

**DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN**

# PLAY TIME

**DM 5,90**

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

**COMPUTEC**

J114052

ISSN 0945-6270



3/95

**CEC-Messe Las Vegas**

**Die Stadt  
der Spiele**

**Konamis SNES-Parade!**

**Parodius 2  
International  
Superstar Soccer**

**Sega besser als Tony?**

**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.



Winter CES 1995

# Spielplatz Las Vegas

## 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-

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. Kultkämpfer Mario geht jetzt in Mario Bros. förmlich in das Bild hinein und weicht so Hindernissen aus. Hudson Soft besichert uns einen

noch namenlosen Vertikalshooter mit Tiefgang: Man steuert ein Raumschiff aus der Vogelperspektive und taucht bei Bedarf in darunterliegende Ebenen. Dazu winden sich serienweise Unholde 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. Hinweisschilder, Palmen und Pylonen zaubern einen tollen 3D-Effekt ins monochrome Pixelbild. Das Ballerspiel Redzone mit einer Star Wing-ähnlichen Verfolgersicht wirkte dagegen noch unfertig.



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 Kampfräubern 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-

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

ges Spiel, um gediegen zu verkrampe - wird nun das tägliche Zocker-Bodybuilding womöglich auch auf den Nacken und angrenzende Körperteile ausdehnen? 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 Novogolig fliegt man einen Helikopter aus der Cockpitperspektive durch 3D-Pixel-Landschaften und kämpft in 30 Missionen gegen feindliche Hubschrauber und Panzer. Trotz Pixelsuppe 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 basteln, zeigen 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 darweil 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-

● „Wir planen eine ganze Serie von SNES-Spielen mit der Technologie von Donkey Kong Country“, verriet Nintendo-Boß Howard Lincoln. Donkey Kong Country 2 erscheine 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 Getüffel über Schlagwinkel und -kraft kugelt der Knuddeleball über isometrische 3D-Bahnen - Profis treffen dabei nicht nur das Loch, sondern socken 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 eingebledeten 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 bekanntesten Spieleschmieden für Nintendo-Module. Auch Electrobrains Polygonrennen Dirt Trax FX, das derzeit schnellste Spiel mit FX-Chip, drehte dort seine Run-



● 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.

#### Nintendo Ultra 64

Balloon Forever  
Hookworm  
Turk. Dinosaur Hunter

Action Action n.a.b.  
Sport Sport n.a.b.  
Action Action n.a.b.

#### Nintendo Virtual Boy

Mario Bros.  
n.a.b.  
n.a.b.  
Redaksion  
Space Pinball  
Talesa Bossar

Jump & Run n.a.b.  
Shoot 'em Up n.a.b.  
Rennspiel n.a.b.  
Shoot 'em Up n.a.b.  
Action 2. Quartal  
Beat 'em Up 2. Quartal

#### SNES

Aero the Acrobat 2  
Air Cavalry  
Balloon Forever  
Butterfisch

Jump & Run n.a.b.  
Action 1. Quartal  
Action 3. Quartal  
Action n.a.b.

Boogerman  
Brutalish  
Beat 'em Up  
C 2. Judgment City  
Carrier Aces  
Comanche  
Demolition Man  
Demor's Crest  
Dirt Trax FX  
Earth Bound  
FX Fighter  
Hagane  
Judge Dredd  
Justice League Task Force  
Kirby's Avalanche  
Kirby's Dream Course  
NBA Jan 1. E.  
Panic Bomber

Interplay  
Koei  
Accolade  
Interplay  
Gamebit  
Nintendo  
Virgin  
Capcom  
Electrobrain  
Nintendo  
Nintendo  
Huaban  
Acclaim  
Sunsoft  
Nintendo  
Nintendo  
Acclaim  
Huaban

Jump & Run 2. Quartal  
Ballspiel 1. Quartal  
Sport 1. Quartal  
Beat 'em Up 1. Quartal  
Action 1. Quartal  
Simulation 2. Quartal  
Action 1. Quartal  
Ballspiel 1. Quartal  
Sport 1. Quartal  
Ballspiel 2. Quartal  
Beat 'em Up 2. Quartal  
Action 1. Quartal  
Action 2. Quartal  
Ballspiel 1. Quartal  
Beat 'em Up 4. Quartal  
Strategie 1. Quartal  
Action 1. Quartal  
Sport 1. Quartal  
Action/Sport 2. 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 Goraua 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 Yakko, Wakko und Dot jumpst und puzzelt sich durch mehrere Action-Adventure-Levels. 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-Prügelspiel 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 verstockte 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	Shoot 'em Up	3. Quartal
Road Runner 2	Sunsoft	Jump & Run	1. Quartal
S.W.A.T. Cats	Hasbro	Action	3. Quartal
Soodly-Doz Mystery	Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Secret of Evermore	Squaresoft	Rollenspiel	2. Quartal
Spider-Man	Sunsoft	Jump & Run	1. Quartal
Star Gate	Acclaim	Action	1. Quartal
Stuffed 2	Nintendo	Shoot 'em Up	3. Quartal
Sylvester & Tweety	Sunsoft	Jump & Run	n.b.b.
Wingspan Lord	Harems	Beat 'em Up	2. Quartal
Y-Men	Cosmos	Action	1. Quartal
Zero Kamikaze Spiral 2	Sunsoft	Jump & Run	n.b.b.
<b>Game Boy</b>			
Batman Forever	Acclaim	Action	3. Quartal
BC Kid 2	Hasbro	Jump & Run	1. Quartal
Donkey Kong Land	Nintendo	Jump & Run	1. Quartal
Earthworm Jim	Playmates	Jump & Run	2. Quartal

Judge Dredd	Acclaim	Action	n.b.b.
Kirby's Dream Land 2	Nintendo	Jump & Run	2. Quartal
Mario's Finess	Nintendo	Action	n.b.b.
NBA Jam T. E.	Acclaim	Action	n.b.b.
NFL Quarterback Club	Pegemaster	1. Quartal	n.b.b.
Pegemaster	1. Quartal	n.b.b.	n.b.b.
Star Gate	Acclaim	Action	n.b.b.
Star Trek: Deep Space Nine	Acclaim	Action	n.b.b.
Sega Saturn			
Allen Trilogy	Rocket Science	Action	n.b.b.
Castles & Dungeons	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Devilride	Rocket Science	Action	4. Quartal
Flying Aces	Rocket Science	Simulation	4. Quartal
Loadstar 2	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Loadstar	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Megap Treasure Island	Activision	Adventure	n.b.b.
Myra	Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal

Acclaim	Action	n.b.b.
Nintendo	Jump & Run	2. Quartal
Nintendo	Denkspiel	2. Quartal
Acclaim	Sport	2. Quartal
Acclaim	Sport	1. Quartal
Fox Interactive	Jump & Run	1. Quartal
Acclaim	Puzzle	1. Quartal
Playmates	Action	2. Quartal

Acclaim	Action	n.b.b.
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Rocket Science	Action	4. Quartal
Rocket Science	Simulation	4. Quartal
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Activision	Adventure	n.b.b.
Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal

Acclaim	Action	n.b.b.
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Rocket Science	Action	4. Quartal
Rocket Science	Simulation	4. Quartal
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
Activision	Adventure	n.b.b.
Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal