Shigeru Miyamoto wird ein Echtzeit-3D-Spiel entwickelt), Spectrum Holobyte (die Falcon-Erfinder arbeiten an einer speziellen Ultra 64-Version des Paramount-Filmhits **Top Gun**) und last but definitely not least DMA Design (die Lemmings-Schöpfer aus Schottland werden die Veröffentlichung des Ultra 64 mit innovativer Software unterstützen).



Star Fox 2 (SNES)



Star Fox 2 (SNES)



Comanche (SNES)



FX Fighter (SNES)



FX Fighter (SNES)



Donkey Kong Land (SGB)



Earth Bound (SNES)



Jaguar All In One

Atari senkt den Preis ihres Raubkätzchens: Seit Anfang Januar ist der Jaguar für 499 DM statt bisher 599 DM erhältlich. Das CD-Laufwerk, das im März erscheinen soll, wird 349 DM kosten, die ersten Spiele, vorerst sind zehn Titel geplant, 129 DM. Gegen Ende des Jahres soll auch eine integrierte, Performance-optimierte Version von Jaguar und CD-ROM erscheinen, die auf dem Atari-Stand der Winter CES-Show hinter verschlossenen



Türen gezeigt wurde. Die Jaguar-Steckkarte für den PC ist mittlerweile ebenfalls fertiggestellt, genauso wie eine externe Tastatur.

Bandai Apples 64-Bit Konsolendebüt

Bandai, Apples erster Hardware-Licensee, plant mittlerweile, die auf PowerMac-Technologie basierende Apple-Konsole Pippin bereits im Sommer unter dem Namen PowerPlayer auf den japanischen Markt zu bringen (Kostenpunkt: umgerechnet 750 DM), ein US-Launch soll im Herbst folgen. Der PowerPlayer stellt im Grunde nicht einmal das erste Konsolen-Projekt des Spielwarenmultis dar, mit ihrer 8-Bit CD-Konsole BA-X drängte der Konzern bereits im Herbst im Alleingang auf den Markt. Pippin-Anwendungen sollen sich problemlos auf normalen Macintosh-CD-Rechnern abspielen lassen, während für den umgekehrten Weg Anpassungen von Nöten



Apple Pippin

PowerPlayer - Die Technik

Hersteller/Typ	Bandai PowerPlayer
CPU	64-Bit Motorola RISC-Prozessor PowerPC 603 66 MHz/60 MIPS
Custom-Chips	Grafik-Chip
RAM	Main RAM/VRAM 6 MByte SRAM 64 K (Backup-Booster) Data Cache RAM 16 K Instruction Cache RAM 8 K
ROM	4 MByte
Laufwerk	Quadruple Speed
Datenübertragungsrate	600 KByte/Sek.
Formate	PowerPlayer CD Video CD Audio CD CD-Graphics
Grafik	Farben gleichzeitig 16,7 Mio.
Datenkompression	MPEG1
Sound	16-Bit PCM Samplingrate 44,1 kHz
Max. Pads	4
Ausgänge	Video RGB/EURO-AV RGB/VGA

sind. Mit Multimedia-Software wollen sich Apple/Bandai ein gehöriges Stück vom CD-i Kuchen abschneiden.

NTSC-Probleme ade

Umbauspezialist Wolf Soft bietet seit kurzem allen gefrusteten Besitzern eines NTSC-only Saturns ein RGB-Kabel an, mit dem sich Segas neue 32-Bit Importkonsole an jeden 60Hz tauglichen RGB-Fernseher anschließen läßt (Kostenpunkt 79 DM).

Muster von:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied

Mobilmachung Grobi's Gameshop

Knapp ein Jahr nach dem Einstieg ins Versandhandelsgeschäft eröffnete der Bilshausener Versandhändler mittlerweile sein erstes Ladenlokal mit einer Fläche von 80 m² in Osterede. Grobi's Gameshop deckt mit Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo CD, Game Boy, und neuerdings auch PlayStation und Saturn fast alle Formate ab, 3DO und Jaguar derzeit allerdings nur auf Anfrage. Natürlich können alle Titel im Laden angespielt werden, ein Service, den in der Form nur Fachhändler liefern können, eine Anzahlungnahme von Gebrauchtmodulen ist nicht geplant.

Grobi's Gameshop
Aegidienstraße 28
37520 Osterode

Monster Line-up Nürnberger Spielwarenmesse

Revolutionäre Neuheiten wurden auf der Spielwarenmesse, die vom 2.-8. Februar stattfand, erwartungsgemäß nicht gezeigt, die meisten Titel waren bereits auf der Winter CES-Show zu sehen. Nur so viel: Das auf der CES vorgestellte Comanche FX von Novalogic (SNES) wird voraussichtlich wegen angeblicher Indizierungsfahrer nicht offiziell in Deutschland erscheinen, Kirby's Avalanche und Kirby's Dream Course sind vorerst ebenfalls nicht geplant. Hinter verschlossenen Türen zeigte Nintendo allerdings erste Demos, wie die Ul-



Panzer Dragoon (SAT)

tra 64-Software aussehen könnten. Sega dagegen hatte einige Saturn-Geräte sowie erste Spiele im Messegepäck dabei, die natürlich angespielt werden konnten. Neben den bereits bekannten Titeln Virtua Fighter, Clockwork Knight und einem Demo zu Daytona USA, wurde Panzer Dragoon gezeigt, das einen sehr ordentlichen Eindruck hinterlassen konnte; das Grundkonzept des Spieles sind rasante Verfolgungsjagen am Himmel in einer Film-ähnlich gestalteten Spielwelt. Ihr übernehmt die Steuerung über

Schon Gehört

+++ Nach der US-Niederlassung von Sony Computer Entertainment (SCE) gründete Sony am 4. Januar SCE Europe mit der europäischen Markteinführung der PlayStation am 1. September, sowie der Softwareentwicklung bzw. Lizenzvergabe an Third Party-Hersteller als erklärte Ziele.

+++ Metal Head Meets Jaguar: Hammer Head.

+++ PlayStation-Software News: Mickey Mania (Travelers Tales), Equinox 2 (Software Creations), PS-X Dropzone (Archer McLean).

+++ Eclipse arbeitet indes an einem zweiten Teil zu Iron Soldier sowie einem weiteren 3D-Shoot'em Up für Atari.

+++ Acclaim kauft die Entwickler Iguana Entertainment auf.

+++ Sega setzt Virtua Fighter für das 32Xum. Geplante Erscheinungstermin: Herbst.

+++ Nintendo legte auf der Winter CES-Show das 8-Bit NES endgültig ad acta; selbst in Japan sind nur noch zwei neue Titel für dieses Jahr geplant.

+++ Konami veröffentlicht Snatcher II: Policenauts für das 3DO. Geplante Erscheinungstermin in Japan: 3. März.

+++ Nintendos Virtual Boy soll im April in Japan und den USA gleichzeitig ausgeliefert werden. Drei Titel zu je 8 MBit (Telero Boxer, Virtual Mario, Space Pinball) sollen zum Launch erhältlich sein. Erste Third-Party-Lizensees: Squaresoft und Hudson Soft. Ein Europa-Release ist noch offen.

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Daytona USA (Saturn)
2. Killer Instinct (Ultra 64)
3. Daedalus (Saturn)