

DIE GANZE WELT DER VIDEO-GAMES!!

PLAYSTATION — SATURN — 32X — MEGA DRIVE — SNES
JAGUAR — PC CD-ROM — 3DO — AMIGA — CD-I
NEO GEO CD — HANDHELDS — ARCADES

BUGS IN VIDEO-GAMES WORLD

BOZZ!

DM 6,50

So etwas hast Du noch nie zuvor gesehen! Wir enthüllen die Zukunft der Plattform-Games. Es ist...

Oh Mann! Schon wieder ein weltexklusiver Bericht! Mein Gott, dieses Magazin ist verflucht gut!

BOOAAAHH!
Der Primal Rage-Preview!
Der Action-Hammer Primal Rage kommt zu den Konsolen. Vier ausführliche Seiten mit packenden Screenshots.

BUGS!

● NUMMER 7/8 ● JULI/AUG 1995
 ● DM 6,50 ● öS 52,- ● SFR 6,50 ● Ptas 850 ● Lit 10400

ALCHEMY PUBLISHING



4 394024 606505 07



Samurai Shodown II
& Special Moves



Art Of Fighting II



Windjammers



Fatal Fury 3



Fatal Fury 3



Top Hunter



Aero Fighters 2



FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY



King of Fighters '94



Street Hoop



Super Sidekicks 2



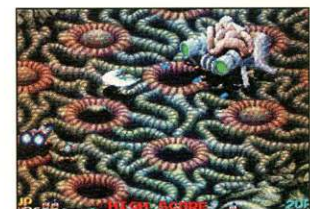
Savage Reign



Do you want to play the King of Arcade Games Or what?



Viewpoint



SNK EUROPE LTD
11 ALBEMARLE STREET, LONDON. W1X 3HE, ENGLAND
TEL: 0171 629 0472 FAX: 0171 629 0474



* Authorized Distributors PLANET DISTRIBUTION LTD. Unit B8 & B9, Poplar Business Park, 10 Prestons Road, London E14 9RL Tel: 0171 533 3333
THORNLEY DISTRIBUTION LTD. Thornley House, Overens Street, Oldham OL4 1LA Tel: 0161 627 0935. Mail Order Special Reserve Discount Club 0279 600204

GAMES WORLD

Nicht so zartbesaitet,
wie es aussieht...

Astal

Ein neuer Top-Titel für den Saturn, der im wahrsten Sinne des Wortes Berge versetzen kann. Ein umfangreicher Review dieses beeindruckenden Action-Spiels! Unbedingt antesten!

Weltexklusiv!

Bug

Über dieses Spiel hat bislang noch kein Magazin berichtet. Wirstellen vor: der erste komplett dreidimensionale Plattformer der Welt. Er läuft auf dem Saturn, und Du wirst begeistert sein!

Inhalt

JULI/AUG

Der König der Echsen Gex

Und wieder ein grüner Bildschirmheld, nur, dieser hier frißt gerne Fliegen. Wir feiern das erste große Zugpferd für den 3DO. Und was der Kerl für eine sexy Zunge hat!



76

DAS MAGAZINE

News.....	6
Primal Rage.....	12
Bugs.....	16
Maximum Firepower	86
Game Brain	98

New balls, please!



Pete Sampras '96

Der gute Junge wird ja langsam älter und öder, aber sein neues Tennis-Game ist eine brandheiße Sache. Sampras to serve...

58

Hau drauf und Schluß! Tekken

Sollte dieses Beat-'em-Up für die PlayStation das beste Konsolenspiel aller Zeiten werden? Wir schlagen uns das Teil lieber noch ein bißchen um die Ohren, bevor wir uns da festlegen.



58

55

55-73

REVIEWS

41 Reviews quer durch alle Formate in diesem Heft. Darunter: Tekken, Astal, Chaotix, Gex und Wing Commander III. Der absolut härteste Prüfstand für Videospiele. Gnadenlos!



Games WATCH

Auf unseren umfangreichen und farbcodierten Preview-Seiten berichten wir von den wichtigsten Neuheiten auf dem Spielmarkt!

Mega Drive	24
SNES	49
PC-CD ROM	32
Jaguar	55
3DO	50
Game Boy	30



GAMES WORLD

Verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)
Anzeigen
SMP PUBLISHING
POSTFACH 3127
48581 GRONAU
TEL: (31) 53 308 564
Michel Kieselstein

Chefredakteur
MARTIN WILMER
Stellv. chefredakteur
PHILIP PAISNEL
Team
STEFAN WIRTH
UWE WINTER
ELISABETH CÖLFEN
MARTIN MIRBACH

DESIGN
PHILIP PAISNEL
DRUCK
ROTO SMEETS
BOEKHOVEN BOSCH
EUROPALAAN 12, UTRECHT

VERTRIEB
ASV GMBH
LUDWIGSTRASSE 26
D-70176 STUTTGART
TEL: 0711 619660
Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Gleichermäßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©/™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.
Umschlagseite
©™ SEGA



SPERIS LEGACY

- TEAM 17
- AMIGA/CD32
- JUNI



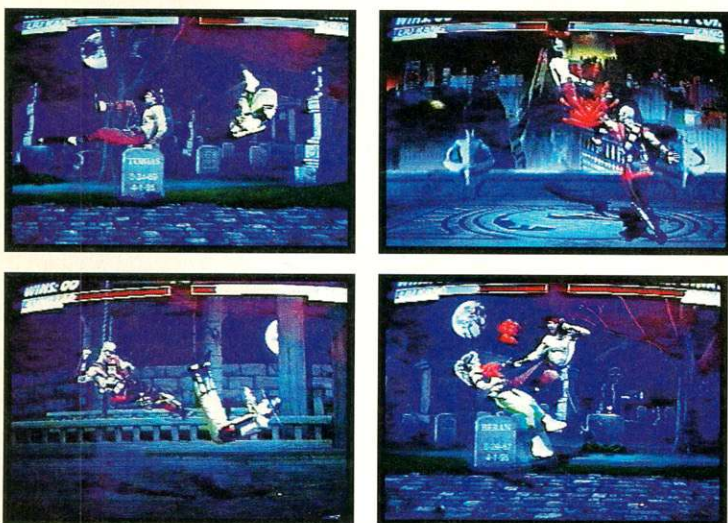
Der Super Nintendo hat The Legend of Zelda, der Mega Drive hat Shining Force, doch dem Amiga war bislang noch kein überzeugendes Rollenspiel im Stile der Nintendo-Klassiker vergönnt gewesen. In diese Lücke springt jetzt Team 17 mit Speris Legacy. Es ähnelt auf ganz erstaunliche Weise den Zelda-Spielen - kleine, aber gut animierte Figuren, Perspektiven aus der Luft und viele bunte und seltsame Gebäude und Gegenden, die es zu erforschen gilt.

Insgesamt bestehen die zwölf Orte aus über 100 Bildschirmen mit 50 komplexen Rätseln und Sub-Games, die Du lösen mußt, damit Speris sein rechtmäßiges Erbe antreten kann. Bei den interessanten Figuren und Wesen erhältst Du in Gesprächen Hinweise und Tips, und es gibt sogar ein oder zwei Schwertkämpfe. Das Spiel sieht toll aus, die Story hört sich vielversprechend an, aber wir haben noch keine Ahnung, wie sich das alles spielt. Das erfährst Du in Kürze in einem Review.



Mortal Kombat GT

GT Interactive Software hat ein Lizenzabkommen mit dem Automaten-giganten Williams für den Vertrieb von Automaten-Konversionen außerhalb Nordamerikas und Japans abgeschlossen. Das Abkommen beinhaltet sämtliche 32- und 64Bit Video/CD-Spiele-Konversionen von Automaten-spielen, die nach dem 1. April in den Handel gekommen sind, darunter auch Mortal Kombat 3 auf dem Saturn und dem Ultra 64. Aber aufgrund von Sonys Exklusivvertrag für die PlayStation-Variante, die im Herbst erscheinen wird, werden innerhalb der ersten drei Monate keine weiteren Versionen erscheinen.



HOVER HUNTER

- ATARI
- JAGUAR
- UNBEKANNT



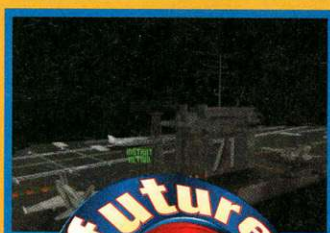
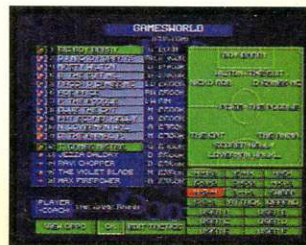
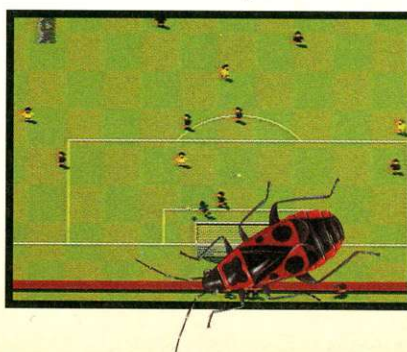
Von diesem Spiel kennen wir bislang nur ein Grafik-Demo für den Jaguar. Dies wurde auf der letzten CES-Show in den USA vorgeführt und konnte alle Umstehenden tief beeindruckten.

Bisher existiert bereits eine großartige Grafik Engine, die den Spieler über virtuelle Gebirgszüge oder über Flüsse hinwegrasen läßt. Viel mehr gibt's im Augenblick zu diesem Titel eigentlich nicht zu sagen, aber was wir gesehen haben, sah vielversprechend aus. Denke Dir jetzt noch ein paar Alien-Schiffe dazu, die auf Dich zuraschen, und viele schwere Waffen - mit ein wenig Fantasie kannst Du Dir vorstellen, was für ein Spiel wir demnächst zu erwarten haben!

Ein völlig neues Kicker-Game

Sensible hat die Update-Disk für World Of Soccer auf dem Amiga in den Handel gebracht. Die Disk wird allen kostenlos zugesandt, die ihre Registrierkarte in der Spielepackung einschieben, sie pappte aber auch schon auf den Coverseiten vieler Amiga-Magazine. Das Update räumt auf mit den kleinen Schnitzern des Original-Games, wie z.B. das Problem mit den fallenden Spieler-Werten. Diese werden nun auf eine andere Weise errechnet, und Torjäger erhalten hier einen Extra-"Anschub".

Zu den vielen anderen Verbesserungen gehört u.a. noch die Möglichkeit, für jedes Spiel zwischen Spielen und Managen hin- und herzuschalten, Heimmannschaften haben jetzt einen leichten Platzvorteil, Spiele können übersprungen werden, und die Mannschaften lassen sich jetzt viel flexibler formieren.



COMBAT AIR PATROL

- PSYGNOSIS
- PC CD-ROM
- JETZT



Es sieht so aus, als wollte sich Psygnosis mit den Jungs von Microprose ernsthaft anlegen - und zwar mit einer Flugsimulation, die alle bisherigen Titel in den Schatten stellen soll. Combat Air Patrol arbeitet mit den Original-Daten und Flugkarten des Golfkriegs und ist ein Luftkampf-Spiel, das allein über 11.000 km an Straßen- und Schienennetzen enthält.

Du bist der Pilot einer F-14 Tomcat oder einer F/A-18 Hornet und startest vom US-Flugzeugträger Roosevelt. Gegenstand Deiner Einsätze sind über 1.000 verschiedene Ziele, die Du mit den Hochleistungs-Flugzeugen zerstören mußt, darunter gegnerische Kampfpanzer, Abschubbasen für Scud-Raketen und diverse Pizza-Buden.



Mit seiner hervorragend aussehenden Game Engine sowie den Grafiken mit ihrem Texture-Mapping und Gouraud-Shading könnte dieses das Spiel sein, welches den Profis von Microsoft mal demonstriert, wie man's machen sollte. Wir können's kaum erwarten!

future SCREENS

LANDS OF LORE II

- VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS
- PC CD-ROM
- OKTOBER

Je komplexer und beeindruckender die Spiele werden, desto stärker wird der Wettbewerb unter den Entwicklungsfirmen, die sich schließlich gegenseitig zu Höchstleistungen antreiben - das ist das Tolle an der Computerindustrie. Und letzten Endes sind wir es, die davon profitieren, denn wir dürfen diese Spitzenprodukte anschließend alle spielen.

Westwood Studios hat sich sein Lands Of Lore vorgeknöpft und es auf den neuesten Stand gebracht. Das Ergebnis ist ein atemberaubender 3D-Einblick aus der Ich-Perspektive in eine düstere Fantasiewelt. Die Gegner sehen endlich nicht mehr wie Pappkameraden aus - sie sind lebensecht wirkende Wesen mit einer eigenen Intelligenz und Unmengen von Animations-Frames. Im gesamten Spiel wimmelt es von Tricks und Fallen, und die Filmszenen fügen sich perfekt in die vom Computer erzeugten Sequenzen ein. Alles in allem ein starker Titel, auf den es zu warten lohnt.



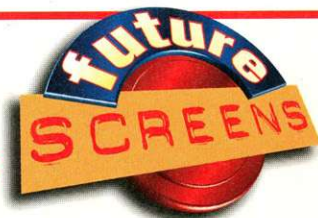
Sony will sauber bleiben

Sony Computer Entertainment (Europa) hat betont, daß die Firma bis zur Einführung der PlayStation im "Spätsommer '95" keinerlei offiziellen Support für die Konsole anbietet. Neben den hohen Preisen (ab DM 1200,- aufwärts), die für Grauiimporte verlangt werden, sollen es auch ernsthafte Kompatibilitätsprobleme sein, mit denen sich mögliche Käufer herumzuschlagen hätten. Geschäftsführer Ray Maguire erklärt: "Auf japanischen Konsolen laufen nur japanische Spiele, nicht aber europäische Software. Die Konsolen funktionieren nicht mit herkömmlichen TV-Geräten und benötigen ein Netzteil. Wichtig: Sonys umfangreiche Serviceleistungen gelten nur für europäische Produkte." Sony hat seine Händler angewiesen, alle Käufer importierter PlayStations auf die Folgen beim Kauf einer "inoffiziellen" Konsole hinzuweisen.



INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

- US GOLD
- MEGA DRIVE
- JUNI



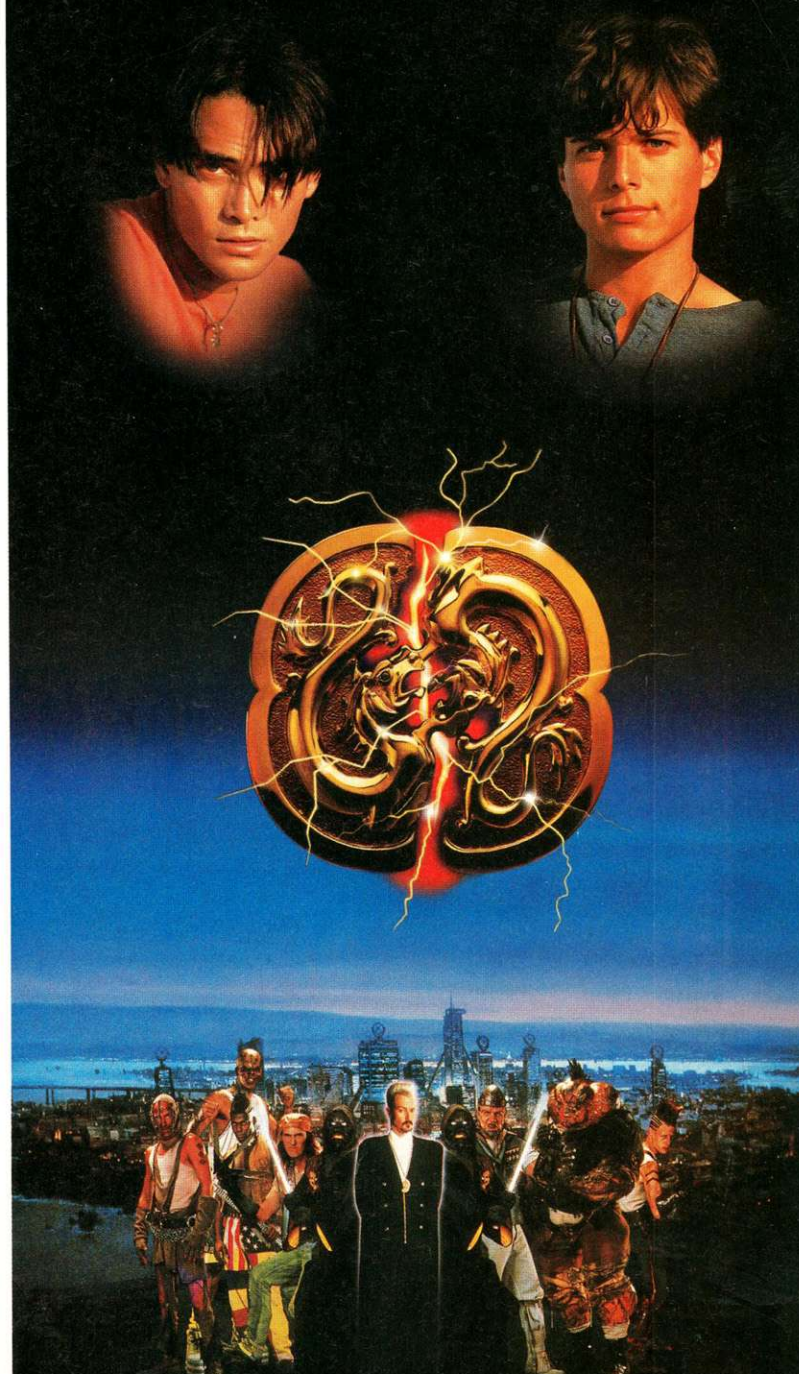
LucasArts hat dieses Spiel vor einigen Monaten für das SNES herausgebracht, und nun produziert US Gold in Lizenz eine Mega Drive-Version. Auch der Sega-Titel ist, wie die SNES-Version, sehr gut spielbar, und die Levels sehen alle beinahe identisch aus. Selbst die 3D-Level, in denen Indy Kopf und Kragen riskiert, um unermeßliche Schätze zu klauen, sind dabei.



Sämtliche drei Indy-Filme finden sich in den verschiedenen Levels wieder, und unser Held hat seine üblichen Waffen Peitsche und Knarre - zur Hand, um unliebsame Feinde abzuwehren.

Die bekannte Titelmusik, die zu Beginn des Spiels ertönt, läßt Dich manchmal glauben, Du wärest wieder im Kino. Diesmal aber liegt Indys Schicksal ganz in Deinen Händen!

ACTION PUR!



DOUBLE DRAGON

Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCAMBOX PRÄSENTIEREN EINE SHAH PRODUKTION "DOUBLE DRAGON"
 ROBERT PATRICK, MARK DACASCOS, SCOTT WOLF, JULIA NICKSON, KRISTINA MALANDRO WAGNER,
 LEON RUSSON, JOHN MALLORY ASHER UND AIVSSA MILANO
 PRODUZENTEN: TOM KARNOVSKI, PRODUCED BY MAYNE BERKE, REGISSEUR: GARY B. KIBBE
 MUSIK: PACIFIC DATA IMAGES, INC. UND ILLUSION ARTS
 EXECUTIVE PRODUCERS: SUNDIP R. SHAH UND ANDERS P. JENSEN
 EXECUTIVE PRODUCERS: MICHAEL DAVIS & PETER GOULD
 PRODUCED BY: SUVIL R. SHAH, ASH R. SHAH & ALAN SCHECHTER UND JANE HAMMSHER & DON MURPHY
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY: JAMES YONICK
 SOUNDTRACK: ERHÄLTLICH BEI mbar
 CENTRAL FILM Vertriebs GmbH

Ab 6. Juli im Kino



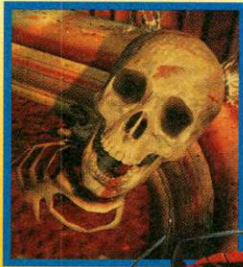
NEWS



11TH HOUR

- VIRGIN
- PC CD-ROM
- UNBEKANT

Dies ist eine Geschichte über Mord, Mysterien und abgehackte Finger und gleichzeitig der Nachfolger des höchst erfolgreichen 7th Guest. Du spielst den Reporter Carl Denning, der nach seiner verschwundenen Kollegin und Freundin Robin Morales forscht. Er hat keine Ahnung, wo er mit der Suche anfangen soll. Er weiß nur, daß ihr Verschwinden mit einer merkwürdigen Villa in Zusammenhang steht, die dem Spielzeughersteller Henry Stauf gehört. Mit revolutionären FMV Komprimierungs-techniken wurden 134 Gigabytes (wieviel?!!) auf zwei CDs untergebracht. Echte Schauspieler wurden aus verschiedensten Winkeln gefilmt und die Bilder anschließend für das Game aufbereitet. Die gerenderten Szenarien sorgen für eine fröstelnd-unheimliche Abenteuerstimmung. An jedem Ort gibt es Rätsel und Aufgaben zu lösen, die Dich süchtig nach mehr machen werden. 11th Hour wird zunächst als PC CD-ROM veröffentlicht, doch demnächst wird noch eine Version für den 3DO nachgeschoben.

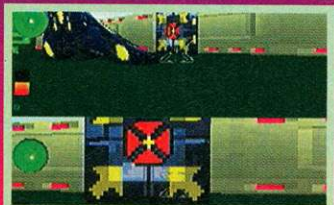
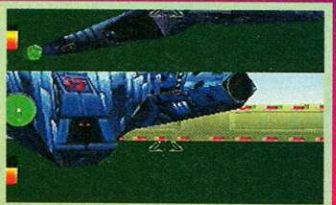


BATTLESPORT

- STUDIO 3DO
- 3DO
- OKTOBER/NOVEMBER

Wenn Du Premier League Football für brutal gehalten hast, dann mache Dich auf einiges gefaßt! In Zukunft wird Gewalt in Ballspielen eine immer größere Rolle spielen. In Battlesport treten zwei mechanische Monster in einer Arena gegeneinander an, und sie werden sich mächtig ins Zeug legen, um den grünen Ball in die Finger zu bekommen und ihn ins kleine Tor zu feuern. Vor jedem Match kannst Du Deinen Roboter mit schweren Waffen wie Lasern und Raketen bis an die Zähne aufrüsten. Dazu kommen noch besondere Fähigkeiten wie beispielsweise die zeitweilige Unsichtbarkeit.

Auf einem geteilten Bildschirm bekommt jeder der Spieler seinen eigenen 3D-Einblick in die beeindruckende Action. Ein Radar hilft, den Ball, den Gegner und die verschiedenen Power-Ups zu orten, die während des Spiels erscheinen. Das einzige, was fehlt, ist die Gelegenheit, Deinem Gegner auf dem Brustkorb herumtrampeln zu können!

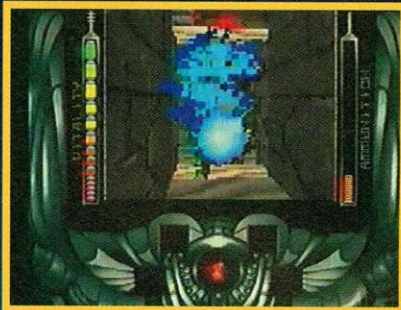


ALIEN BREED 3D

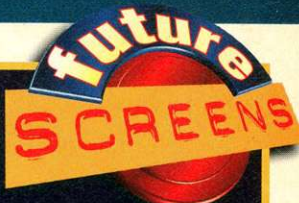
- TEAM 17
- AMIGA/CD32
- JETZT

Aber in technischer Hinsicht mit ihrer 2D-Game Engine und ihren 2D-Grafiken alles andere als überzeugend. Mit dieser neuen 3D-Version für alle Amigas ist das Spiel nun auf den neusten Stand gebracht worden.

Zunächst einmal erinnert das Spiel von den Grafiken und dem Spielaufbau her stark an die Doom-Familie, aber da es bislang noch keine Version dieses Spiels für den Amiga gab, dürfte der Titel problemlos Erfolge feiern können. Im Spiel gibt es das übliche Sortiment an Aufzügen, Treppen, Kellergewölben und Korridoren, und natürlich lauert hinter jeder Ecke ein häßlicher Alien, den Du nach Herzenslust zusammenschießen kannst.



Diese Aliens sind jedoch keine hirnlosen Dumpfschädel - sie besitzen künstliche Intelligenz und werden Dich heimsuchen, wenn Du ihre Freunde tötest! An 20 Levels mit vielen schweren Waffen kannst Du Dir die Zähne ausbeißen. Alien Breed 3D könnte ein heißer Titel werden!



Shiny Entertainment

Activision hat einen langfristigen Vertrag mit David Perrys Shiny Entertainment geschlossen, um gemeinsam eine neue Game-Engine für den Saturn, die PlayStation und den Ultra 64 zu entwickeln. Dazu Activision: "Shinys neue state-of-the-art zwei- und dreidimensionale Hybrid-Engine bietet Hochleistungs-Funktionalität, Flexibilität und ausgezeichnetes Gameplay in einer 3D-Umgebung." Ähm, ja genau. Aber wenn wir die bisherigen Erfolge des Herrn Perry berücksichtigen, dürfte eigentlich nicht viel schiefgehen: Seine erste Game-Engine wurde in Spielen wie Smash TV, The Terminator, Das Dschungelbuch und Der König der Löwen verwendet. Außerdem hat sich Activision die Rechte an Shinys Knüller-Spiel Earthworm Jim für das neue Betriebssystem Windows '95 gesichert. Pech für sie: The Mayan Adventure kommt zeitgleich mit dem System in den Handel.



ZHADNOST: THE PEOPLE'S PARTY

- STUDIO 3DO
- 3DO
- SOMMER

Dies ist eine ausgeflippte interaktive Gameshow. Das Besondere ist, daß dieses Game in dem kleinen totalitären Staat Bizernia spielt und sich gnadenlos über die Versuche des postkommunistischen Osteuropas lustig macht, den Kapitalismus anzunehmen. Tatsächlich ist es der Showmaster selbst, der die Revolution in dem Land angeführt hat und nun die eitle Geldgier hoffähig machen soll. Es gibt einige lustige FMV-Szenen, z.B. werden die verschiedenen Mitstreiter, darunter eine kräftige Athletin im Sowjet-Stil, von ehemaligen Mitgliedern der Geheimpolizei in Limousinen gesteckt und in ein Fernsehstudio gebracht.

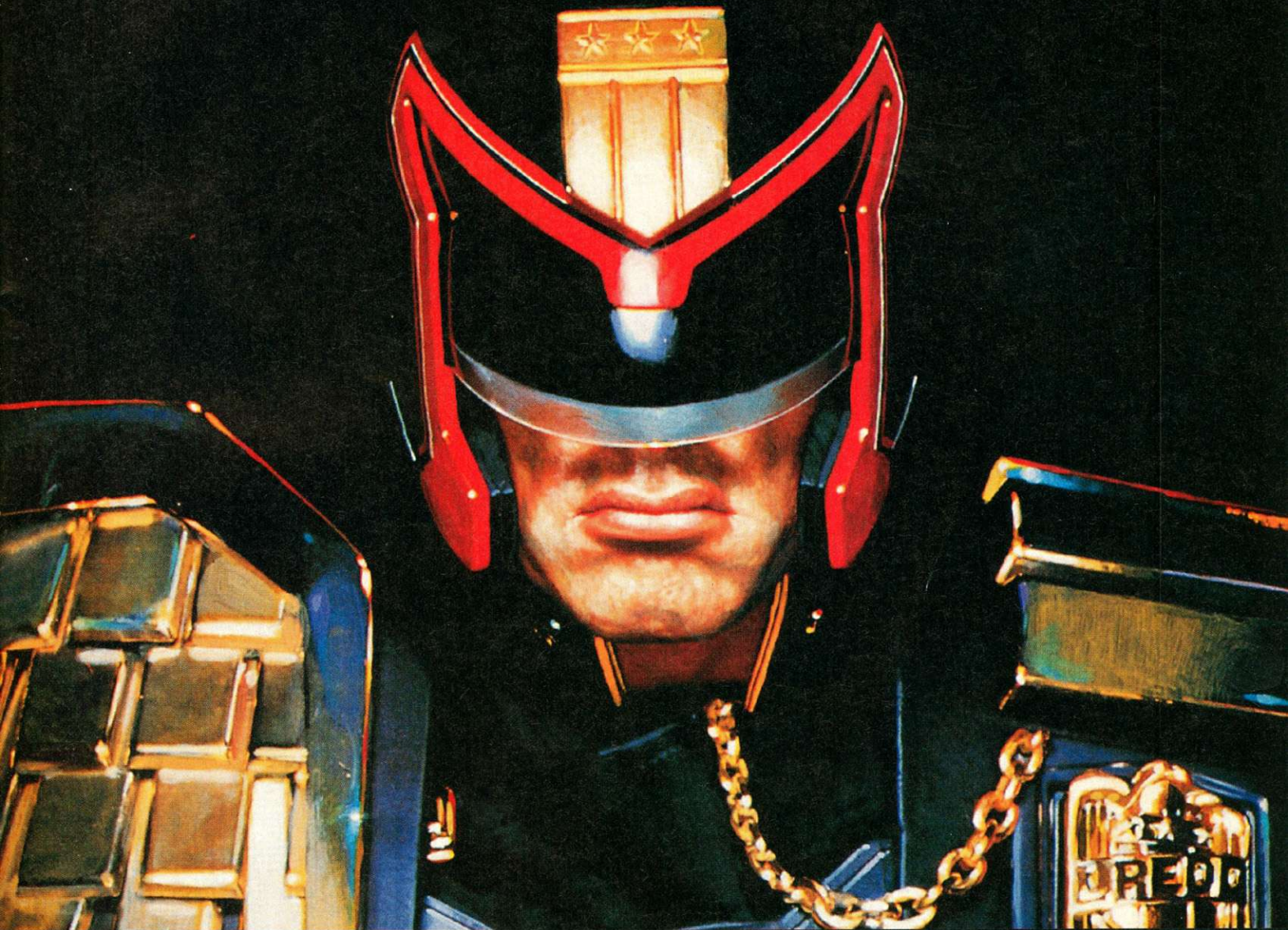


Das Spiel selbst besteht aus über 2.000 verschiedenen Rätselaufgaben und Gedächtnistests. Ein Zwei-Spieler-Wettkampfmodus macht die Sache noch interessanter. Es gibt sogar ein Fragespiel über sowjetische Kultur und Politik. Mit bis zu vier möglichen Spielern wird dieser Titel sicher ein heißer Spaß für alle Genossen.



S T A L L O N E
JUDGE DREDD™

**DAS SUPER-COMIC.
DER KINO-KNALLER.
DAS MEGA ACTION-GAME.**



**NIMM' DAS GESETZ SELBST IN DIE HAND!
GERICHTSTERMIN: JUNI'95**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY

Acclaim®
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Productions N.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the video game.



Mit seiner eigenen Fußballvariante geht UBI Soft ins Rennen. Martin Mirbach hat schon mal mitgespielt...

Action Soccer ist ein Spiel im klassischen Arcade-Stil: Großartige Management-Taktiken sind nicht gefragt, stattdessen gibt's Action satt. Und was will man eigentlich mehr? Man kann zwischen zwei Perspektiven wählen: die standardmäßige 2D-Ansicht vom Spielfeldrand oder eine 3D-Einstellung von links oben - FIFA Soccer läßt grüßen. Die Graphik präsentiert sich mit äußerst bunter Vielfalt und mit teils lustigen Figuren. Auch während des Spielverlaufes bleiben die Konturen stabil, die Bewegungen realistisch (es sei denn man läuft diagonal, aber darüber wollen wir bei unserer Testversion nochmal hinwegsehen!).

Das herausragende Element der englischen Version ist zweifellos der Kommentar. Mit Jonathan Pearce konnte hierfür ein im Königreich sehr populärer Radiosprecher gewonnen werden, dessen eigentümliche Stimmlage und ironische Kommentare für feinste Unterhaltung sorgen. Bleibt zu hoffen, daß die deutsche Ausgabe ähnlich gut versorgt werden wird!

Wählen kann man zwischen 16 verschiedenen Teams - leider allesamt Phantasiemannschaften mit Namen aus Gottes schöner Tierwelt. Zum Glück gibt es aber auch einen Editor, mit dem man sein eigenes Team zurechtchustern kann. Außerdem besitzt das Spiel vier verschiedene Spielarten, vom Einzelmatch bis zum Turnier, von denen drei sogar bis zu acht Spieler unterstützen. Wie's mit den Einzelheiten aussieht und ob Action Soccer ein ernster Konkurrent für FIFA Soccer ist, erfährst Du im nächsten Heft in einem ausführlichen Review.

Wie schon gesagt kann man Action Soccer sowohl im horizontalen Format als auch in einer 3D-Perspektive anschauen. Und wer seinen Fernseher auf die Seite stellt, bekommt garantiert ganz neue Einsichten...



▲ Der Ball ist im Netz, und der Manager der gegnerischen Mannschaft sieht etwas unglücklich aus - scheint, als verwandele er sich gleich in ein Marzipanschwein!

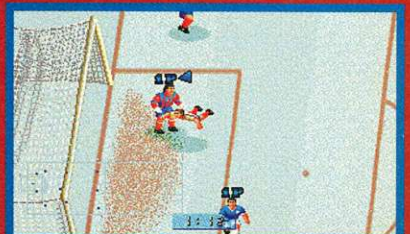


Action

■ UBI Soft ■ PC CD-ROM ■ ca. DM 129,- ■ 1 CD ■ Juni



▼ Dieser Spieler versucht sich an einem Flugkopfball - leider behält in diesem Fall der Torwart die Oberhand.



▲ "Das war wohl nichts, Mann!" Was auf den ersten Blick wie ein sicherer Treffer aussieht, endet mit einer Bauchlandung im Schnee.

Games WATCH

Vogelperspektive

Einen Überblick über das Spielgeschehen bietet die Vogelperspektive. So sieht man ganz genau, wo die Pässe ankommen sollen.



▼ Junge, Junge! Dieser Fallrückzieher versenkt das Leder mit tödlicher Sicherheit im Netz!



▲ Während der Spieler noch im Roger Milla-Stil mit der Eckfahne Samba tanzt, stürmen die ersten Zuschauer schon mal das Spielfeld.



Soccer



▲ Bei dieser Granate ins rechte Eck muß sich der Torwart schon mal richtig lang machen, sonst ist das Ding im Nu versenkt!



▲ Hier hat der Torwart aufgepaßt und die Situation noch mal gerettet.



▲ Schon wieder ein großartiger Einsatz des hyperaktiven Torwarts. Hoffentlich hat der Photograph den Schuß im Kasten!





Der 25. August wird in Insiderkreisen bereits der "furiose Freitag" genannt, denn dieser Tag ist der voraussichtliche Veröffentlichungstermin für die ersten Konsolenkonversionen von Primal Rage. Wir - als alte Joypad-Dinosaurier - haben beschlossen, uns diese prähistorische Prügelei einmal näher anzusehen.

Primal Rage, ursprünglich als T-Rex-Kampfspiel konzipiert, ist eine wilde Dino-Schlacht, die sich in den Spielhallen zu einem der größten Volltreffer des letzten Jahres entwickelt hat (gibt es überhaupt einen größeren Volltreffer, als den, den Dir ein 30 Meter hoher Affe versetzt?). Wir waren echt hochgespannt, als man uns mitteilte, daß das Spiel bereits in Kürze für die Heimkonsolen zur Verfügung stehen sollte und bald danach auch für die neuen Konsolen. Wir mußten es einfach spielen, um herauszufinden, wie gut die Konversion gelungen ist, und wie Du auf den Screenshots dieser Seiten erkennen kannst, schneiden die Versionen für den Mega Drive und den PC ganz hervorragend ab. Wir können Dir zwar keine Bilder von den Game Boy- und Game Gear-Carts zeigen (Time Warner ist damit ziemlich eigen), aber wir versichern Dir, daß diese ebenfalls hervorragend aussehen, ganz besonders die Game Boy-Version - zwar fehlen eine oder zwei Figuren, doch die monochrome Animation ist exzellent.

Die täuschend echten, digitalisierten Dinos aus



▲ Die Version für PC CD-ROM sieht der Automatenversion sehr ähnlich - die exzellenten Kämpfer-Sprites tragen ihr Querelen vor stimmungsvollen Hintergründen aus.



▲ Für den Mega Drive mußten aufgrund seiner begrenzten Farbpalette schon einige Kompromisse geschlossen werden. Trotzdem sehen die Dinos noch immer ziemlich wild aus, oder?



▼ Noch eine Szene vom Mega Drive - die Affenfigur Blizzard ist vom furchtbaren Dinosaurier Vertigo zerlegt worden. Die Viecher haben teilweise gräßlich gute Fatalitiy Moves drauf.



Primal Rage wurden entwickelt, indem man zunächst bewegliche Latex-Modelle der kämpfenden Monster erstellte, diese dann mit der Full Stop-Motion-Technik bearbeitete und sie so zum Leben erweckte. Zum ersten Mal wurde diese Technik, die doch bislang den Filmen vorbehalten war, für ein Videospiel angewandt.

Ebenfalls erstmalig ist es, daß in einem Prügelspiel keine Menschen oder zumindest menschenähnliche Wesen als Hauptfiguren vertreten sind. Zugegeben, es gibt da ein paar kleine Humanoiden, die am Boden herumwuseln und die Kombattanten anbeten, doch dienen sie lediglich als eine Art Power-Up für die Monster, falls deren Gesundheitsanzeige den Entschluß nahelegt, mal wieder einen kleinen Energie-Snack zu sich zu nehmen. Das bedeutet natürlich auch, daß der Spieler für dieses Game viele seiner



Auf der Show

Time Warner hat kürzlich auf der Computermesse ECTS in London seine Erwartungen an dieses Monster-Prügelspiel mit einer speziellen Darbietung direkt neben dem Haupteingang der Ausstellungshalle visualisiert: Diese riesige Affenstatue sollte Gerüchten zufolge furzen, wenn man genügend Geduld hatte, darauf zu warten...



Die Vorgeschichte

Irgendwann in ferner Zukunft stürzt ein gewaltiger Meteorit auf die Erde nieder und vernichtet nahezu alles Leben. Durch dieses Unglück werden aber auch sieben Dino-ähnliche Wesen freigesetzt, die in einer Art Ruhestarre seit Millionen von Jahren eingesperrt waren. Wegen ihrer Größe und ihrer Kraft werden sie von den verbliebenen Menschen als Gottheiten verehrt. Jedes dieser Monster versucht, die Vorherrschaft über diese "neue" Erde zu erlangen. Ring frei...



Kampf der Giganten

1. Talon

Seit Ewigkeiten war Talon der Anführer eines Raubsaurier-Clans auf einer versteckten Insel im Südpazifik. Als der Meteorit die Erde erschütterte, wurde Talons Insel an das Festland gedrückt. Um weiterhin die Sicherheit seiner Frauen und Kinder garantieren zu können, macht er sich auf den Weg, alles zu vernichten, was dem Wohlergehen seines Clans im Wege stehen könnte.

2. Sauron

Sauron ist der Gott des Hungers. Als er durch die Katastrophe aus seinem ewigen Schlaf geweckt wurde, erkannte er schnell, daß er seine Unsterblichkeit nur durch das Fressen von Menschenfleisch erhalten kann. Zwar beteten ihn die Menschen an, doch in seiner Gegenwart lebten sie in Todesangst. Viele Menschen suchten deshalb Schutz bei anderen Herrschern des Planeten. Sauron muß nun diese anderen Herrscher besiegen, um wieder an seine "Götterspeise" gelangen zu können.

3. Blizzard

Blizzard ist eine gutwillige tierische Gottheit. Seit Jahrtausenden lag er eingefroren im Innern eines gewaltigen Gletschers im Himalaja und wurde erst durch die kosmische Katastrophe erlöst. Er lebt hoch in den Bergen und steigt nur bei Bedrohung hinab. Seine Stärken sind seine unglaubliche Körperkraft und die Weisheit, die er sich in unzähligen Jahren erworben hat.

4. Armadon

Über eine Million Jahre lang hat Armadon friedlich in seiner Höhle unterhalb der Erdkruste gelebt. Da er telepathisch mit der Biomasse auf der Erdoberfläche verbunden ist, ging ihm der Meteoriteneinschlag und die anschließenden Herrschaftskämpfe auf dem Planeten mächtig an die Nieren. Er kommt ans Tageslicht, um ein für allemal für Ruhe zu sorgen.

5. Diablo

Diablo ist das Böse in seiner reinsten Form. Von den Schmerzen und Qualen, die die Katastrophe über den Planeten brachte, wurde er aus seinem Flammenverließ tief im Innern der Erde gelockt. Wenn er den Planeten erobert hat, will er ihn mit unsäglichen Foltern überziehen und schließlich die ganze Welt verbrennen und nur die bösesten ihrer Bewohner verschonen.

6. Chaos

Chaos war einst der mächtigste Hexenmeister des ersten Kontinents. Er wollte die gesamte Evolution der Menschheit in seine Gewalt bringen. Auf seiner Suche nach Macht ließ er einen starken Zauberspruch ab, der sich allerdings als Rückschläger erwies und ihn in ein furchtbares Monster verwandelte, das nun seit Jahrmillionen in seinen eigenen Exkrementen dahinsieht. Durch den Meteoriten wird Chaos jedoch befreit. Um seine einstige Macht wiederherzustellen, muß er zuvor alle seine Widersacher besiegen.

7. Vertigo

Vor langer, langer Zeit erschien aus einer anderen Dimension die Zauberin Vertigo. Bei einer großen Zauberschlacht während der mesozoischen Kriege wurde sie durch den Erzmagier Balsa Fas auf den Mond verbannt. Die Katastrophe hat sie jedoch aus ihrem Gefängnis befreit, und jetzt kehrt sie zurück, um den Planeten ein weiteres Mal zu versklaven.



Kampfstrategien noch einmal überdenken sollte. Hier geht es nicht um schnelle Kicks, Killerwürfe und Finishing Moves, sondern um Beißen, Hacken und Schwanzschläge. Du mußt kämpfen wie ein Tier, nicht wie ein begnadeter Kampfsportler.

Man hat sich bei den Heimversionen bemüht, möglichst alle Moves aus dem Spielhallen-Original zu übernehmen, darunter Armadons "Tiefbiß", Diablos Feuerkugeln und Vertigos Giftspritze. Man hat uns sogar versichert, daß Cheats integriert wurden, mit denen Du Volleyball und Bowling spielen kannst. Die Sounds und die Grafiken stammen aus der verbesserten Version des Automaten, der ja über ein deutlich flüssigeres Gameplay und zusätzliche Finishing Moves verfügte. Natürlich muß man von Format zu Format Einschränkungen machen, Du wirst also, abhängig davon, welchen Konsolentyp Du besitzt, Kompromisse schließen müssen. Wie erwähnt hat die Game Boy-Version z.B. nicht alle Figuren des Automaten übernommen. Aber das ist nur ein geringer Preis, den man für das scharfe Gameplay zahlen muß, meinst Du nicht auch?!

Wir hoffen stark, daß wir Dir im nächsten Ausgabe noch weitere Bilder dieser Saurier-Orgie auf verschiedenen Formaten zeigen können. Sobald wir weitere Informationen erhalten, werden wir sie augenblicklich an Dich weiterreichen. Games World bleibt dran!

▼ Sauron gewinnt durch einen Nackenbiß die Oberhand. Mit dieser Technik kann er seine Gegner übrigens auch zu Tode schütteln.



▲ Talon und Vertigo zanken sich auf der PC CD-ROM-Version. Beide verfügen über einzigartige Beiß- und Schwanzschlag-techniken, dazu kommen noch weitere Spezialtechniken.



▲ Zack! Der wilde Affe Blizzard zeigt seinem Gegner einen eindrucksvollen Finishing Move.



Der Furz-Faktor

Es scheint, daß Gase in futuristischen Beat-em-Ups eine große Rolle spielen. Time Warner feierte den Special-Furz-Move seines windigen Riesenaffen Chaos mit einer großen Action-Darstellung. Das ist das zweite Mal in den letzten Monaten, daß uns diese Geschmacklosigkeit in einem Top-Videospiel untergekommen ist. Das andere Mal war in Samurai Shodown, wo Earthquake den ahnungslosen Angreifer fröhlich anpökt. Frischer Wind im Genre? Wenn Du noch weitere klassische Spielfürze kennst, dann schreibe sie auf eine Dose Bohnen und schicke sie an die übliche Games World-Adresse.

▼ Die langhalsige Vertigo bereitet sich auf den Kampf mit Chaos, dem Affen, auf dem Mega Drive vor. Da werden die Knochen knacken!



Die Schlacht beginnt

Primal Rage wird in zwei Verkaufswellen erscheinen. Die erste wendet sich an die "alte Garde" der Heimkonsolen, die zweite zielt auf die neuen Superkonsolen ab.

Format	Kapazität	Erhältlich
Mega Drive	24MBit	25. August
SNES	24MBit	25. August
Game Gear	4MBit	25. August
Game Boy	2MBit	25. August
Saturn	-	14. November
PlayStation	-	14. November
32X CD	-	14. November
3DO	-	14. November
Jaguar	-	14. November
PC CD-ROM	-	Noch keine Einzelheiten bekannt.



▼ Dir stehen sieben vorzeitliche Kämpfer zur Auswahl.



Saturn

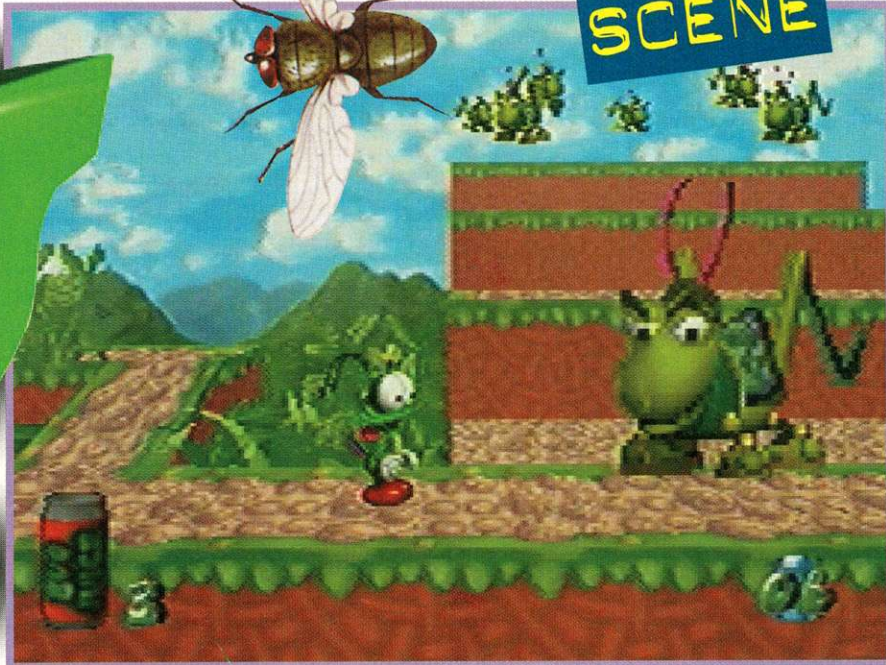
Ein neuer Held für den Saturn schickt sich an, die Spielbühne zu betreten. Anlaß genug, einen kurzen Rückblick auf seine Vorgänger zu werfen! Clockwork Knight? Zu schwach und übertrieben pathetisch. Panzer? Ein cooles Spiel, aber nicht aus dem Holz, aus dem Hits geschnitzt werden. Eine Daytona Hornet? Woll'n doch mal auf dem Teppich bleiben! Wie sieht's also mit diesem neuen Bug aus? Hmmm, ja, ich glaube, der könnt's schaffen! Games World berichtet.

Sega Saturn ca. DM 139,- 1 CD Oktober

Preview Pics

Sega möchte betont wissen, daß es sich bei den hier abgebildeten Screenshots um Aufnahmen aus einer frühen Preview-Version von Bug handelt. Bis das Spiel in den Handel kommt, werden noch einige Veränderungen vorgenommen werden, darunter auch ein zusätzlicher Bildschirm-Score. Darüberhinaus arbeiten Sprecher zur Zeit fleißig im Studio an den vielen witzigen Dialogen, die noch ins Spiel integriert werden sollen.

Screen SCENE



▲ Eine Staffel Killerbienen hat den armen Bug in einen Hinterhalt gelockt. Bevor sie allerdings auf dem Bildschirm auftauchen, kündigen sie sich durch ein bedrohliches Summen an.

Was fällt Dir zum Thema Plattformspele ein (d.h. wenn Du nicht schon bei der bloßen Erwähnung dieses Begriffs in Tiefschlaf fällst)? Langweilige Massenware nach Schema "F", wobei die Hauptfigur mit jedem neuen Spiel in leicht veränderter Form wieder auftaucht, doch die Grundkonzepte und -themen sind immer dieselben. Wasserlevels, Schneeelevels, die gefürchteten Achterbahnlevels - selbst die innovativsten unter den Plattformern kommen nicht ohne diese immergleichen Ingredienzien aus. Nehmen wir doch mal Donkey Kong Country: Für die Grafiken würde man ohne zu zögern seinen linken Fuß hergeben, doch dienen sie lediglich dazu, die alteingesessene Genre-Formel zu kaschieren. Wir wollen endlich etwas Neues, und wir wollen es JETZT!

Doch irgendwo in einem fernen, fremden Land ist unser Bitten und Beten auf offene Ohren gestoßen. Dort wurde ein wahrer Spiele-Hammer produziert, der den Plattformmarkt gehörig aufmischen und den Weg für weitere Spiele seiner Art ebnen soll. Er soll beweisen, daß das Genre eine Zukunft hat, soll ihm nach langanhaltender Agonie wieder Leben, Spannung, Enthusiasmus einhauchen. Kurz: Plattformer sollen wieder Spaß machen! Und der Name dieses Hammers? - Bug!

Jemandem, der noch nie mit Videospiele in Berührung gekommen ist, das Konzept von Bug zu beschreiben, ist ein unmögliches Unterfangen. Das einzige, was man erntet, sind diese seltsamen Blicke, wie man sie auch aus Kneipen kennt. Nämlich dann, wenn man nackt und mit aufblasbaren Schwimmflügeln hereinspaziert, mit hoher,

enn Du die Levels sorgfältig erforschst, wirst Du bestimmt über einige dieser kleinen Schmankekl stolpern, mit deren Hilfe Du Dein Leben deutlich angenehmer gestalten kannst.



Kristall
Kein Plattformer wäre vollständig ohne einen unermeßlichen Reichtum an Schätzen, die Du einsammeln kannst. In Bug sind Kristalle die übliche Landeswährung, und diese sind gleich säckeweise in den Levels verstreut. Du erhältst dafür Bonuspunkte.



Käfersaft
Dies ist ein unglaublich nahrhaftes Getränk, das selbst die Körperteile noch erfrischt, die andere Flüssigkeiten nicht mehr erreichen können. Ein Schluck von diesem Saft bringt verlorene Energie zurück und macht Dich wieder fit für den Insektenalltag.



Zap-Kappe
Mit dieser praktischen Waffe hast Du endlich ein wirksames Abwehrmittel gegen stechende Bienen und Wespen. Mit Genugtuung kannst Du zuschauen, wie sich die Biester vor Deinen Augen in ein Häuflein Asche verwandeln. Aber setze die Waffe sparsam ein!



Spuckmasse
Vergiß Deine guten Manieren und schnappe Dir diesen häßlichen Klumpen als Spuckvorrat. Damit kannst Du die Angriffe mißmutiger Feindinsekten prima abwehren. Die Spuckmasse gibt es in vier verschiedenen Geschmacksrichtungen, jede davon mit besonderen Eigenarten.
Probier's mal:
■ Einzelfeuer
■ Doppelfeuer
■ Schnellefeuer
■ Sperrfeuer



▲ Das Gute an diesem Spiel ist, daß Du in der Regel weißt, wann ein Feind sich nähert, denn Du kannst ihn im Hintergrund erkennen.



▲ Der Kerl sieht ziemlich verbissen aus. Paß auf, daß er Dir nicht die Fühler abknabbert!



BUG!

aber kräftiger Stimme "Er gehört zu mir" intoniert, während man gleichzeitig bemüht ist, mit seinem Hinterteil ein Halbes zu bestellen - es ist einfach verdammt schwierig! "Paß auf, was passiert ist folgendes: Du läufst... oder bewegst Dich zumindest irgendwie in den Level hinein. Alles ist irgendwie so in 3D und äh... scrollt dann auch so um Dich rum!" In der Regel empfiehlt es sich, den Erklärungsversuch schnellstens abzubrechen und betreffender Person stattdessen eine Handvoll Screenshots unter die Nase zu halten und ihr die weitere Gesprächsführung anheimzustellen.

Sicher ist, daß der Sega Saturn dringend eines spektakulären Games bedarf, um die ständige Bedrohung durch die Sony PlayStation abzuwehren, und Bug ist genau der richtige Turbo-Titel, um der bisherige Palette der Rennsimulationen und Polygon-Prügeleien einen neuen Spieltyp hinzuzufügen.

Das Game besteht aus sechs extravaganten Welten, darunter Wälder, Wüsten, noch mehr Wälder, Wasser (umpf!), Schnee (stöhn!) und zuguterletzt eine höllische Feuerwelt. Jede der Welten besteht aus drei Levels, an deren Ende jeweils ein großer, komplett gerenderter Mega-Wächter lauert. Dazu kommt noch das obligatorische Sortiment an Bonusrunden. Doch wie altbekannt dieses Grundkonzept auch klingen mag, so etwas wie dieses Spiel haben wir noch nicht gesehen!

Du steuerst Bug, ein gnadenlos niedliches, grünes Insekt mit Glubschaugen und einem herzerwärmenden Grinsen - mit anderen Worten: der ideale

Plattformheld. Rein biologisch betrachtet läßt er sich

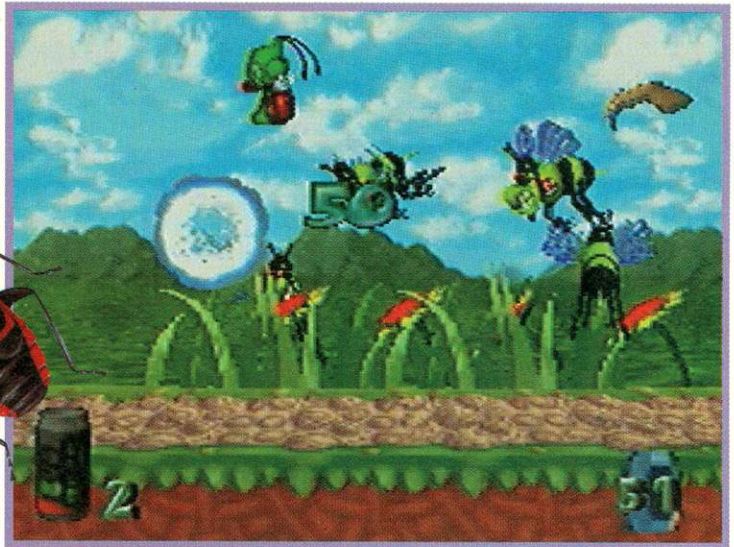
eigentlich keiner spezifischen Insektenfamilie zuordnen, aber wenn man mich dafür bezahlte, würde ich ihn am ehesten mit einem Moskito vergleichen, dem die sadistischen Nachbarskinder die Flügel ausgerissen haben.

Bugs Abenteuer hat jedoch einen traurigen Hintergrund: Seine Freunde werden von einer übellaunigen Spinnenkönigin mit dem appetitlichen Namen Cadavera gefangengehalten. Eine selbstgefällige Arachnoide wird man auf unserem Erdenrund wohl kaum aufspüren können - ständig hockt sie vor dem Spiegel und macht sich zurecht. Ein Wunder, daß sie überhaupt noch Zeit für ihren Job als Tyrannin hat!

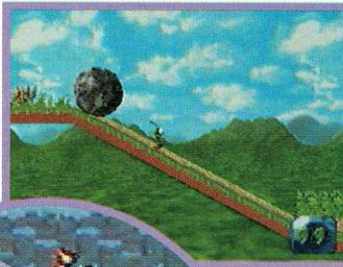
Deine Aufgabe ist es, ihr Königreich mal gehörig aufzumischen und ihr selbst ein langsames und qualvolles Ende zu bereiten, indem Du ihr mit einer Kombizange jedes Bein einzeln ausreißt...

okay, stimmt nicht so ganz. Vielmehr muß Du versuchen, sie aufzuhalten, bevor sie Deine Kumpels in einem Küchenmixer auf Touren bringt und sie anschließend mit einem vergoldeten Trinkhalm aufschlabbert.

Jeder der 18 Levels steckt voll fantasiereicher Geheimnisse und Überraschungen, die es zu entdecken gilt. Bedenkt man, wie riesenhaft das gesamte Spielgebiet ist, dann wirst Du sicherlich Jahrhunderte benötigen, bis Du Dich hier durchgeackert und alles gesehen hast, was es zu sehen gibt.



▲ Immer mehr Bienen bevölkern den Bildschirm. Aber ein paar wohlgezielte Sprünge zur rechten Zeit und ein herzhafter Stich dürften dem Spuk ein jähes Ende bereiten.



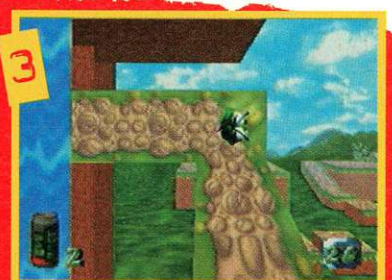
▼ In einer Luftblase steigt Bug gen Himmel. Toll, wie der Vergrößerungseffekt der Blasenhülle umgesetzt wurde!

▼ Ein ganzer Konvoi von Krabbeltieren marschiert auf unseren Bug zu. Sie haben's wohl ernsthaft auf ihn abgesehen?!



Spiderman

Als waschechtes Vollinsekt besitzt unser Held natürlich auch die Fähigkeit, Wände emporzuklettern. Dies wiederum bietet dem Saturn die ideale Möglichkeit, seine vielfältigen Talente im Bereich des Scalings unter Beweis zu stellen.



▼ Bug hat eine völlig verrückte Perspektive - es geht vorwärts, rückwärts und über den ganzen Ort des Geschehens hinweg, während sich der Held durch den Level arbeitet. Ja, Leute, dies ist der erste echte 3D-Plattformer.



▲ Bug wird von einem der wilden Kötter verdeckt. Schon komisch, mit welchen Mitteln gewisse Typen auf sich aufmerksam zu machen versuchen.



▲ Diese Hunderfüßler bringen sich eher selber um, als daß sie Dich vorbeilassen. Hier bewerfen sie Dich mit ihren Körperteilen.



▲ In den Levels gibt es viele Schilder und Zeichen, die für gewöhnlich einen klugen Spruch enthalten, oder, wie in diesem Fall, das Offensichtliche zum Ausdruck bringen.



▲ Bug in höchster Bedrängnis. Wenn Du hier heil herauskommen willst, bedarf es schon einiger ernsthafter Sticheleien.



▲ Nichts wie weg hier! Dieser Ort steckt voller hinterlistiger Gefahren. Laufe wie der Teufel, sonst haben wir einen Märtyrer mehr auf der Liste.

In Bug gibt es sechs große Welten, die aus vielen exotischen Gegenden bestehen. Hier kannst Du Dir schon mal einen kurzen Überblick verschaffen:

Lebensräume für Kerbtiere



Level 1 – Insectia

Ein schlichter Marsch durch grüne Wiesen. Dieser erste Level ist eigentlich problemlos zu meistern.



Level 2 – Reptilia

Dieser Level spielt in einer Sandwüste und beherbergt viele Cowboy-mäßige Gefahren und teuflische Fallen.



Level 3 – Splotto

Hier geht's runter ans Wasser. Die Uferregion wird bevölkert von Maschinengewehr-Schnecken, gefährlichen Libellen und sonstigen Teichbewohnern.



Level 4 – Quaria

Kein Plattformer ohne einen zünftigen Unterwasserlevel! Bugs größte Sorge gilt hier den Krabben, Piranhas und Austern.



Level 5 – Bug Bur-r-bs

In dieser verschneiten Winterwelt mußt Du Dich vorsichtig auf den vereisten Plattformen bewegen. Am Ende erwartet Dich ein großer Yeti.



Level 6 – Arachnia

Der Name deutet es schon an: Dies ist die letzte der Welten, in der Du gegen die böse Spinnenkönigin kämpfen mußt. Könnte ziemlich heiß werden!

BUG!

Die Schnecke

Dieser riesige, schleimige Gastropode taucht am Ende der ersten Welt auf und sieht anfangs noch recht harmlos aus, wenn er in der Ferne herumkriecht. Doch wenn Du Dich ihm näherst, wird er wild. Die Schnecke verkriecht sich in ihr Haus und taucht, verkleidet als Wyatt Earp, blitzschnell wieder hervor, um Dir mit ihrem Colt die Hölle heißzumachen.

Das Sumpfmonster

Dieser gewaltige Kerl taucht unvermittelt aus dem Sand auf und bewirft Dich mit Felsbrocken. Gelegentlich legt er eine kurze Verschnaufpause ein und rollt fürchterlich mit seinen Augen, bevor der ganze Tanz dann wieder von vorne beginnt. Hoffentlich hast Du in seiner Nähe immer einen stabilen Regenschirm zur Hand!

Als erstes wird Dir in diesem Spiel sicherlich auffallen, wie einmalig exzentrisch Deine Gegnerschaft ist. Seit Donkey Kong Country habe ich nicht mehr solch eine amüsante Horde von Übeltätern gesehen. Ein Beispiel: Im ersten Level gerätselst Du in einen Hinterhalt. Eine Bande von Grashüpfern springt aus dem Hintergrund hervor und scheint direkt auf den ahnungslosen Spieler zuhoppeln zu wollen. Dann sind da noch die Killerbienen, die unter schaurigem Brummen aus dem Vordergrund auf ihr Opfer einstürmen, und nicht zu vergessen die sadistischen Schnecken im dritten Level, die sich in ihr Gehäuse zurückziehen, wenn Du ihnen zu nahe kommst, doch nur, um sich in ein riesiges Maschinengewehr zu verwandeln, das Dich anschließend hinterrücks durchsiebt.

Die gewaltigen Levels lassen sich auf verschiedenen Routen durchstreifen, und zu bestimmten Abschnitten erhältst Du nur Zugang, wenn Du zuvor eine kleine

Rätselaufgabe gelöst hast, z.B. durch Betätigen des korrekten Schalters, um Türen zu öffnen oder um Hindernisse abzusenkten. Das gigantische, verschlungene Netz von Pfaden, Stegen und Felsvorsprüngen, aus dem die Levels bestehen, ist ein ziemlich ungewohntes Arrangement. Nur erfahrene Pfadfinder werden hier einen kühlen Kopf bewahren können. Dazu kommen noch die vielen schwebenden Plattformen, die Dich in alle möglichen Himmelsrichtungen befördern können.

Zwar sind die Pfade allesamt besorgniserregend schmal, doch höhenhängstliche Klaustrophobiker mögen besänftigt sein: Die Wege sind so angelegt, daß Bug nicht über die moosbewachsenen Wegränder hinabstürzen kann. Übrigens lohnt es sich, Ausschau nach Lücken im Moos zu halten, denn wenn man an diesen Stellen den Weg verläßt, gelangt man mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einem verborgenen Schatz, der auf andere Weise nicht erreichbar wäre.

Unserem Helden steht eine breite Palette an Fertigkeiten zur Verfügung, deren er sich nach Auffinden bestimmter Icons bedienen kann. Du kannst Dich aber zur Not auch auf



▲ Diese Filmklappen künden den Beginn eines neuen Levels an.

▼ **Willkommen in der Wasserwelt!** So eine Welt gehört in wirklich jeden Plattformer.



seine Standardattacke verlassen, dabei hüpfte Bug auf seine Gegner und sticht sie. Weitere Fähigkeiten eröffnen sich ihm in Verbindung mit verschiedensten Objekten, die über die Levels verstreut sind, z.B. Luftblasen, seltsame Wesen, Pilze und Katapulte.

Ein Anreiz, sich bei der Durchforstung eines Levels etwas Zeit zu lassen, sind die Goldmünzen. Wenn Du über eine dieser Münzen stolperst und sie zu einem speziellen Verkaufsautomaten, der an anderer Stelle im Level plaziert ist, bringst, gelangst Du in eine besondere Bonusrunde, wo Du Dir Unmengen von Extrapunkten dazuverdienen kannst.

Bug hat das Zeug dazu, sich zum neuen Vorzeige-Game von Sega of America zu mausern, wenn es in der zweiten Jahreshälfte in den Handel kommt - übrigens zeitgleich mit dem US Saturn. Die Programmierer haben

sich vorgenommen, ein Spiel zu entwickeln, das tempogeladener, ideenreicher und hervorragender spielbar zugleich ist, und sich dabei in vielerlei Hinsicht auch noch als originell qualifizieren kann. Daß sie dieses Ziel erreicht haben, steht meiner Meinung nach außer Zweifel. Und sollte ich demnächst auf die ein oder andere Weise die endgültige Version in die Finger kriegen, werde ich noch im selben Atemzug um eine dreimonatige Beurlaubung bitten...



Freund oder Feind?

Bug steckt voller verrückter und wundersamer Gegner, von denen jeder über eine eigene, lustige Angriffstechnik verfügt. Hier einige Deiner interessantesten Widersacher:



Ameise
Vor diesen Viechern solltest Du Dich in acht nehmen, denn sie sind verdammt schnell auf den Beinen und können Dir schmerzhaft Verletzungen zufügen.



Käfer
Diese Standardgegner wuseln über den Erdboden und stürzen sich auf Dich, wenn Du sie zu nahe herankommen läßt.



Biene
Die Bienen sind ziemlich üble Gesellen. Sie rauschen in den Bildschirm hinein und können beachtlich zustechen.



Krabbe
Glücklicherweise triffst Du die Krabben nur im dritten Level. Sie hoppeln auf Dich zu und versuchen, Dich zu Hackfleisch zu verarbeiten.



Mistkäfer
Diese kleinen Krabbler rollen Kotbällchen durch die Landschaft und werfen sie bei Bedarf in Deine Richtung.



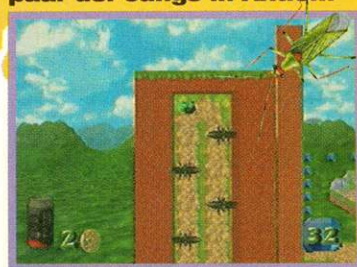
Feuerameise
Sie tauchen im letzten Level auf und sind äußerst unangenehme Gegner, denn sie werden Dir kräftig Feuer unter dem Hintern machen.



Frosch
Eigentlich lustige Gesellen, aber wenn sie gleich scharenweise über Dich herfallen - was bisweilen vorkommen kann -, hast Du wenig zu lachen.

Dicke Brocken

Bug ist nicht nur der beste Plattformer seit langer Zeit, sondern enthält auch die verrücktesten und die am schönsten gezeichneten und animierten Bosse, die jemals in einem Spiel dieses Genres zu sehen waren. Hier siehst Du ein paar der Jungs in Aktion!



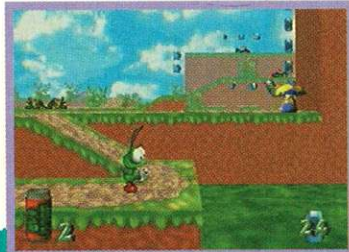
▼ Ein Hornissengeschwader greift an! Ihre elektrischen Stacheln können tödlich sein, also nimm Dich in acht! Wir wollen doch keinen gewischt kriegen, oder?!



▼ Im Hintergrund lauern weitere Gefahren auf unseren Bug. In diesem Spiel hast Du keine Zeit, um zu verschlafen. Du mußt ständig und mit voller Konzentration bei der Sache sein.



▲ Einige Wesen haben wirklich komische Todessequenzen drauf. Sieh Dir nur mal diese Ameise an! Nicht gerade alltäglich, würde ich sagen.



Generalameisen
Dies sind ziemlich unerfreuliche Zeitgenossen. Sie laufen alle herum wie ausgeflippte Napoleons und sind sehr hartnäckige Gegner.



Hoppers
Die Jungs sind nicht gerade gefährlich, aber Du hast Deine liebe Mühe, wenn Du versuchst auf sie draufzuspringen. Sie sind nämlich ständig in Bewegung.



MG-Schnecke
Die Schnecken im dritten Level sind reichlich abgedreht. Wenn Du ihnen zu nahe kommst, verwandeln sie sich in ein Maschinengewehr und nehmen Dich unter Feuer.



Auster
In diesen gnadenlosen Muscheln wirst Du wohl kaum eine Perle finden. Wenn Du ihnen den Rücken zuehrt, wirst Du einen stechenden Schmerz im Allerwertesten verspüren.



Schlange
Die Möchtegern-Clint Eastwoods in ihren Ponchos bleiben cool und regungslos... bis Du ihnen zu nahe kommst. Dann greifen sie Dich auf spektakuläre Weise an.

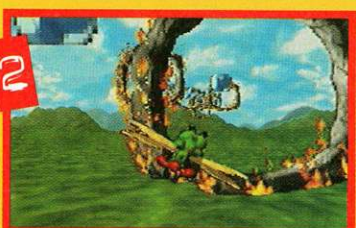
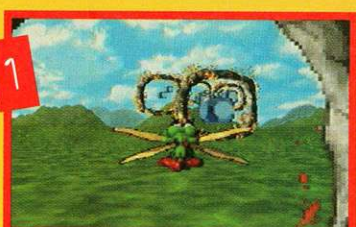


Hornissen
Die Hornissen sind schlimme und unerbittliche Gegner. Sie jagen auf Dich zu und rüsten Dich mit ihren Hochspannungsstacheln.

BUG!

Dankbare Bonuszonen

In Bug gibt es zwei Arten von Bonusrunden. Und so kannst Du sie finden ...

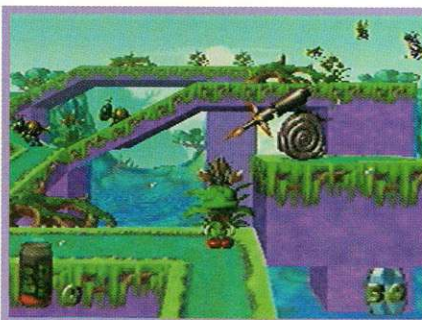
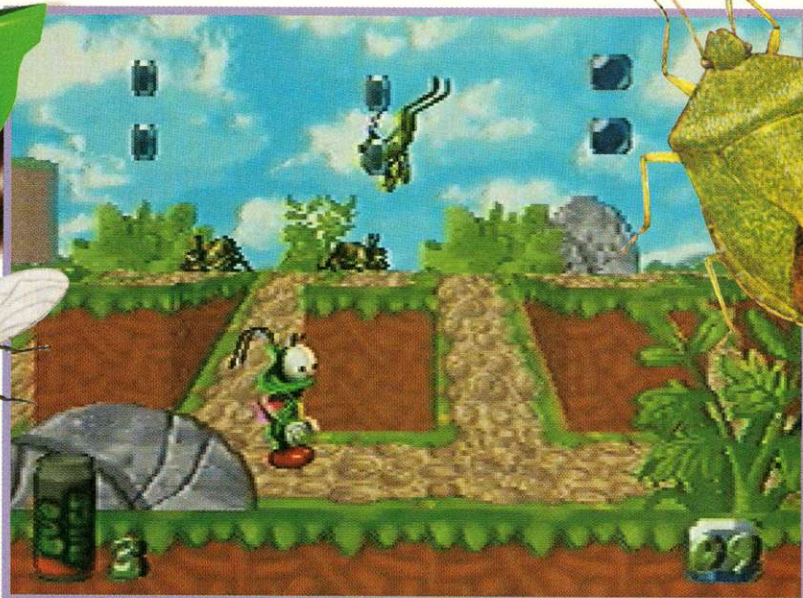


Kristall-Bonuszone

Suche im Level nach einer Goldmünze und stecke sie in einen speziellen Automaten. Hey, und schon bist Du in der Bonusrunde! Diese Bonusrunde ist ein Trip durch ein 3D-Labyrinth, in dem Du Kristalle sammelst. Du mußt Dich jedoch beeilen, denn unter Deinen Füßen löst sich der Erdboden langsam auf. Wenn Du diese Zone beendet hast, geht's wieder zurück in den Level an den Punkt, wo Du aufgehört hast.

3D-Flugzone

In diesen atemberaubenden 3D-Bonuslevel gelangst Du, wenn Du in den normalen Levels mindestens 100 Kristalle eingesammelt hast. Dann mußt Du noch die Wächter der Welt bezwingen und wirst anschließend von einer Libelle in eine Bonusrunde im Panzer Dragoon-Stil gebracht. Hier mußt Du durch die Ringe fliegen und Kristalle einsammeln, bis Du seitlich aneckst und so die Runde beendet ist. Oder fliege einfach durch die Tunnel hindurch... wenn Du kannst!



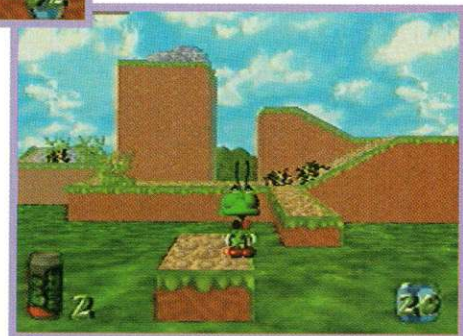
▼ An der Wegekreuzung steht Bug vor einem Dilemma. Welche Route soll er einschlagen?



▼ Heißa, Bug hat einen guten Tag erwischt und stolpert über einige versteckte Kristalle.



▼ Eine Generalameise versperrt den Weg. Behalte ihr Hinterteil im Auge und greife im rechten Augenblick an.



▼ Mit einem besonderen Icon steigt Bug in die Lüfte empor. Aber paß auf, wo Du hinfliegst!



▼ Ein Unglück kommt selten allein. Unser armer Insektenheld steht ständig vor neuen Problemen.



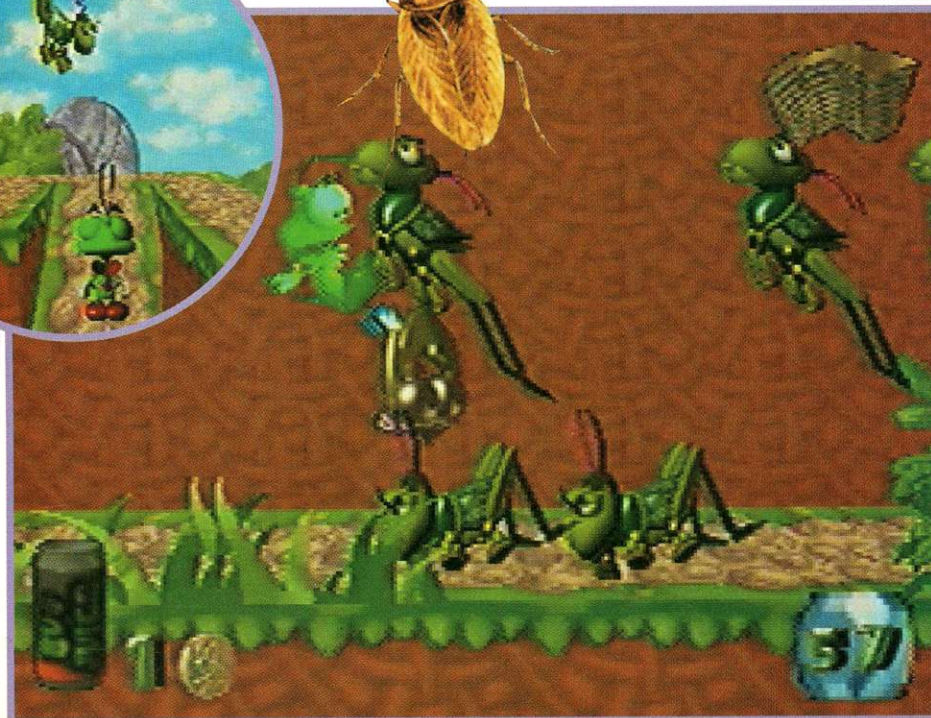
▼ Bug findet hinter einem geschickt platzierten Felsbrocken einen Schalter, mit dem er die lästigen Stangen loswerden kann.



▼ Bug steht wieder mal im Mittelpunkt des feindlichen Interesses. Die Insekten greifen aus allen Himmelsrichtungen an. Am besten, Du haust einfach ab... nichts wie weg hier!



▼ Killerheuschrecken greifen an! Die dummen Kerle springen völlig plan- und orientierungslos in der Gegend herum. Schnapp sie Dir!



Insektische Interaktion

Um bestimmte Teile der Levels absolvieren zu können muß Bug verschiedene Objekte benutzen. Hier ein paar Beispiele für das perfekte Miteinander zwischen Bug und der Natur:

Luftblasen

Im Innern einer Luftblase kannst Du Dich sanft zu höheren Plattformen oder versteckten Bereichen tragen lassen.



Pilze

Springe auf den Pilz, und er wird Dich zu höhergelegenen Plattformen hinaufkatapultieren.



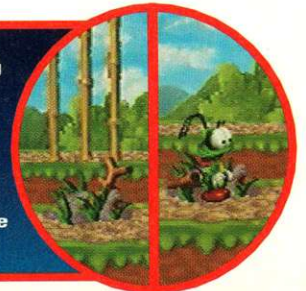
Katapulte

Ein großer Abgrund hindert Dein Weiter-kommen? Null problemo, gehe zu einem Katapult und lasse Dich über unbegehbare Bereiche hinüberschleudern.



Schalter

Wenn Dein Weg versperrt ist, suche in der Nähe nach einem Schalter. Betätige den Schalter, und alle Hindernisse sind im Nu verschwunden.





Der Sommer naht und damit auch die Zeit der großen Tennisturniere unter freiem Himmel. Wir von Games World waren schon immer ganz scharf auf Champagner und Erdbeeren mit Sahne...

PETE SAM

Nach dem enormen Erfolg des Tennis-Games Pete Sampras Tennis war es für Codemasters keine Frage, ein Nachfolgespiel zu produzieren - und hier ist es! Aber was ist neu am "nagelneuen" Pete Sampras '96... außer Petes Haarschnitt?

Sämtliche Grafiken sind überarbeitet und verbessert worden - mit neuen Animationen und deutlich größerer Detailfülle bei den Plätzen und beim Publikum. Durch bestimmte Knopfkombinationen lassen sich spezielle Sequenzen abrufen, z.B. Geplänkel mit dem Schiedsrichter, das Fortschleudern des Schlägers oder Siegesgesten. Außerdem gibt's noch neue Schmetter- und Slice-Techniken. Die Sounds wurden entscheidend verbessert. Exzellente Sprach-samples des Schiedsrichters sowie Zwischenrufe aus dem Publikum sorgen für eine perfekte Tennisatmosphäre. Was das eigentliche Gameplay anbelangt, so hat sich da nichts Wesentliches getan, was aber nicht weiter schlimm ist, denn der Originaltitel spielte sich ohnehin schon hervorragend.

Was dieses Spiel aber von anderen Tennissimulationen abhebt sind die Optionen, die die Programmierer integriert haben. Während des Spiels kannst Du jederzeit die Pause anstellen, um den Kamerawinkel zu verändern und das Geschehen aus einer anderen Richtung zu beobachten. Oder Du schaust Dir die letzten Ballwechsel in der Wiederholung an, als Zeitlupe oder im Originaltempo. Auch statistische Angaben zu jedem Spieler lassen sich während der Pause aufrufen. Diese kleinen Extras sind das eigentliche Sahnehäubchen des Spiels.

Es sieht so aus, als hätte Codemasters den Sommerhit '95 schon in der Tasche, aber warum heißt das Game überhaupt Pete Sampras '96?



▼ Wie im echten Tennis hast Du zwei Aufschlag-Versuche. Wenn der erste nicht im Feld landet oder das Netz berührt, heißt es: Second Service.

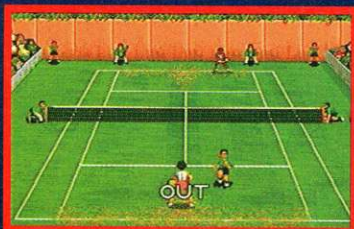
▼ "Das ist doch nicht dein Ernst, Mann! Der Ball war klar auf der Linie...ich hab' doch den Staub gesehen. Bist du blind?!!" Ja, hier kannst Du im schönsten McEnroe-Stil mit dem Schiedsrichter schwatzen und sogar vor Wut den Schläger auf den Boden werfen!



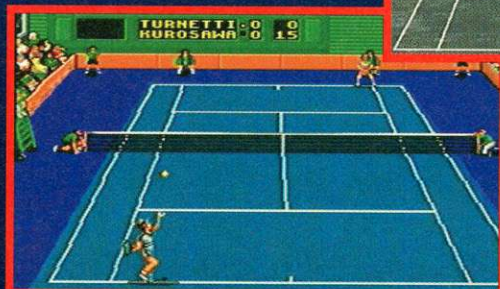
▼ Neu ist, daß Du wichtige Punkterfolge jetzt auch zünftig feiern kannst. Die Spielerin unten tanzt vor Freude.



▼ Um schwierige Bälle noch zu erreichen kannst Du auch Hechtsprünge à la Boris Becker ausführen. Bei diesem Platz könnte es jedoch einige aufgeschürfte Knie geben!



▼ Auch Hallenspiele auf einem blauen Kunststoffplatz sind möglich.



PRAS ! 96

Starke Typen

Der Spieler Nummer Eins der Welt - sowohl in der Realität als auch im Spiel - ist natürlich Pete Sampras. Aber sieben weitere Cracks versuchen, ihm den Rang streitig zu machen. Einige von ihnen können verdammt gut mit der "Kelle" umgehen, während andere nicht einmal gegen einen blinden Hund eine Chance hätten!

1. Pete Sampras
Land: USA
Geburtstag: 12/8/71.
Rang: Die Nummer 1 der Weltrangliste - er ist der Champion.

2. Esperanza Delgado
Land: Spanien
Geburtstag: 25/10/73
Rang: 7

3. Wanda Tucker
Land: USA
Geburtstag: 5/7/77
Rang: 6

4. Minori Kurosawa
Land: Japan
Geburtstag: 3/7/73
Rang: 4

5. Marie Guyonnot
Land: Frankreich
Geburtstag: 1/1/73
Rang: 3

6. Dino Turnetti
Land: Italien
Geburtstag: 3/1/71
Rang: 5

7. Sam Nimitz
Land: Deutschland
Geburtstag: 23/1/66
Rang: 2

8. Richard Potter
Land: Großbritannien
Geburtstag: 16/11/74
Rang: 8

▼ Hat jemand Bock auf Tennis? Mit Codemasters J-Card können bis zu vier Spieler ohne zusätzlichen Joystick-Adapter teilnehmen. Ideal für aufregende Doppelspiele!



CHALLENGE MATCH GRASS COURT



▲ Du kannst auch männliche und weibliche Spieler gegeneinander antreten lassen. So was hat's ja schon mal gegeben: Billie-Jean King hat gegen einen Typen gespielt, der behauptete, Damen könnten kein Tennis spielen. Sie hat ihn geschlagen...



CHALLENGE MATCH GRASS COURT



▲ Je mehr, desto besser! Pete kann sich sogar mit gleich drei jungen Damen auf dem Platz amüsieren. Der hat's gut!



▲ Hoppla, schon wieder einen ersten Aufschlag vergeigt. Beim zweiten Mal solltest Du auf Nummer sicher gehen.



▼ Während Du an Deinem isotonischen Cocktail nippst, kannst Du Dir die besten Ballwechsel noch einmal in Zeitlupe ansehen.



▲ Spannende Action beim Doppel auf dem braunen Sandplatz. Die Bälle sind hier langsamer, wodurch mehr Taktik ins Spiel kommt.



“ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

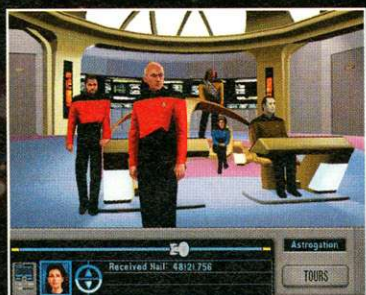
Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und *übernehmen Sie das Kommando!*

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity”™



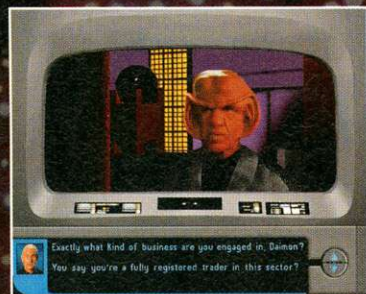
Mit den Original-
stimmen aus der
amerikanischen
TV-Serie



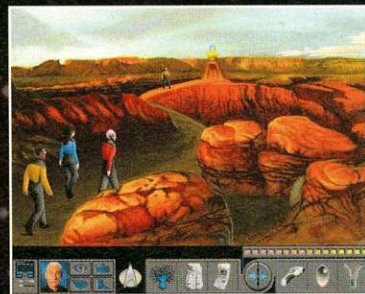
Die Spannung auf der Brücke steigt: Alarmstufe Rot steht direkt bevor.



Stellen Sie einen Außentrupp zusammen, und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunterbeamen, und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten, der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.



Erhältlich für
IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past™" für Super NES®.



Schon wieder ein Eishockeyspiel, wie?! Martin Wilmer hat sich für uns auf das dünne Eis gewagt...

Seit nunmehr fast vier Jahren hat Electronic Arts den Markt der Eishockeyspiele fest im Griff. Eine derartige sportliche Überlegenheit hat es seit den besten Zeiten von

Bayern München nicht mehr gegeben. Jetzt betritt allerdings ein neuer Herausforderer die Eisfläche: der Altstar der LA Kings, Wayne Gretzky. Time Warner hat mit dem besten NHL-Schützen aller Zeiten einen Dreijahresvertrag abgeschlossen. Das erste Produkt dieser Zusammenarbeit nennt sich NHLPA All-Stars.

Statt der bei EA üblichen Überkopf-Perspektive verwendet dieser Titel eine 3D-Seitenansicht, dadurch werden die Spielersprites gleich um 20% vergrößert dargestellt. Zusätzlich gibt es noch Nahaufnahmen bei Keilereien oder entscheidenden Szenen. Genau, anders als bei den letzten EA-Titeln geht's hier wieder knallhart zur Sache. Zusätzlich gibt es noch digitalisierte Sprache sowie Videoclips, die nach Torschüssen oder Penalties in einem kleinen Fenster ablaufen.

Wie bei den EA-Spielen erhältst Du auch hier eine Unmenge von Optionen, darunter eine komplette 84-Match-Saison mit den 26 NHL-Teams (Batteriespeicher!), Vier-Spieler-Modus, Spielertransfer, Auswechslungen, sofortiges Replay und sogar 3-gegen-3-Spiele. Mit dieser Detailfülle und den makellosen Grafiken versucht nun Time Warner, die Kufenkonkurrenz an die Bande zu drängen.

Auf die Nuß!

Wenn Du die sogenannte "Einschüchterungs"-Option im Pausenmenü anwählst, geht's anschließend auf dem Eis deutlich härter zur Sache. Die Perspektive schaltet dann auf eine Seitenansicht um, und die beiden Spieler tragen ihre Zwistigkeiten vor laufender Kamera aus...

1. Die Spieler können sich nach links und nach rechts bewegen, um auf Schlagweite zu kommen oder Reißaus zu nehmen.

2. Wenn Du nah genug herangekommen bist, verblüffe Deinen Gegner mit ein paar schnellen Kopfnüssen.

3. Nein, der Streit ist noch nicht beendet. Die beiden holen nur mal kurz Luft.

4. Wenn der Gegner dann erst mal am Boden liegt, kannst Du ihm noch ein paar Tritte in die Weichteile geben!

WAYNE GRETZKY AND THE NHL

▼ Vor dem Match laufen die Spieler auf das Eis. Jetzt kannst Du wählen auf welcher Seite Du spielen willst.



▼ Du kannst den Keeper gegen einen Feldspieler auswechseln, aber das Risiko ist groß!



▼ Das Videofenster zeigt bei jedem Penalty die entscheidenden Szenen.



◀ Zack! Dein Spieler mit dem roten Ring hat mit einem Schlag gleich zwei Gegner zu Boden gebracht. In der Wiederholung kannst Du's Dir nochmal ansehen.



▲ Der Torhüter hat den Puck. Damit kann er übrigens auch zum Abschlag das Tor verlassen.

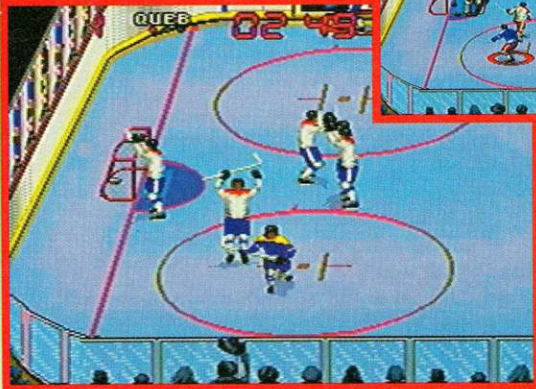


▲ Hoppla, der blaue Spieler kommt leicht ins Trudeln, nachdem er voll gegen die Bande gedonnert ist. Glücklicherweise gibt es in diesem Spiel keine ernstesten Verletzungen.



HOCKEY NHL ALL-STARS

▼ Die Spieler jubeln über ihren Torerfolg. Wenn man sieht, wie sie da herumspringen, wundert man sich, daß sie keine Löcher ins Eis hacken!



▲ In der Wiederholung kannst Du Deine Torerfolge immer wieder in Zeitlupe genießen. Hier schiebst Du den Puck hinter den Torhüter ins Netz.

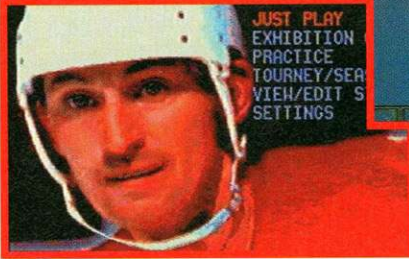


▼ Im Simulationsmodus werden Deine Cracks schnell müde. Du mußt also während des Spiels Auswechslungen vornehmen.

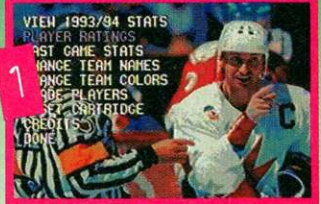
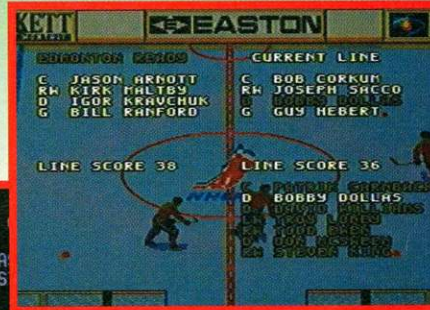
Transferliste

In NHLPA All-Stars findest Du nicht nur ausführliche Statistiken über die 600 Spieler (die es übrigens allesamt wirklich gibt), sondern Du kannst auch mit jeder der anderen Mannschaften Spieler transferieren. Anders als beim Fußball bedarf es dazu in der NHL natürlich keiner Unsummen (auch nicht in braunen Umschlägen), es handelt sich vielmehr um einen reinen Austausch. Aber dabei muß man auch realistisch bleiben: Niemand wird einen blutigen Anfänger gegen einen erfahrenen Torjäger eintauschen wollen.

▼ Und hier der berühmte Altmeister der NHL: Wayne Gretzky



JUST PLAY
EXHIBITION
PRACTICE
TOURNEY/SE
VIEW/EDIT S
SETTINGS



▼ Wenn Du mehr Platz zum Austoben brauchst, kannst Du auch Drei-gegen-drei spielen.



▼ Ein gefährlicher Distanzschuß! Der Torhüter geht in die Grätsche, um das Schlimmste zu verhindern. Autsch!



2

NAME	PTS	PPPT	PKPT	PEN	EVG
BRIAN BOURN	12	22	24	21	146
ANDRE CARTELLON	10	27	33	69	110
BOBBY SUTHERLAND	11	13	35	12	162
BOBBY SUTHERLAND	15	21	20	25	158
BOBBY SUTHERLAND	10	11	23	32	121
BOBBY SUTHERLAND	13	18	19	29	133
BOBBY SUTHERLAND	8	15	22	28	124
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	9	15	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123
BOBBY SUTHERLAND	11	10	17	24	123





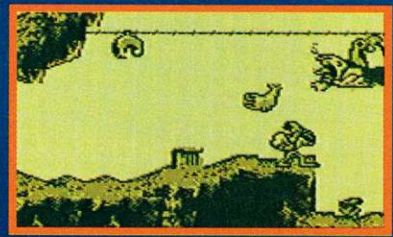
Er kam, sah und siegte auf dem 16Bit-Markt. Nun möchte das Würmchen bei den Tragbaren ebenso erfolgreich sein. Games World wühlt mal ein wenig im Dreck...

EARTHWORM JIM

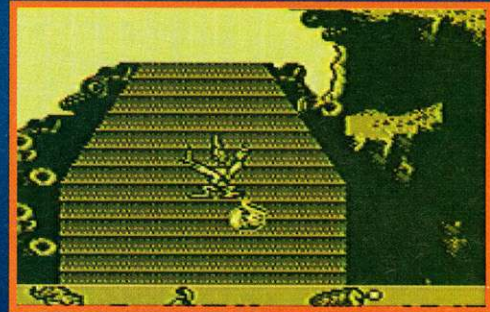
Es ist nicht sehr schwierig, Earthworm Jims Einzug in die Welt des Game Boy zu beschreiben. Man stelle sich einfach das SNES-Game vor, denke sich Farbe und Sprache weg, und schon hat man den optimalen Game-Boy-Kandidaten. Und einen erfolgreichen dazu. Obwohl das Spiel neu ist, gibt es über Jim nicht viel zu sagen, was nicht schon hundertmal gesagt wurde. Aber was soll es: Setzen wir noch eins drauf!

Jim wird - übrigens zusammen mit einer Kuh! - irgendwie in eine schnelle Verfolgungsjagd auf einem weit entfernten Planeten verwickelt, und zwar in einem Raumanzug, der vom heiteren Himmel herabfiel. Ein blendend heller Blitz... und Jim verfügt fortan über spezielle Kräfte und ein Lasergewehr, mit dem man so ziemlich alles treffen kann. Wie auch immer, jedenfalls gehört der besagte Anzug der bösen Königin des Planeten Insectia. Diese ist nun ein träges Biest, das sich nicht viel um das Leben eines armen Wurms schert, vor allem, wenn es darum geht, den Anzug wiederzubekommen.

Und hier beginnt auch Dein Abenteuer. Die Handlanger der Königin verfolgen Dich auf manchmal sehr amüsante Weise bis ins letzte Loch. Das Spiel ist voll von neuen Ideen, die - entsprechend abgespeckt - auf den Game Boy übertragen worden sind. 16Bit-Fans werden sich schwer an die fehlenden Knöpfe gewöhnen können, doch wenn man Jim zum ersten Mal spielt, kann man die schönen, weichen Animationen, die witzigen Features und die unverfälscht komische Action einfach nur genießen.



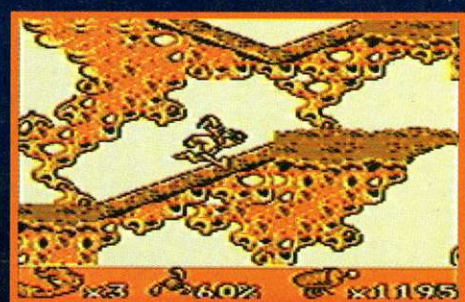
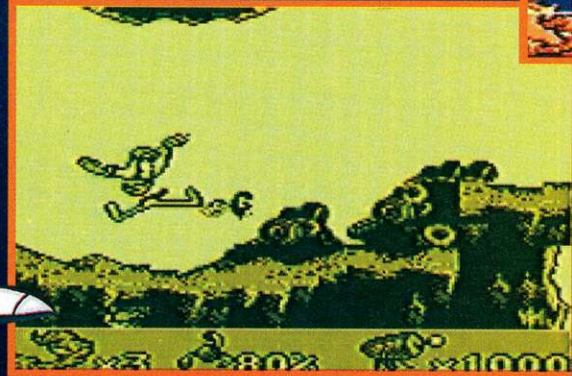
▲ Igittgitt, wie ekelhaft. Das erste Wesen, dem Jim begegnet, benimmt sich irgendwie merkwürdig und erbricht Fisch...



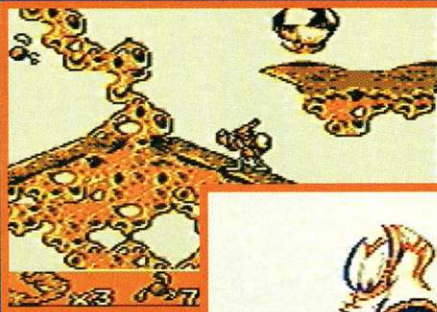
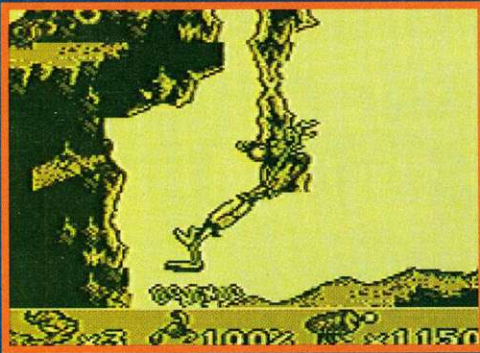
▲ Wir sind auf dem Weg ins Nirgendwo. Jim kämpft mal wieder gegen die Widrigkeiten des Lebens, um einen Level weiterzukommen.



▼ Das gibt's doch nicht. Kein Wurm auf der Welt kann ruhig daherschlendern, wenn er ständig von Krähen belästigt wird.

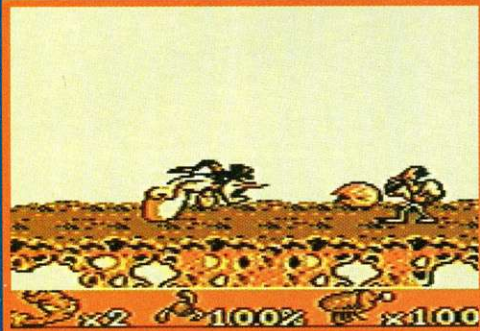


▼ Du wunderst Dich vielleicht, was dieser Eich da tut, aber wenn man ihm an der richtigen Stelle die Peitsche gibt, bringt er Dich zu einer geheimen Stelle...

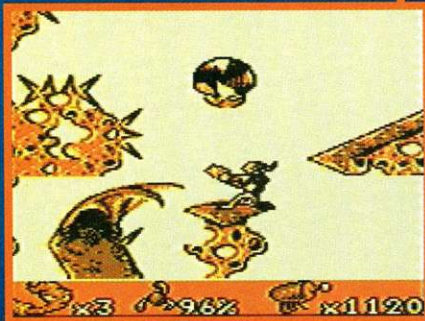


▼ Jeder Konsolenheld sollte seinen Slogan haben. Nur, der von Earthworm Jim ist etwas kläglich...

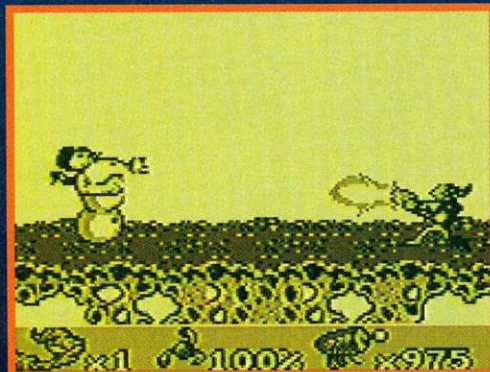
▲ Der komische alte Kauz kann es gar nicht leiden, wenn man ihn angreift. Er wird es Dir heimzahlen, indem er einen Stapel Papier nach Dir wirft....



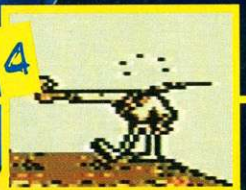
▲ Der Schneemann ist zurück, nur daß er dieses Mal irgendwie farbiger aussieht.



▲ Diese tolle Kugel ist Dein Ticket, um hier herauszukommen. Hüpf einfach drauf, und es geht in Windeseile weiter in eine andere Dimension.



▲ Mit dieser Waffe kannst Du fast alles wegfeigen, aber für den Schneemann muß man schon mehr drauf haben.



Was das Würmlein so alles kann...

Jim wartet mit einem Arsenal an speziellen Fähigkeiten auf, um die fiese Königin zu besiegen. Hier sind sie alle beschrieben.

1. Hubschrauber

– Möchtest Du richtig lange Sprünge machen? Fällst Du manchmal in eine Falle mit spitzen Dornen und kannst nicht mehr raus? Wenn Du weißt, wie's geht, ist es ganz einfach: Jim hat so eine besondere Technik, den Kopf zu drehen... nur fliegen ist schöner...

2. Peitsche

– Keine Munition mehr? Böse Feinde greifen Dich von überall her an? Dann schwing doch mal die Peitsche wie Indiana Jones, um Dir die Typen vom Leib zu halten!

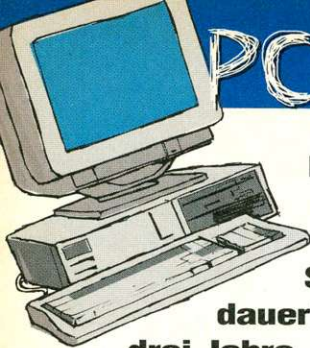
3. Feuer frei

– Wie schon erwähnt, ist Jim mit einer Super-Waffe ausgerüstet. Man muß nur ungefähr in die Richtung des Feindes zielen, und alles im Umkreis von zehn Meilen wird ausgelöscht.



Huhuuuu! Mir ist langweilig!!

Läßt man Jim für ein paar Sekunden allein, macht er die verrücktesten Verrenkungen, um sich selbst zu beschäftigen. Hier sind einige davon...



Die Herstellung dieses Spiels dauerte satte drei Jahre. Aber nun, nach jeder Menge Geheimniskrämerei und vielen Spekulationen, will Virgin endlich einen neuen Meilenstein in der Welt der CD-ROM-Spiele setzen. Martin Mirbach berichtet...

Eine Handvoll französischer Wunderknaben hat es sich zur Aufgabe gemacht, der PC CD-ROM-Welt ihren Stempel aufzudrücken - und das Ergebnis ist in der Tat erstaunlich. Die Entwicklung von Heart of Darkness war fast schon legendär. Das lag vor allen Dingen daran, daß die Beteiligten (Virgin, Amazing) bis zum Schluß in absolutem Stillschweigen verharrten. Erst im Frühjahr auf der ECTS wurde der anwesenden Presse das nunmehr endgültige Resultat präsentiert. Und es ist nur fair zu sagen, daß alle Anwesenden absolut überwältigt waren!

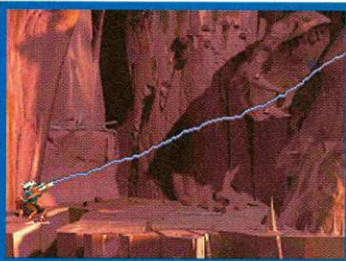
Auf den ersten Blick erinnert das Spiel ein wenig an Flashback (was auch kein Wunder ist, stecken doch dieselben Köpfe dahinter wie bei Another World und Flashback), aber die Graphiken sind umwerfend. Man denkt sofort, daß sowas nur einer Silicon Graphics Station entstammen kann, aber siehe da - in diesem Fall reichete den Machern das simple 3D-Studio-Paket. Wirklich erstaunlich!

Die Handlung dreht sich um Andy, einen Jungen, dessen lieber aber leider etwas dümmlicher Hund auf mysteriöse Weise verschwunden ist. Um ihn wiederzu-bekommen, muß er einige Abenteuer bestehen und vor allem seine Angst vor der Dunkelheit überwinden. Als interaktives Spiel kann Heart of Darkness mit einer ganzen Reihe hervorragender Videosequenzen sowie außergewöhnlich hochklassigem Sound aufwarten. Für letzteres zeichnet übrigens Bruce Brought verantwortlich, der mit seinen Soundtracks zu Tombstone und Das Wunder der 34sten Straße schon zu Film-Ehren gelangte. All dies für ein Budget von ungefähr 3 Millionen DM - als ob es Magic Miner nie gegeben hätte!

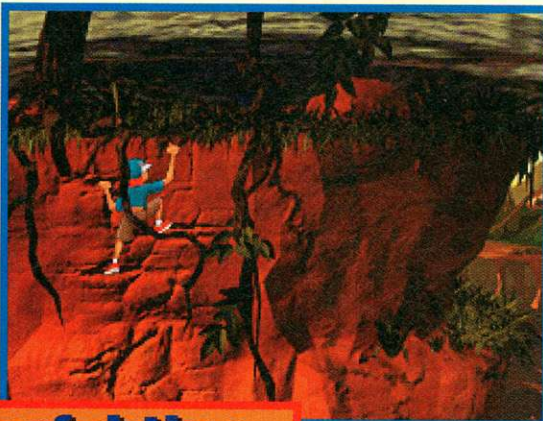
▼ Hier sieht man die vielen Einzelbilder, die zur Animation unseres Helden notwendig sind.



▼ Andy befreit sich aus einer brenzlichen Situation.



▲ Der Herr der Finsternis verkörpert alles Böse. Hast Du den Mut und die Stärke, ihn zu besiegen?



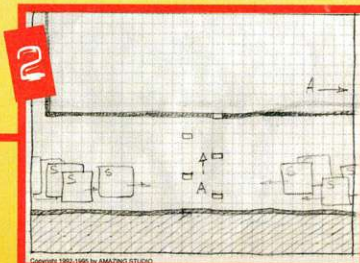
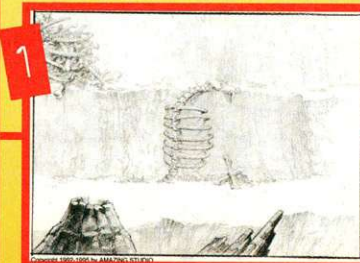
▲ Die erstaunlich guten Graphiken wurden auf einem 3D-Studio produziert - die anderthalb Millionen für eine Silicon Graphics Station kann man sich also auch sparen!

◀ Lernt man bei den Pfadfindern nicht, sich beim Klettern immer anzuseilen?



Der Weg zur Perfektion

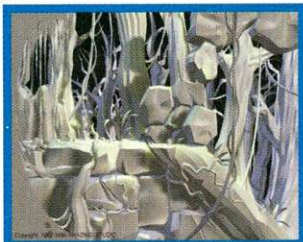
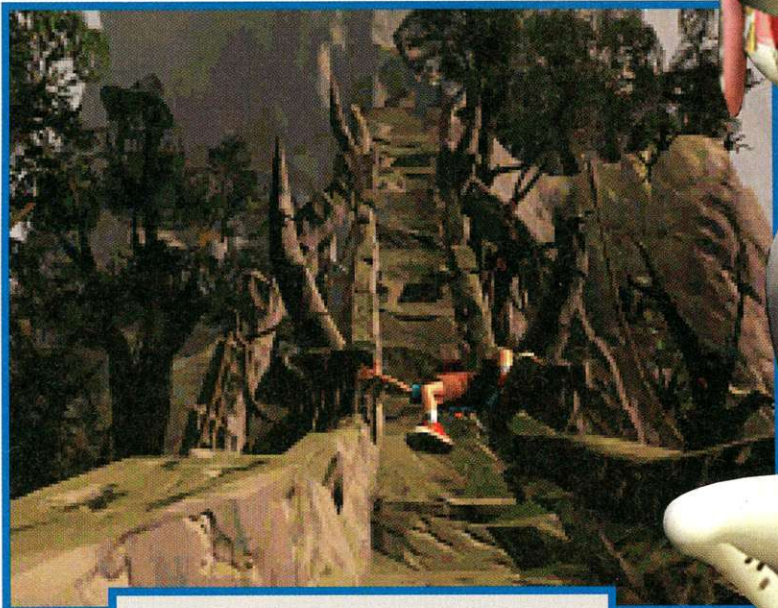
Hast Du Dich jemals gefragt, was in den einzelnen Schritten bei der Herstellung eines so innovativen Spiels wie Heart of Darkness alles passiert? Okay, hier ist eine Anleitung wie's gemacht wird - von den ersten Skizzen bis zum fertigen Spiel mit gelungener Graphik und Animation. Zusammengefügt wurde das Ganze von einem Top-Team in den Amazing Studios in Frankreich.



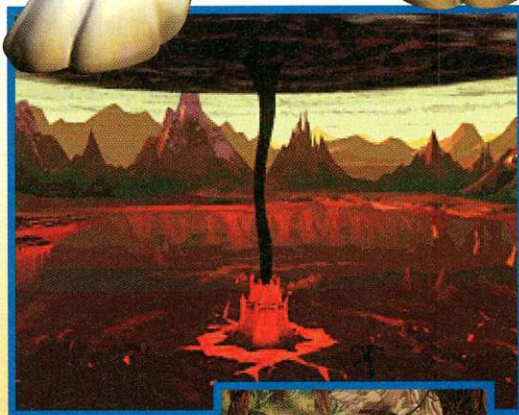
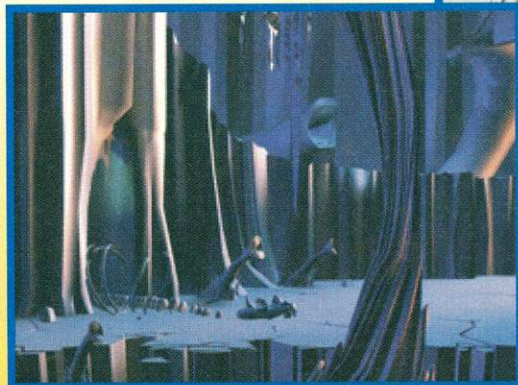
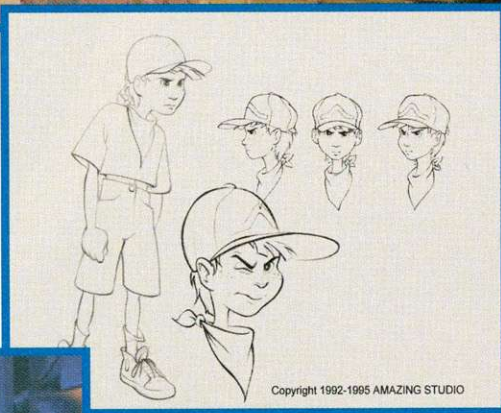
Games WATCH

◀ Dreh' Dich besser um! Andy gerät in einen Hinterhalt der Schattenwesen. Aber mit seinem Laser wird er dieses Problemchen sicher lösen.

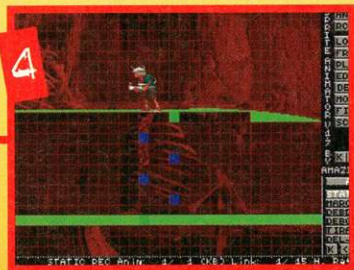
▼ Obwohl sich der größte Teil des Spiels auf einer Flashback-ähnlichen Ebene abspielt, gibt es immer wieder optisch überragende 3D-Sequenzen.



▲ Zweidimensionalen Bildern wird mit Hilfe von 3D-Studio Leben eingehaucht. Dabei ist die Detailfülle überwältigend.



▲ Tritt ein in eine Welt der Phantasie, in der nichts wirklich existiert - oder etwa doch?



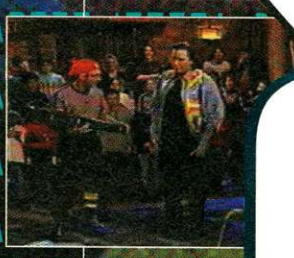
AUF
SAT 1 JEDEN
SAMSTAG

Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!

RE O S E M A G



Games World
verleiht dir eine
100% Überdosis an
Adrenalin



Games World - das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!



GAM WORLD

M A G



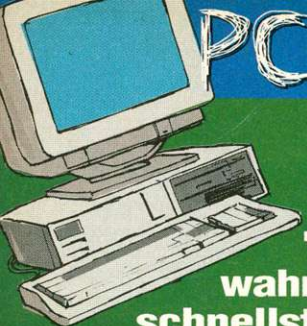
SAT 1

THE PRICE IS RIGHT

GAME SHOWS

...JETZT das
einzigste
Fernseh-
Spielema-
gazin, das
sich zu
lesen
lohnt!...

A Z I N



"Das wahnsinnigste, schnellste und abwechslungsreichste Action-Strategiespiel, das man in diesem Jahrhundert wird spielen können." Das jedenfalls verbreiten die Bitmap Brothers über Z. Martin Mirbach nahm ihre Einladung an und schaute nach, ob's stimmt.

Z

Eine Übertreibung ist die Bezeichnung des Spiels als wahnsinnig und schnell schon mal nicht. Z läßt dem Spieler wirklich kaum Zeit zum Atemholen. Das Wettrennen um Rohstoffe und Fabriken

bekommt ein solches Höllentempo, daß die Nerven schon mal flattern wie Fähnchen im Wind. Für den Spieler geht es zunächst darum, gegnerisches Territorium einzunehmen. Dazu kontrolliert man ein Heer von verschiedenen Robotern, die alle ihre eigene Stärken und Schwächen aufweisen, und mit deren Hilfe man möglichst viel Raum zwischen seiner eigenen und der gegnerischen Basis erobern soll. Auch die so gewonnenen Rohstoffe und Fabriken kann man natürlich zur Unterstützung seiner Streitkräfte einsetzen.

Die eingenommenen Kampfmittel werden entweder sofort gegen den Gegner eingesetzt, oder man baut sich in den Fabriken zusammen, was man so alles braucht: Panzer, Raketenwerfer oder schwere Geschütze, sogar ganz neue Robotereinheiten sind kein Problem. Allerdings gibt es, wie schon gesagt, Roboter mit eigenen Charakterzügen und von unterschiedlicher Intelligenz - von der Sturmtruppe bis zum Scharfschützen ist alles drin. Die Herstellung erfordert unterschiedlich

viel Zeit, und wenn die eigene Fabrik vom Gegner erobert wird, während man auf Verstärkung wartet, hat man alles für den Feind produziert. Taktik und Strategie sind also gefragt, aber im Eifer des Gefechts ist es nicht immer leicht, sich daran zu erinnern. Es gibt 25 Level und 5 Planeten, auf denen jeweils eine andere Strategie zum Erfolg führt. Man kann sowohl gegen den Computer, als auch gegen bis zu drei andere Gegner spielen, wobei wahlweise ein Modem unterstützt wird. Aber egal wofür Du dich entscheidest, sofort voll in Aktion bist Du auf jeden Fall!

▲ Z könnte tatsächlich die bislang aufregendste Mischung aus Strategie und Action sein. In fantastischen Schlachten sprengen sich die gegnerischen Truppen mit allen möglichen Waffen in die Luft.



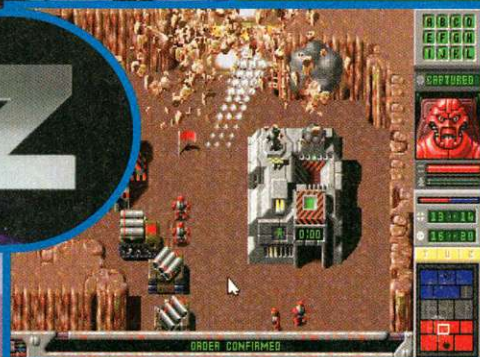
▲ Für's Auge gibt's jede Menge gerenderte Graphiken. Dieser Typ schaut doch echt finster. Wollt Ihr euch mit so einem anlegen?



▼ Schlachtengetümmel von Anfang bis Ende - kaum Zeit zum Atmen. Ohne Strategie und schnelle Entscheidungen ist der Gegner unmöglich zu schlagen.



▼ Ein Verbund aus roten Panzern und Raketenwerfern bereitet den Angriff auf eine gegnerische Basis vor.



▼ Wozu Recycling nicht alles gut ist: Aus verbeulten Cola-Dosen werden ratzfatz hochglanzpolierte Killerroboter.



▲ Solche Raketenwerfer kann man bauen, wenn man den Gegner wirklich erschrecken will.



Sie sind wieder da, diese lustigen kleinen Lemmings mit ihrer ausgeprägten Todessehnsucht, diesmal sogar in 3D! Martin Mirbach hat versucht, so viele wie möglich zu retten...

Ich kann mich noch gut an das erste Auftauchen der Lemmings in der Ur-Version für den Amiga erinnern. Die Spielidee konnte süchtig machen, und die niedlichen kleinen Wesen verursachten einen Riesenaufbruch! Mittlerweile wirken die beiden Spiele im 2D-Format eher etwas müde und ausgelagert, aber die Jungs von Psygnosis haben noch ein As im Ärmel - die neue Version in 3D, Schwindelanfälle garantiert. Zunächst

nur als PC CD-ROM, aber schließlich wird auch eine Version für die Sony PlayStation folgen. Und hierfür ist das Spiel mit seinen hervorragenden Graphiken und unterschiedlichen Kamerapositionen, die vom Spieler frei gewählt werden können, letztendlich wie geschaffen. Es gibt sogar die Möglichkeit einer "Lemmingcam", bei der das Geschehen aus der ungewohnten Perspektive eines kleinen Todeskandidaten heraus betrachtet werden kann. Es dauert einige Zeit, bis man sich an das 3D-Format gewöhnt hat, deswegen sind die

Aufgaben, mit denen man seine Lemmings betrauen kann, wieder etwas eingeschränkt worden: Wie im Original gibt es Brückenbauer, Fallschirmspringer, Kletterer, Blocker und Springer. Wahrscheinlich werden die später dazugekommenen Tricks und Fähigkeiten erst in Lemmings 3D 2 wieder auftauchen - denn das kommt bestimmt als nächstes auf uns zu!

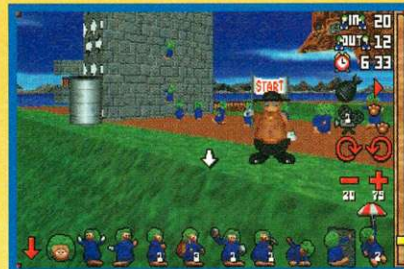
Lemmings 3D

▼ Die schneebedeckten Ebenen in diesem Level sind ein echtes Problem: Auch Lemmings können ausrutschen und schlindern!



▲ Bevor man versucht, diese Kluft zu überqueren, sollte besser ein Brückenbauer einige Stufen für seine Freunde mauern.

▼ Ist die Brücke erst einmal fertig gebaut, schnell auch die Anzahl der geretteten Lemmings in die Höhe.



▲ Junge, sind die aber groß geworden! Nie zuvor konnte man einen Lemming so aus der Nähe anschauen. Und diesmal hat man mit der "Lemmingcam" sogar die Chance, alles aus ihrer Perspektive zu betrachten.



▲ Hin und wieder tut eine kleine Pause vom harten Lemmings-Alltag wirklich gut. Da gönnt man sich schon mal eine Show!



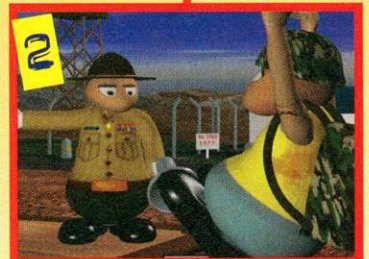
▲ Endlich zuhause! Hoffentlich ist der Kaffee fertig...



▲ Die Graphiken sind umwerfend, Bäume und Häuser sehen fantastisch aus. Das Spiel gibt's bald auch für die Sony PlayStation, also mache Dich auf eine weitere Steigerung gefasst!



3D bis zum Umfallen! Wenn die Lemmings schon mit einer völlig neu gestalteten 3D-Umgebung zurecht kommen müssen, wollen wir auch sehen, wie die Zwerge jetzt aussehen! Zu Beginn eines jeden Levels gibt's deshalb erstmal ein Portrait.





**Die
Flug-
simulationen
kommen und
gehen, und wir zucken
kaum mit der Wimper.
Doch Psygnosis hat jetzt
einen Titel, der noch für
große Augen sorgen
wird. Martin Wilmer
wird immer virtueller...**

Die Zukunft gehört der virtuellen Realität, und der begegnen wir in der neuesten Shoot'em Up/Flugsimulation aus dem Hause Psygnosis. Darker kann auf übliche Weise über einen Monitor gespielt werden, ist aber auch kompatibel zum VFX-1 VR-Headset, mit dem sich dem Spiel ganz neue Dimensionen eröffnen und das den Spieler für einen Außenstehenden wie einen Vollidioten aussehen läßt!

Für die 3D-Landschaften und die üppigen Grafiken mit ihrem Gouraud-Shading haben sich die Programmierer drei Jahre lang mächtig ins Zeug gelegt und glauben nun, was ganz Besonderes geschaffen zu haben (ist ja auch verständlich, oder?). Kunterbunt geht's hier nicht gerade zu - das Schiff, die Objekte am Boden, die Gegner und die Raketen sind alle in geschmackvollen Blau- und Grautönen gehalten und verleihen dem Spiel eine eigenartige Stimmung. Einige Levels werden besonders den Fans von Simulationen Spaß bereiten: Umfangreiche Einsätze müssen geflogen und Einsatzziele zerstört werden. Und Baller-Freaks werden in einem wilden Jagdabschnitt, bei dem Dutzende von Feindschiffen abzuschießen sind, feuchte Augen bekommen.

Selbst der Soundtrack wurde so gestaltet, daß er einen 3D-Effekt erzeugt - die Soundeffekte rauschen Dir rund um den Kopf herum, und die Musik ist dem Geschehen auf dem Bildschirm perfekt angepaßt. Mit seiner Zwei-Spieler-Option und der VR-Headset-Kompatibilität dürfte Darker neue Standards für die Flugsimulationen der Zukunft setzen.

Kopfschmerzen ade!

Viele glauben, daß die Zukunft der virtuellen Realität gehören wird, und möglicherweise haben sie damit recht. Der Tag wird kommen, an dem wir nicht einmal mehr einen Fuß aus dem Hause setzen oder gar zwischen-menschliche Kontakte suchen. Wir stülpen uns einfach einen VR-Helm über den Kopf und befinden uns augenblicklich im Büro, in der Schule oder im Massagesalon auf der anderen Straßenseite. Aber bis dahin müssen wir uns das Warten mit Spielen wie Darker versüßen. Hier haben wir mal drei verschiedene Spielperspektiven zusammengestellt, um Dich auf den Geschmack zu bringen...

DARK

▼ **Während des Spiels
erscheinen am unteren
Bildschirmrand Nachrichten
Deiner Kollegen. Ein kleines
Schwätzchen hat noch
niemandem geschadet!**



▲ **Sauber in die
Garage eingeparkt -
Zeit für ein Tässchen
Kaffee.**



▼ **Wie das bei den neuen Polygon-
Flugsimulationen so üblich ist, kannst Du das
Geschehen aus verschiedenen Perspektiven
betrachten. Abwechslung muß sein!**



▼ **Jetzt schau Dir
das an! Zwei LKWs
trödeln vorbei und
wollen unbedingt
abgeschossen
werden. Es sind
doch LKWs, oder?
Weiß nich'...**



▲ **Wenn dies hier Dein Haus sein
sollte, dann VERLASSE ES
SOFORT! Eine Rakete will Dich
besuchen.**



DARKER



▼ Hier geht's nicht nur um's Schießen! Es gibt einige knifflige Tunnels, in denen Du Dich von den Wänden fernhalten mußt.



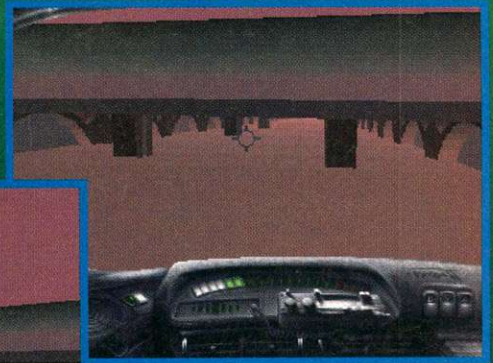
▲ Neben den vorbeirauschenden Feindschiffen gibt es auch stationäre Ziele wie diese hübsche, blanke Pipeline.



▲ Die Grafiken basieren allesamt auf Polygonen, die mit Gouraud Shading bearbeitet wurden. Durch leichte Farbabstufungen werden so überzeugende räumliche Darstellungen ermöglicht. Toll!



▲ Der Haken an einem Spiel mit dem Namen Darker ist, daß letztlich alle Screenshots irgendwie ein wenig düster aussehen. Hier kann man kaum erkennen, was los ist. Glücklicherweise besitzt Dein Schiff auch ein paar Scheinwerfer.



▼ Sieht so aus, als wäre Dein Einsatz bis auf weiteres beendet.

▲ Da fliegen wir vorneweg, doch ein roter Jäger ist uns dicht auf den Fersen. Die Polygongrafiken sind wirklich überzeugend, selbst die Kondensstreifen lösen sich realistisch in der Luft auf.



▲ "Keine falsche Bewegung, sonst bist du dran!" Keine Ahnung, was diese knotige Szenerie darstellen soll. Wie dem auch sei, einfach drauflos ballern!



Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**



SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 443



SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**



SV 336 SN

Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System“

DM **99.95**

unverb. Preisempf.



Jöllennebeck

GmbH

Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

Vertrieb nur über den Fachhandel.



QUALITY JOYSTICK

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

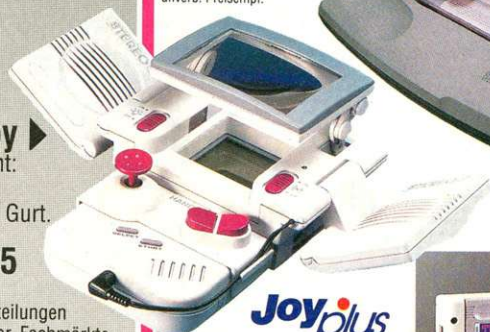
SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stereo-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**



The second Neo-Geo cartridge from Data East!
 The second Neo-Geo cartridge from Data East!
 The second Neo-Geo cartridge from Data East!

Das Videospiegel-Paradies

Ratenkauf von 3DO, NEO-GEO und NEO-GEO CD, Atari Jaguar und Jaguar CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

MARO

MARO demnächst auch in Ulm

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Daytona USA« oder »Rallye Championship« im Laden.

NEO-GEO Total

NEO-GEO Clubzeitung 2 und 3 je DM 10,- solange Vorrat reicht!

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB DM 579,- incl. 1 Spiel nach Wahl

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	KING OF THE MONSTERS	DM 109,-
SENGOKU	DM 109,-	LEAGUE BOWLING	DM 99,-
SUPER SIDEKICKS	DM 109,-	SOCCER BRAWL	DM 119,-
CYBER LIP	DM 119,-	RIDING HERO	DM 119,-
MAHJONG	DM 99,-	ALPHA MISSION II	DM 99,-
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,-	PUZZLED	DM 99,-
THE SUPER SPY	DM 99,-	BURNING FIGHT	DM 99,-
FOOTBALL FRENZY	DM 109,-	FATAL FURY	DM 109,-
LAST RESORT	DM 109,-	BASEBALLSTARS 2	DM 109,-
KING OF MONSTERS 2	DM 109,-	ART OF FIGHTING	DM 109,-
FATAL FURY 2	DM 109,-	3 COUNT BOUNT	DM 119,-
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM 119,-	SAMURAI SHODOWN	DM 119,-
FATAL FURY SPECIAL	DM 119,-	ART OF FIGHTING 2	DM 119,-
SUPER SIDEKICKS 2	DM 119,-	SUPER BASEBALL 2020	DM 119,-
MAGICIAN LORD	DM 119,-	NINJA COMBAT	DM 119,-
NINJA COMMANDO	DM 119,-	BLUES JOURNEY	DM 119,-
CROSSED SWORD	DM 119,-	TRASH RALLY	DM 119,-
ROBO ARMY	DM 129,-	GHOST PILOTS	DM 129,-
SENGOKU 2	DM 129,-	AEROFIGHTERS 2	DM 129,-
TOP HUNTER	DM 129,-	WORLD HEROES 2 JET	DM 129,-
KARNOV'S REVENGE	DM 129,-	STREET HOOP	DM 129,-
WINDJAMMERS	DM 129,-	VIEWPOINT	DM 129,-
MUTATION NATION	DM 129,-	AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 139,-
KING OF FIGHTERS '94	DM 139,-	SAMURAI SHODOWN II	DM 139,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 139,-	SAVAGE REIGN (JULI)	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON	DM 139,-	POWER SPIKES 2	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3 (SEPTEMBER)	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-	PANIC BOMBERMAN (JULI)	DM 139,-
WORLD HEROES PERFECT (JULI)	DM 139,-		
PALSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, für NEO GEO CD			DM 139,-

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 249,-	SAVAGE REIGN	DM 499,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-	GALAXY FIGHT	DM 399,-
FATAL FURY 3	DM 499,-	WORLD HEROES PERF.	DM 499,-
AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-	TOP HUNTER	DM 149,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-		
PALSTAR	DM 499,-		
SPINMASTER	DM 99,-		
3 COUNT BOUT	DM 99,-		

SEGA SATURN
 DAYTONA USA DM 149,-

SONY PSX
 DARKSTALKER DM 159,-

WEITERE TITEL AUF LAGER

Franchise-Partner gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt
 Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

WATCH

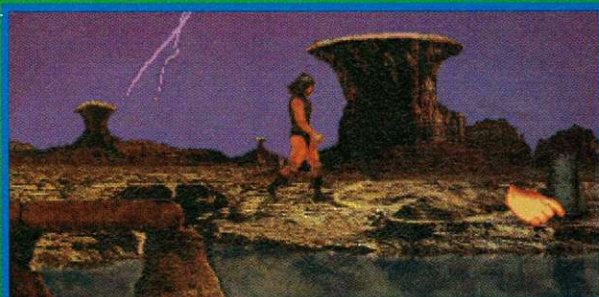
Wenn es um die alten Spectrum-Spiele geht, dann sind wir bei Elisabeth Cölfen an der richtigen Adresse. In ihren besten Zeiten hat sie pro Woche ein Gummi-Keyboard zerschossen!

Den Software-Firmen scheinen wirklich schnell die Ideen auszugehen. Immer öfter begegnen mir Spiele, die zu Zeiten der 8-Bit Home Computer der große Renner waren und heute - nur etwas aufgemotzt - zu CD-ROM-Spielen verwurstet werden. Domark hat es gewagt, Lords of Midnight in die Läden zu bringen, und Psygnosis versucht, einen Hit mit der Umsetzung des Spektrum-Klassikers von 1985, dem Rollenspiel Tir na Nog, zu landen.

Die Story baut auf wesentlichen Elementen der keltischen Mythologie auf. Der Held ist der schlaksige Cuchulainn, der nach seinem Tode in das Reich im Jenseits, Tir na Nog, übersiedelt. Hier nimmt er die Herausforderung um das Siegel von Callum an. Alle Hintergründe und Figuren sind von Hand gezeichnet worden. So hat man das Gefühl, daß alles irgendwie aus einem Guß ist - ein Effekt, den ich faszinierend finde. Selbstverständlich sieht es um Längen besser aus als das Spektrum-Original. Auch das Abenteuer selbst ist natürlich viel komplexer - mit all den Orten, die es zu sehen, und den Rätseln, die es zu lösen gibt. Die Wortspiele in diesem Game werden Dich für Stunden an den Bildschirm fesseln, da bin ich mir ganz sicher. Die Vergangenheit taucht wieder auf, sie verfolgt uns. Und so, wie dieses Spiel aussieht, werden wir jede Minute genießen.

Tir na Nog

THE TRUTH

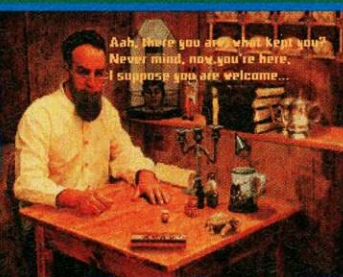


► Unser Held stemmt die Hände in die Hüften und überlegt, was sich wohl hinter diesem Gemäuer verbergen mag. Es gibt ja so viele Orte zu besuchen... ob er wohl einen annehmbaren Klamottenladen ausfindig machen kann?

▼ So richtig kennt sich wohl keiner mit der keltischen Mythologie aus. Deshalb gibt es im Menü ein Ablagefach voller Schriftrollen. Hier kann man sich ausführlich über verschiedene Themen informieren (Landkarte inklusive).



► Diese eindrucksvolle, handgezeichnete Karte hilft, den Überblick über das Gewirr von Wegen in diesem seltsamen Land zu behalten. Übrigens: Die Stecken werden per pedes zurückgelegt. Keine Teleporter oder sonstige Schummeleien...

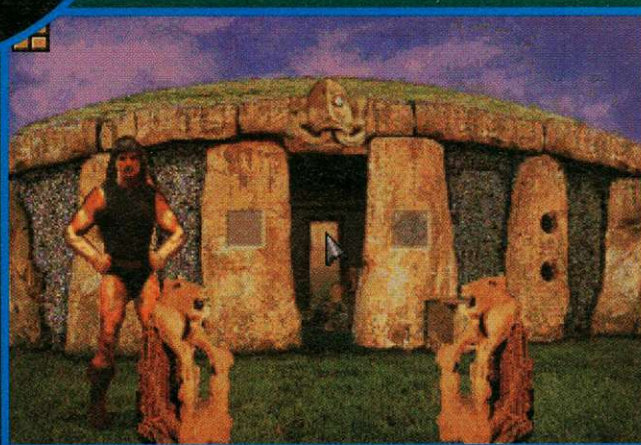


► Dieser bärtige Typ begrüßt Dich in seinem Haus. Er hat ein paar lebenswichtige Tips für Dich, da bin ich mir fast sicher (vielleicht: wie man sich Haare im Gesicht wachsen läßt?).



► Unser Held (welch ein Macho) ist so stark, daß er nicht mal Klamotten nötig hat. Er trägt nur so eine Art Strampelanzug... Gott, sieht der Mann schaurig aus!

► Stöhn! So viele Puzzles, die es zu lösen gilt! Und was zum Teufel bedeutet diese Inschrift auf der Mauer?





Ein seltsamer Kerl mit Zylinder und Umhang hat unseren Martin Wilmer kreuz und quer durch Europa gejagt...

Die total Verrückte Rallye



▲ Sieht alles ganz prima aus, während Du durch die schöne Landschaft fährst. Hüte Dich aber vor dem fiesen Dr. Drago - er wirft Dein Geld zum Fenster raus!



▼ Die Zeitungen verkünden den Beginn der Europarallye. Gewinner ist, wer am Ende der Spielzeit über das meiste Geld verfügt.



▲ Die bunten Knubbel sind die Felder, über die Du gehst. Versuche, auf einem blauen zu landen, um mehr Geld zu gewinnen. Auf den roten Feldern mußt Du zahlen!



Bis zu acht Spieler können teilnehmen - ein Spiel für die ganze Familie. Die Spielfiguren können umbenannt werden. Suche Dir die Figur aus, die Dir am meisten ähnlich sieht!



Blue Byte hat seine Serie der ernsthaften Strategie-simulationen unterbrochen und uns zur Abwechslung ein "interaktives Multiplayer-Game" produziert. Die Total Verrückte Rallye ist eine Art computerisiertes Brettspiel, das man mit Familie und Freunden spielen kann.

Um den Einstieg in das Spiel noch weiter zu erleichtern wird der Titel sogar mit einem eigenen Joypad ausgeliefert, das für eine einfachere Steuerung sorgen soll. Das Rennspiel findet auf einer scrollenden Europakarte statt, und jeder Mitspieler versucht, als erster die vorgegebene Zielstadt zu erreichen, um das begehrte Preisgeld einzusacken. Wie viele Felder Du mit Deinem Auto vorrücken darfst, entscheidet sich an einem Spielautomaten, den Du in Gang setzt, wenn Du an der Reihe bist. Auf Deinem Weg zum Ziel wirst Du auf verschiedenen farbigen Feldern landen, wo Du Bonusse oder Strafen erhältst, Ereigniskarten ziehen oder Grundbesitz erwerben kannst.

Statt mit dem Auto vorzurücken, kannst Du auch die Ereigniskarten einsetzen. Damit lassen sich beispielsweise Nägel auf der Straße verstreuen, Zucker in den Tank des Gegners schütten... oder schicke ihn doch gleich auf eine ausgedehnte Reise mit dem Heißluftballon! Durch Ankauf von Gaststätten, Hotels usw. kannst Du Dir darüberhinaus mit saftigen Mieteinnahmen Dein finanzielles Auskommen sichern. Nimm Dich jedoch vor dem Doktor in acht. Wenn er Dich einholt, beginnt er, Deine Karten zu verplumpern und Dein Geld bei windigen Investitionsgeschäften auf den Kopf zu hauen. Je eher Du ihn an einen Rivalen weitergibst, desto besser!

Theo KRAENZ VERSAND & LÄDEN

DER GAMES SPEZIALIST



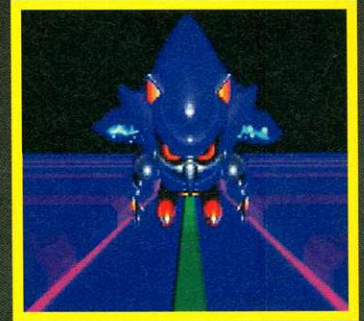
THEME PARK (MD)

109,-,-



ILLUSION OF TIME (MD)

119,-



CHAOTIX (32X)

109,-

SUPER NINTENDO:

S. N. MORE FUN SET	299.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
CONTROL PAD	29.-
GAME SAVER	89.-
ACTRAISER 2	99.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
AKIRA	139.-
BLACKHAWK	109.-
CARRIER ACES	114.-
DEMOLITION MAN	109.-
DEMONS CREST	129.-
DINO DINI SOCCER	79.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
EARTH WORM JIM	119.-
F-1 CHAMPIONSHIP	119.-
FLINTSTONES THE MOVIE	109.-
GHOUL PATROL	49.-
GREEN LANTERN	129.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.-
JELLY BOY	114.-
JUDGE DREDD	119.-
JUNGLE STRIKE	119.-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109.-
LEGEND	49.-
MICKEY MANIA	79.-
LOTHAR MATTHÄUS S.S.	114.-
MR. TUFF	114.-
NBA JAM TOURNAMENT	129.-
OPERATION STARFISH	129.-
PAC - MAN 2	114.-
PAGEMASTER	89.-
PINBALL FANTASIES	99.-
PITFALL	49.-
PUZZLE BOBBLE	109.-
SHADOW	119.-
SHOOTOUT SOCCER	109.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN TV	129.-
STAR TREK - NEXT GENERATION	109.-
STAR TREK - STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STAR WARS 3 RET. OF THE JEDI	79.-
STREET RACER	119.-
SUPER BC KID	119.-
SUPER INDIANA JONES	79.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
THE MASK	119.-
THEME PARK	119.-
TRUE LIES	139.-
UNIRALLY	119.-

WARIO'S WOODS	89.-
WILD GUNS	129.-
WWF RAW	64.-
WWF RAW VIDEO SPIELBEER.	19.-
X-MEN	129.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE 32 X MIT STAR WARS	379.-
B.C. RACERS	119.-
FAHRENHEIT 32X-CD (I)	129.-
GOLF MAGAZIN BEST 36 HOLES	129.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RAIDERS	129.-
MOTHERBASE	119.-
MOTOCROSS CHAMP.	129.-
NBA JAM TOURNAMENT 32X	109.-
NFL QUARTERBACK CLUB	129.-
VR-RACING DELUXE	109.-
SHADOW SQUADRON	129.-
STAR WARS ARC	79.-
STELLAR ASSAULT	109.-
SUPREME WARRIOR	119.-
WWF RAW 32X	109.-

MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
RGB KABEL	29.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK	89.-
4-PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	109.-
RGB KABEL	29.-
ADDAMS FAMILY VALUES	109.-
ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN	109.-
ANIMANIACS	79.-
ALIEN SOLDIER	109.-
ASTERIX POWER OF GODS	109.-
BUSSY 2	69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
DYNAMITE HEADDY	79.-
EARTH WORM JIM MD	119.-
ECCO THE DOLPHIN 2	79.-
F-1 CHAMPIONSHIP	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99.-
HAVOC	59.-
JELLY BOY	109.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	94.-
JUDGE DREDD	109.-
JUSTICE LEAGUE	109.-
KICK OFF 3	79.-
KÖNIG DER LÖWEN	89.-

LANDSTALKER	109.-
LEMMINGS 2	59.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MICKEY MANIA	59.-
MICKEY MOUSE 2	69.-
NBA BASKETBALL 95	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
PAGEMASTER	59.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
PITFALL	49.-
PSYCHO PINBALL	99.-
RISTAR	94.-
ROAD RASH 3	99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	99.-
ROCKET KNIGHT ADV.	39.-
ROCK'N ROLL RACING	99.-
SAMURAI SHOWDOWN	109.-
SCHLÜMPFE	99.-
SEAQUEST DSV	114.-
SHINING FORCE II	99.-
SHINOBI 3	49.-
SKELETON KREW	119.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	109.-
SPARKSTER	59.-
SPEEDY GONZALES	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
THEME PARK	109.-
TINY TOONS ALLSTARS	79.-
TOUGHMAN BOX. CONT.	109.-
TRUE LIES	119.-
WINTER OLYMPICS	59.-
WWF RAW	59.-
WWF RAW VIDEO-SPIELBEER.	19.-
X-MEN 2	109.-

MEGA CD:

MEGA CD II MIT R. AV.	299.-
BC RACER	79.-
DUNGEON EXPLORER 2	99.-
EARTH WORM JIM SP.EDIT.	119.-
ECCO THE DOLPHIN 2	104.-
EYE OF THE BEHOLDER	99.-
FAHRENHEIT CD	109.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
FIFA SOCCER	59.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-

LORDS OF THUNDER	99.-
ROAD RASH CD	99.-
SCHLÜMPFE CD	99.-
SHINING FORCE CD (JUNI/JULI)	109.-
SOULSTAR	59.-
SPACE ADVENTURE	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
THEME PARK	109.-
TOMCAT ALLEY	59.-
WORLD CUP GOLF	99.-

ATARI JAGUAR DEUTSCH

JAGUAR GRUNDGERÄT	374.-
CD-ROM ERWEITERUNG	329.-
CYBERMORPH	109.-
DRAGON	89.-
HOVER STRIKE	109.-
IRON SOLDIER	109.-
TEMPEST 2000	109.-
ALIEN VS PREDATOR	119.-
VAL D'ISERE SKIING	109.-
JOUST (2. QUARTAL)	109.-
RAYMAN	119.-
FIGHT FOR LIFE (2. QUART.)	119.-

ANGEBOT DES MONATS:

MD:

- FIFA SOCCER 95,-
- NHL HOCKEY 95,-
- NBA LIVE 95 TE 59,-

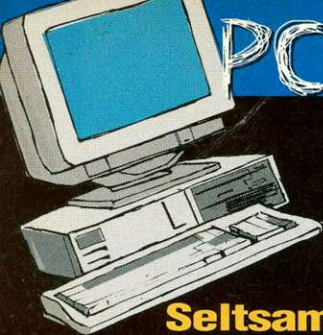
SNES:

PITFALL 49,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard.
Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief,
Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben
unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr
bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei
Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Alle
spiele in deutscher Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,-DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,-; bei Vorkasse (nur Eurocheck) DM 4,-; Preisirrtümer vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG TELEFON (09 31) 57 16 01 ODER 06



Seltsame, halb-menschliche Wesen, Gehirne auf Stelzen und tödliche Säuren. Wir haben uns gedacht, daß Martin sich hier wie zu Hause fühlen würde!

Sicher erinnerst Du Dich noch an die Laser Disc-Spiele Dragon's Lair und Space Ace des Animationsteams um Don Bluth. Die Firma ReadySoft hat sie auf dem Heimkonsolenmarkt berühmt gemacht, aber beide Titel waren ein wenig zu einseitig, um auf Dauer begeistern zu können. Glücklicherweise macht ReadySofts neueste Cartoon-Kreation nicht denselben Fehler noch einmal.

Brain Dead 13 ist ein originelles Game mit

BRAIN DEAD 13

interessanter Besetzung: Die Hauptrollen spielen Dr. Nero Neurosis, sein Diener Fritz (halb Mensch, halb Tier) und der Computertechniker Lance. Während er die Computer des Doktors repariert, entdeckt Lance dessen Pläne zur Übernahme der Weltherrschaft und steckt prompt knöcheltief in der Sch****.

Das Game zeigt uns, wie Lance versucht, aus dem entlegenen Schloß des Doktors zu entweichen. Die Grafiken sind allesamt von höchster Qualität und werden direkt von der CD gelesen. Es gibt viele Rätsel zu lösen und Aufgaben zu

erfüllen. Die vielen möglichen Optionen sorgen dafür, daß dieser Titel mehr Spaß macht, als alles, was wir bisher an Cartoon-Games gesehen haben.

Besonders überrascht hat mich die große Zahl der verschiedenen Sterbesequenzen! Der arme, alte Lance kann durch einen Hut erschlagen werden, ihm wird das Skelett aus der Haut gezogen, er löst sich im Säurebad auf oder wird von Killerpflanzen zu Tode gequetscht. All dies geschieht in humorvoller Weise

(wenn der Tod überhaupt so dargestellt werden kann!). Und alle Eltern, Erziehungsberechtigte, Gärtner, Betroffene, Passanten und sonstige Solidarische kann ich beruhigen: Es fließt kein Tröpfchen Blut!

Mit seinen vielen optischen Gags und dem beeindruckenden 3D-Soundtrack, der die flüssigen Animationen begleitet, ist Brain Dead 13 wirklich ein ganz beachtliches Spiel. Den Anfang macht die PC CD-ROM, aber 3DO, Mega-CD, Jaguar CD, Saturn und PlayStation werden demnächst ebenfalls mit Versionen des Titels bedacht. Ich bin echt gespannt!

Drei dicke Freunde

Brain Dead 13 steckt voller verrückter Figuren und bedrohlicher Wesen, vor denen Du Dich hüten mußt. Die drei Stars des Spiels sind Lance, der Computertechniker, den Du steuerst, Fritz, der seltsame Diener, der Dir ans Leder will, und sein Herr, der böse Dr. Nero Neurosis. Da bleibt kein Auge trocken!

DR NERO NEUROSIS

LANCE

FRITZ



▲ Dies ist das Epizentrum aller Probleme unseres Helden (Du hast es wahrscheinlich schon geahnt). Er gibt Fritz Anweisungen, wie der dem tapferen Lance das Leben schwermachen soll.

■ Juni



▲ So heldenhaft ist er nun auch wieder nicht, unser Lance. Mit dem dämlichen Gesichtsausdruck und den roten Haaren paßt er wohl eher in eine Rockband.



▲ In dem unheimlichen Schloß gibt es viele seltsame Türen. Gehst Du hinein? Oder folgst Du Deinem Instinkt und machst Dich blitzschnell vom Acker?



▲ Wo andere Hände haben, hat Fritz zwei Haken. Wie macht der das bloß, wenn er mal auf die Toilette muß?!



▲ Lance sieht nicht gerade gesund aus, oder? Im Spiel kann er auf hundert verschiedene Arten ums Leben kommen.





WARIO'S WOODS

Mario? Wer ist das denn?! Wario scheint jetzt die Krone des Nintendo-Maskottchens übernommen zu haben. Wir haben uns für Dich in den dunklen Forst gewagt...

Wenn man heutzutage in den Wald geht, kann man sich auf eine Überraschung gefaßt machen: Dort nämlich haust ein häßliches, halb-menschliches Wesen, das Dich windelweich prügeln wird! Optisch und akustisch steckt in Wario's Woods alles drin, was wir schon aus den Mario-Spielen kennen: niedliche Bäume und Hügel, Toad mit seinem Pilzkopf und Yoshi-Eier, die aufbrechen, nur um noch mehr niedliche Wesen freizusetzen. Nur Mario ist nirgends zu sehen - ah!

Das Game orientiert sich mit den bunten Wesen, die von oben herabfallen, in gewisser Weise an den unglaublich fesselnden Nervenetzern Puyo Puyo und Tetris. Der große Unterschied: Du kannst die fallenden Wesen nicht steuern - Du steuerst die gewählte Figur, die unten hin- und herläuft. Die Wesen werden aufgenommen und in Reihen zusammen mit einer gleichfarbigen Bombe angeordnet, die die komplette Reihe dann in die Luft sprengt. Je mehr Reihen Dein Gegner bei diesem temporeichen Spiel auflösen kann, desto tiefer rutscht ein riesiger Felsblock, der Dich zu zerdrücken droht.

Bekommen wir jetzt die volle Tetris-Ableger-Dröhnung von Nintendo, denn für den Sommer ist uns ja auch noch Kirbys Avalanche angekündigt? Glücklicherweise setzt sich dieser Titel in ausreichender Weise von den übrigen ab, um ein neuer Hit werden zu können. Daß Nintendo Amerika das Spiel zu einem extrem günstigen Preis vertreiben will, wird dem auch nicht im Wege stehen!



▲ Solche Spiele machen zu zweit immer am meisten Spaß.



▲ Im Alleingang wirst Du auf einige verrückte Wesen treffen.



▲ Wenn Du in einem härteren Schwierigkeitslevel spielst, erhältst Du neue Hintergründe und Sprites.



▲ Wenn Du diesen Bildschirm beendest, läuft Toad zum nächsten Baum weiter.



▲ Der kleine Toad mit dem Victory-Zeichen! Winston Churchill wäre wohl stolz auf ihn gewesen.



▶ Für Spieler 1 ist es vorbei! Jetzt wartet alles auf das mahelnde Geräusch, mit dem der kleine Kerl von dem Felsen pulverisiert wird.



Einfach knuddelig!

Nach bester Nintendo-Tradition sind alle Figuren in Wario's Woods extrem niedlich und knuffig dargestellt. Die einzige Ausnahme ist natürlich der häßliche Wario selbst. Wenn Du all diese Niedlichkeiten ohne Kotztüte durchstehst, bist Du wirklich ein starker Typ. Schau Dir nur mal die drei Kerle an, die den Schwierigkeitsgrad angeben...

- 1. Leicht**
Dieser seltsame Säbelzahn-Magier steht für die leichteste Spielstufe. Keine Probleme!
- 2. NORMAL**
Ein Statist aus den Halloween-Filmen? Wer auch immer er sein mag, er ist weitestgehend normal... klar!
- 3. HARD**
Dieser Bettlakenträger mit Barrett ist wirklich die grausigste Erscheinung, die ich je in einem Videospiel gesehen habe.
- 4. TOAD**
Dies ist der kleine Toad mit seinem Pilzkopf. Du kennst ihn sicher noch aus den Mario-Spielen, oder?



ZOOM

TELEFON
09341-31 21

AM BRENNER 3 · 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM

SEGA SATURN

Sega Saturn
mit Spiel Virtua Fighter1299 DM
Daytona USA.....149 DM
Panzer Dragon149 DM
Memory Card119 DM
Joypad99 DM

NEO GEO CD

Neo Geo CD mit 2 Joypads ...998 DM
Samurai Showdown 2129 DM
King of Fighters 94139 DM
View Point129 DM
Super Sidekicks 299 DM
Agressor of Dark Komat.....129 DM
Top Hunter119 DM
weitere TOP-TITEL tel. erfragen.

PANASONIC 3DO

3DO Konsole (PAL) mit 1 Spiel
und Zubehör.....999 DM
Flashback.....99 DM
Myst129 DM
Wing Commander 3
Return Fire.....129 DM
Fifa Soccer.....109 DM
Gex.....119 DM
Need for Speed.....129 DM
6 Button Pad.....69 DM
Infared Pads (2 Stück).....129 DM
Adapter für SNES Pads.....59 DM

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation mit 1 Spiel 1299 DM
Toshinden.....179 DM
Tekken179 DM

JAGUAR

Jaguar mit 1 Spiel499 DM
Cannon Fodder119 DM
Theme Park119 DM
Ab Mai/Juni CD ROM lieferbar

SUPER NINTENDO

Tripal Tap 5 Spieler Adapter59 DM
Verlängerungskabel.....15 DM
Humans59 DM
Pinball Dreams59 DM
Meachwarrior69 DM
Goof Troop59 DM
Plok59 DM
Pac Attack.....59 DM
NBA Jam te119 DM
Warlock99 DM
Illusion of Time119 DM
Jungle Strike119 DM
Shadow Run129 DM
Carrire Aces119 DM
Street Racer89 DM

Rock N Roll Racing99 DM
Equinox59 DM
Flashback.....59 DM
Stargate.....129 DM
Super Punch out119 DM
X Men119 DM
Fatal Fury Special119 DM
NFL Quarterback.....119 DM

MEGA DRIVE

Mega Drive ohne Spiel179 DM
Menacer Lichtkanone
mit 7 Spielen169 DM
Mega CD mit 1 Spiel289 DM
Sonic 269 DM
Bubsy 259 DM
NBA Jam TE.....109 DM
Road Rash 3109 DM
Samurai Showdown109 DM
Mega Bombermann89 DM
Bonkers89 DM
Doom (32X)139 DM
Jimmy White Snooker89 DM
WWF CD69 DM
Fifa Soccer CD59 DM
CD Pack (7 Spiele auf 3 CD's).....99 DM



Bild: Links
Art.-Nr.: RFB0149,90 DM
Bez.: NBA T-Shirt Bulls
Motiv: Tree Pointer
Teams: Bulls/Suns/Magic/Hornets/
Kicks/Supersonics
Größen: S/M/L/XL
Gr.-farbe: schwarz/Brustdruck

Bild: Mitte
Art.-Nr.: CT01 (T-Shirt).....49,90 DM
Art.-Nr.: SW01 (Sweat-Shirt)99,90 DM
Bez.: NBA T-Shirt / Sweat-Shirt Magic
Motiv: Court Tested
Teams: Bulls/Suns/Magic/Hornets/
Kicks/Supersonics
Größen: S/M/L/XL
Gr.-farbe: weiß/Brustdruck

Bild: Rechts
Art.-Nr.: DV01 (T-Shirt)49,90 DM
Art.-Nr.: SW05 (Sweat-Shirt)99,90 DM
Bez.: NBA T-Shirt / Sweat-Shirt Suns
Motiv: Double Vision
Teams: Bulls/Suns/Magic/Hornets/
Kicks/Supersonics
Größen: S/M/L/XL
Gr.-farbe: schwarz/Brustdruck



Mighty Ducks of Anaheim
Kappe
Art.-Nr.: KA-00429,90 DM

Rucksack
Art.-Nr.: RU-00429,90 DM



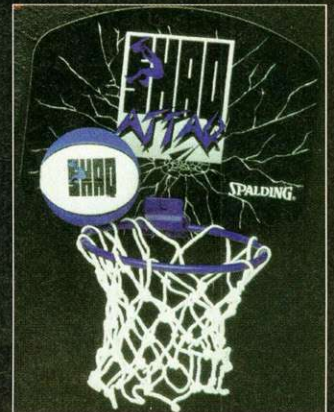
San Francisco 49 ERS
Kappe
Art.-Nr.: KA-00729,90 DM

Rucksack
Art.-Nr.: RU-00729,90 DM



Orlando Magic
Kappe
Art.-Nr.: KA-01029,90 DM

Rucksack
Art.-Nr.: RU-01029,90 DM



Micro Mini Backboards Shaq Attack
mit Mini Ball
Art.-Nr.: 6709329,90 DM



Super Scope Lichtkanone
mit 6 Spielen
Art.-Nr.: 82006119,00 DM



EXTREM Twill Cap
Art.-Nr.: 533549,50 DM
lieferbar von folgenden Teams:
Bulls/Hornets/Suns/Magic

Star Trek Sammler Telefonkarten
14 versch. Motive.
(Kirk/Spock/Mc Coy/Picard/Riker/
Data/L Forge/Chrusher/Troi/Worf/
Enterprise NCC 1701/1701-D2/
Marauder/Warbird)
Stück49,90 DM

Lebensgroße Papp Aufsteller von Star Trek
(Spock/Mc Coy/Kirk)
Stück99,50 DM

Lebensgroße Papp Aufsteller von Star Wars
(Luke/Hun Solo/Darth Vadder/
Stormtropper))
Stück99,50 DM

SLAM N JAM '95



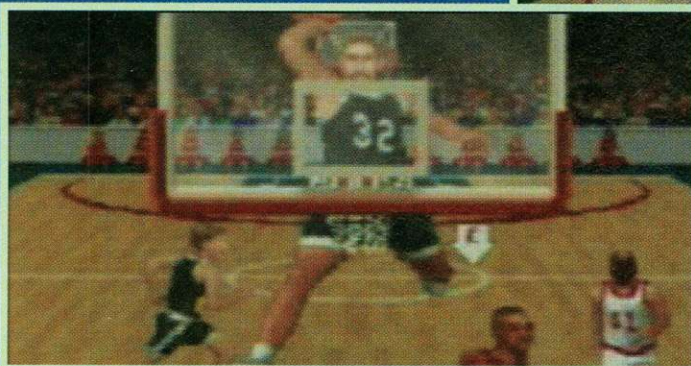
▲ Hey, der Kerl hat ja 'n Kopf wie ein Ball! Wenn's da nur keine Verwechslungen gibt...



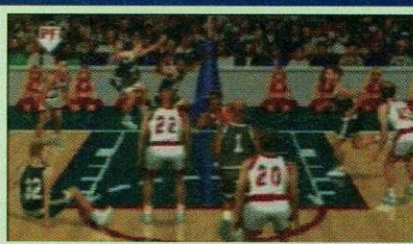
▲ Er hat einen Freiwurf auf den Korb bekommen.



▲ Nummer 43 steigt zum Sprungwurf auf, aber mit einem perfekt getimeten Sprung schlägt der Verteidiger dazwischen.



▲ Hier am Kreis muß jetzt konsequent geblockt werden, sonst gibt es unnötige Punktgewinne für den Gegner. Die Sportler sind übrigens erstklassig animiert.



▲ Mitten ins Gesicht! Die Kamera zoomt an die Action heran und zeigt das Gerangel in einer Nahaufnahme.



▲ Mit einem kleinen Ellbogenstoß kannst Du die Gegner zu Boden bringen. Wer sagt da, Basketball wäre ein kontaktfreier Sport?



▲ Um die sicher stehende Abwehr zu durchbrechen mußst Du den Ball zu Mitspielern weitergeben und so Lücken aufzureißen.

Endlich feiert der Basketballsport auch auf dem 3DO seinen Einstand. Wir haben's mal mit ein paar Sprungwürfen versucht...

Letztendlich werden mit diesem Basketball-Erstling die Möglichkeiten des 3DO voll ausgereizt. Aufgrund der 32Bit-Power konnte man sich endgültig von der üblichen horizontal scrollenden Perspektive von Spielen wie NBA Jam verabschieden. Stattdessen haben die Programmierer skalierte 3D-Grafiken gewählt, mit denen man sich wirklich hautnah an die Action heranzoomen kann - stellenweise können die großen Spieler sogar den halben Bildschirm ausfüllen. Die Sprites wurden mit der Rotoscope-Technik bearbeitet, wodurch eine authentische Animation der Bewegungen gewährleistet wird. Dazu kommt noch ein qualitativ hochwertiger CD Soundtrack sowie Kommentare eines bekannten amerikanischen Sportreporters von CNN, und fertig ist die professionelle Fernsehübertragung!

Überzeugte Basketballfans werden besonders von dem umfangreichen Simulations-Element angetan sein. Neben dem gewohnten Hin- und Herschalten zwischen den Spielern auf dem Court erlaubt es ein sogenannter "Rollenspiel"-Modus, während des gesamten Spiels dieselbe Position zu besetzen. Außerdem können noch strategische Spielmuster aufgerufen, Auswechslungen (automatisch oder manuell) vorgenommen und sogar eine komplette Saison gespielt werden. Dazu gibt es präzise Mannschafts- und Spielerstatistiken, die nach jedem Match aktualisiert werden.

Das Entwicklerteam, das auch schon für 16Bit-Spiele wie Dave Robinson Basketball und Evander Holyfield Boxing verantwortlich zeichnete, wird wohl ganz genau wissen, wie man eine heiße Sportsimulation auf die Beine stellt.



PO'ed

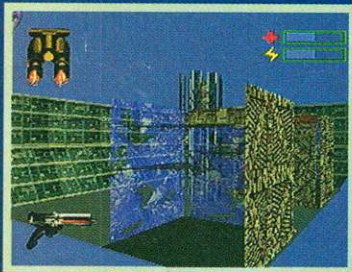
Keine Lust mehr am Leben? Versuche doch mal, Fässer und nackte Frauenmutanten in die Luft zu jagen! Unserem Martin Wilmer hat's auch geholfen...



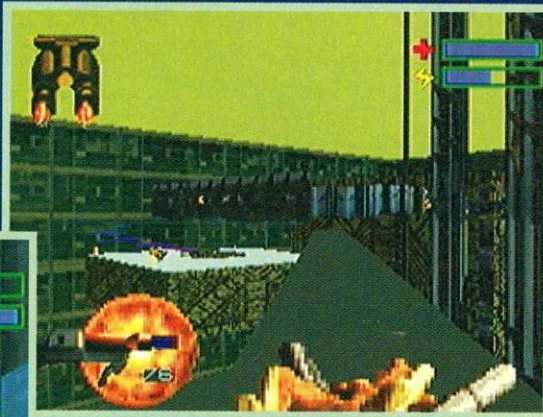
◀ Das Fuß-Icon oben links zeigt an, daß Du gerade läufst. Schnell, schieße das Faß in die ewigen Jagdgründe, bevor es Dich angreift!



▲ Hier oben kann Dir schnell schwindelig werden. Aber keine Angst, wenn Du fällst, hast Du immer noch Dein Jetpack auf dem Rücken!



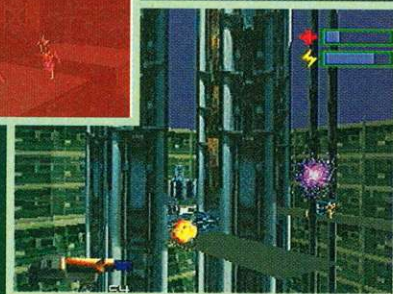
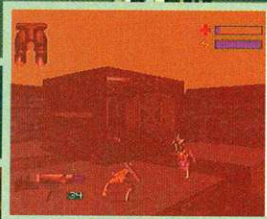
▼ Du kannst Dich schwebend völlig frei im Raum bewegen. Dadurch erhält der Titel gegenüber den meisten anderen Ballerspielen im Doom-Stil eine neue Dimension.



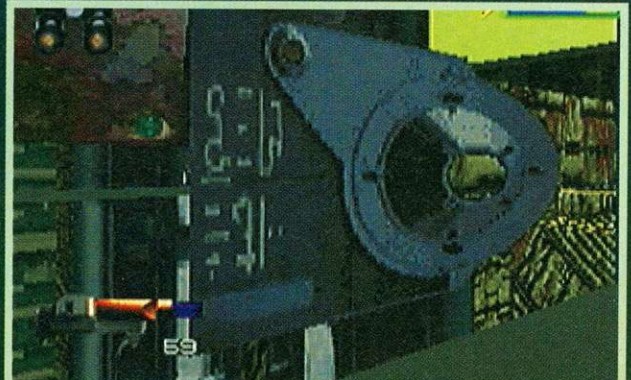
▲ Soeben hast Du einen fiesen Alien erlegt. Du kannst aus einer breiten Palette von Waffen auswählen.



▼ Jetzt schau Dir mal an, wie groß das Teil da ist! Hier gibt's 'ne ganze Menge zu erforschen!



▲ Die Anzeige oben rechts bestätigt, daß es mit Deiner Gesundheit bergab geht. Du solltest jetzt möglichst schnell ein Erste-Hilfe-Set finden.



Es muß wohl an der intensiven Sonneneinstrahlung in Kalifornien liegen, daß das amerikanische Programmiererteam Any Channel mit einem der verrücktesten Konsolen-Games aller Zeiten an den Start geht. Auf den ersten Blick sieht PO'ed aus wie ein gewöhnliches 3D-Ballerspiel im Doom-Stil. Aber es steckt mehr dahinter. Du spielst einen Koch, der ein Team von Weltraumsoldaten auf der Reise zu einem fremden Planeten begleitet. Natürlich werden die Soldaten alle ermordet, und Du bist ganz allein in dieser fremden Welt. Zu Beginn des Spiels stehst Du an der Außenmauer eines großen Gebäudekomplexes der Aliens, in dem es Hunderte von Vorsprüngen und Portalen gibt. Jetzt erkennst Du auch, warum Du Deinen Düsenrucksack eingepackt hast! Mit ein bißchen Übung schwebst Du schon bald durch die Luft und auf Plattformen zu, die von unzähligen Aliens bevölkert werden. Mit Fahrstühlen kannst Du Dich im Gebäude auf- und abwärts bewegen, aber Du kannst auch einfach das Jetpack (Düsenrucksack) benutzen. Deine völlige Bewegungsfreiheit verleiht diesem Ballerspiel eine völlig neue Dimension. Solange Du festen Boden unter den Füßen hast, kannst Du natürlich auch zu Fuß weitergehen, dabei sammelst Du Munition und Waffen ein. Zu den Waffen gehören beispielsweise Laser, Lenkraketen und Flammenwerfer. Und derartig schweres Geschütz wirst Du auch bitter nötig haben, denn Dir stehen einige der verrücktesten Aliens gegenüber, die Du je gesehen hast. Sie sehen zwar alle aus, als hätten sie nicht viel auf dem Kasten, doch sie sind unglaublich gerissen und lauern Dir hinter jeder Ecke auf. Dies könnte genau der Stoff sein, aus dem zahllose Spieleralpträume gemacht sind.

VIDEO...&GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Coole Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

Super Nintendo

Akira	129 DM
Brandish	129 DM
Brainlord	129 DM
Breat of Fire	129 DM
Carrier Ace	109 DM
Cannon Fodder	119 DM
Desert Fighter	79 DM
Dirt Trax FX	a.Anfr.
Earth Worm Jim	89 DM
Final Fantasy 3	139 DM
Fatal Fury Spezial	139 DM
Front Mission	179 DM
Fireman	109 DM
Goof Troop	55 DM
Jungle Strike	119 DM
Jurassic Park 2	59 DM
Illusion of Time	118 DM
Indianer Jones	89 DM
Lufa	139 DM
Lothar Matthäus	109 DM
Mega Man X 2	129 DM
Mario Kart	79 DM
Micro Machines	69 DM
Might & Magic 3	139 DM
Ninja Warriors	129 DM
NBA Tournament	*99 DM
Ogre Battle	129 DM
Pocky & Rocky 2	119 DM
Pac in Time	119 DM
Primal Rage	a.Anfr.
Puzzle Bobble	a.Anfr.
Samurai Showdown	129 DM
Stargate	119 DM
Super Punch Out	119 DM
Super Streetfighter	119 DM
Super Turrican 2	119 DM
Side Pocket	109 DM
Star Trek - Next 6	109 DM
Star Trek - Starfight	119 DM
Stretracer	85 DM
Super Bomberman 2	89 DM
Super Bomberman 3	a.Anfr.
Syndicate	109 DM
Shadowrun dt.	119 DM
Super Star Soccer	129 DM
Sea Quest	119 DM
Star Wars I	89 DM
Star Wars II	89 DM
Rise of Phoenix	129 DM
Return of Jedi	109 DM
Top Gear 2	109 DM
Top Gear 3000	119 DM
Theme Park	119 DM
True Lies	99 DM
WCW Wrestling	129 DM
WWF RAW	79 DM
Wild Guns	129 DM
Adapter US Games	39 DM
60 Hz Umbau	ab 69 DM
SNES Konsole	* ab 159 DM

MD & Mega CD

Alien Soldier	109 DM
Cannon Fodder	109 DM
Dungeon Master 2 CD	109 DM
Earthworm Jim CD	109 DM
Flink	59 DM
Fatal Fury Spezial	119 DM
Imortal	* 69 DM
Links CD	119 DM
Lunar 2	a.Anfr.
Midnight Riders CD	119 DM
Phantasy Star 4	159 DM
Pirates Gold	109 DM
Psycho Pinball	99 DM
Road Rush 3	109 DM
Ristar	109 DM
Snooker	
Snatcher CD	
Stretracer	
Samurai Showdown	109 DM
Samurai Showdown CD	109 DM
Shining Force CD	99 DM
Shining Force	99 DM
Shining Force 2	119 DM
Syndicate MD & CD	119 DM
Stargate	109 DM
Tonghman Contest	119 DM
True Lies	99 DM
Theme Park MD & CD	119 DM
Vay CD	* 109 DM
WWF Raw	89 DM
Mega Drive	* ab 149 DM
Mega CD	* ab 279 DM
CDX Plus	99 DM
Action Replay	* ab 77 DM

32 X

Corpse Killer	129 DM
Chaotix	129 DM
Doom	129 DM
Fahrenheit	129 DM
Golf 32 Holes	129 DM
MK 2	129 DM
Metal Heat	129 DM
Surgical Strike	129 DM
Tempo	129 DM
NBA Tournament	129 DM
WWF Raw	129 DM
32 X Adapter	ab 399 DM
Molocross	119 DM

3 DO

Creature Shock	129 DM
Doom	a.Anfr.
Deadalus Encounter	129 DM
Flying Nightmare	109 DM
Flashback	* 99 DM
Gex	109 DM
FIFA Soccer	* 99 DM
Hell	109 DM
Myst	* 99 DM
Need for Speed	* 109 DM
Return Fire	109 DM
Road Rash	109 DM
Panzer General	129 DM
Syndicate	119 DM
Samurai Showdown	119 DM
Super Streetfighter	119 DM

Theme Park dt.	109 DM
Wing Commander 3	a.Anfr.
3DO FZ 10 NTSC+Spiel	939 DM
3DO FZ 1 PAL+Spiel	979 DM
3DO FZ 1	* ab 849 DM
PAL Wandler	129 DM
SNES Adapter	77 DM
Pad's	ab 69 DM
Incredible Machine	69 DM
Slayer	*109 DM
Immercenary	119 DM
Station Invasion	109 DM
Iron Angels	109 DM

Jaguar

Alien vs Predator	* 99 DM
Air Cars	129 DM
Cannon Fodder	119 DM
Doom	129 DM
Hover Strike	129 DM
Iron Soldier	* 109 DM
Kasumi Ninja	* 109 DM
Rayman	a.Anfr.
Syndicate	119 DM
Sensible Soccer	119 DM
Theme Park	119 DM
Ultra Vortex	129 DM
Cat Box	149 DM
CD Rom	349 DM
CD's	a.Anfr.
Pad	59 DM
RGB Kabel	49 DM
Jaguar PAL	* ab 449 DM

NEO GEO CD

Aero Fighters 2	* 119 DM
Aero Fighters 3	137 DM
Agressors of Dark Kombat	137 DM
Fatal Fury 3	137 DM
Goal Goal Goal	137 DM
King of Fighters 94	* 119 DM
Pulstar	119 DM
Streethoop	119 DM
Sidekicks 2	119 DM
Sidekicks 3	129 DM
Samurai Showdown 2	119 DM
Trash Rally	119 DM
Viewpoint	119 DM
Windjammers	119 DM
Neo Geo CD mit Spiel	799 DM

Saturn

Saturn 220 V	959 DM
Astal	139 DM
Blood Omen	149 DM
Daytona USA	139 DM
Gau Chaser	149 DM
Lenkrad	165 DM
Panzer Dragon	* 129 DM
Perodius	149 DM
Solar Eclipse	149 DM
Shinobi	149 DM
Rampo	149 DM
Pad	79 DM

Sony Playstation

Playstation 220 V	979 DM
Cyberwar	159 DM
Dark Stalker	159 DM
Gunnars Heaven	159 DM
Jumping Flash	159 DM
Metal Jacket	159 DM
Raiden	* 149 DM
Starblade	* 149 DM
Space Pirates	159 DM
Toshinden	* 129 DM
Tekken	* 129 DM
Memory Card	69 DM
Power Stick	159 DM
Pad/Verlängerung	79/39 DM
RGB-Umbau	50 DM

Zeitungen

EGM I	13 DM
EGM II	13 DM
Gamefan	13 DM
3 DO Magazin	3 DM
Jaguar Magazin	12 DM
* gebraucht	

Gewinnaktion

10 farbige
Game Boy
zu
gewinnen

Die Auslosung erfolgt unter
allen Bestellern bis 30. August

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



5 DM Gutschein

Bei schriftlicher Bestellung abzurechnen

Titel _____
Name _____ Adresse _____
Tel. _____ KNR. _____

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM.

Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Mahlzahn Bergstr. 5**

Wir haben ca. 800 Gebrauchsspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

DAS MOGELMODUL...

ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

PREISENKUNUNG

SNES™
NUR NOCH
DM 99,-

SPEZIELLES DATAFLASH-ANGEBOT FÜR "MEGA DRIVE™" BESITZER.
NUR DM 99,-
ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™ WIRD AB SOFORT ZUSAMMEN MIT DEM SPIEL "ISHIDO" VON ACCOLADE GELIEFERT
ACTION REPLAY + "ISHIDO" (NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE DER VORRAT REICHT)

- NEW** **MEGA CODE INPUTSCREEN**
JETZT MIT EINGABEMÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!
- NEW** **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES**
DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.
- NEW** **DEADCODE GENERATOR**
DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.
- NEW** **ERWEITERTER CODEFINDER**
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!
- NEW** **ZEITLUPEN-FUNKTION**
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!
- NEW** **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.
- NEW** **UNIVERSAL CODE-SYSTEM**
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



HOTLINE-TERMINAL FÜR DIE INTERAKTIVE ACTION REPLAY SPRACHCOMPUTER HOTLINE!

HOTLINE TERMINAL



KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL ADAPTER- UND EIN UNIVERSELLES CODE-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

- MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
- GAME GEAR™ DM 79,-**
- NES™ DM 99,-**
- GAME BOY™ DM 59,-**

OBERGEWÄHRT, OPTIONEN SIND NICHT KOMPLETT IM KART ENTHALTEN

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PASSWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

DATAFLASH POWERPAKET!
HOTLINE TERMINAL NUR 25,- DM
DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDSNUMMER ANGEBEN).

SNES™ ZUBEHÖR

- SNES ADAPTER**
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ **DM 39,-**
- ADAPTER PROFESSIONAL**
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ **DM 69,-**

MEGADRIVE™ ZUBEHÖR

- MEGA MASTER**
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ **DM 59,-**
- CDX™ MEGA CD ADAPTER**
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ **DM 79,-**
- MEGA-ADAPTER**
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ **DM 39,-**

24-STD.-BESTELLSERVICE

TELEFON 02822-68545
TELEFAX 02822-68547
48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 25,-

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAME GEAR", "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



Diese Dinge sind selten und begehrt. Nur die Besten der Besten aus der Welt der Videospiele erhalten den Games World Oscar. Um diese Auszeichnung zu erhalten, muß ein Spiel mindestens 90% in der Gesamtnote erreichen und damit ein todsicherer Hit, ein absolutes Muß, ein möglicher Kandidat für das Spiel des Jahres sein. Das ist unsere Garantie für Qualität.



Games

REVIEWS

Hütet euch, hütet euch, ihr Produzenten von schlechten Spielen! Auf den folgenden 22 Seiten werden wir die diesmonatigen Top-Spiele auf CD oder Cart auf den Prüfstand stellen, und wir kennen keine Gnade. Dies ist die Branche der Halsabschneider, wo die Leute ständig gebeten werden, sich von ihrem schwer verdienten Geld zu trennen; da gibt es von uns einfach keine wohlwollenden Sprüche. Wenn wir einem Game schließlich seine Gesamtprozentszahl zuteilen, kannst Du sicher sein, daß es von jedem Mitglied unserer Prüfungskommission auf Herz und Nieren getestet worden ist. Und um den Spielen noch weiter gerecht zu werden, gibt jeder Prüfer noch seinen individuellen Kommentar dazu ab.

Dies sind die sorgfältigsten, meistgefürchteten, aber auch respektiertesten Tests im ganzen.

Striker	56-59
Tekken	60-61
Astal	62-63
Deadalus	64-65
Theme Park	66-67
Street Racers	68-69
Chaotix	70-71
Wing	
Commander 3	72-73
Immercenary	74-75
Gex	76-77



Eiscreme, Luftballons und eine Hüpfburg. Ist das Elisabeth Cölfens Vorstellung vom Paradies?

Man sah viele zweifelnde Gesichter, als Bullfrog eine Mega Drive-Version von The Sims... Und was werden sie weglassen müssen? Und wie kann man das Spiel steuern? ... wirklich Spitze. Natürlich sind einige der PC-Optionen wegrationalisiert worden, ... schon beim PC-Spiel verzichten können. Man hat keine Sorgen mit Akten oder ... automatisch geregelt, und dem Spieler bleibt mehr Freiraum. Er kann seiner Krea ... dem Beliebt ... in Lauf lassen ... often amüsie ... onen, die es e



Persönliche Empfehlungen

Ungeachtet der Wertungen hat jedes Jurymitglied sein Lieblingsspiel des Monats. Hier sagen wir Dir, was jeder von uns während der Arbeit an dieser Ausgabe am häufigsten gespielt hat.

MARTIN

Fever Pitch

"Sicher keine Simulation, aber als Fußballspiel im weitesten Sinne ein Riesenspaß. Ich kann einfach nicht aufhören, es zu spielen. Und mein superstarkes Pseudo-Star-Team hat mindestens so viel auf dem Kasten wie Borussia."

STEFAN

Slam 'N' Jam

"Die sagenhaften 3D-Grafiken vermitteln mir das Gefühl, als stünde ich selber unten auf dem Spielfeld. Realistischere Körbe habe ich bislang noch nicht geworfen."

PHILIP

Tekken

"In der Aufmachung ist es zwar nicht ganz so überwältigend wie Tohshinden, aber das Spiel macht auf lange Sicht großen Spaß."

REVIEWS

INHALT

- Alien Breed:
- Tower Assault
- Alien Soldier
- Animaniacs
- Astal
- BC Racers
- Braindead 13
- Chaotix
- Darker
- Deadalus
- Double Dragon V
- Die Totale
- Verrückte Rallye
- Earthworm Jim
- Fever Pitch
- Fighter Wing
- Flashback
- Frontier:
- First Encounters
- Gex
- Hagane
- Hover Strike
- Immercenary
- Legends
- Lemmings 3D
- NBA Action '95
- Operation Starfish
- Primal Rage
- Pinball
- Fantasies Deluxe
- Power Spikes 2
- Pyrotechnica
- Rise of the Robots
- Shanghai:
- Triple Threat
- Side Pocket 2
- Slam 'n' Jam
- Slipstream 5000
- Soccer Brawl
- Starblade a
- Stellar Assault
- Street Racers
- Syndicate
- Tekken
- The Deadalus
- Encounter
- The Fortress of
- Dr Radiaki
- Theme Park
- Tir Na Nog
- Toughman Contest
- Troy Aikmen
- NFL Football
- Unnecessary
- Roughness '95
- Voll Gas
- Wario's Woods
- Wing Commander 3
- Z...

Seit ihrer Vorstellung haftete der PlayStation von Sony ein Makel an: Es gab dafür einfach kein Fußballspiel. Doch jetzt sind die sauren Zeiten endlich vorbei! **Martin Mirbach schlüpfte ins Trikot und kickte mit...**

Es ist schon schick, wenn ein Hersteller jede Menge Renn- und Ballerspiele für seine Konsole vorweisen kann. Aber ohne eine ordentliche Fußballsimulation ist es heutzutage fast unmöglich, sich endgültig am Markt zu behaupten. Und genau das war es, was der PlayStation bisher gefehlt hat. Zum Glück haben die Jungs von Rage diesem traurigen Zustand ein Ende bereitet.

Striker ist im Grunde die Umsetzung des bekannten 3DO-Spiels: An Spiel Aufbau und -ablauf hat sich nichts geändert. Aber mit der Power der PlayStation im Rücken konnten Programmierer Christian Southgate und Graphik-Designer Lee Seabridge ihren Ideen völlig freien Lauf lassen. Die vielen möglichen Kamerapositionen sind schon toll, aber die Animation der Figuren ist eine Klasse für sich. Man hat kurzerhand eine paar echte Kicker ins Studio gekarrt, deren Bewegungsabläufe gefilmt und die Filmpositive dann als Zeichenvorlage für eine möglichst realistische Darstellung benutzt.

Die endgültige Version soll darüber hinaus noch animierte Zuschauer bekommen, Schlammputzen bei Regen oder Schnee und Spieler, die auch schon mal ausspucken, wenn sie gerade nicht rennen müssen. All das kann natürlich gleichzeitig auf Deinem Bildschirm stattfinden, es gibt also echt was für's Auge. Außerdem kann man zwischen Stadien wählen, die sich nicht nur in Größe und Ausstattung unterscheiden - sogar die Rasenflächen sind jeweils anders gemustert.

In der fertigen Version gibt es verglaste Tribünen, Spielertunnel zu den Umkleidekabinen, Bandenwerbung und alles, was den Programmierern sonst noch zum Thema Fußball einfallen sollte. Bei Bedarf kann man sich auch für ein Hallen-Match entscheiden, und natürlich stimmt auch hier die Atmosphäre bis hin zum Quietschen der Sohlen auf dem Parkett.

Mit einem Spiel wie diesem liegt Rage garantiert goldrichtig. Internationale Teams, Liga-Modus und entsprechende Präsentation: fertig ist ein neuer Kassenschlager! Vergiß Deine Ballerspiele für ein Weilchen und hole schon mal die Stollen aus dem Schrank - denn bei Striker geht's erst richtig ab!

STRIP



▲ Na los Junge, den tut ja meine Oma rein...



▲ Die Graphikstärke der PlayStation zeigt sich besonders aus der Hintertor-Perspektive.



▲ In der Testversion kann die Kamera noch völlig frei positioniert werden. Das fertige Spiel begnügt sich mit einigen Varianten zur Auswahl.



▲ In der Grundaufstellung sehen die Spieler eher stupide aus. Vielleicht sollte man ihnen etwas mehr Hirn einprogrammieren.



WORLD

Quietschen de Schuhe!

Im ersten PlayStation-Fußballspiel stehen nicht nur verschiedene Stadien zur Verfügung. Diesmal ist sogar ein Hallenplatz dabei. Originelle Abwechslung, exzellente Graphik! Ringsum gibt's eine getönte Glaswand, und die Schuhe der Spieler quietschen sogar auf dem Parkett.



▼ Dieser Torhüter scheint nicht sonderlich beeindruckt angesichts des drohenden Elfmeters. Oder hat er etwa keine Lust?



▲ Dieses Stadion ist noch nicht ganz fertig. Es wird noch mehr Bandenwerbung und weitere Details geben.



▲ Diese Kame-rasteilung klebt am Ball, so kann man die Position seines Spielers optimal verfolgen. Es sei denn, man kickt das Leder durch den Bildschirm...



▲ Die Hubschrauberperspektive ist als Alternative durchaus interessant. Allerdings verliert das Spiel in dieser Ansicht mit den Details auch eine Menge von seinem Reiz.



Wo Licht ist, fällt auch Schatten!

Die Power der PlayStation läßt den Programmierern viel Freiheit bei der Umsetzung ihrer Ideen. Zum Beispiel das Tornetz: Es bewegt sich im Wind und beult sich bei einem Treffer mit dem Ball aus. Bei Flucht bewegen sich sogar die Schatten zeitgleich. Realistischer geht's nimmer!

STRIKER



▲ Die Animations-Frames für die Spieler wurden erstellt, indem echte Sportler gefilmt und deren Bewegungen dann auf die Spielfiguren übertragen wurden. Kopfbälle, Einwürfe und Zweikämpfe sehen alle erstklassig aus!



Von Toren und Punkten...

Ein gutes Beispiel für die Möglichkeiten der Sony-Wundermaschine ist auch die Anzeigetafel. Im Stadion hängt sie über der Arena und kann bei Bedarf herangezoomt werden. In der Testversion wiederholt sich die Bildschirmanzeige endlos, aber in der endgültigen Version könnten dort sogar Videoaufzeichnungen anderer Spiele laufen.

▲ Fliegt ein Ball ins Netz, oder kommt Wind auf, bewegt sich das Netz und analog dazu sein Schatten. Soviel Wirklichkeitsnähe gibt's bisher nur mit der PlayStation!



▲ Vertigo! Nichts für Leute mit Höhenangst!



▲ Eigentlich wollten die Programmierer ja eine 3D-Karte einbauen, die sich mit der Perspektive bewegt. Dieses Vorhaben entpuppte sich allerdings als völlig verwirrend. So bleibt's denn bei der bewährten Karte im linken oberen Eck.



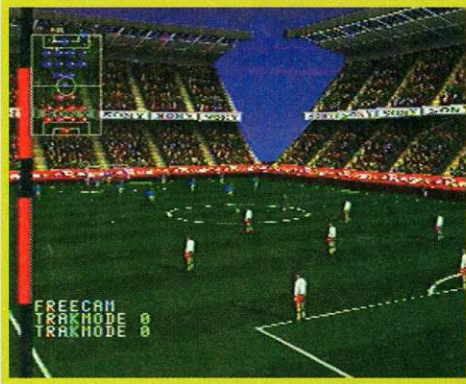
▲ Dieser Tunnel ist noch ganz neu, ihm fehlt der Feinschliff. Aber letztendlich werden die Mannschaften aus einem solchen heraus auflaufen.



▲ Wenn erst einmal die Spielmöglichkeiten programmiert sind, werden diese Verteidiger sicher mehr zu tun bekommen, als nur planlos herumzustehen.

Screen SCENE

Um dem Spiel einen noch wirklichkeitsnäheren Anstrich zu verpassen, wird jeder Zuschauer einzeln animiert. Bei einem Treffer wird gejubelt, und es folgt tatsächlich... la öla!



▲ Für eine Wiederholung kann man die Kamera überall am Platz aufstellen. So bekommt man einen TV-ähnlichen Eindruck der einzelnen Spieler.

Brust raus, Schultern zurück!

Die Idee, echte Spieler zu filmen und als Vorlage für die Figurenanimation zu nehmen, hat sich ausgezahlt: Sowohl bei diesem Titel, als auch beim 3D0-Striker wirken die Bewegungen absolut echt.



▲ Der Nachteil von Fußballspielen ist... nun, sind sie nicht alle ziemlich grün? Zur Auflockerung haben die Programmierer gestreifte, diagonale und kästchenförmige Rasenmuster eingebaut.



▲ Freistöße, Einwürfe, Eckbälle und andere Besonderheiten bekommen alle ihre eigene Kameraeinstellung. Das garantiert Abwechslung, ohne das Spiel so konfus zu machen, daß die Spielbarkeit darunter leidet. Denn das ist ja leider bei einigen anderen Spielen der Fall.

▲ Das sieht eher aus, wie der alte Kicker in meiner Stammkneipe. Wer denkt da schon an ein ausgeklügeltes Spiel für die PlayStation?



▲ Wenn die Spieler erst in der fertigen Version herumlaufen, wird es auch Pfützen und Morast geben. Dafür wird der übrige Rasen weiterhin aussehen wie neu.



Namco ist eine der letzten Firmen, die auf den Virtua Fighter-Zug aufspringen, und zwar mit ihrer ganz eigenen Mischung aus Polygon-Action und schwindelerregenden Kameraschwenks...

TEKKEN

Auf den Spuren von Tohshinden versucht Tekken, dieses Genre auf der PlayStation noch einen Schritt weiter zu führen, indem es die üppigen Grafiken mit einem ausgereiften Gameplay verbindet.

Das Spiel enthält acht unterschiedliche Streithähne, die alle eine einschlägige, dunkle Vergangenheit vorweisen können und sich gemeinsam für ein gnadenloses Kampfturnier angemeldet haben. Zwar sieht Tekken wie viele andere 3D-Prügelspiele aus, doch es verfügt über ein einmaliges Steuerungssystem. Mit den vier Knöpfen lassen sich die vier Gliedmaßen steuern - das eröffnet natürlich

unbegrenzte strategische Möglichkeiten, denn jetzt kannst Du Deine Angriffe mit höchster Präzision planen und ausführen. Ein weiteres neues Feature ist, daß Du gegen drei verschiedene Boß-Duos antreten kannst - welches Pärchen Dir gegenübertritt, entscheidet der Zufall.

Die Grafiken des Spiels lassen sich leider nicht einheitlich beurteilen. Während die Hintergründe von eher minderer Qualität sind, wie etwa bei Tohshinden oder Virtua Fighter 2, sind die Kämpfer erstaunlich detailliert wiedergegeben und besitzen eine atemberaubende Bildschirmpräsenz. Die Animation ist flüssig und sorgt für sehr wirklichkeitsnahe Bewegungen. Ob Du's nun magst oder nicht, Du wirst z.Z. kaum ein ausgereifteres Prügelspiel bekommen können. Bei den zahlreichen möglichen Schlagkombinationen wirst Du ausreichend Gelegenheit haben, Deine geheimsten Triebe auszutoben.

UWE: Ich habe diesen Titel erstmals vor ein paar Monaten auf der ATEI-Show gespielt und war schlichtweg begeistert von den leicht auszuführenden Combos, dem halbrecherischen Tempo und den realistischen Grafiken. Die Kämpfer verfügen über ausreichend verschiedene stilistische Eigenarten, um Dich für lange Zeit bei der Stange zu halten. Zwar hat mich dieser Titel nicht ganz so begeistert wie Tohshinden, aber immerhin wirst Du ihn nicht schon am nächsten Tag wieder aus der Hand legen.



▲ "Umpf!" Michelle wehrt lästige Annäherungsversuche ab.



▲ Jack führt eine seiner Combos vor.



▼ Jack entsorgt seine Gegner, als wären sie schwachbrüstige Hänflinge.

STEFAN: Platz da, Tohshinden! Ein Neuer ist da, und der bringt frischen Wind ins Genre! Tekken ist das einzige Prügelspiel für die PlayStation, das sich wirklich zu spielen lohnt. Mit seinen Special Moves und der guten Auswahl an Kämpfern kann sich Tekken einen der ersten Plätze in der Welt der Beat-'em-Ups erobern. Und als beinahe perfekte Arcade-Konversion steckt der Titel natürlich voll mit heißen Soundeffekten und knackiger Musik. Mir gefällt Tekken noch besser als Segas Virtua Fighter 2.



▲ Michelle im Sturzflug! Behalte ihre Füße im Auge, sonst siehst Du bald nur noch Sterne.



Ansichtssachen

Wie könnte Tekken in der Liga der großen Prügelspiele mitmischen, wenn es nicht über verstellbare Kamerawinkel verfügte?! Während des Kampfes kannst Du Dich jederzeit auf einer horizontalen Ebene an die Action heranzoomen. Wenn Du's etwas ausgefallener magst, kannst Du das Geschehen auch aus der Überkopfperspektive genießen.

MARTIN: Tekken heißt der neue Wegbereiter für die Kampfspiele der Zukunft. Die Leute waren schnell bei der Hand, als es darum ging, Tohshinden als nicht so gut spielbar wie Virtua Fighter zu kritisieren. Doch Tekken stellt diese beiden Titel noch in den Schatten. Dieses Spiel steckt voller Special Moves und markerschütternder Effekte, ist unglaublich schnell, intuitiv spielbar und grafisch beeindruckend. Die einzigen Schwachpunkte sind die blöden Namen der Kämpfer, aber die verrate ich nicht.



▲ Na, na, du böser Bengel! Geht man so mit einer Dame um?!



▲ Mit ihren blitzschnellen Reflexen legt Nina den guten Kazuya auf die Bretter.



▲ Die Zeitlupe zeigt, wie Jack diesen erfolgreichen Treffer landen konnte.



PHIL: So wird's gemacht! Tohshinden war ja schon ein tolles Game, aber man war nie so recht Herr der Lage, und die Knöpfe für die Special Moves waren auch keine gute Idee. Für meine Begriffe sieht Tekken zwar nicht ganz so gut aus, spielt sich aber bedeutend besser - um Deinen Gegner zu schlagen, brauchst Du schon gewisse Fertigkeiten am Joypad und eine vernünftige Taktik. Ein erstklassiges Beat-'em-Up für alle Fans des Genres.



Ausgefallene Typen

Tekken fährt eine sehenswerte Bande von total verrückten Gladiatoren auf...

1. Yoshimitsu – Japan

Ein ziemlich übler Genosse. In seiner Rüstung stolziert er umher und attackiert jeden mit seinen furchtbaren Kicks.

2. Law - Amerika

Law ist ein fähiger Kampfsportler und ein ernstzunehmender Gegner, den man nicht zu lässig angehen sollte. Achte auf seine teuflischen Kick-Kombinationen!

3. Kazuya – Japan

Der ideale Mann für eine blutige Vendetta? Kazuya hat nichts als die Weltherschaft im Sinn. Er ist übrigens ziemlich flink im Zweikampf.

4. Nina – Großbritannien

Bei dieser hübschen Dame von der Insel dürften selbst die kampferprobtesten Herren einen schweren Stand haben. Sie ist so schnell, daß Du sie während des Kampfes kaum zu Gesicht bekommen wirst.

5. King – Mexiko

Sein Aufzug ist ja ganz schön beeindruckend, aber laß Dich durch die Katzenmaske nicht in die Irre führen. Dieser Kerl stirbt so schnell wie jeder andere Sterbliche.

6. Paul – Amerika

Obwohl er eher wie eine Witzfigur aussieht, ist Paul ein knallharter Geselle, der keine Sekunde zögern wird, Dich mit seiner gewaltigen Kraft zu demolieren.

7. Michelle – Großbritannien

Ihren Feinden gegenüber wird sich diese grünäugige Lady wohl kaum ladylike benehmen. Ihr bester Move: Sie stellt sich hinter Dich und schleudert Dich rückwärts auf die Bretter - schmerzhaft.

8. Jack – Rußland

Terminator Jack ist ein Cyborg, der so konstruiert wurde, daß er jeden verhackstückt, der sich an seinen Schaltkreisen zu schaffen machen will. Legendar sind seine schnellen Punch-Kombinationen.

Tekken spielt sich noch besser, als es ohnehin schon aussieht.

FAZIT



Sega in Japan treiben es mit Astal etwas bunter als üblich. Ein verrückteres Spiel ist jedenfalls momentan sicher kaum zu finden.

Ich denke, sie konnten einfach nicht widerstehen. Gerade jetzt, wo der Saturn ins Rollen kommt und eine vielversprechende Anzahl von Spielen produziert wird, veröffentlichen sie ein Spiel, das die Konsole zum Tummelplatz für ein völlig abgedrehtes Geschehen macht. Im Prinzip ist ASTAL ein ganz normales Beat-em-Up...

Du spielst ein elfenähnliches Wesen namens Astal, das mit seinem treuen Freund, dem Papagei, viele Level durchwandert. Auf seinem Weg sammelt Astal Kristalle ein und vernichtet unzählige Feinde, bis er schließlich seinem wirklichen Gegner gegenübersteht. Ihn muß er besiegen, wenn er die Frau zurückgewinnen will, die er liebt.

Sega hat wirklich auf den Putz gehauen, um zu zeigen, was in dem Saturn steckt. Wann immer man etwas heranzoomen kann, wird es auch gemacht. Das Spielgeschehen wird von einem eindrucksvollen Soundtrack untermalt, den man z.B. mit einem Paar SRS-A60 von Sony wirklich genießen kann. Jeder Level ist komplett neu, und es gibt eine Menge graphischer Spielereien, die das Auge erfreuen.



▷ Duckt Euch! Astal ist in eine dunkle Höhle voller Fleder-mäuse geraten. Diese Viecher können einem wirklich den letzten Nerv rauben. Hier hilft nur noch ducken.



▷ Einer der Wächter, die Dir begegnen, ist dieser gewaltige Dämon, der Dich mit seinen Hörnern aufspießen will. Es ist nicht leicht, seinen schwachen Punkt zu finden, aber wenn man es einmal geschafft hat, zerbröckelt er wie ein Turm aus Salz.



UWE: Von diesem Spiel war ich sofort begeistert. Es schien alles zu haben, was ein gutes Spiel braucht: eine tolle Grafik, guten Sound und ein prima Gameplay. Aber nach einer Weile begann mich das uralte Beat-em-Up-Prinzip zu langweilen. Für den Moment ist man fasziniert von der schönen Optik, aber das Spiel selbst verliert alsbald seinen Reiz.



▼ Man kann in Astal auch sehr große Gegenstände - wie diesen riesigen Haufen - aufheben und damit werfen.



PHIL: Jeder Held, der Bäume ausreißen und Felsen stemmen kann, die groß genug sind, einen Vulkan zu schließen, hat meine tiefe Bewunderung. Er mag vielleicht etwas komisch aussehen, aber Astal ist ein toller Typ, der mit den stärksten Gegnern fertig wird und auf Drachen reiten kann. Scrolling und Action sind ganz okay, können der tollen Graphik und dem Sound aber nicht das Wasser reichen.



Klein, aber oho!!

Der junge Elf Astal mag aussehen wie ein bemitleidenswertes Würstchen, aber wenn es darauf ankommt, kann er zuschlagen, daß sich selbst J.C. Van Damme vor Angst in die Hosen machen würde. Hier sind seine Fähigkeiten - Du wirst vor Neid erblassen...

1. Auf den Boden schmettern
Astal geht auf seine Feinde zu, ergreift sie und schleudert sie sehr eindrucksvoll zu Boden. Dann sehen sie allerdings nicht mehr so gut aus...

2. Im Flug erwischen
Um diese nervigen Biester aus der Luft zu holen, springt Astal einfach hoch, versetzt ihnen einen tierischen Faustschlag und befördert sie damit ins Nirwana.

3. Hauch des Todes
Wenn er die richtigen Kristalle gesammelt hat, holt er einmal tief Luft, und die Feinde werden unter seinem Pesthauch weich wie Butter...



▼ Die Feinde haben die lästige Angewohnheit, aus dem Bildschirm heraus auf Dich zuzukommen.





▼ Der erste Wächter ist ein riesiges Auge, das von einem Schwarm Fledermäuse herumgetragen wird. Er ist leicht zu töten, sieht aber trotzdem sehr eindrucksvoll aus.



▼ Aus jedem Winkel kann ein Feuertämon kommen. Na ja, mit Deinem Pesthauch hast Du sie in Sekunden weggepustet - Schluß mit dem Theater!



▼ Im dritten Level reitet Astal durch einen Sumpf - auf dem Rücken eines Drachen. Dieses riesige Reitgetier kannst Du auch für Deine Zwecke mißbrauchen....

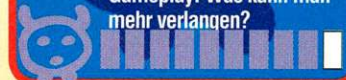


▼ Es ist ein langer Weg bis zum Boden. Hier muß Du schon von Säule zu Säule hüpfen, sonst nimmt es ein böses Ende.



STEFAN:

Auf den ersten Blick sieht diese neue Saturn-Schöpfung nicht so besonders aus. Dann aber reißt meine kleine Figur einen Baum aus und erschlägt einen Feind oder schleudert einen Felsbrocken nach hinten, um den Vulkan zu verschließen, und ich weiß: Das macht Spaß! Eine tolle Graphik, die tausend Überraschungen bietet, Wahnsinns-Sound und ein prima Gameplay. Was kann man mehr verlangen?



◀ In der Eiswelt gibt es schon tolle Effekte. Zum Beispiel die Spiegelungen und Eisgebilde, die die Sicht etwas diffus erscheinen lassen.



▼ Versuche erst einmal, mit diesem riesigen Monster im letzten Level fertig zu werden!



MARTIN:

Hier haben wir wieder ein Beispiel dafür, was die Zukunft in Sachen Konsolen für uns bereithält. An Astal kann man sehen, was der Saturn fürs Auge bietet. Leider kommt das Ganze eben aus Japan. Und dementsprechend softig ist auch das Gameplay. Etwas anspruchsvollere Spieler könnten da enttäuscht sein. Wie gesagt, es ist ein bißchen so, als sähe man einen Film. Aber wer Wert auf optisch anspruchsvolle Unterhaltung legt, kommt hier auf seine Kosten.



Mein gefiederter Freund

Am Ende des ersten Levels muß Astal einen eingesperrten Papagei aus der Gewalt mieser Jäger befreien. Verspricht man dem Vögelchen die Freiheit, bekommt man einen sehr starken Verbündeten mit auf den Weg. Auch er hat so manche Talente und kann - wie bei Sonic und Tails - von einem zweiten Spieler gesteuert werden. Er kann jederzeit weggeschickt werden, um aus der Entfernung mitzukämpfen oder wertvolle Energiereserven zu sammeln, während man selbst im Gemenge ist.

Ein weiteres Spiel für den Saturn, das optisch viel zu bieten hat. Es spielt sich gut.

FAZIT 85

Hochmoderne Grafiken mit Texture-Mapping, endlose 3D-Tunnels, wüste Ballereien... Kommt Dir das bekannt vor? Die neueste Variante erobert den Saturn.

In Deadalus sitzt Du gemütlich im Cockpit einer Vernichtungsmaschine und hast den Auftrag, eine Gruppe von Terroristen fertigzumachen, die zuvor eine von Kolonisten bevölkerte Raumstation angegriffen haben.

Du durchsuchst also Stockwerk um Stockwerk, bringst die Terroristen zur Strecke und sammelst bestimmte Paßkarten ein. Ein beeindruckendes Waffenarsenal steht Dir zur Verfügung, darunter Gatling-Gewehre, Zielschraketen und Vulcan-Laser. Außerdem gehören zu Deiner Kampfausstattung noch diverse Verteidigungssysteme, mit denen Du Dich aus brenzligen Situationen retten kannst.

Was 3D-Labyrinth-Spiele betrifft, so ist Deadalus ein erstaunlich fesselnder Vertreter des Genres. Ständig wird der Bildschirm mit wichtigen Daten, Radarmeldungen und sonstigen Icons bestückt, die Dir das Gefühl vermitteln sollen, auf der Suche nach Feinden durch dunkle Gänge zu schleichen. Wenn Du bewaffnete Terroristen tötest, hinterlassen sie Dir bisweilen Munition, Schilde oder sogar die begehrte Paßkarte, mit der Du das jeweilige Areal säubern kannst. Solltest Du noch weitere Hilfen brauchen, dann wende Dich einfach an einen Computer, der Dich mit einer detaillierten Karte des jeweiligen Levels versorgt. Er zeigt Dir auch, welche Gebiete Du noch nicht erforscht hast.



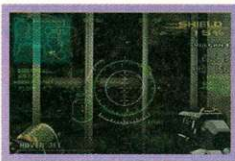
▲ Eine wirklich sehenswerte gerenderte Szene! Ich schätze, der häßliche Typ da bist Du. Kein Wunder, daß Du Dich in einem Roboter verstecken mußt.



▲ Auf dem Display des Computers erfährst Du alles, was Du wissen mußt.

Deadalus

■ Sega ■ Saturn ■ ca. DM 179,- ■ LCD



▲ Ein paar Eisenstangen blockieren den Weg. Na, hüpfen wir doch einfach drüber!



▲ Diese Türen kannst Du mit einigen Schüssen passierbar machen.



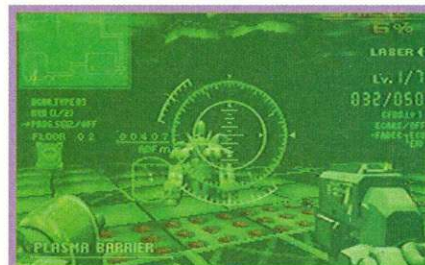
▲ Roboter als Kanonenfutter! Die Karte oben links zeigt Dir, wo Du schon gewesen bist.



▲ Diese nervigen Roboter werden Dir solange zusetzen, bis Du sie in einen einzigen Schrotthaufen verwandelt hast.



UWE: Zuerst hielt ich dieses Game für wirklich fantastisch. Die Grafiken sind herausragend gut, das Texture-Mapping ist extrem weich ausgefallen, und die sauber gerenderten Sequenzen setzen dem Spiel noch das Sahnehäubchen auf. Aber dann bemerkte ich die unendliche Eintönigkeit der ganzen Sache. Tolle Aufmachung und viele nette Ideen, okay, doch es wird bereits nach relativ kurzer Zeit langweilig.



PHIL: Jetzt versucht sich letztendlich auch Sega im Fahrwasser der Doom-Varianten mit ihren 3D-Labyrinth und den Schießereien in der Ich-Perspektive. Wie dem auch sei, Deadalus ist mit seinen vielen verschiedenen Waffen und dem riesigen Spielgebiet immerhin einer der etwas besser spielbaren Titel aus dieser Reihe. Allerdings wird der Saturn durch dieses Spiel auch nicht gerade an seine Grenzen geführt. Die düsteren Grafiken fand ich ein bißchen lasch und eintönig.



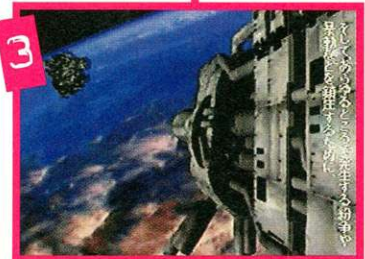
▼ Hier ist es ziemlich dunkel. Siehst Du überhaupt, wohin Du gehst?! Aber Du wolltest die Taschenlampe ja absolut nicht mitnehmen. Da haben wir den Salat! Immerhin bist Du nicht unbewaffnet - die ausgewählte Waffe wird unten links angezeigt.



▲ Wenn es dunkel wird im Labyrinth, dann steigt auch die Spannung ganz beträchtlich an. Aber was ist mit den netten, bunten Sprites passiert?

Alles dreht sich...

Das Intro zu Deadalus ist ein furchterregender und bizarrer Strudel von Tunnels, Planeten und vielen Ballereien



▲ Du befindest Dich momentan im fünften Stock dieses großen unterirdischen Gebäudes und besitzt noch 75% Deiner Schildenergie. Ach ja, da ist schon wieder einer dieser Roboter...



MARTIN: Das mußte ja so kommen! Nachdem ich mich bereits für die letzte Ausgabe durch Kileak The Blood und Space Griffon gequält hatte, da erscheint schon wieder einer dieser Korridor-Alpträume, diesmal für den Saturn. Du sitzt im Innern eines großen Roboters, der durch end- und trostlose Gänge marschiert und auf blöde Müllmeier-Roboter schießt, die hinter geschlossenen Türen lauern. Du magst mich für unbescheiden halten, aber das entspricht kaum meinem Verständnis von Spaß.

▲ "Jemand ist an der Tür, jemand ist an der Tür..." Genau, und zwar ich, und ich habe superstarke Waffen bei mir, um alle Roboter einzuschmelzen.



▼ Dein Feuern erhellt die Szene, während Du einen Deiner Gegner in extremer Nahaufnahme siehst.



STEFAN: In dieser Ausgabe sind Spiele für den Saturn reichlich vertreten. Dieser Titel sah auf den ersten Blick wie eine Doom clone-Variante aus, aber nachdem ich mich näher damit beschäftigt hatte, begann er, mir richtigen Spaß zu machen. In Deinem Roboter-Anzug schwebst Du durch die Räume und findest in jedem Level Computer, die Dir Karten des jeweiligen Gebietes anzeigen. Dies ist ein würdiges Saturn-Game, besser als so manch ähnliches Spiel auf der PlayStation.



Ein stimmungsvolles 3D-Ballerspiel mit einigen netten Features, aber nicht unbedingt originell.

FAZIT

79



MEGA DRIVE REVIEWS

theme

**Eiscreme,
Luftballons und
eine Hüpfburg.
Ist das
Elisabeth
Cölfens
Vorstellung
vom Paradies?**

Man sah viele zweifelnde Gesichter, als Bullfrog eine Mega Drive-Version von Theme Park ankündigte. Wie um alles in der Welt kann man das auf der Konsole spielen? Und was werden sie weglassen müssen? Und wie kann man das Spiel steuern? Nun, es ist die Zeit gekommen, das Geheimnis zu lüften. Und keine Bange, denn es ist wirklich Spitze. Natürlich sind einige der PC-Optionen wegrationalisiert worden, schließlich standen ja nur 16 Bit zur Verfügung. Aber auf diese Optionen hätte man schon beim PC-Spiel verzichten können. Man hat keine Sorgen mit Aktien oder Kapital, Lagerproblemen oder dem Beliebtheitsgrad. All diese Dinge werden ganz automatisch geregelt, und dem Spieler bleibt mehr Freiraum. Er kann seiner Kreativität also ungehindert freien Lauf lassen. Diese Version hat sogar einige gerenderte Bilder des 3DO-Spiels, die man nicht einmal auf dem PC oder Amiga findet. Du kannst Dich auf unzähligen Fahrgeschäften amüsieren und die graphischen Raffinessen genießen (z.B. hat der hilfreiche Ratgeber immer einen anderen Hut auf). Dies ist - bis jetzt - eine der besten Theme Park-Versionen, die es gibt.



▲ Alle Kinder lieben den Wasserfall. Paß nur auf, daß er nicht zu schnell ist, sonst fliegen Dir die Kids zur Seite raus.



UWE: Ich habe wirklich nicht so oft Zeit, Strategie-spiele zu spielen, aber Theme Park hat mich einfach umgehauen. Diese Umsetzung ist so benutzerfreundlich und komfortabel, daß mein Privatleben extrem darunter zu leiden beginnt. Anfangs scheint es gar nicht mal übermäßig spannend zu sein. Aber nach kurzer Zeit nimmt einen das Gameplay so gefangen, daß man monatelang nicht davon lassen kann.



▲ Dieses wirbelnde Fahrgeschäft ist ein bißchen wie der alte "Affenkäfig", den Du sicher von der Kirmes her kennst. Du weißt schon, wo man wie in einer Zentrifuge am Rand gehalten wird. Darüber ist eine Art Sternwarte - nicht ganz so aufregend. Im runden Bild oben siehst Du ein Delphin-Becken, einen High-Tech-Simulator und ein Raketen-Karussell.



PHIL: Dadurch, daß man mit dem ganzen Finanzkram nichts mehr am Hut hat, ist das Game viel spielbarer geworden. Das Spiel an sich ist wie Sim City, macht aber viel mehr Spaß. Deine Besucher werden in Karussells herumgeschleudert oder von umherziehenden Schlägertrupps vermobelt. Es macht auch wirklich Spaß, neue Attraktionen oder Achterbahnen zu bauen. Das Spiel macht süchtig.



▲ Hier wird über Preise und Gehälter verhandelt. Wer hier nicht mit Bedacht vorgeht, kann schlimmstenfalls einen Streik auslösen.



▲ Gott weiß, warum dieses Tanzvergnügen in der Scheune (mit entsprechender Country-Musik) gerade so angesagt ist. Aber auch das kann - wie bei den anderen Fahrgeschäften - von kurzer Dauer sein.



PARK

Electronic Arts ■ Mega Drive ■ ca. DM 139,- ■ 16 Mbit

STEFAN: Das ist eines meiner Lieblings-spiele. Eigentlich spiele ich ja immer die 3D0-Version, aber die Mega Drive-Variante ist ein wunderbar spielbares Game. Einige Optionen sind der Konvertierung zum Opfer gefallen, aber die gerenderten Bilder vom 3D0 sind mehr als eine Entschädigung. Du wirst das Spiel lieben.



Fast wie im richtigen Leben...

In der 3D0-Version konnte man zwischen verschiedenen Fahrgeschäften wählen und eine gerenderte 3D-Szene abspielen, in der sich ein Kind amüsiert wie nie zuvor. Am Anfang der Mega Drive-Version sieht man einige der Bilder, die Lust auf mehr machen sollen.



◀ An Deiner Geisterbahn stehen die Leute echt Schlange. Deshalb ist die Eisbude daneben auch keine schlechte Idee. Natürlich kann man hier die Preise anheben, um den Profit zu erhöhen.



▲ Auf der klassischen Schiffsschaukel bringt man die Kundschaft so richtig in Schwung, und das lilafarbene Tintenfischkarussell sieht auch ganz witzig aus. Außerdem gibt's noch die Go-Kart-Bahn.



MARTIN: Die Umsetzung

ist wirklich anders als die Versionen für den Home Computer und wurde den Bedürfnissen des Konsolenmarktes optimal angepaßt. Obwohl mir die Grafik nicht so zusagt, sind Gameplay und Steuerung wirklich komfortabel wie nie zuvor. Zum ersten Mal vermisste ich die Maus überhaupt nicht.



BALANCE	10000
MONEY IN	5000
MONEY OUT	1000
BUS PEOPLE	100
GATE CASH	10000
SHOP CASH	10000
STAFF COST	10000
1997	
AVAILABLE CASH	-5036
PARK VALUE	133800
CURRENT LOAN	150000
RESEARCH/MONTH	2500
REPAIR COSTS	500

▲ Welche Fahrgeschäfte man bauen kann, hängt davon ab, wieviel man in die Entwicklung investiert. Die Palette reicht von der Hüpfburg bis zur Achterbahn.



▲ Meine Güte, die Leute scheinen Deine Attraktionen wirklich zu lieben. Jetzt mußst Du Wege bauen, die von der "Hauptstraße" abzweigen, damit die Gäste ordentlich in der Schlange stehen können. Sie sehen so zufrieden aus... Meinst Du nicht, Du solltest die Eintrittspreise erhöhen?

Eine Spitzen-
Umsetzung des
Klassikers. Weil sie
nicht so komplex
ist, macht das
Spielen mehr Spaß.

FAZIT

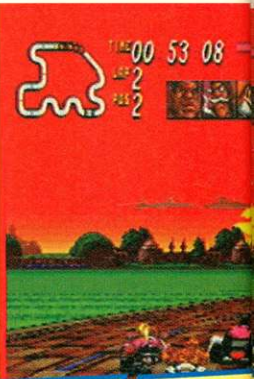




MEGA DRIVE REVIEWS

Schon seit Jahren verlangen alle Besitzer eines Mega Drive nach einem Autorennen, das so ähnlich ist wie Mario Kart. Mit Street Racer sind sie am Ziel ihrer Träume...

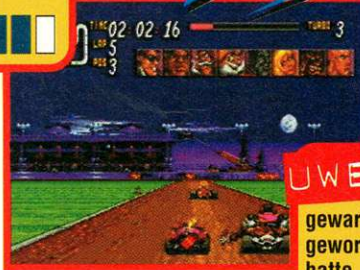
Street Racer kam letztes Jahr Weihnachten für das SNES heraus und war wegen der 4-Spieler Option und der unzähligen Features ein absoluter Hit. Wenn Du gedacht hast, daß die Umsetzung für den Mega Drive holperig sein würde, dann mach die Augen auf und staune: Alles, was man beim Original findet, gibt es auch hier. Du suchst Dir einen aus acht schrillen Fahrern aus, mit dem Du (mit bis zu vier Freunden) dann die wildesten Rennen fahren kannst. Das wichtigste ist die Meisterschaft, in der man auf verschiedenen 3D-Bahnen in sechs Rennen Punkte sammeln kann. Wie schon bei Mario Kart gibt es jede Menge fieser Tricks, mit denen man seine Mitstreiter ausschalten kann. Zum Beispiel könnte man ihnen ja mal eine Stange Dynamit in die Hand drücken...
Natürlich gibt es auch hier Tools, um das Tempo hochzufahren, und die Möglichkeit, die Sichtperspektive zu ändern. Man kann ein Kopf-an-Kopf-Rennen veranstalten, oder versuchen, alle anderen von der Bahn zu schleudern (das heißt dann Rumble). Oder man versucht sich in Sachen Fußball. Aber sieh' doch selbst



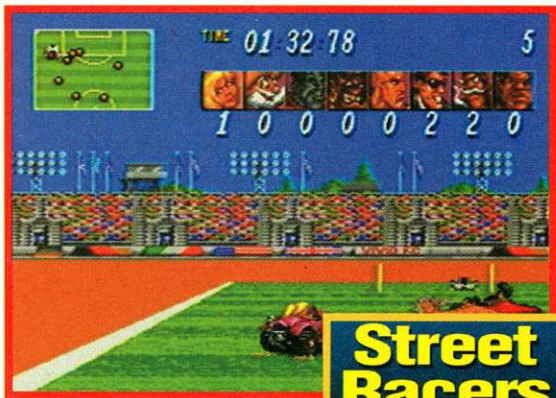
STEFAN: Alle Geschwindigkeitsfanatiker mögen sich schon mal die Handschuhe anziehen. Erinnerst Du Dich noch an die SNES-Version? Vergiß sie, denn diese hier ist mit Abstand die beste. Die Programmierer haben nicht versucht, den Mode 7 des Nintendo-Spiels lediglich zu emulieren, sie haben mit viel Raffinesse sogar noch eins draufgesetzt. Man kann aus vielen Figuren auswählen und bis zu vier auf einem Bildschirm haben... das ist das optimale Rennerlebnis!!!

STREET RACER

▶ Haha... das ist ganz schön fies. Wirf die Stange Dynamit einfach auf den Rücksitz eines Konkurrenten, und warte ab, was passiert... Das Spielchen kann in eine regelrechte Orgie ausarten, wenn der Stoff immer weitergegeben wird.



▶ Nein, es gibt keine Zeit zum Ausruhen an den Stränden von Sydney. Fahre einfach, was das Zeug hält, und keine Angst: Du versinkst schon nicht. Das Wasser macht Dich nur langsamer.



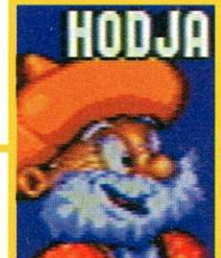
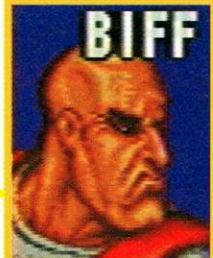
▶ Ja, man kann im Auto sogar Fußball spielen. Es kommt auf Dich an: Wieviel Tore kannst Du schießen? Klau Dir einfach den Ball.

UWE: Seit Ewigkeiten habe ich auf dieses Spiel gewartet, und es ist wirklich so gut geworden, wie ich mir das gedacht hatte. Die SNES-Version war irgendwie durch den Mode 7 verdorben, dieses Spiel ist schneller und läuft auch stabiler. Du wirst wohl kaum ein Racing-Game finden, das besser ist - und vor allem keines, das ich länger spielen werde... Sofort kaufen!!!



▶ Wie schööön, so bei Nacht durch die Stadt zu fahren. Schade nur, daß beide Wagen Dynamit auf ihrem Hinterteil liegen haben.

Street Racers
Jeder dieser verrückten Fahrer hat seine eigenen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten...





▲ Ein Rennen auf der Sandbahn! Auf diesem Screenshot erkennst Du, wie hervorragend die Oberfläche der Fahrbahn den Programmierern gelungen ist, aber die enorme Geschwindigkeit, mit der das Spiel läuft, kannst Du nur erahnen.



PHIL: Wow, ist das eine tolle SNES-Umsetzung! Durch gekonntes Programmieren haben sie es sogar geschafft, die Mode 7-Bahnen zu rekonstruieren. Schneller als das Original, und optimal für superschnelle Rennen mit bis zu vier Spielern! Mit Sicherheit eines der besten Multi-Player-Games, das es für Geld zu kaufen gibt, mit einer Fülle von lustigen Optionen. Absolut genial!!!

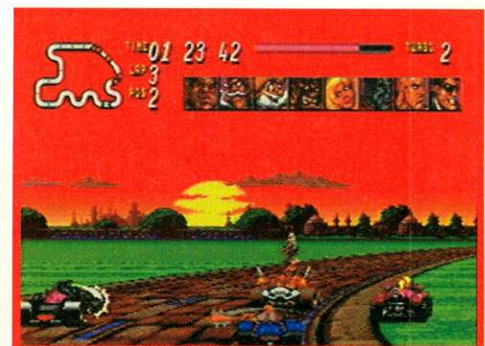


■ UBI Soft ■ Mega Drive ■ ca. DM 139,- ■ 8Mbit

POS	DRIVER	POINTS
1ST	SUMO SAN	24
2ND	HELMUT	21
3RD	HODJA	12
4TH	FRANK	9
5TH	SURF SISTER	5
6TH	RAPH	5
7TH	SUZULU	3
8TH	RIFF	1



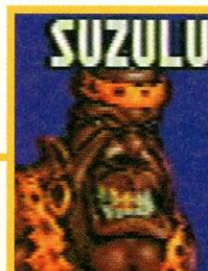
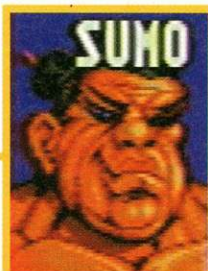
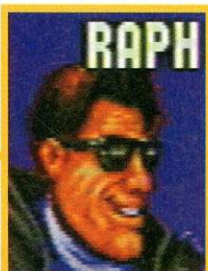
MARTIN: Das beste Rennspiel für den Mega Drive, das es gibt, gar keine Frage. Warum? Na einfach, weil ich das sage. Aber warum solltest Du mir glauben?! Geh doch einfach hin und spiele es selbst! Eine solche Masse an Features, ein unschlagbares Gameplay und eine atemberaubende Schnelligkeit... Du wirst Dich wundern, daß man bei der Geschwindigkeit noch immer die Straßenoberfläche erkennen kann. Absolut brillant.



▲ Fahr nicht zu weit links. Es gibt zehn verschiedene Startgeschwindigkeiten.



▲ Im "Rumble"-Mode kann man seine Mitstreiter durch die Aussparungen in der Seitenwand der Bahn schmeißen.



Das beste MD Rennspiel, das Du derzeit bekommen kannst. Es ist sogar noch besser als das SNES-Original!



94

FAZIT



Mega Drive 32X REVIEWS

Sega 32X CA. DM 149,- 24Mbit

CHAOTIX

**Sonic ist tot!
Na ja, noch
nicht ganz,
aber wenn es
nach
Knuckles
ginge...**

Bei Sega scheint man langsam begriffen zu haben, daß mit Sonic nichts mehr los ist, und daß es Zeit wird, auf einen anderen Helden als Zugpferd zu setzen - oder besser noch auf sieben andere!

Chaotix bleibt bei dem altbewährten Sonic-Spielprinzip, legt noch ein paar 32X-Effekte drauf, und schwupp: Der neue Verkaufsschlager ist fertig!

Aber trotz allem muß man Chaotix lassen, daß es das originellste in einer immer gleich aussehenden Folge von Sonic-ähnlichen Spielen ist. Wo soll ich anfangen... ach ja, es gibt sieben Figuren, zwischen denen man wählen kann (zwei davon bilden im Spiel dann ein Team). Außerdem hat das Spiel ein ziemlich bescheuertes Kontrollsystem, das vorschreibt, daß der Partner überall hin mitgeschleppt wird. Dann gibt es noch massenhaft Extras in Form von Zusatzboni und Feinden.

Gott sei Dank gibt's einen Trainingsmodus, in dem man sich vor dem richtigen Spiel schon mal fit machen kann. Wenn der dumpe und blöde Robotnik dann schließlich auftaucht, hüpf man schon profimäßig wie ein Irrer auf dem Bildschirm herum und schnappt sich alles, was einem begegnet.

▶ **Haltet Eure Hüte fest, es kann ziemlich haarig werden da draußen. Mighty hat ganz schöne Schwierigkeiten, oben zu bleiben.**



▶ **Paß auf, wenn Du Robotnik siehst, dann ist fast immer mehr da, als man sehen kann, beispielsweise versteckte Objekte.**

PHIL: Die neue Idee, zwei Charaktere durch ein elastisches Band miteinander zu verbinden, hat schon was. Das ganze Spiel bekommt einen neuen Aspekt, da man seinen Partner mit dem Band immer durch die Gegend schleudern muß. Das Problem ist, daß es fast so aussieht wie die alten Sonic-Games und - bis auf ein paar Kleinigkeiten - die 32X-Möglichkeiten so gut wie gar nicht nutzt. Ein aufpoliertes Konsolenspiel, es hat sich nicht viel geändert.



▶ **Wenn Du eines der versteckten, ringförmigen Portale ausfindig machst, kommst Du in einen dieser Bonus-Level.**



▶ **Mit den neuen Icons können Deine Figuren enorme Ausmaße annehmen und ihre Feinde einfach zerquetschen.**

STEFAN: Wie kann Sega es wagen, ein Sonic-Spiel ohne Sonic herauszubringen? Das ist nämlich genau das, was bei Chaotix gemacht wurde. Stattdessen bekommt man einen Haufen dämlicher Figuren, die aussehen wie die Verneinung der Original Sonic-Figuren. Es braucht auch seine Zeit, mit dem Spiel klar zu kommen. Dieses ganze elastische Zeug ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Eine nette Idee, doch unterm Strich kommt nichts anderes dabei heraus als ein weiteres Sonic-Abenteuer.



▶ **Knuckles und Vector mühen sich mit der komischen halben Röhre ab.**



▶ **Knuckles verbreitet jede Menge Chaos bei den Booten - und wird von seinem Gaunerkollegen Vector tatkräftig unterstützt.**



▶ **Hin und wieder wirst Du über diese futuristisch anmutenden Transporter stolpern. Hüpf einfach hinein und bereite Dich darauf vor, mit Lichtgeschwindigkeit durch den Level gebeamt zu werden.**

FIX

► Ist man in eine Situation geraten, in der nichts mehr läuft und der Partner hängt irgendwo fest, gibt es die Option, beide aus dem Bildschirm zu katapultieren.



▼ Hast Du einen Level mit über 50 Ringen geschafft, kommst Du in diesen wunderschönen 3D-Level, wo man blaue Kugeln sammeln muß.



► Nichts geht mehr? Du kannst nirgends mehr hin? Hüpf doch einfach in den Lift, und ab geht's zu neuen Ufern...

UWE: Es ist wohl ein paar Jahre her, seit ich - als armer Student jede Menge Geld ausgegeben habe, um mir einen Mega Drive zu leihen. Und das alles nur, um Sonic-Games zu spielen. Damals war das wirklich noch spannend, neu und das Gameplay war toll. Ein halbes Jahrzehnt später ist eigentlich nichts wirklich Sensationelles hinzugekommen. Ein paar überflüssige Effekte, neue Level und Figuren hier und da: Ein nettes Spiel, es wird aber nach ein paar Stunden langweilig.



MARTIN: Nimm Dir eine gute Stunde Zeit, bevor Du Dich für dieses Spiel entscheidest. Es sieht auf den ersten Blick aus wie ein wenig ereignisreiches Sonic-Spiel, mit dem man richtig abkassieren will. Ein paar neue Figuren und ein nerviges Gummi-band zwischen ihnen. Vielleicht findest du es ja toll, was Sega da versucht (vor allem im Zwei-Spieler Modus), aber für mich steht fest: Dieses Spiel kann nur eine Mutter lieben.



► Man braucht wirklich viel Übung, um dieses Spiel zu spielen, denn man hat immer den Partner im Schlepptau.



Kuriositäten unter sich

Wenn man die Figuren von Chaotix sieht, glaubt man nicht, daß es so etwas geben kann. Man lasse Sonic in einem dunklen Raum zusammen mit allen Muppets, ein paar Litern Sekt und den Platten von Barry White - und das Resultat ist diese bunte Mischung Wahnsinniger.

1. Knuckles, der stachelige Ameisenfresser

Does this chap look like an armoured borrowing mammal from South America? Yeah right, you don't have to be Albert bloody Einstein to see that he is in actual fact just a pink version of Sonic with a big dab of Brylcream to sleek-back the spikes.

2. Mighty, das Gürteltier

Sieht der kleine Kerl etwa aus wie ein gepanzertes Vieh aus Südamerika? Richtig, tut er nicht. Man muß nicht Albert Einstein sein, um zu erkennen, daß er einfach eine pinkfarbene Sonic-Kopie ist (natürlich mit ganz viel Gel, um die Stacheln zu glätten).

3. Espio, das Chamäleon

Eigentlich sieht er mehr aus wie ein etwas mifratener Dino - ein Triceratops vielleicht - als wie ein langbeiniges Wesen aus Madagaskar mit langer Zunge, das die Farbe wechseln kann. Zwar wechselt er tatsächlich hin und wieder die Farbe, aber ich würde nicht unbedingt sagen, daß er sich dadurch der Umgebung anpaßt...

4. Vector, das Krokodil

Nun, eine nicht so ganz Sonic-mäßige Figur. Vector ist das coolste Krokodil, das jemals aus den Tropen aufgetaucht ist, und bewegt sich in einem ganz ansehnlichen Tempo (wenn man bedenkt, daß er nur zwei Beine hat). Wäre schön gewesen, wenn man aus seinen wilden Anlagen ein hübsches Angriffssystem gemacht hätte.

5. Charmy Bee, die reizende Biene

Wer hat gesagt, daß auch kleine Dinge ganz groß sein können? An dieser mikroskopisch kleinen Figur kann ich nichts Tolles entdecken. Sie hat keine erwähnenswerten Eigenschaften und eigentlich ist sie immer nur im Weg.

...und die schlechteste Wahl, die man treffen kann...

6. Heavy & Bomb

Solltest Du jemals - wenn auch nur aus Versehen - diese beiden Fehlgriffe ausgewählt haben, dann kannst Du nur noch neu starten und zu Gott beten, daß Du sie nie wieder aussuchst. Sie sind absoluter Mumpitz. Sie haben keine spektakulären Eigenschaften und kriechen im Schneckentempo herum. Sie sollen angeblich zwei der Monteure des Eiermanns sein, aber wer zum Teufel ist der Eiermann? Ich bin sicher, daß Sega es nicht weiß...

Etwas zuviel von Sonic, aber das Gameplay - es gibt einige, kleinere Neuerungen - ist ganz okay.

FAZIT



3DO REVIEWS

WING COMMANDER

Wing Commander III ist eigentlich mehr als nur ein Spiel, fast schon eine Lebenseinstellung. Lehne Dich zurück, schau Dir die Videosequenzen an und genieße die Spannung...

Electronic Arts 3DO DM 139,- 4 CDs

STEFAN: Schon auf dem PC war dieses Spiel äußerst eindrucksvoll, abgesehen von der Ladezeit. Um die Videos zu sehen, mußte man schon einige Minuten warten. Diese Probleme kennt die 3DO-Version nicht und deshalb ist sie weitaus besser spielbar. Ach ja, dieser Luke Skywalker-Typ ist auch wieder echt sehenswert - im Ernst!



▲ Bloß nicht auf Unschuldige schießen! Der eigene Kollege findet einen Treffer bestimmt gar nicht witzig.

UWE: Dieses Spiel hat mich vollkommen überzeugt: Hier hat einfach alles den letzten Schliff! Was wie ein erstklassiger Film beginnt, ver-einnahmt den Spieler, bevor er es richtig merkt. Besonders wenn es Deinen Geschwaderkollegen erwischt hat und Du eine feindliche Staffel im Nacken hast, steigt der Adrenalinspiegel in den Himmel. Der starke Soundtrack und die großartigen Graphiken vervollständigen den phantastischen Eindruck.



Dieses Spiel bietet eine fesselnde Geschichte, großartige Hollywood-Schauspieler (unter anderem Mark Hamill, John

Rhys-Davies und Ginger Allen) und obendrein ein absolut erstklassiges Ballerspiel. Im Vergleich zu den Vorversionen wurde auch die Qualität der Graphik um Lichtjahre verbessert. Hiervon einmal abgesehen, sind die Unterschiede zu anderen Spielen dieser Art gar nicht mal so gravierend. Das Prinzip bleibt bestehen: In der Ich-Perspektive durchstreift der Spieler die Weiten des Weltalls auf der Suche nach dem Feind oder notwendigen Gegenständen.

Trifft man aber auf einen Kameraden, springt die Handlung in den Video-Modus mit Luke Skyw...tschuldigung, Mark Hamill in der Rolle des Spielers um. Die Anzahl der Missionen ist überwältigend, der Schwierigkeitsgrad reicht von scheinbar unmöglich bis absolut nicht drin. Langweilig wird das Ganze nie, denn es wird eine wunderbar cineastische Atmosphäre erzeugt - man kommt sich tatsächlich vor, wie der Darsteller eines interaktiven Films.



In der letzten Zeit gab es eine Diskussion darüber, ob denn diese Version der PC CD-ROM überlegen ist. Nun, immerhin kommt sie in vollem Dolby Surround Sound daher, mit 65.536 statt 256 Farben und die Informationen sind in einigen Sekunden geladen. Allein das dauert auf dem PC schon fast zehn Minuten, also was willst Du mehr?



▲ Feindliche Schiffe haben in der Regel Schutzschilde. Aber mit ordentlichem Dauerfeuer klickst Du auch solche Schiffe ins Nirvana.



▲ Vorsicht mit den Hebeln, Mann, dies ist doch ein anderes Schiff...



GAZER



Pick Maniac

PHIL: Ein Super-Intro zieht den Spieler sofort mitten in die Weltraum-Atmosphäre, die durch weitere Videosequenzen, in denen man mit verschiedenen Figuren sprechen kann, aufrechterhalten wird. Aber im Gegensatz zu anderen FMV-Spielen hat dieses die passende Spielbarkeit. Während Deiner Missionen kannst Du völlig frei im All umherfliegen und Dich mit feindlichen Schiffen messen. Zieh Dich warm an, Buck Rogers!



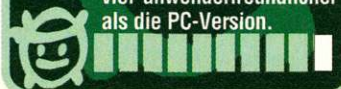
▲ Im Konferenzraum kannst Du nach jeder bestandenen Mission neue Piloten aussuchen - aber entscheide Dich lieber nicht für Maniac, Nomen est Omen!



▲ Die Bösewichte in Wing Commander III sehen eher aus wie hochgezüchtete Chihuahuas.



MARTIN: Dieses Spiel sieht nicht nur extraklasse aus, auch der Inhalt ist vom Feinsten. Großartige Darsteller, ein aufwendig produzierter Kurzfilm und dazu ein bewährtes Ballerspiel. Seltsamerweise stört die wenig originelle Spielidee den Gesamteindruck überhaupt nicht: Die 3DO-Version ist ein Schmuckstück und viel anwenderfreundlicher als die PC-Version.



▲ Jaaa! Nichts ist schöner, als ein im Weltraum verschwindender Alien, dessen Schiff man soeben zerlegt hat!

Bevor Du Dich mit den Aliens anlegst, schau Dir erstmal die Raumschiffe genau an. Du mußt drei verschiedene Typen fliegen können...



Arrow
Arrow Klasse: Leichter Kampfflieger
Länge: 20 Meter
Gewicht: 13 Kilotonnen
Höchstgeschwindigkeit: 520/1400 kps
Beschleunigung: 250k/s
Ablenksonden: 16



Hellcat V
Hellcat V Klasse: Mittlerer Kampfflieger
Länge: 27 Meter
Gewicht: 13 Kilotonnen
Höchstgeschwindigkeit: 420/1000 kps
Beschleunigung: 225 k/s
Ablenksonden: 24



Thunderbolt VII
Thunderbolt VII Klasse: Schweres Kampfschiff
Länge: 34 Meter
Gewicht: 20 Kilotonnen
Höchstgeschwindigkeit: 380/1000 kps
Beschleunigung: 200 k/s
Ablenksonden: 24

Wertung: Eine tolle Big-Budget-Produktion mit bestechender Optik und klassischem Spielablauf.



FAZIT

In EAs verrücktem Ballerspiel erreicht das Thema "Virtuelle Realität" ganz ungeahnte parapsychologische Höhen...

Du hockst in einem Labor und projizierst Deine Gedanken durch Zeit und Cyberspace auf eine futuristische Welt namens Perfect. Allerdings ist dies nicht der erhoffte Garten Eden, denn alles Leben ist Teil eines virtuellen Spielchens geworden, das von dem tyrannischen Betriebssystem Perfect 1 gesteuert wird.

Während Du so an den Gebäuden vorbeisclenderst, wirst Du unvermittelt von deren gewalttätigen Bewohnern angegriffen. Du kannst Dich mit Laserwaffen, Nuklearraketen, Bomben usw. zur Wehr setzen. Dadurch leert sich jedoch Dein Vorrat an Angriffsenergie, während schnelles Laufen oder das Einstecken von Treffern entsprechend Deine Beweglichkeits- und Verteidigungs-Levels reduzieren. Um diese Levels wieder aufzufüllen, mußt Du Dich zu bestimmten farbcodierten Heilungspunkten begeben. Sind die Levels erschöpft, geht's zurück ins Labor.

Neben dem üblichen Geballere gibt es jedoch auch noch ein Abenteuerelement, denn Du kannst mit verschiedenen Figuren reden, um Infos zu Deinem weiteren Vorgehen zu erhalten. Nur wenn Du genügend Power angesammelt hast, kannst Du Dich auch dem letzten Gegner stellen - Perfect 1!

immer



▲ Wenn Du die Pause einschaltest, kannst Du jedem Feuerknopf bestimmte Waffen und Funktionen zuordnen.



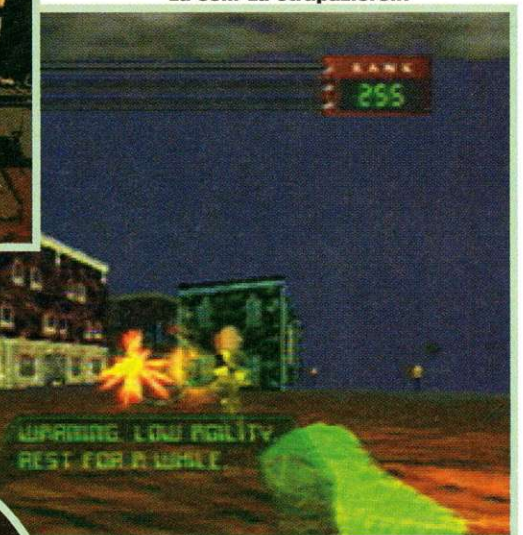
MARTIN: Wie bei einer Konsolenversion von Quasar wirst Du hier in eine virtuelle Umgebung geworfen, in der Du Dich anschließend auf die Suche nach Power-Ups machst und alles, was sich Dir in den Weg stellt, einfach umnietest. Schade nur, daß die Leute, die Du abknallst aussehen, als wären sie von einer Dampfwalze überrollt worden. Und das Gameplay ist, trotz einiger netter grafischer Ideen, mehr als eintönig. Was soll das?

PHIL: Hinter einer verworrenen Handlung verbirgt sich ein ganz anständiges Ballerspiel. Anfangs mußt Du ziemlich vorsichtig sein und Dich hinter Gebäuden verstecken, um dem gegnerischen Feuer auszuweichen. Interessanter wird's, sobald Du über etwas mehr Energie verfügst und größere Missionen angehen kannst. Außerdem kannst Du mit den verrücktesten Zeitgenossen plaudern, z.B. mit einem Typen, der aus Orangenschalen besteht! Spaßig!

▼ Und schon wieder muß einer der Cyberspace-Bewohner dran glauben! Während Du gehst, schwingen Deine geisterhaften Arme vor Dir her. Du solltest bald ein Püschchen machen, um Deine Bewegungsenergie nicht zu sehr zu strapazieren.



▲ Das bist Du! Im Laboratorium wird Dein Geist in die Zukunftswelt Perfect transportiert. Sieht schon ein bißchen unangenehm aus, oder?



▼ In der virtuellen Stadt gibt es unglaublich viele Waffen und Power-Ups, die Du nur noch finden mußt. Aber warum sehen die alle wie große Billardkugeln aus?



zenany

UWE: Mir hat diese futuristische VR-Reise durch's Cyberland nicht sonderlich gefallen. Eigentlich fand ich das Spiel sogar ziemlich hohl. Daß es lediglich Spaß macht, sich in das Game einzuarbeiten, bessert den Gesamteindruck auch nicht wesentlich auf. Als ich schließlich so richtig heiß auf das Spiel war, wurde meine harte Arbeit durch ein unglaublich lahmes Abenteuer belohnt, das ich bereits nach kurzer Zeit aus gesundheitlichen Gründen wieder abbrechen mußte.



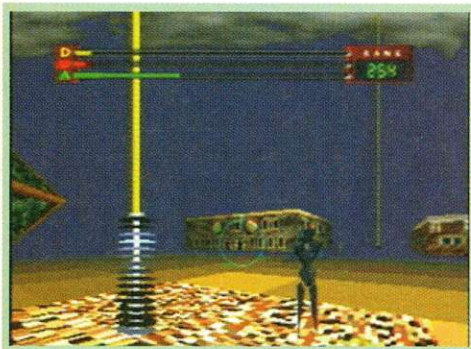
► Im Zufluchtsort The Garden werden Deine Energien automatisch wieder aufgefüllt. Währenddessen kannst Du Dich mit einigen netten Leuten unterhalten, darunter auch mit diesem Kerl, der aus einem Band besteht. Da er so gar nicht mundfaul ist, kannst Du ihn nach Orten, Gegenständen und Leuten in der virtuellen Welt befragen.



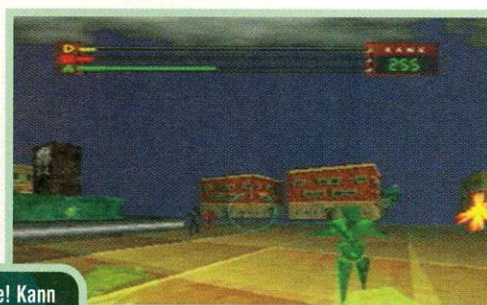
▲ Deine drei Energielevels kannst Du wieder auffüllen, indem Du die farbcodierten Türme findest. Ohne Angriffsenergie kannst Du nicht feuern, also suchst Du nach einem roten Turm. Alles klar?!

STEFAN:

Hilfe! Kann mir mal einer erklären, was zum Henker hier eigentlich vor sich geht? Ich kenne die Vorgeschichte, ich kenne die Ziele des Spiels, aber das eigentliche Spielen ist eine Sache für sich. Das Geschehen soll sich in der virtuellen Realität abspielen, doch die gesichtslosen Wesen, auf die Du triffst, und die Art, wie sich der Bildschirm eintrübt, wenn Du getroffen wirst, fand ich ziemlich abstoßend. Vor dem Kauf unbedingt testen!



▲ Ein Patentrezept: Hüte Dich vor den Banden der Goners! Suche stattdessen die gefährlicheren Rhythms - sie sehen aus wie Pappfiguren, aber wenn Du sie besiegst, steigst Du in der Rangliste auf. Wenn Du auf Platz 2 stehst, kannst Du den bösen Perfect 1 persönlich herausfordern.



▲ Für ein wissenschaftlich es Forschungs-labor ist dies hier eine ziemlich dramatische Beleuchtung, oder? Aber schließlich sollst Du ja auch in die richtige Stimmung kommen, um Deinen Geist wandern lassen zu können.



Hinter der aufregenden virtuellen Thematik versteckt sich ein nur durchschnittliches 3D-Shoot-em-Up.



53

FAZIT

Er ist feucht, klebrig und fernsehsüchtig... Martin springt aus dem Sessel und klettert an der Wand hoch.

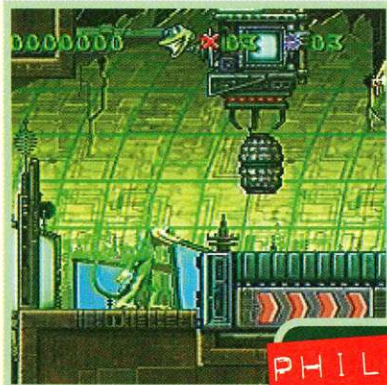


Was sind schon quadratische Augen?! Wer heutzutage zuviel fernsieht, den erwarten viel schlimmere Gefahren - er könnte

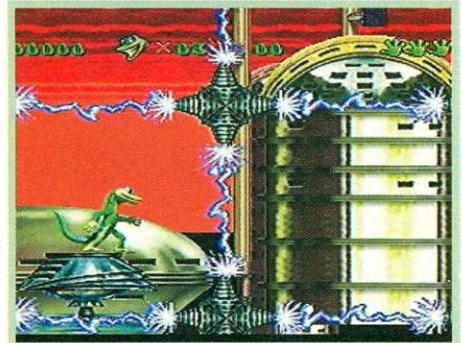
z.B. in den Bildschirm gezogen werden und sich in einer verrückten Dimension wiederfinden. Und genau das ist auch dem Gecko Gex passiert. Als überzeugter Dauerglotzer saß er vor der Mattscheibe und knabberte gerade an einer Tüte Fliegen, als eine gewaltige Klaue aus dem Bildschirm kam, ihn packte und in einen schlimmen Alptraum hineinzog.

Gex hat nur eine Chance, zu entkommen: Er muß die Fernsteuerungen finden, die in den scrollenden Plattform-Leveln versteckt sind. Damit kann er andere Fernseher anstellen und so in weitere Level in jeder der fünf Welten gelangen. Die Welten heißen Graveyard, Cartoon, Kung Fu, Jungle und Rez's Nerve Center. Außerdem kann Gex Videobänder einsammeln, wodurch er den Spielstand sichert.

Der redselige Gex kann nicht nur von Plattform zu Plattform hüpfen, er kann an Wänden empor- und an Decken entlangkriechen, Gegner mit gezieltem Schwanzschlag aus dem Weg räumen und mit seiner Klebzung Power-Ups und Fliegen einfangen. Du merkst schon: Dies ist ein Plattformmer der etwas anderen Sorte.



◀ Wenn Du das Nerven-zentrum von Rez, dem rücksichtslosen TV-Zaren, betrittst, wird's wirklich prekär - er will Dich als sein Maskottchen haben! Zu diesem Zeitpunkt hast Du allerdings schon vier Welten heil überstanden. Du solltest also wissen, wo's langgeht.



▲ Von den sprühenden Funken solltest Du Dich fernhalten, sonst gibt's eine gegrillte Eidechse zum Frühstück.



▲ Am Ende jeder Welt gibt es einen Sonderlevel mit einem großen Gegner, den Du bezwingen mußt. Im Dschungel triffst Du auf diese Riesenschildkröte mit Düsenantrieb. Verbrenne Dich nicht!

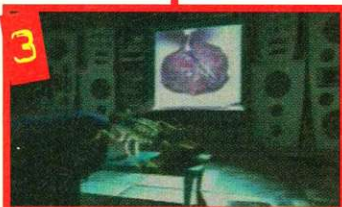
PHIL: Gex sorgt für frischen Wind im etwas angestaubten Plattform-Genre. Der Titel enthält viele neue Features und eine gehörige Portion Humor. Durch seine einmaligen Fähigkeiten unterscheidet sich Gex von anderen Plattform-helden. Es ist schon ein verrücktes Gefühl, zur Abwechslung mal an der Unterseite der Plattformen entlangzukriechen oder Power-Ups mit der Zunge einzufangen. Ein toller Spaß!



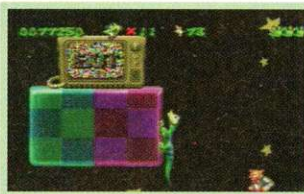
◀ Da krabbelt er, diesmal aus der Überkopfperspektive beobachtet. Soeben ist Gex an einigen schlagfreudigen Boxhandschuhen vorbeigekommen. Seine blaue Farbe zeigt an, daß er Eiszapfen spucken kann.

EINE FLIEGE ZUVIEL

Im hervorragend gerenderten Intro siehst Du, wie Gex eine präparierte Fliege verschluckt und dann in seinen Fernseher hinein-gezogen wird.

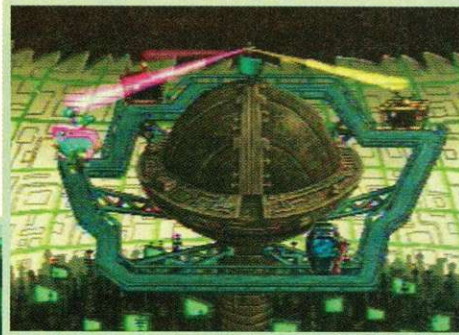


▲ Durch bestimmte Power-Ups kann Gex Stromstöße ausspucken, mit denen er die Gegner röstet.

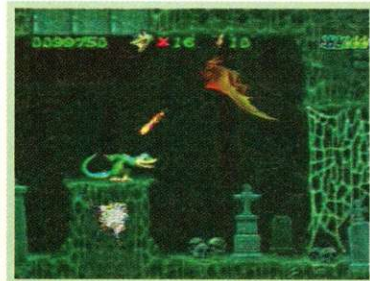


▲ Als Gecko kann Gex natürlich Wände emporklettern und sogar kopfüber unter der Decke entlangkrabbeln. Hier hat er gerade den TV-Ausgang aus einem der Cartoon-Level gefunden. Hoffentlich hat er die Fernsteuerung gefunden, um den nächsten Level zu öffnen.

MARTIN: Ein ausgezeichnete Plattformer mit Grafiken, die auf der Qualitätsstufe von Donkey Kong Country liegen! Die 3DO-Fans mußten lange auf ein Spiel wie Gex warten, das der Konsole vielleicht neuen Auftrieb geben könnte, bevor die Besitzer zum Saturn oder zur PlayStation überwechseln. Gex ist witzig, originell und hervor-ragend spielbar. Ein gelungenes Game, dessen charismatischer Held zum Aushängeschild für den 3DO werden könnte.



▲ Dies ist der Hauptbildschirm, auf dem Du von einer Welt zur anderen gelangen kannst. Mit besonderen Fernsteuerungen werden die "Welt-Fernseher" eingeschaltet.



UWE: Hurra! Der 3DO hat seinen ersten richtigen Plattformhelden, und zwar einen originellen, ultracoolen Gecko, der die Power-Ups mit der Zunge schnappt. Mit dem Schwanz schlägt er seine Gegner windelweich, und mit den Saugfüßen kann er sogar Wände hinaufklettern. Eine tolle, lustige Geschichte mit exzellenten Grafiken. Die Herausforderung ist groß genug, um selbst alte Plattform-Profis auf die Probe zu stellen. Spitzenmäßig!



STEFAN: Es wurde aber auch Zeit, daß der 3DO endlich seinen eigenen Plattformhelden bekommt! Gex ist ein unterhaltsames Spiel mit vielen flotten Sprüchen, und die Animation des grünen Hauptdar-stellers ist prima gelungen. Aufgrund der speziellen Fähigkeiten des Geckos gehört dieses Spiel nicht gerade zu den leichtesten Aufgaben. In den späteren Leveln kann es sogar stellenweise hart auf hart gehen. Aber es wird Dir wie mir ergehen - Du wirst jede Minute genießen!



▲ In einem der Cartoon-Level kannst Du auf Raketen reiten. Einige kannst Du sogar nach oben oder unten lenken, indem Du Dich auf das Vorder- oder das Hinterteil stellst. Nimm Dich vor den Fernsehern in acht und fange Fliegen! Hundert Brummer bringen immerhin ein Extraleben.



Ein erfrischend anderer Plattformer, dessen Held noch zu Ruhm und Ehre kommen wird.

FAZIT **90**

Starblade α



SYSTEM: PLAYSTATION
PREIS: CA DM 199,- KAP: 1 CD
VERLAG: NAMCO

MARTIN

Die Version für den 3DO überzeugte mehr durch ihre Grafiken als durch ihr Gameplay. Aber diese Ausgabe ist nicht annähernd so gut. Ein linearer Trip durch einen Kosmos im Star Wars-Stil ist an und für sich schon ganz nett, aber hier rauschen so viele Schiffe herum, die Du abknallen muß, daß Dir bei dem ganzen Geballere schnell die Lust vergeht. Wenig fesselnd und sehr wenig Abwechslungsreichtum.



PHIL

Mich langweilen diese 3D-Ballerspiele mit fest vorgegebener Flugbahn. Man bewegt lediglich einen Cursor (der in diesem Fall übrigens sehr unpräzise ist) über den Bildschirm und feuert Laser (andere Waffen gibt es nicht) auf nicht enden wollende Angriffswellen von Raumschiffen ab. Aber könnten die 32Bit-Superkonsolen nicht auch 3D-Grafiken dieser Qualität in Echtzeit produzieren, so daß man sich endlich frei im Raum bewegen kann?



STEFAN

Was kost' der Spaß? Also ich würde für dieses Teil keine DM 199,- hinlegen wollen. Es sieht ja alles ganz nett aus, aber die Steuerung ist wirklich ätzend - der Cursor bewegt sich nur hoch und runter, nach links und nach rechts, es gibt keine Diagonalbewegungen. Dazu kommt noch, daß Du keinerlei Möglichkeit hast, die Bewegung Deines Schiffes irgendwie zu beeinflussen. Ein ziemlich ödes Shoot'em-Up.



UWE

Ich finde dieses Game etwas zu durchwachsen, als daß es mich begeistern könnte. Die Grafiken der Standbilder sehen fantastisch aus, aber sobald Bewegung ins Spiel kommt, wird alles sehr wackelig und wenig überzeugend. Außerdem ist mir das Gameplay einfach ein wenig zu einseitig. Eine gute Konversion eines wirklich guten Spiels, aber diesmal behält die 3DO-Version gegenüber der PlayStation die Nase eindeutig vorn.



Fazit 51%

Side Pocket 2



SYSTEM: SATURN
PREIS: CA DM 199,- KAP: 1 CD
VERLAG: DATA EAST

MARTIN

"Prima Spiel, oder?!" sagte Kollege Stefan, nachdem er diesen Titel gespielt hatte, "aber nicht gerade optimal für den Saturn..." Und damit ist auch schon alles gesagt. Dieser Nachfolger von Side Pocket enthält einige durchschnittliche Video-Clips, mit deren Hilfe eine Handlung konstruiert wird, die sich um Minnesota Fats dreht, dem legendären Pool-Meister aus dem Paul Newman-Klassiker The Hustler. Nicht überzeugend.



PHIL

Unter all den Games, die ich gerne auf dem Saturn spielen möchte, rangiert ein zweifelhafter Pool Billard-Titel nicht gerade unter den Spitzenplätzen. Das mindeste, was ich erwarte, sind ein paar schicke 3D-Grafiken, die man nach Herzenslust rotieren und heranzoomen kann, wie z.B. in Jimmy White's Snooker. Aber hier bekomme ich nur die allhergebrachte Überkopf-Perspektive und ein paar ole Kurzvideos der beteiligten Spieler!



STEFAN

Booah! Gerade hast Du Dir eine edle (und teure) Importkonsole gekauft und überlegst, was Du darauf spielen willst. Natürlich ein Pool-Game! Wenn ich jetzt sagen würde, Side Pocket 2 würde vollen Gebrauch von den technischen Möglichkeiten des Saturn machen, wäre das eine satte Lüge. Immerhin wurden hier einer guten Simulation viele interessante Details und Raffinessen hinzugefügt. Auch Videos gibt's in ausreichender Menge.



UWE

Als einer der berühmtesten Pool-Spezialisten dieses Erdballs (!!) war ich natürlich schon ganz heiß auf diesen neuen Titel. Leider steckte nicht viel mehr drin als das gewohnte 16Bit Side Pocket sowie säckeweise nichtsagendes Videomaterial. Die Musik erscheint mir auch höchst zweifelhaft. Ein lustiges Spielchen, aber kein Ruhmesblatt für den Saturn.



Fazit 55%

BC Racers



SYSTEM: MEGA DRIVE 32X
PREIS: CA DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: CORE DESIGN

MARTIN

Was haben ein zahnlöser Brontosaurus und diese Cart gemeinsam? Beide haben keinen Biß. Verglichen mit den Versionen für Mega-CD und PC sind die Grafiken deutlich verbessert worden. Aber diesem hilflosen Rennspiel mangelt es an Ausstrahlung, Atmosphäre und Spielbarkeit. Die Introbildschirme sind hervorragend gelungen, können aber das nur mittelmäßige Niveau dieses Titels auch nicht wesentlich aufbessern.



PHIL

Diese Cartridge ist mit der PC-Version nahezu identisch, bis auf die zusätzliche Head-to-Head-Option und den Spiegelmodus, wodurch sich die Zahl der Rennstrecken auf 64 verdoppelt. Der Zwei-Spieler-Modus sorgt zwar für mehr Action als die Soloversion für den Mega-CD, aber dem ganzen Geschehen fehlt doch die nötige Action. Im Vergleich zu Street Racer ein blasser Titel.



STEFAN

Ich hätte erwartet, daß die 32X-Version die beste von allen wäre, aber noch immer bevorzuge ich die PC-Ausgabe. Die Grafiken sind sehr schön gelungen und bewegen sich auch recht zügig über den Bildschirm, doch das Gameplay stammt aus der Steinzeit. In wirklich jeder Kurve geraten die Bikes ins Schleudern, und alle, die für gewöhnlich auf das Betätigen der Bremsen verzichten, werden ihre Maschine in Windeseile schrottreif gefahren haben.



UWE

Ich mag dieses Spiel nicht. Eigentlich ist es nichts weiter als ein Mario Kart-Ableger, allerdings ohne das flüssige Gameplay, die strategischen Qualitäten und die fesselnde Action. Die Fahrzeuge rutschen und schlittern auf völlig unnatürliche Weise durch die Kurven - ein einziges wildes Durcheinander. Die PC-Version war trotz ihrer Mängel gerade noch passabel, aber dieser Titel ist schlichtweg überflüssig.



Fazit 60%

Stellar Assault



SYSTEM: MEGA DRIVE 32X
PREIS: CA DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: SEGA

MARTIN

Noch ein Star Wars-Game für den 32X? Na ja, beinahe. Zumindest ist dieser Titel besser als die grauenhafte Star Wars Arcade-Konversion. Leider kann das Spiel kaum deutlich machen, warum es als neuestes Sega-Produkt seine DM 139,- wert sein sollte. Ein nettes Ballerspiel, aber nicht unbedingt aufregend. Auch die Grafiken sind für keine Überraschung gut.



PHIL

Ich war nie ein großer Anhänger dieser Weltraum-Ballerspiele, aber dieses hier hat mir immerhin besser gefallen als Star Wars Arcade, allein schon aufgrund der Bewegungsfreiheit. Du kannst mit dem Schiff ungehindert herumfliegen und die Einsätze nach eigenem Gutdünken auswählen. Dadurch erhält das Spiel auch ein gewisses strategisches Element, welches es aus der Masse der Arcade-Action-Games abhebt.



STEFAN

Sterne, Asteroiden, Raumschiffe und Energiefelder. Ja, schon wieder eine dieser kosmischen Schießübungen auf der Schiene von Star Wars Arcade. Dieser Titel ist allerdings sehr sorgfältig durchdacht worden und enthält sehr interessante Missions. Endlich kannst Du Dein eigenes Schiff auch steuern! Besonders gefallen hat mir der Modus, in dem man sich den letzten Einsatz aus verschiedenen Perspektiven noch einmal ansehen kann. Toll!



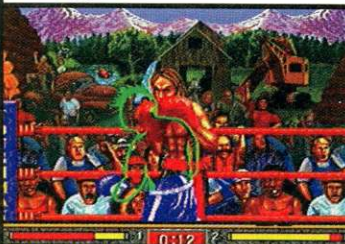
UWE

Von diesem Spiel halte ich wirklich nicht allzuviel. Im Grunde ist es nur ein durchschnittliches Shoot'em-Up mit schicken Polygon-Raumschiffen und sonst gar nichts. Alles was Du tust, ist festgelegt, d.h. Du kannst nicht fliegen, wohin Du willst. Und auch die Musik ist einfach schrecklich. Stellar Assault konnte mich nicht begeistern, dazu steckt einfach zuwenig drin. Leider.



Fazit 79%

Toughman Contest



SYSTEM: MEGA DRIVE 32X
PREIS: CA DM 139,- KAP: 24 MBIT
VERLAG: ELECTRONIC ARTS

■ Mir hat dieses Spiel gefallen, obwohl es ein Musterbeispiel für eine verpaßte Gelegenheit ist. Als unterhaltsames Prügelspiel schöpft es sein Potential nahezu zur Gänze aus, doch irgendwie wird man das Gefühl nicht los, als wäre die Sache nicht ganz zu Ende gebracht worden. Schlechte Abwehrmoves, kein Zwei-Spieler-Modus und wenig überzeugende Grafiken... Es ist schon ärgerlich, zu sehen, wie gute Möglichkeiten vertan werden.



■ Es ist nicht ganz leicht, die Verbesserungen gegenüber der Standard Mega Drive-Version auszumachen. Außer ein paar kleineren Neuerungen sind beide Spiele nahezu identisch. Ich kann mir nicht vorstellen, daß 32X-Besitzer von einer derart direkten Konversion begeistert sein werden. Immerhin ist die Spielbarkeit ganz okay. Das Beste an diesem Spiel sind aber die ausgeflippten Special Moves.



■ Warum wird eigentlich für den 32X eine sogenannte "verbesserte" Version auf den Markt gebracht, wenn sich in Sachen Grafiken und Spielbarkeit so gut wie nichts geändert hat? Was mir an dieser Version jedoch gefallen hat, ist die Verwendung von Q-Sound. Dies ist ein Sound-System, das mit nur zwei Lautsprechern einen Rundum-Sound simuliert - brillant! Wenn Du das Mega Drive-Spiel noch nicht hast, probier diese Version ruhig mal aus!



■ Ja, genau! Blanke Aggression, gewaltige Action und ein paar nicht zu unterschätzende Gegner, die Du im Ring verprügeln kannst. Auf dem MD wirkte dieses Spiel fürchterlich zusammengeschustert, aber für den 32X wurde es mit klareren Grafiken und besseren Soundeffekten aufpoliert. Dies ist ein Spiel für jeden Geschmack, ob Du nun planlos auf den Knöpfen herumhämmern oder den Kampf eher strategisch angehen willst.



Fazit 82%

Alien Soldier



SYSTEM: MEGA DRIVE
PREIS: CA DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: SEGA

■ Dieser Titel ist ein Zeitgenosse der stilleren Art. Um Alien Soldier von Sega wurde nicht viel Tamtam gemacht, aber für Fans von guten Shoot-'em-Ups könnte diese Cart der Glücksgriff des Jahres sein. Mit den vielen Gegnern, starken Waffen und wilder Action besitzt dieses Spiel den Biß der Turrican- und Probotector-Serien, ist aber deutlich ausgereifter und grafisch besser als diese ausgefallen. Ein hartes Game!



■ Dies ist ein zerstörerisches Ballerspiel in der Art von Turrican. Du bekommst viele Waffen in die Hand gedrückt und kannst zahlreiche Levelbosse bezwingen. Das Problem ist nur, daß die scrollenden Abschnitte vergleichsweise eintönig sind - es gibt nicht viele verschiedene Gegner. Im Kampf gegen größere Feinde kommt hinzu, daß Du kaum Zeit hast, die Waffen zu wechseln.



■ Dieses horizontal scrollende Ballerspiel von Sega besitzt echte Spielhallenqualitäten. Soundeffekte, Musik und optische Trickereien könnten genausogut aus einem großen Automatenkabinett stammen. Das Spiel selbst hat allerdings einige merkwürdige Optionen: Die Schwierigkeitsgrade reichen von Supereinfach bis Superschwer. Nicht viel Neues, aber trotzdem ein heißer Titel.

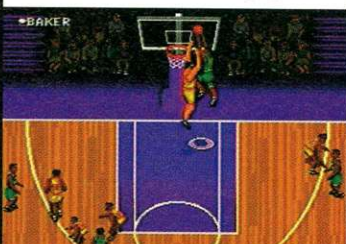


■ Seit Super Probotector auf dem SNES ist mir kein derart hektisches Shoot-'em-Up mehr untergekommen. Alien Soldier glänzt mit vielen Mega-Wächtern und einem beeindruckenden, leistungsstarken Waffenarsenal. Schade nur, daß die einzelnen Level so unglaublich kurz sind: Manchmal folgen sich die einzelnen Wächter fast unmittelbar auf dem Fuße.



Fazit 84%

NBA Action '95



SYSTEM: MEGA DRIVE
PREIS: CA DM 129,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: SEGA

■ Dies ist bestimmt das schlechteste Basketball-Spiel, das ich seit langem gesehen habe. Wie diese Cart durch die Qualitätskontrolle kommen konnte, ist mir schleierhaft - die prüfende Person muß den Intellekt eines Goldfisches haben, vollkommen blind sein und im Nebenraum gesessen haben! Das Spiel ist schlecht animiert, häßlich präsentiert und bereitet nur Spaß, wenn man zusehen kann, wie die Cart im Ofen schmilzt.



■ Diese ernsthafte Simulation fährt mit ihren Korbladungen von Spielerstatistiken eher auf der Schiene von EAs NBA Live '95 als auf der von NBA Jam. Mit den Auswechsellmöglichkeiten und dem detaillierten Matchup-Bildschirm enthält das Spiel sogar noch ein starkes taktisches Element. Leider wird der Spielspaß durch die schleppende Action stark getrübt. Ein eintöniger Titel ohne nennenswerte Atmosphäre.



■ Ein komisches, kleines Basketballspiel! Anfangs sieht es ja eigentlich ganz nett aus - die Spieler haben eigene Grafiken, auf denen ihre unterschiedlichen Körpergrößen, Haarfarben oder gegebenenfalls ihr Bartwuchs ersichtlich werden. Aber wenn man dann ins Spiel geht, merkt man schnell, daß die Sache mit dem vertikal scrollenden Court nicht funktioniert. Der untere Korb steht ständig im Weg und versperrt die Sicht.



■ Stelle Dir ein Basketballspiel vor, das so ganz anders als NBA Jam ist, in dem arthrittsgebeutelte, alte Herrschaften mit Bleisandalen über den Platz schlurfen, und Du weißt, was es mit NBA Action '95 auf sich hat. Läßt man einmal das stumpfsinnige Gameplay beiseite, enthält dieses Spiel immerhin noch ein spärliches Management-Element, mit dem man sich beschäftigen kann. Aber selbst dann ist dieser Titel mehr als überflüssig.



Fazit 35%

Fever Pitch



SYSTEM: SNES
PREIS: CA DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: US GOLD

■ Fever Pitch hat mich total überrascht. Gerade wollte ich das Spiel fachgerecht entsorgen, da hat es mich gepackt! Und mittlerweile kann ich gar nicht mehr aufhören, es zu spielen. Ich liebe meine Mannschaft aus mißratenen Superstars fast so sehr, wie meine Bundesliga-Trikotsammlung. Der Titel ist weniger eine ernsthafte Fußball-Simulation als vielmehr ein Spiel, das einfach nur unterhalten soll. Vergib ihm seine Schwächen, und Du kannst 'ne Menge Spaß damit bekommen!



■ Wie könnte dieses Spiel mit dem maßstabsetzenden Konami-Kicker International Superstar Soccer gleichziehen? Gut, kann es natürlich nicht, aber das sollte Dich nicht davon abbringen, diesen Titel zu einem Freundschaftsspiel einzuladen. Du wirst sicher eine Menge Spaß bekommen. Das Spiel ist eher ein leichtbeschwingtes Arcade-Game als eine realistische Simulation. Zur fantasievollen Action der Starspieler gehören Feuerkugel-Schüsse, Bananenflanken und Sprünge im Känguruh-Stil!



■ Fußball-Games bevölkern in unüberschaubarer Zahl die Spiele-Shops im ganzen Lande, ein neuer Titel sollte da eigentlich nichts besonderes sein. Jedenfalls, bis Du Fever Pitch gespielt hast! Fever Pitch ähnelt eher einer Samstagabend-Rauferei draußen vor der Vereinsgaststätte. Gerade noch sah es so gut aus für Dein Team, Dein Spieler war in Ballbesitz und ZACK! Ein Verteidiger hat Dich von den Beinen gerüpelt, und Du windest Dich auf dem Rasen. Ein nettes Spiel von US Gold!



■ Welches Spiel könnte schon bei den Standards, die International Superstar Soccer gesetzt hat, mithalten? Das ist beinahe unmöglich. Wäre dieses kleine Schmuckstück nur etwas eher auf den Markt gekommen, dann hätte es vielleicht für eine Weile die Konsolenliga antführen können. Das Gameplay entspricht prinzipiell dem von Striker, allerdings aus einem anderen Blickwinkel, aber es gibt viele aufregende und neue Features, die dieses Spiel ein Antesten wert machen.



Fazit 88%

Hagane



SYSTEM: SNES
PREIS: DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: HUDSONSOFT

■ Hallo Probotector! Hallo Strider! Hallo Turrican! Wenn Du bereits eines dieser Spiele kennst, dann weißt Du in etwa, was Dich in Hagane erwartet. Solltest Du ein neues Spiel dieser Kategorie brauchen, kannst Du Dir diesen Titel ja mal anschauen. Aber dieses ständige Herumlaufen und Ballern habe ich nur wenige Minuten ausgehalten, und ich habe mich gefühlt, als hätte ich Hagane schon seit Jahren gespielt.



■ Hagane weist große Ähnlichkeiten zu zahllosen anderen Plattform-Shoot-em-Ups auf. Die verschiedenen Waffen müssen mit Bedacht ausgewählt werden, was dem Spiel ein gewisses taktisches Element hinzufügt. Allerdings wird's nervig, wenn Du versehentlich eine Waffe auswählst, für die Du keine Munition mehr besitzt, so daß Du für eine Weile quasi unbewaffnet dastehst. Mit den Continues beginnst Du leider am Anfang des Levels und nicht in der jeweiligen Stage.



■ Bei der Produktion dieser Art von Spielen waren die Japaner schon immer unschlagbar. Coole Animationen und gruselige Soundeffekte beherrschen das Geschehen. Ich mag noch immer den alten Klassiker Strider, und Hagane macht bei dessen Gameplay heftige Anleihen: Du bekommst eine sensenförmige Waffe in die Hand gedrückt und mußt viele rutschige Plattformen erklimmen. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesetzt, mache Dich also auf einiges gefaßt!



■ Das Spiel erinnert mich an diese immergleichen Shoot-em-Ups der 80er Jahre, die alle nach dem Muster von Ghosts 'N' Goblins gestrickt waren. Mit Sicherheit wirst Du hierin nichts neues finden, aber das, was Du findest, ist höchst unterhaltsam und macht Dich regelrecht stüchlig. Schade nur, daß das Spiel nicht etwas umfangreicher und ein wenig schwieriger geworden ist, dann hätte man länger Bock an der Sache. Gut, aber kaum revolutionär.



Fazit 73%

OPERATION STARFISH



SYSTEM: SNES
PREIS: CA DM 119,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: US GOLD

■ Dies dürfte definitiv James Ponds letztes Stündchen sein. Gott weiß, warum dieses Spiel so lange gebraucht hat, um auf dem SNES herauszukommen. Vielleicht wollte man abwarten, bis die schlechten Reviews für die MD-Version verraucht sind. Ohne Sinn und Ziel wirbelst Du durch die Gegend, sammelst Aberhunderte von Käsestückchen ein und mußt furchtbare Käse-Witze erleben. Bringt mir Robocod zurück!



■ Dieser käsig Plattform kam vor einer ganzen Weile auf dem Mega Drive heraus, und offensichtlich hat er sich für das SNES in kleinster Weise verbessert. Es ist ja so schrecklich mühselig, diese ganzen verflixten Käsestücke einzusammeln, besonders, weil immer mehr von den Dingen erscheinen, wenn Du die Szenerie auseinandernimmst. Dieser traurige Nachfolger kann Robocod nicht das Wasser reichen.



■ Robocod gefällt mir um Längen besser als dieser Titel hier. Was mich wirklich nervt, ist die Art, wie James Pond die käsiges Hügel hinauf- und hinunterrennt. Wie zieht er sich eigentlich die Turnschuhe an? Er hat doch nur Flossen, keine Füße! Bei dem Titel handelt es sich um einen durchaus spielbaren Plattform mit vielen Geheimnissen, die Du entdecken kannst, aber er ist sicher nicht so attraktiv wie die anderen Spiele.



■ Als Robocod für den Mega Drive in den Handel kam, gab es keinerlei Zweifel an der Qualität dieses Spiels. Doch bei diesem Titel könnte man glatt vergessen, daß Pond einmal ein sehr respektable Spielheld war. Für das Spiel wurde bei tausend anderen Plattformern geklaut, und alles wurde zu einem einzigen Megamix verrührt. Gar nicht mal schlecht, dieses Game, aber ein bißchen unoriginell und langweilig.



Fazit 78%

Theme Park



SYSTEM: SNES
PREIS: CA DM 139,- KAP: 8 MBIT
VERLAG: OCEAN

■ Oh nein, ein gutes Spiel ist ruiniert worden! Dies ist die schlechteste Version des Titels, die mir bislang in die Finger gekommen ist. Die Grafiken sind überaus kindisch, klobig und unscharf. Die Steuerung ist ein einziges Durcheinander, weit entfernt von der instinktiven und angenehmen Steuerung der MD-Version. Alles in allem ist die ganze Atmosphäre aus dem Spiel raus. Dieser Titel ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Übel.



■ Und wieder eine Konversion des brillanten Games von Bullfrog! Doch dies ist die bislang schlechteste Version. Tatsächlich scheint eine ganze Reihe von Dingen aus dem MD-Game zu fehlen, darunter die Lohnverhandlungen und die gerenderten Standbilder der Fahrgeschäfte. Blöde ist auch, daß Du nicht mehr wählen kannst, wohin Du den Eingang zum Fahrgeschäft plazieren willst. Sie haben alle ihr festes Aufstellungsmuster.



■ Nachdem ich das MD-Game kennen- und schätzen gelernt hatte, habe ich mir von diesem Titel natürlich eine ganze Menge versprochen. Aber es war ein Schlag ins Wasser! Alles ist hier fest vorgegeben, Du kannst die Eingänge der Fahrgeschäfte nicht bewegen, und das Game läuft mit einer blödsinnigen Geschwindigkeit. Die Steuerung funktioniert auch nicht überzeugend. Die Programmierer haben die L- und R-Knöpfe vollkommen ignoriert, die doch ideal zur Menüauswahl gewesen wären.



■ Statt eine Version zu veröffentlichen, die mit der exzellenten Mega Drive-Ausgabe identisch ist, hat irgendjemand irgendwie an den Daten herumgefummelt und totalen Bockmist gebaut. Beispielsweise ist das Steuerungssystem völlig unzuverlässig, und die gesamte Atmosphäre und Präsentation des Spiels ist auch nicht ganz zeitgemäß. Dies ist zwar immer noch ein recht gutes Spiel, aber es hätte um so vieles besser sein können.



Fazit 62%

Legends



SYSTEM: AMIGA
PREIS: CA DM 69,- KAP: 2 DISKS
VERLAG: KRISALIS

■ Eine ambitionierte Mischung aus Action und Abenteuer für den Amiga, die aber nicht so recht aus den Sträuchern kommt. Dieser Titel ist so farbenprächtig und grafisch ansprechend, wie es für ein Spiel dieser Art nur möglich ist, und dieser Eindruck kann auch eine ganze Weile vorhalten. Früher oder später aber wird alles sehr dumpf und monoton, während Du herumwanderst und ungezählte Mini-Probleme für die Menschen in den verschiedenen Szenen löst.



■ Dieses Game ist eine angenehme Überraschung. Es erinnert mich an alle diese japanischen Rollenspiele für Konsolen mit ihren Überkopfperspektiven und den riesigen Landstrichen, die es zu erforschen gilt. Die historischen Szenen sollten jedoch nicht allzu ernst genommen werden, trifft man doch auf Dinge wie die springenden Burgen im Mittelalter! Insgesamt eine schwungvolle Sache mit vielen Rätseln und lustigen Gags.



■ Mit Legends hat Krisalis versucht, ein Spiel im Fahrwasser von Legend of Zelda für den Amiga zu produzieren, aber ich glaube kaum, daß der Titel mit den Qualitäten des SNES-Klassikers mithalten kann. Spaß macht's aber trotzdem. Kleine Figuren laufen munter herum, Soundeffekte und Musik sind recht interessant und viele Level und Aufgaben warten auf ihre Vollendung. Wenn Du ein abenteuerlustiger Typ bist, dann probiere dieses Game mal aus!



■ Für ein Rollenspiel ist dies ein durchaus interessantes Konzept: Auf den Disks ist eine ganze Reihe von Mini-Games untergebracht. Das Resultat ist zwar nicht gerade umwerfend, aber doch liebenswert. Die Grafiken sind schlicht und die Steuerung ist simpel, aber irgendwie war ich vom ersten Augenblick an fasziniert. Es ist schon Jahre her, daß ich auf dem Amiga ein anständiges Rollenspiel gespielt habe, doch diese Zeiten sind nun wohl endlich vorbei.



Fazit 77%

kingpin



SYSTEM: AMIGA
PREIS: CA DM 69,- KAP: 1 DISKS
VERLAG: TEAM 17

Kingpin ist zwar ein wenig simpel, gehört aber trotzdem noch zu den besseren Bowling-Simulationen. Es wäre allerdings schön gewesen, wenn in die Bildschirme zwischen den Spielen ein paar mehr interessante Grafiken oder Sounds integriert worden wären. Die Steuerungsmethode für die Kugelrichtung ist unglaublich schnell und schwer zu handhaben, wenn Du mit viel Kraft spielst. Aber wenn Du's zu einem günstigen Preis erstehen kannst, soll's okay sein.



Sehr amüsant, zumindest die verschiedenen Durchsagen, wo Leute gebeten werden, ihre falsch geparkten Autos wegzufahren, oder informiert werden, daß die Bar geschlossen ist, was mit erregten Buh-Rufen quittiert wird. Für eine Bowling-Simulation ist das Game ganz okay: Das Gameplay ist zwar arg eingeschränkt, macht aber dennoch Spaß, wenn Du mit mehreren Freunden zusammen spielst.



Wenn Du zur großen Gruppe der Sofasportler gehörst, wird Dir das neue Bowling-Spiel von Team 17 bestimmt gefallen. Das Spiel enthält alles, was Du für diese Sportart benötigst: Kugeln, Bahnen und ein paar spaßige Lautsprecher-Durchsagen. Das Game selbst ist recht einfach zu steuern, wodurch es jedoch nach gewisser Zeit langweilig zu werden beginnt - aber das ist halt Bowling. Ein günstiges und lustiges Game von Team 17.



Wenn Du zur großen Gruppe der Sofasportler gehörst, wird Dir das neue Bowling-Spiel von Team 17 bestimmt gefallen. Das Spiel enthält alles, was Du für diese Sportart benötigst: Kugeln, Bahnen und ein paar spaßige Lautsprecher-Durchsagen. Das Game selbst ist recht einfach zu steuern, wodurch es jedoch nach gewisser Zeit langweilig zu werden beginnt - aber das ist halt Bowling. Ein günstiges und lustiges Game von Team 17.



Fazit 83%

Fighter Wing



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: DM 119,- MIN ANF: 386 33 MHz
VERLAG: MERIT STUDIOS

Dies sollte wohl eher ein unterhaltsamer Flugspaß werden und weniger eine realistische Simulation. Fighter Wing verfügt über eine Unmenge an Multiplayer- und Modem-Link-Features, die verzweifelt die Tatsache zu verhüllen suchen, daß dieser Titel nichts weiter als ein Eldorado für Fachidioten ist. Viele technische Infos, viele Betrachtungswinkel und viele Knöpfe, deren Beherrschung man sich aneignen muß, aber nur wenig Action oder gar aufregende Szenen.



Laut Merit soll der Einstieg in dieses Game wesentlich einfacher sein als bei den meisten anderen Flugsimulationen. Ich war also frohen Mutes, denn nichts ist grauenhafter für mich, als mich durch faustdicke Handbücher wühlen zu müssen. Leider wirst Du aber nur mit Trainingseinsätzen "verwöhnt", die ich allesamt tödlich langweilig fand - selbst in der "Hitze" des Gefechts. Richtig komisch wird es dann, wenn der Kommentator sagt: "Your plane has exploded!"



Flugsimulationen für den PC gibt es wie Sand am Meer, warum sollten wir da noch eine neue brauchen? Hinter der ansprechenden Präsentation mit den Flugvideos der Maschinen zwischen den Einsätzen verbirgt sich in Fighter Wing eine durchaus anständige Simulation. Die Videos sind jedoch nicht von allererster Qualität und wirken sehr gepixelt. Von einem neuen Spiel erwarte ich mir mehr. Wirklich nichts besonderes.



Diese Flugsimulation verspricht den Himmel auf Erden (?), und obwohl es durchaus möglich ist, sich so viel Erfahrung aneignen, daß man eine F-15 Tomcat sicher durch die Altstadt von Beirut fliegen kann, wirst Du bis zur perfekten Beherrschung doch so etwa 15 Jahre brauchen. Hier wird wirklich jeder Aspekt des Fliegens berücksichtigt, aber bevor Du nicht die gesamte Palette vollkommen beherrschst, wirst Du aus diesem Game nicht viel herausholen können.



Fazit 65%

Frontier: First Encounters



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: CA DM 119,- MIN ANF: 386DX 25MHz
VERLAG: GAMETEK

Frontier erhält den begehrten Preis für das unfreundlichste Spiel des Monats. Schade, daß auf der Packung Verbindungen zu den hervorragenden Elite-Spielen hergestellt werden. Das Spiel sieht altmodisch aus und spielt sich äußerst unangenehm. Die meisten der Icons sind ziemlich verwaschen dargestellt. Nachdem ich mich also eine gute Stunde lang mit diesem Produkt beschäftigt hatte, sehnte ich mich verzweifelt nach etwas Unterhaltung... Die fand ich schließlich, als ich mit der Packung Fußball spielte.



Wie bei allen komplexen Spielen dauert es eine gewisse Zeit, bis man sich eingearbeitet hat. Aber möglicherweise ist es die Mühe wert, denn man hat absolute Freiheiten bei der Erkundung des Universums, beim Handel mit Gütern und beim Erfüllen der zahlreichen Aufgaben. Obwohl es sich vom Konzept her wenig von den bisherigen Elite-Spielen unterscheidet und wirklich etwas altmodisch aussieht, werden die Fans von Frontier begeistert sein.



Zeit für ein neues Knüllerspiel von Gametek! Frontier wurde als brillantes Werk gelobt, das den Spieler vollkommen vereinnahmen sollte. Mit anderen Worten: Nichts für diejenigen unter unseren Leserinnen und Lesern, die mal eben schnell ein bißchen herumballern wollen und mit ödem Navigationsquark und Statistiken nichts am Hut haben. Echte Strategen werden von dem Spiel sicher begeistert sein... diese traurigen Zeitgenossen...



Dieses Spiel besteht aus zwei Hälften. In der ersten versuchst Du, die Bedeutung und Anwendung der vielen verschiedenen Befehle zu ergründen bzw. zu beherrschen. Die zweite Hälfte ist Spaß pur, wenn Du dieses Spiel erst einmal im Griff hast und ernsthaft Handel treiben kannst. Hier kannst Du wirklich tun und lassen, was Du willst. Und ein paar knackige Action-Einlagen halten Dich bei der Stange. Klasse!



Fazit 80%

Voll Gas



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: CA DM 129,- MIN ANF: 386 33MHz
VERLAG: LUCASARTS

Diesen Titel habe ich erstmals vor etwa einem Jahr gesehen und war damals beeindruckt. Atmosphäre und Humor des frühen Demos sind nun auch auf der endgültigen Version vollständig enthalten. Nur sollte man sich hier kein Renn-Game erwarten (obwohl es einen Rennabschnitt gibt). Das tolle Steuerungssystem sowie die genialen Rätsel und Grafiken machen dieses Spiel zum Hit.



Motorrad fahren und Abenteuer - eine seltsame Kombination für ein Game! Aber es funktioniert ganz ordentlich. Allerdings ist das 3D-Rennen nur ein Sub-Game für ein grafisches Abenteuer, das sowohl lustig als auch anspruchsvoll ist. Der Held strahlt mit seiner rauhen Stimme, mit der er auf seiner Suche nach Motorradteilen ständig ironische Kommentare dahermurmelt, durchaus ein gewisses Charisma aus. Ein Heidenspaß!



Ich habe in meinem Leben schon so manches Point & Click-Abenteuer gespielt, einige davon waren echt Müll, aber dieses hat mich vom ersten Moment an begeistert. Die Abenteuerabschnitte zusammen mit einer Motorrad-Sequenz und vielen Rätselaufgaben werden Dich nicht mehr loslassen. Auch Optik und Akustik sind hervorragend gelungen. Exzellent: die digitalisierte Sprache.



Schon wieder eines dieser Point & Click-Abenteuer, aber was für eins! Voll Gas ist ein rundum gelungenes Spiel, das von Anfang bis Ende nichts als Spaß garantiert. Dies ist sicher eines der fesselndsten, unterhaltsamsten und grafisch besten Abenteuer, die in der letzten Zeit veröffentlicht worden sind. Wenn Du süchtig nach Arcade-Action bist und gerne mal so richtig ablachst, kannst Du hier nicht viel falsch machen.



Fazit 89%

Pyrotechnica



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: CA DM 99,- MIN ANF: 386DX 33MHZ
VERLAG: PSYGNOSIS

Man sollte meinen, wenn im Namen eines Games das Wort "Pyro" auftaucht, könnte sich das ganze irgendwie um Feuer drehen. Leider aber ist das eigentliche Spiel kaum mehr als ein hohler Vektorgrafik-Abklatsch von Descent. Leute, die auf farbenprächtige, geometrische Figuren abfahren, werden hier voll auf ihre Kosten kommen. Unbeeindruckend, uninteressant und extrem schlecht spielbar.



Bei so einem Titel habe ich natürlich einige feurige Spezialeffekte erwartet, deshalb war ich auch sehr enttäuscht, als ich entdeckte, wie trostlos das Game ist. Der 3D-Aspekt funktioniert ganz gut - Du fliegst durch ein verworrenes Tunnelnetz. Was sonst noch? Komische Figuren abschießen und Kollegen betreiben... das war's. Nicht gerade der Stoff, aus dem ein aktuelles Spiel bestehen sollte, oder?!



Dieses Spiel solltest Du auf keinen Fall anrühren, wenn Du schon ein paar getrunken hast. Es würde Dir wirklich den Kopf aufbohren. Das Game ist eigentlich nichts weiter als eine wilde Reise durch eine Runde Tetris. Viele bunte Blöcke fliegen Dir um die Ohren, durch die Du Dein Raumschiff steuern mußt. Aber ganz so öde ist es nun auch wieder nicht: Langsam konnte ich wirklich Gefallen daran finden. Und die üblichen Flugsimulations-Beilagen sind natürlich auch enthalten.



Laß Dich von den herrlichen 3D-Grafiken und dem wummernden Techno-Sound bloß nicht täuschen! Dieses Spiel ist extrem eintönig und äußerst beschränkt. Alles spielt sich in einer ziemlich dunklen Umgebung ab, deshalb wirst Du Deine ersten paar Runden überwiegend damit verbringen, gegen diverse Hindernisse zu fliegen. Für eine Weile mag's ja Spaß machen, aber der Dauerspaß ist quasi nichtexistent.



Fazit 61%

Slipstream 5000



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: CA DM 119,- MIN ANF: 486 33MHZ
VERLAG: GREMLIN INTERACTIVE

Ein tolles Beispiel für ein rundum gelungenes PC-Spiel! Slipstream 5000 ist ein fetziges, futuristisches Rennen über verschiedenste Texture-Mapping-Kurse, die in realistische Szenarien eingebaut sind. Urwälder, Städte, Canyons - die Action ist schnell und abgefahren, die Sprachsamples treffen ins Schwarze, aber Du solltest einen guten Joystick benutzen, denn die Tastaturbefehle erscheinen mir wenig zweckmäßig.



Tut mir ja schrecklich leid, daß ich mal wieder aus der Reihe tanzen muß, aber ich glaube, daß diese 3D-Rennspiele einfach nicht so recht funktionieren. Dasselbe hatten wir doch vor einigen Jahren mit Powerdrome auf dem Amiga. Ein gutes, altes Rennspiel wie Daytona würde ich jederzeit vorziehen. Slipstream 5000 ist zwar schnell und hat eine gute Action, aber sonderlich spielbar finde ich's nicht.



Schneller, schneller, in die Kurve, noch schneller, ja! Dies ist ein erstklassiges Rennspiel mit heißen Grafiken vom Feinsten. Bei den schwächer motorisierten Maschinen wird die Action zwar etwas langsamer, aber das kann man ja mit den möglichen Aufrüstungen wieder wettmachen. Viel Spaß, viel Tempo, mir hat's bestens gefallen.



Dies ist eines der flüssigsten Rennspiele, die ich seit langer Zeit gespielt habe. Jeder Aspekt ist wirklich hervorragend gelungen - die Präsentation ist enorm gut, die Atmosphäre trieft vor Authentizität, und die Grafiken sind absolut verblüffend. Okay, einen kleinen Abzug gibt's vielleicht für den relativ hohen Schwierigkeitsgrad, aber was soll's, ich garantiere, daß Du diesen Kauf nie bereuen wirst.



Fazit 84%

The Daedalus Encounter



SYSTEM: PC CD-ROM
PREIS: CA DM 129,- MIN ANF: 486 33MHZ
VERLAG: MECHADEUS

Die Grafiken sind ganz nett, jedenfalls nett genug, um den einen oder anderen für eine Weile vom Wesentlichen abzulenken, denn wenn's ans Spielen des Games geht, wirst Du ganz schrecklich enttäuscht sein, denn da gibt's kein Game. Gut, stimmt nicht ganz, aber ein paar Rätsel, mit deren Hilfe die Programmierer Schritt für Schritt und mit opulenten Bildern eine Handlung zu konstruieren versuchen, können mich nicht vom Hocker hauen.



Ich hatte mich schon auf einen ausführlichen Knutsch mit der liebevollen Tia Carrere gefreut, als ich entsetzt zur Kenntnis nehmen mußte, daß ich nur ein Hirn in einer Kiste war! Ob dieser entgangenen Romanze schwand auch bald mein Interesse. Klar, es gibt viele tolle, gerenderte Grafiken zu bestaunen, aber wie bei den meisten FMV-Spielen nimmst Du nur in sehr geringem Maße an der Handlung teil, nämlich, indem Du die blöden Logik-Rätsel löst.



Halloooo, Schwester! Das ist doch die Süße aus Wayne's World, und sie ist auf meinem Computerbildschirm, und sie hat nicht viel an. Genau, dies ist das Spiel mit Tia Carrere, also kannst Du's bedenkenlos kaufen, ganz gleich wie gut oder wie schlecht das Gameplay ist. Glücklicherweise ist aber auch der Rest des Spiels ganz prima gelungen. Ein außergewöhnliches Weltraumabenteuer, und Du spielst ein Gehirn in einer Schachtel! Unbedingt ausprobieren!



Dies ist eines der Spiele, die absolut fantastisch aussehen, deren Gameplay aber leider nicht ganz mithalten kann. Ich habe diesen Titel ein paar Stunden lang gespielt und wartete verzweifelt darauf, daß irgendetwas positives passiert, damit ich meine Lobeshymne anstimmen kann, doch es passierte nichts. Daedalus Encounter enthält einige belanglose Rätselchen und viele grafische Zauberstückchen, aber ein Spiel ist das nicht.



Fazit 72%

Double Dragon V



SYSTEM: JAGUAR
PREIS: CA DM 139,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: TELEGAMES

Tut mir leid, aber ich bin immer noch ganz von den Socken darüber, wie schlecht dieses Spiel ist, und jeder, der daran mitgearbeitet hat, wird das wissen. Zu einer Zeit, wo wir Tohshinden, Tekken und Virtua Fighter auf 32Bit-Konsolen spielen, kann doch ein angeblicher 64Bitter nicht mit solchen Müll-Games aufwarten. An alle Jaguar-Besitzer dieser Welt: Mein Mitleid ist euch sicher!



Ein Spiel, das Deine 64Bit-Superkonsole wie einen 64K Commodore aussehen läßt, kann nur schlecht sein! Double Dragon V ist die entsetzlichste Verschwendung von Silikon, die mir seit Jahren in die Hände gefallen ist. Mit seinen pummeligen Kämpfer-Sprites (und deren flimmernden Schatten), der begrenzten Farbpalette und der einschläfernden Action erinnert es mich an etwas, was ich vor zehn Jahren schon einmal gesehen habe.



Oh, gib mir Kraft! Wenn dies die Art von Spielen ist, für die der 64Bit-Jaguar entwickelt wurde, dann kann die Welt gleich morgen untergehen. Schau Dir Prügelspiele wie Mortal Combat III oder Tekken an, und dann schau Dir diesen Titel an! Siehst Du, Du mußt lachen! Double Dragon V sieht aus wie ein Computerspiel-Projekt in der Schule, das fürchterlich in die Hose gegangen ist. Bloß nicht kaufen!



Sag mir einer, daß das ein Witz ist! Dieses traurige Prügelspiel ist nichts weiter als ein übertriebender Haufen Katzenkotze. An diesem Titel ist einfach alles katastrophal: der Sound, die Grafiken, die Präsentation, die Spielbarkeit... ähm, warte, welche Spielbarkeit? Eine Konsole, die sich selbst 64Bitter nennt und dann solchen Blödsinn produzieren soll, muß sich wohl mit dem begnügen, was sie kriegen kann.



Fazit 10%

Hover Strike



SYSTEM: JAGUAR
PREIS: CA DM 149,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: ATARI

MARTIN

■ Hover Strike nennt sich ein neues Jaguar-Spiel, in dem Du über eine leere Landschaft schwebst und auf kleine Kisten schießt, die Panzer oder sonstiges Feindgerät darstellen sollen. Die New Age-Version von Spectre? Zwar werden wir durch eine unheimlich angenehme Frauenstimme unterhalten, aber ansonsten hat dieser Titel wirklich nicht allzuviel zu bieten. Die Begriffe Ideenreichtum oder Klasse fallen einem im Zusammenhang mit Hover Strike jedenfalls nicht ein.



PHIL

■ Haben wir hier endlich ein Spiel, das die 64Bit-Power des Jaguars bei Texture-Mapping-Landschaften ausnutzt? Leider nein, dies ist lediglich ein weiterer Blindgänger. Nicht nur, daß die Grafiken ruckelig und öde sind, auch das Gameplay ist ernüchternd: Schlage Dich zu Deinen Einsatzzielen durch und schieße die Gegner aus dem Weg! Verwirrend wird's, wenn sich beim Überfliegen von Hügeln die Perspektive ändert.



STEFAN

■ Hover Strike ist eines dieser Spiele, die als Screenshot ganz hervorragend aussehen können, aber wirklich furchtbar zu spielen sind. Die Grafiken sind toll, werden aber etwas langsamer, sobald ein Schiff vorbeifliegt. Aber einen Großteil des Spiels wirst Du damit zubringen, auf der Suche nach etwas Erschießbarem herumzustreunen und Dich zu fragen, wo um alles in der Welt Du Dich befindest!



UWE

■ Dieses Spiel sieht absolut fantastisch aus... jedenfalls wenn Du's auf Pause stellst! Sobald es jedoch läuft, ist es nichts weiter, als ein wildes Durcheinander von herumwirbelnden trostlosen Landschaften und simplen Feind-Sprites. Was ein anständiges Panzerspielchen hätte werden können, wurde so zu einem unsteuerbaren Mischmasch. Hier wollten die Programmierer wohl cleverer sein, als es dem Spiel gutgetan hätte.



Fazit 34%

Troy Aikman NFL Football



SYSTEM: JAGUAR
PREIS: CA DM 149,- KAP: 16 MBIT
VERLAG: TELEGAMES

MARTIN

■ Ein eindeutiger Tietschlag, der sich womöglich den zweifelhaften Titel des schlechtesten American Football-Spiels auf Konsolen einfangen wird. Die Titelbildschirme sind recht vielversprechend, wenn auch etwas knifflig, wenn Du das Telefon-ähnliche Joypad zu benutzen versuchst. Wenn's dann aber ins eigentliche Spiel geht, wird jegliche Hoffnung auf spaßige Unterhaltung hinweggefegt - durch langsame, gepixelte Animation, armselige Sprites und fehlende Wirklichkeitsnähe.



PHIL

■ Schon wieder versucht ein Football-Spiel, Madden vom Thron zu stoßen, und schon wieder erleidet ein Football-Spiel Schiffbruch. Troy Aikman enthält zwar einige durchaus interessante, neue Features, doch diese müssen über das Keypad angewählt werden, was in der Hitze des Gefechts äußerst ungünstig ist. Selbst wenn man dieses Manko beiseite läßt, hast Du doch nie so recht das Gefühl, die Sache sicher im Griff zu haben, besonders bei der Abwehr.



STEFAN

■ Und wieder ein Produkt in Topqualität aus dem Hause, das uns schon Double Dragon V und Air Cars beschert hat! Spiele über American Football finde ich bestenfalls langweilig, aber dieses hier ist so lahm und monoton, daß ich während des Spielens kaum die Augen offenhalten konnte. Präsentation und Grafiken machen ja keinen schlechten Eindruck, aber laß Dich nicht täuschen - dies hier ist ein echter Schnarcher!



UWE

■ Wenn's nach mir ginge, könnte der Jaguar ruhig bis ans Ende der Zeit in der Hölle schmoren. Diese blasse Football-Simulation mag den Sport ausreichend detailliert behandeln, daß es für zwei, drei unterhaltsame Matches ausreicht. Aber es fehlt die professionelle Präsentation und Authentizität von Madden. Die Grafiken sind wirklich höchst zweifelhaft. Dies könnte das bislang beste American Football-Spiel im 64Bit-Format überhaupt sein, aber das heißt noch gar nichts!



Fazit 30%

Flashback



SYSTEM: 3DO
PREIS: CA DM 129,- KAP: 1 CD
VERLAG: US GOLD

MARTIN

■ Muß ich wirklich noch etwas zu diesem Spiel sagen? Gibt es ein Format, auf dem es noch nicht erschienen ist? Hast Du schon mal festgestellt, daß es auf einem Format besser oder schlechter kommt als auf einem anderen? Tut mir leid, aber dieser Titel langweilt mich total. Es war ja mal ein recht beeindruckendes Spiel, aber jetzt ist es nur noch ein klassisches Beispiel dafür, wie man mit einem einzigen Titel möglichst viel Profit macht. Kalter Kaffee.



PHIL

■ Der ewige Wanderer zwischen Zeit und Raum! Auf wie vielen Systemen habe ich mir diesen Titel jetzt schon reingezogen?! Abgesehen von den zusätzlichen Zwischensequenzen sind Grafiken und Spielbarkeit der 3DO-Version nahezu identisch mit den alten MD- und SNES-Ausgaben. Noch immer ist es ein tolles Arcade-Abenteuer, aber auf einer "Wundermaschine" mit 32Bit kommt's eben nicht mehr so gut.



STEFAN

■ Ähem, und wieder eine neue Auflage des tollen Spielchens Flashback! Um ehrlich zu sein, langsam macht mich dieses Game wirklich krank. Das soll nicht heißen, daß es schlecht ist. Die Grafiken sind ganz ordentlich, und es gibt einige nette, gerenderte Introsequenzen, die das Spiel etwas aufpolieren. Aber besser kann Flashback wohl nicht mehr werden... hoffe ich jedenfalls.



UWE

■ Nach seinem Debüt vor über zwei Jahren auf dem MD erscheint Flashback nun auch auf dem 3DO und ist beinahe identisch mit der Mega-CD-Version. Enttäuscht war ich, daß die Hintergründe nicht überarbeitet worden sind und daß die Hauptfigur nicht etwas detaillierter dargestellt wurde. Zwar nach wie vor ein gutes Game, aber Du solltest nicht zuviel erwarten.



Fazit 76%

Rise of the Robots



SYSTEM: 3DO
PREIS: CA DM 139,- KAP: 1 CD
VERLAG: MIRAGE

MARTIN

■ Rise of the Robots hat in der Presse sein Fett wegbekommen, und man hatte ja sogar Angst das Spiel zu Testzwecken in die Redaktionen zu schicken. Ein Großteil der Kritik war durchaus berechtigt, und diese Version für den 3DO ist sicherlich die schlechteste von allen, wenn man die Leistungsfähigkeit der Hardware berücksichtigt. Hier findet sich nur wenig von dem wieder, was zu einem anständigen Prügelspiel gehört.



PHIL

■ Dieses Spiel hat mich daran erinnert, wie schlecht die vorherigen Versionen von ROTR waren, denn diese Ausgabe ist keinen Deut besser. Nachdem ich zahllose gerenderte Sequenzen ertragen habe (stöhn), mußte ich eines der stumpfsinnigsten Prügelspiele aller Zeiten über mich ergehen lassen. Während Du die blöden Gegner verprügelst, stellt sich kein Fünkchen Begeisterung ein. Besondere Fähigkeiten kannst Du Dir hier auch nicht erwerben. Bläß!



STEFAN

■ Nein, nein, bitte, nicht schon wieder Rise of the Robots! Nach all den großspurigen Vorankündigungen hat sich doch mittlerweile herausgestellt, daß das Spiel auf wirklich jedem Format Käse ist. Das beste dieser Formate war immer noch der Spielhallenautomat, und selbst der geht nach einer kurzen Weile schon auf die Nerven. Die 3DO-Version ist lahm, sieht schrecklich aus und spielt sich extrem schlecht.



UWE

■ Das ist doch wohl ein Witz, oder? Wenn nicht, dann muß da jemand einen wirklich merkwürdigen Sinn für Humor haben, um dieses lächerliche Mächtegern-Prügelspiel für den 3DO zu veröffentlichen. Alles an diesem Titel ist einfach schrecklich... wirklich SCHRECKLICH. Rise of the Robots spielt sich grauenvoll, sieht einschläfernd aus, der Sound erzeugt keine Spur von Atmosphäre, und überhaupt: Finger weg davon!



Fazit 18%

Shanghai Triple Threat



SYSTEM: 3DO
PREIS: CA DM 129,- KAP: 1 CD
VERLAG: ACTI VISION

Man sollte meinen, wenn im Namen eines Games das Wort "Pyro" auftaucht, könnte sich das ganze irgendwie um Feuer drehen. Leider aber ist das eigentliche Spiel kaum mehr als ein hohler Vektorgrafik-Abklatsch von Descent. Leute, die auf farbenprächtige, geometrische Figuren abfahren, werden hier voll auf ihre Kosten kommen. Unbeeindruckend, uninteressant und extrem schlecht spielbar.



Ein Rätselspiel wie dieses hier zeigt nicht unbedingt die technischen Möglichkeiten des 3DO auf. Nachdem ein Bildschirm abgeschlossen ist, erhältst Du nicht einmal eine FMV-Sequenz als Belohnung. Im Normal-Modus brauchst Du dafür schon eine Weile, und gegen die Uhr wird's noch schwieriger. Nach ein paar Runden beginnen die komischen Spielsteine, alle gleich auszusehen, und die öde orientalische Musik hat mich verrückt gemacht.



Bei manchen Spielen frage ich mich, wie sie es überhaupt auf die heißen, neuen Konsolen geschafft haben. Dieser Titel von Activision sieht alles andere als aufregend aus, aber wenn Du mit dem Spielen beginnst, wird Dich das fesselnde Gameplay sofort gefangen nehmen. Alles ist sehr sauber präsentiert, aber das können wir von einem 3DO-Spiel ohnehin erwarten. Viel mehr läßt sich aber leider zu diesem Spiel auch nicht sagen.



Meiner Meinung nach sollten derartige Spiele den portablen Konsolen vorbehalten bleiben. Das Geld sollte man lieber dafür verwenden, aufregende Software zu entwickeln, die von den Möglichkeiten der neuen Konsolen vollen Gebrauch machen. Shanghai mag ja durchaus fesselnd sein, aber für meinen 3DO würde ich es mit Sicherheit nicht kaufen. Da gibt's doch mittlerweile einige interessantere Titel...



Fazit 66%

Slam 'n' Jam



SYSTEM: 3DO
PREIS: CA DM 129,- KAP: 1 CD
VERLAG: CRYSTAL DYNAMICS

Mein erster Eindruck von diesem Spiel: Schwerfällig! Aber eine Stunde später war ich immer noch mit Begeisterung dabei. Ich muß zugeben, daß dies die realistischste Basketball-Simulation ist, die ich bislang gespielt habe. Die Grafiken lassen zwar einiges zu wünschen übrig, aber die Spielbarkeit ist absolut überzeugend. Das zwingende Gameplay kann Dich wirklich für Stunden vor den Bildschirm bannen. Sehr gut!



Ja, Crystal Dynamics hat's wieder einmal geschafft! Noch nie zuvor habe ich ein so realistisches Basketballspiel gesehen. Und das liegt nicht nur an den authentischen Regeln und den taktischen Auswechslungen - auch die Action ist total überwältigend. Die 3D-Grafiken vermitteln Dir das Gefühl, als stündest Du selbst auf dem Platz. Gut gefallen haben mir auch die Kommentare. Diesem Spiel solltest Du keinen Korb geben.



Hmm, Basketballspiele sind ja ziemlich komische Teile - entweder magst Du sie oder Du haßt sie. Dieser Titel sieht gar nicht schlecht aus, der 3D-Court bewegt sich sauber, und die Animationen sind detailliert, aber es läuft alles ein bißchen träge. Was mir gefallen hat, waren die Kommentare, die ständig im Hintergrund ablaufen. Die Kommentatoren verstehen ihr Geschäft wirklich ganz prächtig.



Ein ausgelassenes Dunk-Festival mit einer exzellenten 3D-Perspektive. Eine Mannschaft zieht sich in den Hintergrund des Bildschirms zurück, während die andere vorwärts prescht. Die Spiele sind ein ständiges Hin und Her der Action, das nur durch Fouls oder Showeinlagen unterbrochen wird. Mit diesem Game wird die Atmosphäre des Sports überzeugend herübergebracht. Eine Empfehlung für alle Fans und für alle, die es noch werden wollen.



Fazit 87%

Syndicate



SYSTEM: 3DO
PREIS: CA DM 129,- KAP: 1 CD
VERLAG: ELECTRONIC ARTS

Schon wieder? Es scheint, als hätte ich dieses Spiel im vergangenen Jahr in nahezu jedem Format gespielt. Aber von keiner dieser Versionen war ich so begeistert, wie seinerzeit von der Amiga-Ausgabe. Die Konsolen-Versionen waren allesamt ein wenig enttäuschend, und auch diese hier macht einen müden und überholten Eindruck. Sie wird wohl nur denjenigen gefallen, die ganz verrückt nach diesem Spiel sind.



Von einer 3DO-Konversion eines zwei Jahre alten Amiga-Games erwarte ich mir zumindest den Versuch, das Spiel etwas aufzupeppen. Doch dieser Titel ähnelt überraschend stark dem 16Bit-Original. Auch die kleinen grafischen Patzer und die schmerzlich langsamen Bewegungen Deiner Agenten sind dieselben geblieben. Die Mischung aus Strategiespiel und Arcade-Ballerei funktioniert immer noch ganz gut, hätte aber einfach um so vieles besser sein müssen!



Die Spiele in dieser Ausgabe scheinen mir fast ausnahmslos Konversionen von anderen Formaten zu sein. Jetzt haben wir also Syndicate von Bullfrog auch für den 3DO. Zwar wurden einzelne Aspekte für das neue Konsolenformat etwas aufgepeppt, doch das eigentliche Spiel ist dasselbe geblieben. Die Sprites kriechen noch immer zähflüssig über den Bildschirm. Und wer aufregende Momente erleben will, muß dafür lange Durststrecken in Kauf nehmen.



Syndicate ist ein hervorragendes Spiel mit viel Tiefgang, das Dich fesselt und nicht wieder losläßt. Allerdings haben wir das alles bereits vor einiger Zeit gehabt, also warum schon wieder?! Auf die 16Bit-Konsolen war Syndicate perfekt zugeschnitten, aber ich weiß nicht, ob es allein durch verbesserte Grafiken und den kosmischen Sound auch zu einem perfekten Spiel für den 3DO werden kann.



Fazit 69%

Power Spikes II



SYSTEM: NEO GEO CD
PREIS: CA DM 149,- KAP: 1 CD
VERLAG: SNK

Ein ziemlich schwacher Volleyball-Versuch. Die seitliche Perspektive verbietet jede Möglichkeit, dem Spiel wenigstens etwas Glanz zu verleihen. Das Game sieht einfach aus wie ein altes Amiga-Billigprodukt, und so spielt es sich auch. Eigentlich könnte man den Besitz eines solchen Spieles nur damit rechtfertigen, daß es zum Lieferumfang der Konsole unabänderlich dazugehörte.



Wie blöde muß man sein, um ein solches Konzept - ein seitlich betrachtetes Volleyballspiel - zu ertüfteln? Was kommt danach? Tennis in der Seitenansicht? Ärgere Dich nicht über die schnöden Grafiken, denn die 2D-Perspektive beschneidet das Gameplay so stark, daß Du nur noch die Länge Deiner Schläge festlegen kannst. Richtig albern sieht es aus, wenn die Spieler durcheinanderlaufen.



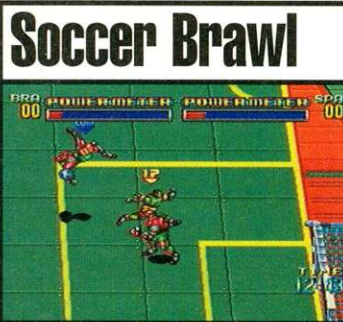
Ich dachte, SNK wollte nur die besten Neo-Geo-Games für die CD-Konsole konvertieren! Also, diesen Titel haben die Verantwortlichen wohl ganz unten aus der Kiste hervorgekramt. Ein fürchterliches Spiel mit einer Seiten-Perspektive, die jedes sinnvolle Spielen unmöglich macht. Einige der zur Verfügung stehenden Special Moves sind ja ganz beeindruckend, aber wen interessiert das noch bei einem solchen Game?



Warte mal, hat nicht Ubi Soft vor einer ganzen Weile ein ähnliches Spiel für das SNES veröffentlicht? In beiden Titeln geht es um die menschlichen und die psychotischen Aspekte des Volleyballsports von der Seite her betrachtet. Und beide Spiele verfügen angeblich über cleverere Angriffs- und Abwehrtechniken, die man sich antrainieren kann. Den Ubi Soft-Titel konnte ich damals nicht ausstehen, doch für Power Spikes sieht's noch schlechter aus.



Fazit 35%



SYSTEM: NEO GEO CD
PREIS: CA DM 139,- **KAP:** 1 CD
VERLAG: SNK

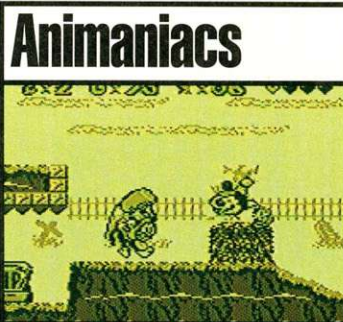
MARTIN ■ Ein altes und ziemlich durchschnittliches Zukunftssportspiel für den Neo-Geo, mit Mannschaften aus kybernetischen Fußballspielern, die mit ihren Super-Kicks und Special Moves den Gegner zu dezimieren versuchen. Hört sich gut an? Ist es aber nicht. Stattdessen absolutes Mittelmaß, es fehlt das Aufregende, das Fesselnde, das Originelle, es fehlt der Spaß!

PHIL ■ Für gute Fußballspiele bin ich ja immer zu haben, und dieser Titel zeichnet sich noch dadurch aus, daß hier Cyborg-Sportler das Match austragen. Diese Kerle sind wirklich knallhart: Sie prügeln sich gegenseitig aus dem Anzug, feuern Plasmageschosse ab und schießen Power-Flanken kreuz und quer über das Spielfeld. Klar, daß es hierbei eher um gesunde Brutalität als um spieltechnische Fertigkeiten geht. Aber Spaß macht's trotzdem!

STEFAN ■ Dies ist ein Fußballspiel der etwas anderen Art. Es orientiert sich grob an Brutal Sports Football, hat aber viel beeindruckendere Special Moves und Spieler. Man merkt gleich, daß das Game schon einige Zeit in den Spielhallen verbracht hat, denn die geschickten Soundeffekte und die knackige Musik passen sich perfekt dem Gesamtspiel an und unterstreichen so den ganz hervorragenden Eindruck.

UWE ■ Futuristische Fußballspiele sind in der Regel grober Unfug, aber Soccer Brawl hat mich angenehm überrascht. Ein paar Mannschaften stehen Dir zur Auswahl, entscheide, ob Du draußen oder in der Halle spielen willst, und ab geht's. Mit einigen interessanten Special Moves lassen sich die Bälle an den Torhütern vorbeischießen, und durch die nur selten vorkommende Strafstoße ist für ungehemmten Spielfluß gesorgt. Der Dauerspaß erscheint mir allerdings fraglich.

Fazit 67%



SYSTEM: GAME BOY
PREIS: CA DM 79,- **KAP:** 2 MBIT
VERLAG: KONAMI

MARTIN ■ Steven Spielbergs animierte Wesen waren ja nicht gerade ein Knüller auf den 16Bit-Konsolen. Dem Game Boy könnte es allerdings etwas besser ergehen, denn die simplen Levels passen nicht schlecht zu dem kleineren Display, und die Animationen sind wirklich sauber konvertiert worden. Dem Gameplay mangelt es allerdings immer noch am nötigen Fluß. Für dieses Spiel brauchst Du schon ein wenig Geduld.

PHIL ■ Abgesehen vom Fehlen des komischen Riesen-Sprites, auf dem Du reiten konntest, ist diese Version mit denen für das SNES und den MD identisch. Mit anderen Worten: Ein gut spielbarer Plattformer. Jedoch ist er etwas anspruchsvoller als die meisten des Genres, denn Du mußt ständig zwischen den drei Helden umschalten, um Dich ihrer speziellen Fähigkeiten bedienen zu können. Die vier umfangreichen Levels sind allesamt gut aufgebaut und sorgen für viel Spaß.

STEFAN ■ Diese seltsamen Püppchen-Wesen sorgen erneut für Aufregung und Panik! Diesmal bekommt der Tragbare von Nintendo sein Fett weg. Grafiken und Spielbarkeit entsprechen in etwa dem, was wir von der MD-Version her bereits kennen, bis auf die fehlende Farbe natürlich. Gut gefallen hat mir, daß ich mit einem Knopfdruck zwischen den verschiedenen Figuren umschalten kann. Tolles Game!

UWE ■ Mit diesem ganzen Animaniacs-Konzept werde ich mich wohl nie anfreunden können. Das SNES-Game war nichts als eine Anhäufung schlecht animierter Figuren, die auf simplen Plattform-Levels herumgeistern und blöde Sachen machen - ein ziemlich triviales Spiel. Bei dieser Version bekommst Du genau dasselbe, allerdings im Kleinformat. Eintönig, langweilig und ungeheuer dümmlich.

Fazit 70%



SYSTEM: GAME GEAR
PREIS: CA DM 79,- **KAP:** 4 MBIT
VERLAG: US GOLD

MARTIN ■ Im 16Bit-Format ist dieses Spiel schon seit langer Zeit erhältlich. Daß es so lange gedauert hatte, bis das Game auch in diesem Format erscheint, mag daran liegen, daß den Blödsinn einfach niemand unters Volk bringen wollte. Operation Starfish ist ein Schandfleck für die bislang eigentlich recht ordentliche Spieleserie. Bei dieser hohlen und ereignislosen Cart dürfte Robocod sich im Grabe umdrehen. Wird höchste Zeit, daß Pond endlich durch's Klo gespült wird.

PHIL ■ Ponds bislang letztes (Daumen drücken!) Abenteuer hatte keine Schnitte gegen Robocod. Seltsamerweise empfand ich diese Konversion gar nicht mal so schlimm wie die für das SNES. Vielleicht paßt das simple Gameplay besser zu den kleinen Displays. Trotzdem, ein völlig überflüssiges Spiel. Es gab schon bessere GG-Plattformer, als Pond noch nicht einmal geboren war.

STEFAN ■ Von der SNES-Version dieses Titels habe ich nicht viel gehalten, doch als Plattformer für das Game Gear funktioniert die Sache schon viel besser. Hinter den ach so fröhlichen Hügeln verbergen sich verschiedenste Geheimgänge und natürlich Bonusse, die sich der gute James Pond allesamt unter den Nagel reißen kann. Doch ich hoffe, daß dies der letzte Auftritt des kleinen Agenten ist, denn ein weiteres Spiel mit ihm würde mein Magen nicht vertragen.

UWE ■ Der Frankenstein der Plattform-Spiele materialisiert sich auf dem GG, und das ist wahrscheinlich auch das für ihn am besten geeignete Format. Die Action beschränkt sich auf die übliche Mario-trifft-Robocod-Geschichte - Du rennst in der Gegend herum und sammelst Objekte ein. Die Grafiken sind nicht übel, und auch der Sound kann begeistern. Ansonsten bist Du bei diesem Spiel vor Überraschungen sicher.

Fazit 58%

Alien Breed: Tower Assault
 ■ PC CD-ROM ■ ca. DM 99,-
 ■ 386 33Mhz ■ Team 17
 Vielleicht ist Alien Breed nichts als hirnlose Unterhaltung, aber dann doch immerhin hirnlose Unterhaltung von gehobener Qualität. Im Grunde ist dies ein standardmäßiges, schlichtes Aliens-Abschießen-Spiel, das auch mit zwei Spielern gespielt werden kann. Das ist ganz reizvoll, denn Du kannst so Deinen Partner bei nächster Gelegenheit abmurksen! Die Grafiken sind ganz okay, ebenso die Spiel-barkeit. Aber nach einer Weile wird die immergleiche Action ziemlich eintönig. Guter Spaß, der aber nicht ewig hält!
Fazit 72%

Pinball Fantasies Deluxe
 ■ PC CD-ROM ■ ca. DM 89,-
 ■ 386 33Mhz ■ 21st Century
 Dieses besondere Spielepack enthält das legendäre Pinball Dreams und das höchst fesselnde Pinball Fantasies, die beide zusammen acht unglaublich gut spielbare Flippertische auffahren. Obgleich Dreams im Vergleich zu Fantasies etwas veraltet erscheint, kannst Du mit diesem Zweierpack eigentlich nicht viel falsch machen. Allen Fans von realistischen und tempogeladenen Flippersimulationen kann ich derzeit kaum etwas besseres empfehlen.
Fazit 90%

The Fortress Of Dr Radiaki
 ■ PC ■ ca. DM 89,-
 ■ 386 33 Mhz ■ Merit Studios
 Ich kann's kaum erwarten - ein neuer Doom-Ableger steigt in den Ring! Dr. Radiaki ist eine leicht humorvolle Mischung aus Abenteuer und Metzerei. Du durchstöberst ein Labyrinth von Korridoren und Räumen und schießt auf alles, was sich blicken läßt. Insgesamt enthält das Spiel 15 3D-Levels, in denen Du die üblichen Power-Ups und Gegner finden kannst. Kurzfristig gesehen macht das Spiel durchaus Spaß, hat aber auf lange Sicht gesehen nicht halb so viel Power wie das große Vorbild.
Fazit 71%

Unnecessary Roughness '95
 ■ PC CD-ROM ■ ca. DM 109
 ■ 386DX 33 Mhz ■ Warner Interactive
 Gäh! Nicht schon wieder ein American Football-Game! Ich mag diesen Sport so gern wie den Hund meines Nachbarn, und überhaupt: Ich freue mich auf jedes neue Spiel, das in den Handel kommt. Aber Unnecessary Roughness enthält rein gar nichts, was ich nicht schon irgendwo zuvor gesehen hätte. Eine ganz durchschnittliche AF-Simulation - die Spielbarkeit ist okay, aber es gibt keinen Grund, sich das Spiel zu kaufen, wenn Du schon eines dieser Art besitzt. Nicht schlecht aber verdammt ermüdend.
Fazit 50%

MAXIMUM für ePOWERer

Achtung! Achtung! Games World: Das Magazin ist nun endlich aus seinen alten Büroräumen hinausgewachsen. Jetzt, wo sich der Sommer mit gewaltigen Schritten nähert, ist es an der Zeit, unsere Redaktionsbehausung in ein feudales Hochsicherheits-Bürozentrum in Strandnähe zu verlegen (aus rein... ähm, arbeitstechnischen Gründen, Du weißt schon!). Also aufgepaßt! Wenn Du Beiträge für unsere regelmäßige Rubrik Maximale Feuerkraft einsenden willst, dann schicke sie an folgende, neue Adresse: Postfach 3127, 48581 Gronau

Earthworm Jim

■ Mega Drive Zusätzliche Continues

Stelle im Optionsbildschirm den "Practice"-Modus ein. Jetzt gehst Du ins Spiel und startest die Kuh. Wenn sie jaulend in den Orbit entschwebt ist, drückst Du auf Reset und gehst erneut in den Optionsmodus. Du stellst den Schwierigkeitsgrad auf "Normal" ein und startest das Game. Jetzt kannst Du mit drei Continues beginnen.

Versteckte Power-Ups

Wenn Du am Ende von New Junk City dem Boß gegenüberstehst, springst Du auf die Feder und hältst den Sprungknopf gedrückt. Daraufhin fliegst Du nach oben und landest auf zwei Plattformen, die einige nette Power-Ups bereithalten.

The Lion King

■ Mega Drive Levelauswahl

Gehe im Optionsbildschirm auf die Einstellung des Schwierigkeitsgrades und drücke folgende Knöpfe: Rechts, Rechts, Rechts, A, A, B und Start. Jetzt gelangst Du in einen besonderen Levelauswahl-Modus, in dem Du Dir auch unendliche Energie verschaffen kannst.



Star Wars Arcade

■ 32X

Uhr anhalten

Damit dieser Cheat korrekt funktioniert brauchst Du ein Sechsknopf-Joypad. Schalte das Spiel auf Pause und drücke auf Controller Eins folgende Knöpfe: Runter, B, B, Hoch, Rechts und Links. Wenn der Cheat geglückt ist, hörst Du eine Stimme, die "Yahoo!" schreit. Du hast jetzt unbegrenzte Zeit, um Deine Einsätze auszuführen.

Weitere Cheats

Um die Uhr zurückzusetzen stellst Du das Spiel auf Pause und drückst Links, Runter, A, C, Runter und Hoch. In den Soundtest-Modus gelangst Du, indem Du das Spiel auf Pause stellst und Hoch, Rechts, Links, A, Runter und C eingibst.

After Burner

■ 32X

Testmodus

Frage mich jetzt nicht, warum so viele Leute uns sinnlose Müll-Tips einschicken. Aber da Michael Steinkamp aus Dorsten für seinen sinnlosen Müll-Tip sogar eine Briefmarke ausreichenden Werts geopfert hat, konnte ich einfach nicht mehr umhin, diesen Tip abzudrucken. Um in den Testmodus des Spiels zu kommen mußt Du, sobald zu Beginn das Sega-Logo erscheint, auf dem zweiten Controller A, C und Start drücken. Wenn's funktioniert hat, wirst Du eine Stimme hören. Jetzt drückst Du im Titelschirm auf dem ersten Controller A, B, C und Start. Du gelangst in ein Menüsystem mit so erstaunlichen Optionen wie Memory Test, Input Test und Book Keeping. Offenbar ist dieser Bildschirm für die Benutzung durch Automatenhersteller vorgesehen und bestätigt zweifelsfrei, daß After Burner auf dem 32X eine Spielhallen-perfekte Konversion ist. Super!



Virtua Fighter

■ Saturn

Du spielst Dural

Mit diesem Cheat kannst Du Dural, den letzten Boß des Spiels, steuern. Beginne ein neues Spiel und drücke gleichzeitig Runter, Hoch, Rechts, A und Links. Wenn der Cheat funktioniert, wird das durch ein Geräusch angezeigt.

Ringgröße und Stage-Auswahl

Im Titelschirm drückst Du 12mal auf Hoch und dann auf Start. Dann gehst Du zu den Optionen. Jetzt müßtest Du das "KO!"-Sample hören. Gehe im Optionsmenü auf Exit und drücke gleichzeitig Runter und A. Ta-ta-taaa... Du kannst jetzt die Größe des Rings ändern und auswählen, auf welcher Stage Du beginnen willst.

Tohshinden

■ PlayStation
Du spielst Sho

Zunächst gibst Du den Gaia-Code ein, indem Du mit dem Richtungsknopf von Unten nach Rechts gehst. Wenn das Optionsmenü auf dem Bildschirm erscheint, drückst Du den Weak Slash-Knopf. Wenn Du alles korrekt ausgeführt hast, ertönt der Ruf "Fight!". Gehe jetzt in den Ein-Spieler-Modus und schiebe den Cursor auf Eiji, halte Hoch gedrückt und wähle ihn als Deinen Kämpfer aus. Dann startest Du wie üblich das Match und gehst auf Pause. Bewege den Cursor mit dem Select-Knopf auf Reset und drücke Start. Jetzt wird's etwas knifflig! Während sich das Optionsmenü aufbaut, gibst Du auf dem zweiten Controller den folgenden Code ein: Rechts, Runter, Runter Rechts (mit anderen Worten: dieselbe Bewegung wie für Ryus Feuerkugel in SFII). Wenn der Cheat funktioniert, ertönt der enthusiastische Aufschrei "Fight!" und die Menüschrift verändert ihre Farbe. Gehe jetzt ins Spiel und wähle Kayin an, während des Auswählens hältst Du einfach Runter gedrückt. Mit ein bißchen Glück (dieser Cheat ist wirklich nicht leicht einzugeben) gehst Du jetzt als Sho in die nächste Runde. Obwohl er nicht annähernd so interessant ist wie Gaia, macht er trotzdem `ne Menge Spaß.

Die Kameras steuern

Um noch mehr der exzellenten grafischen Fähigkeiten der Sony PlayStation vorzuführen gibt es eine versteckte Option, die es erlaubt, die Position der Kamera auf jeden beliebigen Punkt einzustellen. Jetzt kannst Du die Kämpfe aus den verrücktesten Blickwinkeln verfolgen! Gehe in den Optionsbildschirm und setze die Steuerung auf 32. Jetzt erscheint unter Camera Action die Kameraoption "Your Self". Wähle die Option aus, gehe zurück zur Steuerung und stelle sie auf 33. Nun starte ein neues Game, schalte auf Pause, drücke alle vier Schlagknöpfe und Select und halte alles gedrückt. Jetzt kannst Du mit den L- und R-Knöpfen beider Joypads die Kameraposition nach Belieben verstellen. Wenn Du keine zwei Joypads besitzt, schaltest Du durch Drücken von Select zwischen Skalieren und Rotieren hin und her.

Virtua Fighter 2

■ Schlage Kage die Maske weg

Hast Du Dich je gewundert, wie der dunkle Zerstörer Kage unter seiner albernen Maske wohl aussehen mag? Wenn Du 20 Runden in Serie gewinnst, kannst Du sie ihm im Kampf abschlagen - und das wissen wirklich nicht die meisten! Willst Du die Wiederholung in Zeitlupe ansehen, dann halte alle drei Knöpfe gedrückt. Das klappt allerdings nur einmal je Credit.

Rise Of The Robots

■ SNES
Unbesiegbarekeit und Endsequenz

Gib im Modus-Auswahlbildschirm den entsprechenden Code für den gewünschten Effekt ein: Unbesiegbarekeit - Runter, B, Hoch, B, Runter, Links, Rechts und B. Ende anschauen - Links, B, Rechts, B, Runter, Links, Rechts und B.



Killer Instinct

■ Arcade

Viele nette Cheats!

Begeistert? Solltest Du auch sein, denn wir haben ein paar erstklassige Cheats für Dich zusammengestellt, die Dir die Freude an Williams hochmodernem Prügelspiel verlängern sollen.

Turbo-Modus

Um in diese blitzschnelle Brutalo-Orgie zu gelangen gehst Du im Versus-Modus in den Figurenauswahl-Bildschirm und wählst Deine Spielfigur. Anschließend gibst Du sofort den folgenden Code ein: Schiebe beide Joysticks nach rechts und halte die oberen drei Knöpfe auf jeder Seite gedrückt. Wenn der Cheat funktioniert, hörst Du im Versus-Bildschirm ein rauschendes Geräusch.

Schrumpfen

Dränge Deinen Gegner in die Ecke und führe einen einfachen Combo aus. Anschließend drückst Du Zurück, Runter, Zurück und starker Kick, um Dich hinter ihn zu teleportieren. Wenn Du jetzt den P1-Knopf drückst, schrumpfst Du Dich. Mit dem P2-Knopf schrumpfst Du Deinen gegner - seltsam aber wahr!

Spiele als Eyedol

Um als Eyedol die Köpfe rollen zu lassen wählst Du Riptor als Deine Figur aus und hältst Links gedrückt, während Du Schwacher Punch und Kick zusammen mit Mittlerer Punch drückst. Im Versus-Bildschirm drückst Du anschließend den Joystick von Links nach Rechts und drückst starker Punch und Kick zusammen mit Mittlerer Punch. Wenn der Cheat funktioniert, ertönt aus der Maschine das markerschütternde Wort "Eyedol".

C2: Judgment Clay

■ SNES

Spiele als Ice, Spike und Thunder

Im Spielmodus- und Optionsbildschirm gibst Du folgende Codes ein, um als einer der versteckten Figuren zu spielen:

Ice - Halte den B-Knopf gedrückt und drücke Hoch, L, L, L und Rechts.

Spike - Halte den R-Knopf gedrückt und drücke X, B, B, A, Y, Links und A.

Thunder - Halte auf dem Richtungskreuz Hoch-Links gedrückt und drücke Y, B, X, B, B, X und A.

Wenn Die Codes korrekt eingegeben wurden, hörst Du einen Schrei, der Dir anzeigt, daß die Codes funktionieren.

Val D'Isere

■ Jaguar
Versteckte Optionen

Im Hauptoptionsbildschirm, wo Du die Zahl der Spieler festlegst, gibst Du folgenden Code ein, mit dem Du in einen neuen Optionsbildschirm gelangst: 4, 0, 8, 5, 7, 4, 1 und 4. Im neuen Bildschirm kannst Du an weiteren Turnieren teilnehmen und verschiedene Aspekte des Spiels verändern.



Ultimate Parodius

■ SNES

Versteckter Level In Konamis lustigem Ballerspiel gibt es einen versteckten Level, den Du erreichst, wenn Du im Optionsbildschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A drückst. Ein Geräusch ertönt, wenn der Cheat funktioniert.

Stage-Auswahl

Im Figuren Auswahlbildschirm drückst Du Hoch, Runter, Hoch, Runter, X, R, R, Select und Select. Wenn Du eine Katze miauen hörst, dann hat der Cheat funktioniert.



The Need For Speed

■ 3DO

Neue Perspektive

Wenn Du in der Innenfahrzeug-Perspektive bist, gibst Du auf Controller Zwei folgendes ein und hältst die Tasten gedrückt: Hoch, L und A. Dadurch erhältst Du eine neue Perspektive aus dem Inneren des Wagens heraus, in der Du einen besseren Überblick über die Straße bekommst. Wenn Du die Knöpfe für längere Zeit gedrückt hältst, verschwindet der Rückspiegel, dann der Tacho, und schließlich wird die Perspektive wieder zur Ausgangsform zurückkehren.

Nähern wir uns doch mal einer der wichtigsten Fragen im PC-Markt:



Was steckt wirklich drin?

Es gibt viele PCs, die anfangs noch ganz ordentlich erscheinen, bei intensiverer Betrachtung jedoch stark nachlassen.

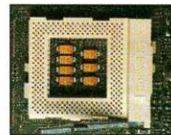
Den Unterschied zwischen billig und preiswert erkennt man oft erst auf den zweiten Blick, aber zum Glück gibt es ja immer mehr Anwender, die darüber hinaus noch den dritten und vierten Blick wagen – und sich dann für Qualität entscheiden. Und das ist wahrscheinlich auch der Grund, warum Gateway 2000® heute der größte Direktversender für PCs in den USA ist und von den deutschen „PC Direkt“-Lesern zum 'Versender des Jahres 1994' gewählt wurde (PC Direkt, Ausgabe 4/94).



Denn Gateway 2000 hat sich bedingungslos dem Kundenwunsch verpflichtet. Der da heißt: Qualität in den Komponenten – Qualität bei der Beratung – Qualität bei Garantie und Service. Wir nennen dies einfach „Value for Money“ – prüfen Sie uns bis ins Detail und Sie werden erkennen: Gateway PCs bieten Ihnen Power-Ausstattung und hervorragenden Service zu Super-Preisen!

Das Spitzenmodell unserer Pentium-Reihe: Der P5-120 Elite!

Der neue Pentium® mit 120MHz ist ein wahres Meisterstück der Pentium-Reihe: 16MB EDO RAM mit der neuesten Cache-Technologie, Quad-Speed CD-ROM mit einem dreifach CD-Wechsler, die riesige 1GB Enhanced IDE Festplatte mit PCI, die superschnelle ATT® Mach 64 Grafikkarte mit 2MB VRAM, die zur Zeit leistungsstärksten Lautsprecher auf dem Markt und ein 17 Zoll Vivitron-Monitor! Mit all diesen Komponenten setzt der P5-120 Elite wieder einmal den neuesten Standard der heutigen PC-Technologie! Übrigens: Da wir Ihren PC vollkommen individuell für Sie zusammenstellen, benötigen wir keine große Lagerhaltung, denn wir beziehen alle Komponenten Just-in-Time. Das bedeutet: Ihr PC ist neu und mit aktuellen Treibern und Software ausgestattet.



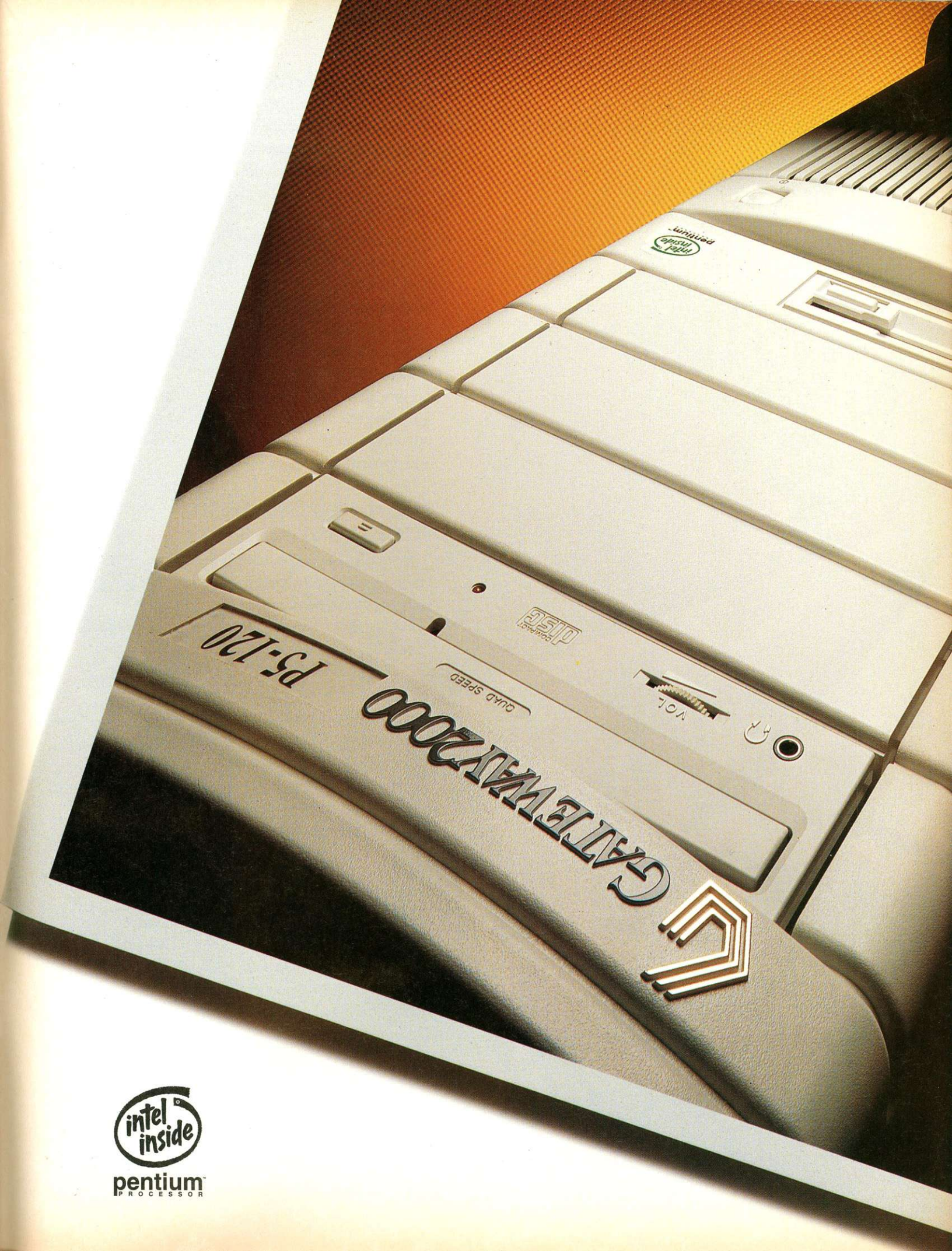
Natürlich wollen wir dabei nicht die anderen Pentium-Systeme vergessen: P5-75, P5-90, P5-100 und P5-120 sind ebenso Glanzstücke. Allesamt unglaublich schnell und leistungsfähig. Für welchen man sich da jetzt am besten entscheidet, können Ihnen unsere Fachberater sagen! Rufen Sie uns an.



"You've got a friend in the business."

01 30 - 82 08 48

Rufen Sie uns an: gebührenfrei





Eines der schnellsten Notebooks
der Welt: der Liberty von

Gateway 2000

Um ganz genau zu sein – und wir wollen ja alles auf den Punkt bringen – ist der Gateway 2000® Liberty das erste Notebook der Welt, das ein 10,4 Zoll Dual-Scan STN

Farbdisplay besitzt und dabei nur 1,9 kg wiegt. Aber was ihn noch viel interessanter macht, sind seine herausragenden Leistungen: Ein Intel® 100MHz

DX4 Prozessor, bis zu 24MB

RAM, die 720MB

Festplatte

(austauschbar), ein

ausgezeichnetes Energie-

Management und eine ergonomisch geformte

Tastatur mit eingebauter Maus und einer Auflagefläche für die

Hände. Das ganze ist nicht größer als ein ordentliches Buch

(25,4 x 20,3 x 4,1 cm), so daß Sie mit dem Liberty genau das

erleben, was sein Name verspricht: Freiheit...



Freiheit in jeder Hinsicht – Infrarot, PCMCIA und mehr!

Wir befreien Sie von allen unnötigen Kabeln!

Mit der neuen Infrarot-Technologie (IRDA)

können Sie Dateien mit anderen Rechnern

austauschen oder ausdrucken. Mit den zwei



PCMCIA-Typ II-Einschüben (oder einem Typ III-Einschub)

machen Sie einmal 'Klick' – und schon haben Sie eine

Modem- oder Netzwerkkarte eingesteckt. Ganz zu

schweigen von der seriellen, der parallelen, der PS/2®-

und der VGA-Schnittstelle für eine zusätzliche Tastatur,

Maus oder einen externen Monitor. Und das Beste kommt

wie immer zum Schluß: Dank dem „Hot-Key“ haben Sie die

Wahl zwischen dem Liberty-Display, einem Extra-Monitor

oder einfach beiden zusammen!

Gestern noch ein Statussymbol – heute ein Symbol für Freiheit!

Es ist noch gar nicht lange her, da galt ein Notebook als

schickes Accessoire für bestimmte Personen. Mit dem neuen

Gateway 2000 Liberty wird sich das ändern. Genauso leistungs-

fähig wie ein 100MHz-Desktop-Rechner, kann der Liberty gut und

gern als komplett ausgestattetes mobiles Büro eingesetzt werden.

Und er bietet ein Preis-/Leistungsverhältnis, das ihn eher zum

Symbol für Intelligenz und Weisheit seines Besitzers macht, als

zum Statussymbol für bestimmte Berufsgruppen...



"You've got a friend in the business."

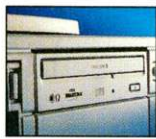
01 30 - 82 08 48

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Der Liberty kommt mit
einer deutschen Tastatur
und deutscher Software.

Prüfen Sie unsere Multimedia-PCs auf Herz und Nieren!

Unsere Multimedia-PCs sind eine hervorragende Gelegenheit, darauf hinzuweisen, daß jeder hier vorgestellte PC nur ein Konfigurations-Vorschlag ist. Denn Sie können sich Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenstellen lassen, ganz wie es Ihren



Bedürfnissen entspricht. Ach ja, und noch eins: Sie können uns einfach anrufen, wenn Sie sich zuerst einmal „nur“ beraten lassen wollen. Unsere Kundenberater sagen Ihnen genau, was für Sie am besten ist. Wir vertrauen eben auch auf unsere Beratungsqualität...

Dieses System bieten wir jetzt im Tower-Gehäuse an.

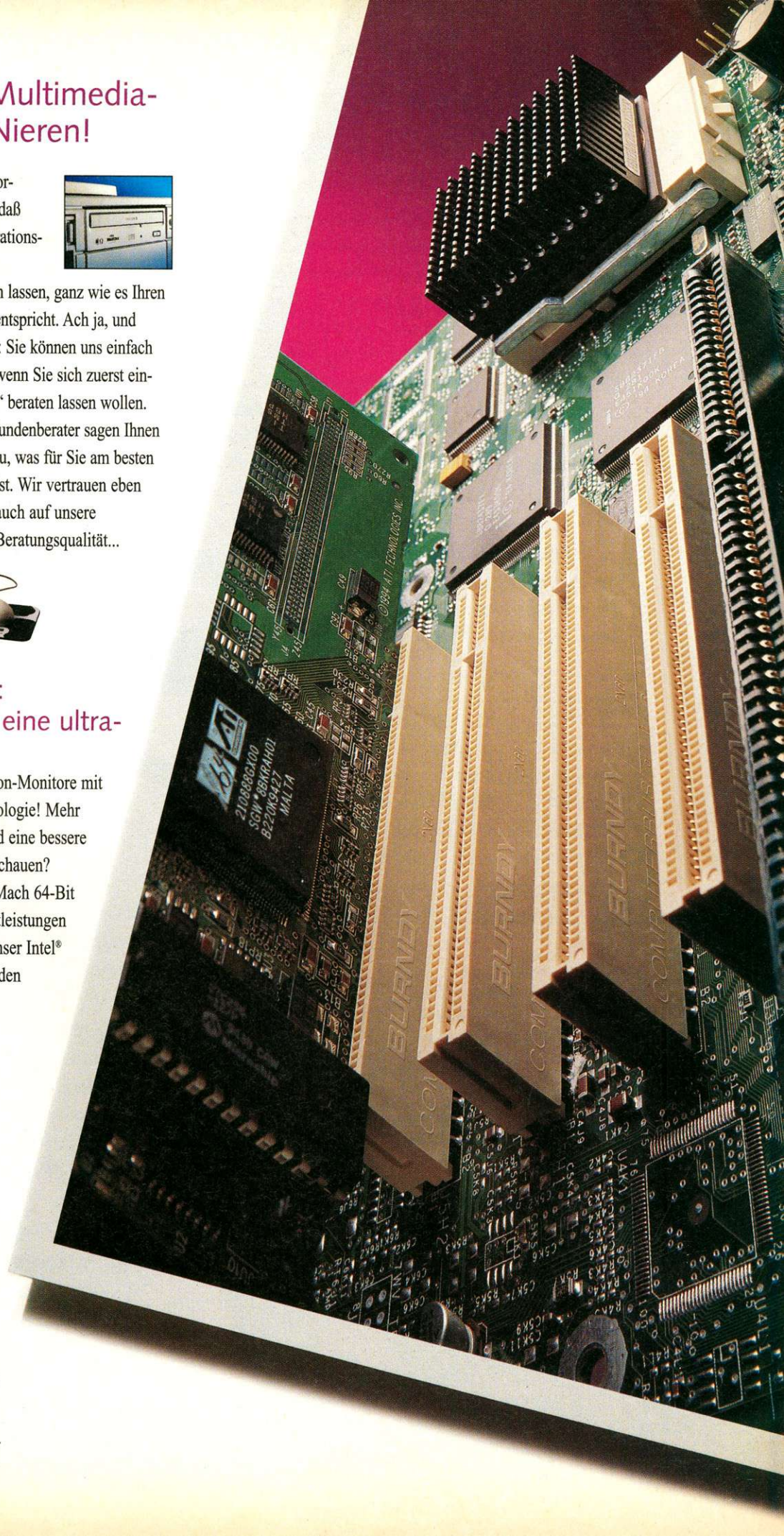


Da freut sich das Auge: Vivitron-Monitore und eine ultraschnelle Grafikkarte!

Exzellentes für Ihre Augen: Die Vivitron-Monitore mit der hochwertigen Sony® Trinitron®-Technologie! Mehr Brillanz, mehr Kontrast, mehr Schärfe und eine bessere Farbdarstellung. Wer kann da schon wegschauen? Besonders, wenn die superschnelle ATI® Mach 64-Bit Grafikkarte mit 2MB für sichtbare Höchstleistungen sorgt! Übrigens, für Qualität sorgt auch unser Intel® Motherboard, das charakteristisch ist, für den P5-75 Multimedia und den P5-120 Elite.

Vergleichen Sie selbst: Unsere Top-Software!

MS DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11 und MS Works für Windows (Textverarbeitung, Datenbank, Tabellenkalkulation) stecken in jedem Gateway PC. Alle unsere Multimedia Systeme beinhalten jetzt zusätzlich MS Encarta '95 (eine leistungsstarke Enzyklopädie).



Bei uns brauchen Sie keine Lupe für's Kleingedruckte – bei uns wird Service großgeschrieben!

Was den Service betrifft, da sollten Sie es im eigenen Interesse sehr genau nehmen und sich bis ins kleinste Detail informieren. Bei uns sind Sie richtig, denn wie gesagt, unser Motto heißt „Value for Money“. Von vorn bis hinten: PCs, Beratung, Service – alles im Preis inbegriffen. Ja, man kann eigentlich sagen, daß der gesamte Service, auf den Sie bei einem Gateway PC Anspruch haben, ein Extra-Feature Ihres PCs ist. Und das wäre doch schade, wenn wir das kleinschreiben würden, oder?

30-Tage-Geld-zurück-Garantie!

Sie haben 30 Tage Zeit, sich von Ihrem Gateway System zu überzeugen. Sollten Sie nicht hundertprozentig zufrieden sein, erhalten Sie selbstverständlich Ihren Kaufpreis zurück.*

Kostenlose Technical-Support-Hotline!

Vom ersten Tag an können Sie unseren kostenlosen technischen Hotline-Service nutzen, der Ihnen bei jedem Software- und Hardware-Problem gerne weiterhilft. Sie zahlen dafür keinen Pfennig, denn selbst Ihr Anruf ist gebührenfrei. Übrigens: Dieser Service steht Ihnen offen, solange Sie Ihr Gateway System besitzen (und das kann ewig sein...).

1 Jahr Vor-Ort-Service – kostenlos!

Wenn unser Support-Team feststellt, daß ein Problem auch telefonisch nicht aus der Welt zu schaffen ist, kommen ausgebildete Techniker zu Ihnen nach Hause oder ins Büro – von Montag bis Freitag innerhalb von 48 Stunden. Ihr Problem wird spätestens dann gehen müssen... Dieser Service gilt für alle Desktop- und Tower-Geräte.

GARANTIEOPTIONEN für Vor-Ort-Service (Aufpreis)

	1 Jahr	2 Jahre	3 Jahre
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 48 Stunden	kostenlos	285,- DM	565,- DM
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 24 Stunden	145,- DM	395,- DM	800,- DM

3-Jahres-Garantie/1-Jahres-Garantie

Wir vertrauen unseren Rechnern, und daher geben wir auf alle Teile der Zentraleinheit eine volle 3-Jahres-Garantie und auf den Liberty eine 1-Jahres-Garantie d.h. wir übernehmen die Reparatur gemäß den Garantiebedingungen, die Sie gerne vorab erhalten. (Die gesetzliche Gewährleistung ist selbstverständlich eingeschlossen.)



Noch mehr Sicherheit!

Auf Wunsch können Sie die Gateway-Garantien auch noch verlängern. Rufen Sie uns einfach an (gebührenfrei). Wir beraten Sie gerne hinsichtlich der Konditionen.

Bestellen Sie doch, wann Sie wollen!

Unter der gebührenfreien 0130-Nummer erreichen Sie uns von Montag bis Freitag 12 Stunden am Tag von 9.00 Uhr bis 21.00 Uhr und Samstag von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr.

Bequeme Zahlungs-Modalitäten!

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, bei Gateway zu zahlen: Entweder per Nachnahme, per Vorausscheck, per Voraus-Überweisung oder mit Kreditkarte (EuroCard, VISA, American Express). Großkunden, Behörden und Institutionen haben die Möglichkeit, gesonderte Zahlungs-Modalitäten zu erfragen.

Unsere Gateway 2000 Ausstellungsräume

Natürlich können Sie sich unsere Gateway Systeme auch persönlich anschauen. Unsere Ausstellungsräume befinden sich in der Kaiserstr. 28 in 60311 Frankfurt/Main.

*Bei Inanspruchnahme dieser Garantie haben Sie die Versandkosten zu tragen.



VIVITRON

Von Einzelheiten und wichtigen Details...

Software

Auf allen Gateway 2000® Systemen ist Microsoft® DOS® 6.22 – jetzt mit DriveSpace-Plattenkomprimierung – und Windows für Workgroups 3.11 bereits vorinstalliert. Software wird zusammen mit Master-Disketten und Dokumentation (gedruckt oder auf CD-ROM) ausgeliefert. Sämtliche Software ist getestet und Ihrem System entsprechend konfiguriert, um Installations- und Setup-Fehler auszuschließen.

■ Microsoft® Works für Windows

Works ist ein Programmpaket, das eine Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und eine Datenbank enthält.

■ Microsoft Office Professional

Dieses Softwarepaket enthält die beliebten Microsoft-Anwendungen Word, Excel, Powerpoint, Access und eine Arbeitsplatzlizenz zu MS-Mail.

■ Familien PC-Softwarepaket

Die Gateway 2000 Familien PCs bietet für jeden etwas: Microsoft Works, Money, Golf, Publisher und Beethoven.

Zubehör

■ Basic Audio Multimedia Kit

Creative Labs 16-Bit Sound Blaster, Sound-Karte mit CD-Qualität, mit MIDI/Game Port, Mic in, Stereo Line in/out; 2 Altec Lansing ACS 5 Lautsprecher – 229,- DM

■ Wavetable Audio Multimedia Kit

Ensoniq Soundscape 16-Bit Wavetable Sound-Karte, OPL-3 Chipsatz, kompatibel mit MT-32 und FM Mode, mit General MIDI Sound Blaster, AdLib, Roland MPU 401; Altec Lansing ACS31 Lautsprecher-System – 459,- DM

■ Flightstick

Optisch wie ein echter Jet-Joystick. Mit zwei Feuerknöpfen und 2,10 m Kabel. Unempfindlich und ergonomisch geformt. – 79,- DM

■ Sportster II Fax/Modem

Internes Fax/Modem: 14,400bps-Modem, V.32 bis, 14,400bps Modem plus Software – 369,- DM

■ Netzwerkkarten

Zu unserem Angebot an Ethernet- und Token Ring-Adaptern geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft.

■ Vivitron-Monitoroptionen

Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gern die Aufpreise für 15", 17" oder 20"- Monitore.

■ Hewlett-Packard DeskJet 540

Ein echter Qualitäts-Drucker! Mit 600 x 300 dpi druckt er bis zu 3 Seiten pro Minute im s/w-Druck. Eine Farboption ist vorhanden. – 699,- DM

■ Hewlett-Packard 660C Drucker

Schnell und mit hervorragender Qualität im s/w-Druck bei einer Auflösung von 600 x 600dpi und 600 x 300dpi im Farbdruck – das ist unser Hewlett-Packard 660C Drucker. – 999,- DM

■ Hewlett-Packard LaserJet 4L

Der LaserJet 4L ist als persönlicher Laser-Drucker ideal. Er druckt bei 300dpi 4 Seiten pro Minute. Zusätzlich hat er 1MB-Speicher mit Memory Enhancement Technology. – 1.199,- DM

■ 2GB SCSI-Paket

Der Kit beinhaltet das 2GB SCSI2-Festplatten-Laufwerk und den Adaptec AHA-2940 PCI SCSI Controller – 1.708,- DM

■ Colorado Memory Systems®

SCSI DAT-Bandlaufwerk und AHA-1510A Controller

Dieses Laufwerk speichert bis zu 4GB (komprimiert) auf einem 90 m DAT-Band. – 1.719,- DM.

■ Jumbo 1400 Bandsicherungseinheit

Interne Bandsicherungseinheit mit 680MB (komprimiert 1,36GB). Die automatische Sicherung gewährleistet das Speichern der Daten in von Ihnen vorgegebenen Intervallen. – 379,- DM

Zu Einzelheiten unserer Garantie- und Service-Bedingungen geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft – gebührenfrei! Auf Wunsch schicken wir Ihnen die Unterlagen auch zu.

Für Informationen zu unseren Portable-Optionen rufen Sie uns an.

Die hier aufgeführten Angebote sind im Aufpreis zu jedem Gateway PC. Zu Einzelheiten geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft

Für unsere Niederlassung in Dublin suchen wir laufend junge, dynamische Mitarbeiter für die technische Hotline, den Kundendienst und unser Verkaufsteam. Rufen Sie uns an!



GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."

01 30 - 82 08 48
Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Kleinlich sind wir nur bei unseren Preisen

P4D-66I

- Intel® 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 4MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan® 1024NI, Monitor
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Works für Windows 3.0

2.499,- DM

P4D-66I FAMILIEN PC

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan 1024NI, Monitor
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS5 Lautsprechern
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11, MS Encarta '95
- Familien PC Software-Paket

2.999,- DM

P4D-66

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM, 128KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

3.199,- DM

P5-75

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI® Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

P5-75 . 3.999,- DM

P5-100 . 4.299,- DM

P5-75 MULTIMEDIA

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

4.499,- DM

P5-90 PREMIUM

- Intel Pentium-Prozessor*, 90MHz
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.499,- DM

P5-120

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 8MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

4.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE

- Intel Pentium-Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- AnyKey®-Tastatur, 125 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.999,- DM

P5-120 ELITE

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 16MB EDO RAM (Extended Data Output)
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,5GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse mit 300 Watt Netzteil
- AnyKey-Tastatur, 125 Tasten und MS-Maus
- MS-DOS 6.22, WFW 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

6.999,- DM

NEU

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechsel-Festplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II oder 1 PCMCIA-Steckplatz, Typ III
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2®-Mausanschluß
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

7.199,- DM

NEU

Nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Rufen Sie uns an.

Unsere Gateway-Services:

- 1 Jahr Vor-Ort-Service
- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie
- 1-Jahres-Garantie auf Portables
- 3-Jahres-Garantie auf Rechner
- Kostenlose Technical-Support-Hotline
- Gebührenfrei anrufen



*Intel-geprüft für einen Pentium OverDrive-Prozessor



0660-5881
Gebührenfrei anrufen – aus Österreich



01 30 - 82 08 48
Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz



Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonsaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Telefon: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Ausweichfax: 00-353-1-867-0400
Gateway Bulletin Board: 00-353-1-867-0433 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 21 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?

Bildagentur Focus. Fotograf: William Campbell



Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinoceros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie“ des

WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.



Mensch, die Zeit drängt.

WAS IST KLEIN UND RUND UND MINDESTENS EINE MILLION MARK WERT-

DAS GAME BRAIN, JA, DAS GAME BRAIIIIIN!!!

DAS Game Brain



Hallo, da sind wir wieder! Der Sommer naht mit Riesenschritten, und bald ist Ferienzeit. Da werden wieder viele unserer Leser in den Urlaub fahren. Die einen zieht's ans Meer, die anderen in die hohen Berge, viele suchen Spaß und Unterhaltung, wieder andere ziehen Ruhe und Entspannung am Busen von Mutter Natur

vor. Doch eines haben alle Urlauber gemein: viel Zeit! Zeit im Stau, Zeit in der Schlange am Flughafenschalter, Zeit beim Warten auf den verspäteten Zug... genügend Zeit jedenfalls, um das neue Games World zu lesen, und damit ist der Urlaub doch schon fast gerettet!

Auch ich, das Game Brain, nehme mir regelmäßig eine Auszeit, um mich zu entspannen und um neue Informationen, Tips und Tricks in Erfahrung zu bringen, mit denen ich die verzweifelten Fragen und die verzwickten Probleme unserer Leserinnen und Leser beantworte bzw. behebe.

**Wenn Du also Schwierigkeiten mit einem Deiner Spiele, mit Deiner Konsole, mit Deinem Freund/Deiner Freundin usw. hast und das A-Team wieder mal nicht auffindbar ist, dann schreibe an: Game Brain
Alchemy Publishing
Postfach 3127, 48581 Gronau**

DER NEO GEO VON THEO

Hallo Game Brain, ich besitze einen Neo Geo (Cartridge), würde mir aber gerne stattdessen eine Sony PlayStation zulegen, weil die Auswahl der Spiele für den Neo Geo einfach zu gering ist. Vielleicht kannst Du mir dazu die folgenden Fragen beantworten:

1. Plant SNK, irgendwann einmal ein Rollenspiel für den Neo Geo zu veröffentlichen?
2. Wie kommt es, daß in Eurem Review von Space Griffon für die PlayStation die Screenshots einen englischen Text haben? Haben alle Importspiele für die PlayStation einen englischen Text?
3. Ist es möglich, eine Import-PlayStation über den Scart-Anschluß mit einem Sony Trinitron Farb-TV zu verbinden. Wenn nicht, wie dann?
4. Werden importierte und offizielle deutsche Spiele für die PlayStation sowohl zu importierten als auch zu offiziellen PlayStations kompatibel sein?

Besten Dank.
Theo, München



Ja, der Neo Geo war schon immer etwas ganz Besonderes und für die meisten von uns einen Tackern zu teuer. Ich würde allerdings mit dem Kauf einer PlayStation warten, bis die offizielle deutsche Version auf den Markt kommt. Anderenfalls würdest Du ja lediglich Deine teure Spielesammlung gegen eine andere teure Spielesammlung eintauschen. Jetzt zu Deinen Fragen!

1. Das Problem bei dem Neo Geo ist, daß er eigentlich eher eine Arcade-

GW IN BAGDAD

Liebes Game Brain, zunächst möchte ich Euch zu Eurem tollen Magazin gratulieren. Ich bin sicher, Ihr habt die anderen Magazine auf dem Markt in arge Schwierigkeiten gebracht, denn für mich seid Ihr das beste Magazin der Welt!

So, das waren erstmal die Glückwünsche. Jetzt zu meinem Anliegen! Ich will mir den 3DO kaufen und habe dazu ein paar Fragen.

1. Sind die Modelle von Goldstar und Sanyo so gut wie das von Panasonic?
2. Warum gehört zum 3DO immer nur ein Joypad?

Konsole ist, und leider findet man in den Spielhallen nicht viele Rollenspiele, oder? Also, Theo, meines Wissens nach wird es in absehbarer Zeit keine Rollenspiele für den Neo Geo geben.

2. Nein, nicht alle Importspiele haben einen englischen Text, obwohl die eher action-orientierten Games wie Ridge Racer diese Sprache zu bevorzugen scheinen. Tekken allerdings begnügt sich nach wie vor mit japanischen Hieroglyphen. Bei Rollenspielen erwartet Dich jedoch ein schlimmer Alptraum, denn aus offensichtlichen Gründen wird in der Regel der japanische Originaltext beibehalten. Bis man uns auf Importspielen mit unserer Muttersprache verwöhnt, wird wohl noch so manche Eiszeit an uns vorüberziehen.

3. Ja, Theo, Deine Import-PlayStation läßt sich mit einem SCART-Kabel mit Deinem Fernseher verbinden. Doch wenn das TV nicht NTSC-kompatibel ist, wirst Du nur schwarzweiße Bilder genießen können. Abhilfe schafft ein PAL-auf-NTSC-Adapter von Herstellern wie etwa Dataflash, aber das dürfte Dich rund 650,- DM kosten, und auch die Bildqualität könnte sich leicht verschlechtern.

4. Nein, Sony hat mir überzeugend versichert, daß es hierzulande größte Kompatibilitätsprobleme geben wird, wenn Besitzer von Import-Konsolen offizielle Titel spielen wollen. Vielleicht findet ja bald jemand eine Lösung für dieses Problem.

SHODOWN MIT SECHS KNÖPFEN

Hallo Game Brain, bitte beantworte mir folgende Fragen!

1. Gibt es ein spezielles Joypad für Samurai Shodown auf dem 3DO? Wenn ja, was kostet es und wo bekomme ich es?

2. Wie komme ich bei Alone In The Dark auf dem 3DO an der Geisterfrau, die in der Nähe des Kamins sitzt, vorbei, und wie töte ich den Piraten mit dem Holzbein?
- Vielen Dank für die Antworten.

3. Wird es ROTR, Primal Rage oder NBA Jam auch für den 3DO geben?
4. Wann kommt das (MPEG) FMV-Gerät auf den Markt und was kostet es?
5. Was ist Dein Lieblingsspiel? Drucke bitte diesen Brief im nächsten Heft ab, und sei jetzt bloß kein Spielverderber!

Faisal Ghazi, Bagdad



Hey, Faisal, danke für die Blumen! Aber jetzt zu Deinen 3DO-Fragen:

1. Die 3DOs der verschiedenen Hersteller sind grundsätzlich alle ziemlich gleich, sie unterscheiden sich lediglich durch äußerlichkeiten. Der einzige bemerkbare technische Unterschied ist, daß die Goldstar-Version gegenüber

dem Panasonic eine verbesserte Zugriffszeit hat. Der Sanyo wird übrigens aller Voraussicht nach nicht bei uns auf den Markt kommen.
 2. Weil die Leute so geizig sind! Wie andere Hardware-Hersteller auch, wollen sie, daß Du losgehst und Dein Geld für ein zweites Joypad auf den Tisch legst. Heutzutage ist nur noch der Neo Geo so großzügig, dem Käufer gleich zwei Joypads mitzuliefern. Besten Dank, SNK!
 3. Bislang ist nur geplant, Primal Rage für den 3DO zu veröffentlichen, und das auch erst nach der ersten Welle der 16Bit-Konsolen-Titel. Siehe auch das Feature im letzten Heft.
 4. Das MPEG- (FMV-) Gerät ist in den Staaten und in Japan erhältlich und

wird offiziell in Deutschland erst nach der Markteinführung von M2 in Amerika gegen Ende des Jahres erhältlich sein.
 5. Ich habe beinahe jeden Tag ein anderes Lieblings-Game. Im Moment spiele ich von morgens bis tief in die Nacht Fever Pitch auf dem SNES. Insgesamt aber würde ich sagen: Super Street Fighter II. Natürlich bin ich kein Spielverderber, Faisal, aber es lag weniger an Deinem billigen psychologischen Trick, daß Du auf dieser Seite erscheinst, als vielmehr an dem Geld, was Du zusätzlich noch in den Umschlag gesteckt hattest...



werden sollte, aber das war halt eben nur ein Gerücht...

4. Wie bitte?! Hinweg mit Dir, Du Schelm!

ICH BRAUCHE CHEATS!

Hallo Game Brain, ich hoffe, Du kannst mir helfen. Du mußt mir unbedingt meine Fragen beantworten, sonst kriege ich noch einen Koller!

1. Gibt es Cheats für FIFA International auf dem SNES?
2. Kennst Du irgendwelche Cheats für F-Zero auf dem SNES?
3. Mit welchen Cheats bekomme ich in FIFA '95 auf dem Mega Drive den Super-Torwart, die Super-Abwehr usw.?

Manni Obermüller, Weinheim

1. Richtig, Manni, FIFA-Cheats sind immer 'was Feines! Hier sind sie: Gehe in den Optionsbildschirm und drücke...

- XABYYBAX - Super-Ball
 - BABBBBBBBBB - Super-Schüsse
 - RRRRRLR - Super-Angriff
 - LLLLLRL - Super-Abwehr
 - YYYYAAAB - Unsichtbare Mauern
 - AABBYXX - Dream Team
 - AAAAAYYYYY - Super-Torhüter
 - BARBYL - Kurvenschüsse
2. Derzeit gibt es keine Cheats für F-Zero.
 3. Du gehst einfach in den Optionsbildschirm und drückst...
 CCCBAAAB - Unsichtbare Mauern
 BACBCC - Kurvenschüsse
 CABCCBAC - Super-Ball
 AABCCAA - Dream Team
 BABBBBBBBB - Super-Power
 AAAAABBBBB - Super-Torhüter
 AAAAABC - Super-Angriff
 BBBBCB - Super-Abwehr
 ABCABC - Idiotenmannschaft
 Jetzt gehst Du in das Spiel und drückst A, um den Cheats-Bildschirm aufzurufen.

Dirk Witten, Lüdenscheid

PS: Wo kauft Martin eigentlich seine Spiele?



In diesem Monat scheint der 3DO ja für so einige Probleme zu sorgen. Aber zunächst wollen wir mal schauen, was uns in Sachen Joypads so alles zur Auswahl steht. Eines vorweg: Ein spezielles Samurai Shodown-Joypad gibt es nicht. Aber für die meisten Kampfspiele wirst Du wohl mit einem Drei-Knopf-Controller nicht ganz auskommen. Interessant wäre z.B. der FZ-JJ1XP von Capcom. Er ist derzeit wahrscheinlich die beste Wahl. Obwohl ihm oben die L- und R-Knöpfe fehlen, hat er doch zumindest einen Port, um andere Pads für Multi-Player-Sessions anzuschließen. Dann gibt es noch das Phase9 von Euromax und das 3D Zero von Fire. Beide haben sechs Knöpfe, sind aber nicht besonders komfortabel in der Handhabung und haben auch keinen Port für Multi-Player-Spiele. Aber wie wär's denn mit einem Set Infrarot-Controller von Fire für ca. 129,- DM? Wenn Du allerdings beim Altbewährten bleiben willst, und das wäre auch meine persönliche Empfehlung, dann kaufe Dir Super Nintendo Controller Adapter für ca. 89,- DM, und benutze die hervorragenden SNES-Pads, um Deine 3DO-Prügelspiele zu steuern.

2. Für ahnungslose Spieler ist Alone In The Dark schon immer eine Quelle

höchster Verwirrungen gewesen. Deshalb bin ich ganz besonders froh, Dir Deine Fragen beantworten zu können.

Um an der Geisterfrau am Kamin vorbeizukommen, gehst Du einfach um sie herum, holst Dir, was Du brauchst, und gehst wieder. Du darfst sie nur nicht berühren, sonst ist's aus.

Wenn Du den holzbeinigen Piraten töten willst, nimm die Statue, schleudere sie gegen die Rüstung und sammle das Schwert ein. Mit dieser Waffe kannst Du den alten Seemann kaltstellen. Nicht schlecht, was?

Ach ja, Martin bekommt seine Spiele übrigens umsonst, ein echter Glückspilz!

welche Konsole würdest Du Dich dann entscheiden?

2. Kann man ein Logic 3 Stereosystem an die 3DO-Konsole anschließen?
3. Gibt es eine 1MB-Karte, mit der man den RAM-Speicher des 3DO auf 4MB aufstocken kann?
4. Wenn ja, lassen sich dann auch mit einer Maus oder mit einem Joystick PC CD-Games spielen?

Danke.
 Hendrik Sasse, Gütersloh



1. Wie kannst Du es wagen, den armen, alten Jag... ähm Jagu, tut mir leid, ich habe den Namen vergessen... Aber die Antwort auf

Deine Frage ist ganz einfach - ich gehe in den nächsten Laden und schaue mir die Spiele an! Wenn Du mich allerdings festnagelst, meine Nervenzentren mit Elektroden verbindest und mich zwingst einen ganzen Karton Cornflakes zu essen, würde ich wahrscheinlich den 3DO nehmen. Dafür gibt's nämlich bessere Spiele, und durch das CD-ROM-Laufwerk hat er zahlreiche Speichervorteile.

2. Ja, die Logic 3-Boxen kannst Du mit dem Audio-Ausgang des 3DO verbinden.
3. Selbst wenn es so etwas gäbe, wäre es eine ziemlich sinnlose Einrichtung, denn die Software würde den zusätzlichen Speicher nicht erkennen. Es gab zwar mal das Gerücht, daß mit der Engine des 3DO ein PC gebaut

3DO ODER JAGUAR

Liebes Game Brain, ich muß Dir jetzt ein paar kurze, aber schmerzvolle Fragen zu Panasonics 3DO stellen. Ich bitte um korrekte Beantwortung!

1. Du schreibst gar nicht viel über den Jaguar. Ich denke, wenn man ihn mit dem 3DO und dem Mega Drive vergleicht, ist der Jaguar eine wirklich schlechte Konsole. Beispielsweise sind die Grafiken des Jaguar absoluter Müll. Da ist mein alter Atari ST ja noch besser! Der 3DO hat bessere Grafiken und mehr RAM. Also im Ernst: Wenn Du so ein überzeugter Spiele-Freak bist und auf schicke Intros und angemessene Grafiken stehst, für

halte Dich fest, denn diese Cheats sind nicht leicht auszuführen, aber immerhin sind sie nicht so falsch und aufgeblasen wie die echten Wrestler in ihren mädchenhaften Höschen.

Zwei gleiche Kämpfer: Gehe in den Titelbildschirm und drücke Start. Wähle One-On-One oder Tag Team und drücke Start. Wähle zwei Spieler aus und drücke Start. Wähle One Fall aus und drücke Start. Auf dem Bildschirm zur Kämpferauswahl wählst Du mit dem Richtungskreuz den gewünschten Kämpfer und drückst den L-Knopf, um die Bewegung des Hintergrundes zu stoppen.

Drücke gleichzeitig den L- und den R-Knopf, um den Hintergrund 'festzuhalten'. Drücke Select. Auf dem zweiten Controller kannst Du jetzt dieselbe Spielfigur anwählen. Einfach, oder?!

KO nach zwei Treffern: Wenn das Copyright-Info verschwindet, drückst Du gleichzeitig B und Y. Wenn Du's richtig gemacht hast, ertönt ein Grunzen. Um diesen Cheat zu aktivieren, mußt Du ein perfektes Timing haben. Hat alles geklappt, kannst Du fortan Deinen Gegner mit nur zwei Treffern KO schlagen.

CHEATS FÜR WRESTLER

Hallo Game Brain, ich hoffe, Du druckst diesen Brief ab, denn meine Freunde haben alle dieselben Probleme wie ich. Frage: Gibt es irgendwelche Cheats für Royal Rumble auf dem SNES? Jedes Wochenende habe ich mir Games World auf SAT.1 angesehen, und ich kaufe jeden Monat Dein Magazin!



Danke für Deine Antwort.
 Stefan Rohling, Jena
 Moment, Royal Rumble? Jetzt

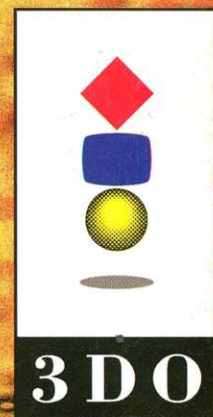
So, das war's wohl für diesen Monat. Zwar bedrückt es mich sehr, meine Freunde in den Ozeanen der Fragezeichen hilflos herumstrampeln zu sehen, doch jetzt werde ich mich erstmal wieder ein bißchen um mich selbst kümmern. Du weißt ja, so ein Gehirn braucht schon eine gewisse Pflege... Also, bis zum nächsten Mal!



BESSER MIT 3DO™ DURCH DIE WEITEN
 DER GALAXIS FLITZEN, ALS AM
 STRAND VON MALLORCA

„ÖLSARDINENSCHWITZEN.

32 BIT



DEUTSCHLANDPREMIER
 Sei der Erste mit GoldStar



GoldStar
 HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer
 GoldStar GDO-202P wird mit
 FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Der GoldStar 3DO-
 Interactive Multiplayer
 ist nicht nur dank 32 Bit
 und digitalem Surround-
 Sound der Garant für höchst-
 en Spielspaß, er zeigt zudem
 die Urlaubsbilder von der
 Photo-CD, spielt mit optionaler
 Cartridge die neuesten Video-CDs
 und beeindruckt mit konventionellen
 Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er
 jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte
 Popcorn ausspucken würde ...



 **LG Electronics Deutschland GmbH**
 Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.