

**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 0945-6470



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.

● **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 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 fetz-



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.
Wegman Land	Harems	Beat 'em Up	2. Quartal
Y-Man	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	Shoot 'em Up	3. Quartal
Kirby's Dream Land 2	n.b.b.	Jump & Run	1. Quartal
Mario's Finess	Nintendo	Action	3. Quartal
NBA Jam T. E.	n.b.b.	Adventure	n.b.b.
NFL Quarterback Club	Rollenspiel	2. Quartal	
Pegman	1. Quartal	1. Quartal	
Star Gate	1. Quartal	n.b.b.	
Star Trek: Deep Space Nine	Acclaim	3. Quartal	
Sega Saturn	n.b.b.	n.b.b.	
Allen Trilogy	Acclaim	Action	n.b.b.
Castles & Dungeons	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
DevilDie	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
Magical Treasure Island	Activision	Adventure	n.b.b.
Mya	Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal

Allen Trilogy	Acclaim	Action	n.b.b.
Castles & Dungeons	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
DevilDie	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
Magical Treasure Island	Activision	Adventure	n.b.b.
Mya	Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal

Allen Trilogy	Acclaim	Action	n.b.b.
Castles & Dungeons	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal
DevilDie	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
Magical Treasure Island	Activision	Adventure	n.b.b.
Mya	Sunsoft	Adventure	n.b.b.
Obsidian	Rocket Science	Action-Adv.	4. Quartal