

NEUES
LAYOUT

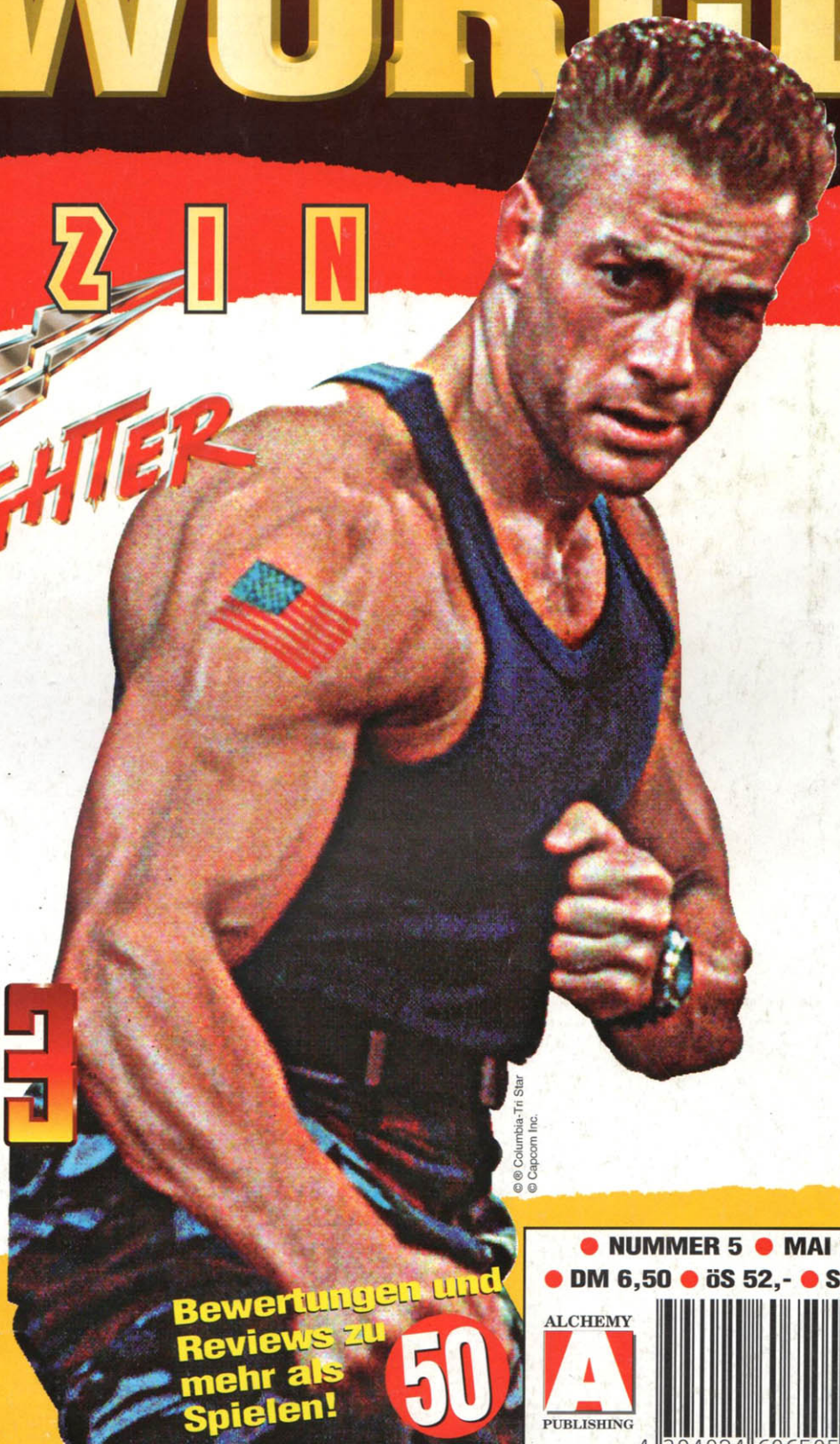
DAS EINZIG WAHRE TV-SPIELEMAGAZIN

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



GAMES WORLD

M A G A Z I N



© Columbia-Tristar
© Capcom Inc.

Exklusiv
Berichte zum
Spiel und ein
Preview auf
den Film.

MORTAL KOMBAT 3

IM HEFT:

Ein Poster zum
Street-Fighter-
Film!!!

Bewertungen und
Reviews zu
mehr als
Spielen!

50

● NUMMER 5 ● MAI 1995
● DM 6,50 ● öS 52,- ● SFR 6,50

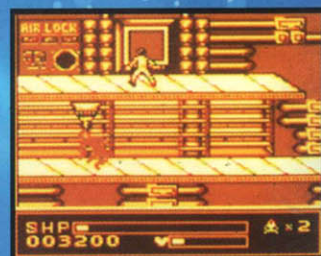
ALCHEMY
A
PUBLISHING

4 394024 606505 05

Unter dem Meeresspiegel liegt die Zukunft...

Brandheiße Action und gefährliche Einsätze unter Wasser.

Du kommandierst die gewaltige SeaQuest und ihre Besatzung. Mache Verräter dingfest und suche nach gestohlenen radioaktiven Materialien! Lenke die Hyper-Reality-Sonde durch ein gefährliches Schiffswrack, tauche in haiverseuchten Gewässern und führe mit Darwin, dem Delphin, eine risikoreiche Suchaktion durch! Sieben superstarke Unterwasserlevels gilt es zu bestehen die Ozeane und sogar die ganze Erde stehen auf dem Spiel!



Speziell entwickelt für den Super Game Boy!



SeaQuest™

DSV



GAME BOY

JETZT ERHÄLTlich

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

DEMNÄCHST IM HANDEL



SEAQUEST DSV™ © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC. NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEAL ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC. MALIBU GAMES IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HO, INC. © 1994 T•HO, INC.

Malibu Games, Denninger Straße 116, 81925 München. Telefon: 02161-9274-18, Fax: 02161-9274-90

HAST DU'S DRAUF?



C&VG - "FIFA auf dem Game Boy ist ein grafischer Triumph. Wenn Du Fußballfan bist, wirst Du wohl kaum was besseres finden."

GB Action 90% **Super Gamer 85%**
"FIFA ist seinen Gegenstücken auf den anderen Formaten in jeder Hinsicht gewachsen. Alles andere als ein schlechtes Spiel!"



SPEZIELL FÜR DEN SUPER GAME BOY

JETZT ERHÄLTlich!

Developed and published by Malibu Games under license from Electronic Arts



Malibu Games, Denninger Straße 116 81925 München. Telefon: 02161-92740, Fax: 02161-9274-90

EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of, and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. Nintendo, Game Boy and the official seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Malibu Games is a registered trademark of T+HQ, Inc. © 1995 T+HQ, Inc.



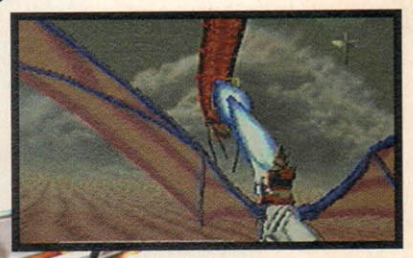
GAMES WORLD

Endlich hebt der Saturn ab.....

Panza Dragoon

24

Segas fantastisches Shoot-em-Up, gespielt und getestet. Ein echtes MONSTER!



Weltexklusiv

18



STREET FIGHTER Der Film DAS SPIEL

Der erste Preview! Man nehme die Schauspieler aus dem Film, digitalisiere sie und gebe ein bißchen Street Fighter-Zauber hinzu. Die Elitekämpfer sind wieder da!



Es ist wieder soweit. Mortal Kombat 3

Wir sind die ersten, die sich Mortal Kombat 3 ansehen durften. Wir beginnen unsere Berichtreihe über das Spiel, von dem die ganze Welt spricht...



07

Inhalt



World Games

Aggressors of Dark Kombat	74-75
Air Cars	83
Akira	81
All Terrain Racing	81
ATP Tour	78
Base Jumpers	81
BC Kid 2	84
BC Racers	38-39, 82
The Big Red Adventure	83
Brian Lara Cricket	41
Bugs Bunny Rabbit Rampage	81
Championship Manager Italia '95	81
Chaotix	30-33
Cheese Cat-Astrophe	85
starring Speedy Gonzales	13
Chewy, escape from F5	82
Dawn Patrol	82
Descent	44-45
Dirt Racer FX	70-71
Discworld	10
Donkey Kong Land	13
Die grosse rallye	10
Dream House 2	82
Drug Wars	42
Earthworm Jim	80
Ecco 2 CD	43
Eternal Champions	83
Extractors	11
Fatal Fury 3	68-69
The Fireman	46
Hagane	72-73
Heretic	9
The Horde	56
Immercenary	84
International Superstar Soccer	84
Iron Angel of the Apocalypse	10
Itchy & Scratchy	40
Izzy	85
Jammit	12
Jumping Flash	83
Jungle Strike	78
Kawasaki Superbikes	80
Keio Flying Squadron	66-67
Kileak the Blood	12
King's Field II	52-53
Lords of Midnight	84
Micro Machines 2	7
Mortal Kombat 3	80
Mr Tuff	78
Myst	85
NHL Hockey '95	24-27
Panza Dragoon	11
Parodius Deluxe Pack	85
Pinball Fantasies Deluxe	79
The Pirates of Dark Water	81
Pocky & Rocky 2	83
Psycho Pinball	8
Race Drivin'	78
Road Runner: Desert Demolition	83
Ruffian	76-77
Sega Rally	13
Schatten des Emperiums	80
Shining Force CD	54-55
Simon the Sorcerer II	79
Skeleton Krew	85
Sonic Drift 2	64-65
Space Griffon	12
Speed King	85
Sports Fishing	36-37
Stellar Assault	18-23
Street Fighter: The Movie	81
Super BC Kid	47
Super Turricon 2	83
Superfrog	58
Syndicate	12, 79
Toughman Contest	60-61
Viewpoint	85
World Striker	48-49
Worms	79
X-Men 2: Clone Wars	8
X-Men	

Die zukünftige Nummer Eins für den Amiga!

Worms

Wir haben unser Taschengeld auf den Erfolg dieses wurmigen Kampfspiels gew...



48



AbraKadabra...

Simon The Sorcerer II

Wir erzählen Dir das Märchen von dem spaßigen Zauberer mit den gar nicht so zauberhaften Problemen!



54

Finden und Zerstöre

Space Griffon

Doomdidoom! Ein Weltraum-Ballerspiel für die PlayStation.



64

DAS MAGAZIN

Editorial	6
News	7
Screen Scene: Street Fighter	18
Screen Scene: Panza Dragoon	24
Grand Prix Compo	28
Screen Scene: Chaotix	30
Maximum Firepower	88
Game Brain	92
Competition	34
Post	96

Games WATCH

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

Mega Drive 32X	36
Mega Drive	40
Mega-CD	42
SNES	44
Amiga	48
PC-CD	52
3DO	56
Neo Geo CD	60

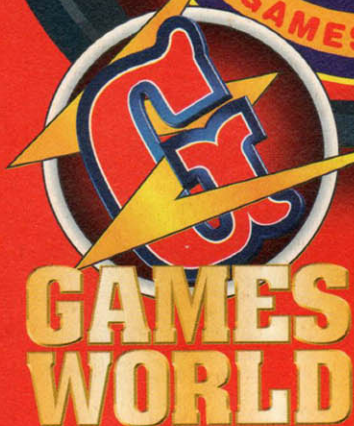
Games REVIEWS

Mehr Reviews als je zuvor! Auf 23 Seiten

werden 48 Games von den härtesten Profis des Landes getestet. Einfach unschlagbar!



NEWS



Verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)
Anzeigen
SMP PUBLISHING
POSTFACH 3127
48581 GRONAU
TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

Chefredakteur
MARTIN WILMER
Stellv. chefredakteur
PHILIP PAISNEL

Team
STEFAN WIRTH
PETER WOLTER
ROBY ROB
NORMAN ADELHÜTTE
DAVE THE GAMES HAMSTER

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. Gleichmaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

Umschlagseite
©™ Columbia-Tri Star.

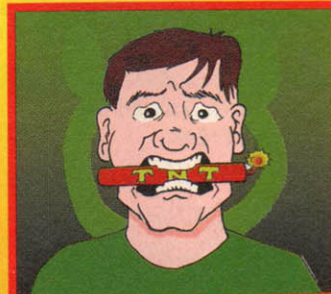
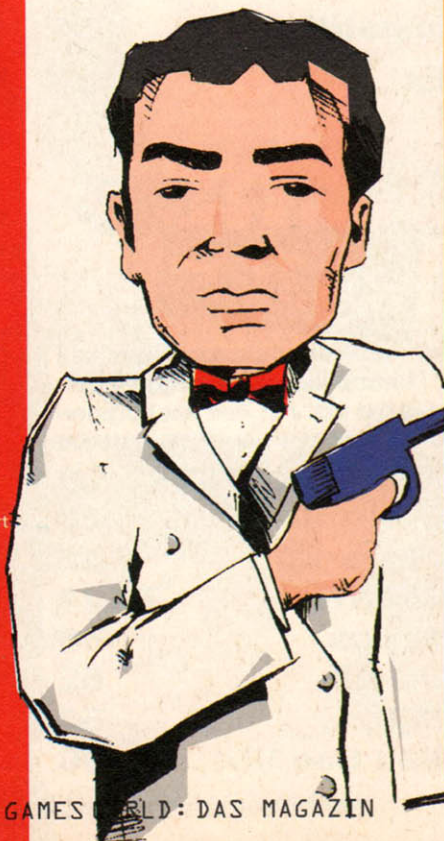
Games World: Das Magazin hat ein neues Gesicht bekommen. Während die glorreiche Fernsehserie auf SAT.1 einstweilen eingestellt wird, werden WIR vom Spielemagazin Nummer Eins uns weiterhin von unserer besten Seite zeigen. Wir enthüllen Dir mehr als Claudia Schiffer in einem Abendkleid von Versace. Du wirst feststellen, daß einige Abschnitte im Heft an eine neue Stelle gerutscht sind, aber keine Bange...es sind alles Veränderungen zum Besseren. Wirklich.

Für diesen Monat habe ich beschlossen, etwas freundlicher zu sein und mich nicht über Firmen und Märkte auszulassen. Genau, die Peitsche bleibt für eine Weile unter'm Bett, und ich trete in die Fußstapfen so vieler anderer Redakteure in diesem Lande und verkünde lauthals, daß in dieser Welt einfach alles wundervoll ist. Es gibt keine schlechten Videospiele, und überhaupt...es ist einfach toll, in dieser ausgeflippten Industrie mitzuarbeiten. Wir sind alle wie eine große, glückliche Familie - eine einige, freundliche, Joypad-schwingende, High Score-süchtige und coole Generation.

Und wer's glaubt, wird selig! Keine Sorge, ich leide weder unter Realitätsverlust noch an Alzheimer, und vom nächsten Monat an heißt es wieder "Business as usual" - dann wird wieder gemotzt und gemeckert. Du bist mein Zeuge, ich hab's auf die fröhliche Tour versucht, und es ist jämmerlich in die Hose gegangen.

Viel Spaß mit unserem tollen, neuen Magazin

Martin Wilmer



Peter Wolter

▲ Auch ein grippaler Überfall konnte Peters Laune in diesem Monat nicht aufbessern. Unermüdlich hat er gearbeitet, um dem neuen Look dieser Ausgabe auf die Sprünge zu helfen. Peters Fähigkeit, für unglaublich lange Zeit ohne Schlaf auszukommen, hat uns sogar zu Vergleichen mit einem transsylvanischen Adelsgeschlecht inspiriert. Auch sein unersättlicher Appetit auf das Blut seiner Schreiberlinge erscheint uns höchst verdächtig. Peter hat für diese Ausgabe seinen ganzen Zorn an Immercenary für den 3DO und an Kileak The Blood für die PlayStation ausgelassen. Auch in unserem brandneuen News-Teil hat er seine Spuren hinterlassen. Bei Worms konnte er sich allerdings mit seinem Team nicht gegen Martin durchsetzen.



Philip Paisnel

▲ Phil ist diesen Monat Richtung England geflohen, um sich dort bei den Software-Firmen umzuschauen. Außerdem ist er jetzt bedeutend schlanker, weil er regelmäßig schwimmen geht und jeder Frau hinterherkrauft. Unser König der Festplatten hält sich jetzt unwiderstehlich für Frauen. Neuierdings kämmt er sich sogar und schmiert sich Gel in die Haare, bevor er ins Büro kommt. Er ist ganz heiß auf die neuen Spiele für die PlayStation und den Saturn und hat sich besonders mit Space Griffon und Myst beschäftigt. Aber auch Knuckles in Chaotix für den Mega Drive 32X hat's ihm angetan. Leider hat unser Designer aber bei den bürointernen Worms-Meisterschaften ganz kläglich versagt.

MMS

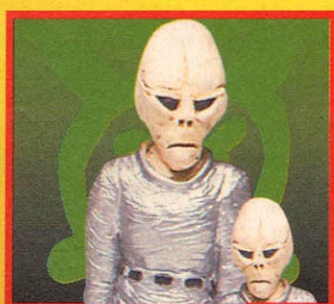


3



Neue Gerüchte über Goro (psssst, nicht weitersagen)

MORTAL KOMBAT



Stefan Wirth

▲ Wir sind stolz auf unseren Stefan, denn er hat kürzlich bei einem Taek Won Do-Wettbewerb den zweiten Platz gemacht! Aber damit gibt sich unser Schwarzgurt nicht zufrieden, und er liegt jetzt voll auf der Fitness-Schiene. Regelmäßig fährt er ins Schwimmbad, um den Mädels seinen wohltrainierten Körper vorzustellen. Für diese Ausgabe hat sich unser Wunderkind durch riesige Stapel von Manga-Videos gewurschtelt. Zusätzlich hat er einen Special Review von Ostereiern für seine geliebte News-Sparte veranstaltet (dafür wird der bezahlt?!). Auch bei Worms hat er mächtig aufgetrumpft.



iele Covers von Videomagazinen hat es schon geziert, doch gesehen hat das Spiel noch niemand. Wir sprechen natürlich von Mortal Kombat 3. Nun, wenn Du auf der Suche nach Tratsch und Gerüchten bist, dann können wir von Games World: Das Magazin Dich mit den erlesensten Meldungen versorgen. Wir bringen Dir alle neuen Top-Enthüllungen über das am sehnlichsten erwartete Prügelspiel des Jahres '95. Und es wird alles wahr sein (voraussichtlich).

Es ist bereits hinlänglich bekannt, daß einige der Kämpfer des Originalspiels auch bei MKIII dabeisein werden. Der furchtbare Goro wird ebenfalls mit von der Partie sein, aber ob Du ihn als Spieler anwählen können wirst, ist noch unklar. Wir würden Goro gern gegen Kintaro antreten lassen, aber vielleicht erhoffen wir uns da zuviel. Es ist auch die Rede davon, daß Shao Kahns Braut einen Auftritt als fliegende Kämpferin haben wird. Gemunkelt wird ebenso von einem weiblichen Gegenstück zu Goro. Und, hey, es gibt ein langerwartetes Wiedersehen mit Kano und Sonya Blade!

Sonya wird von einer neuen, hübscheren Schauspielerin verkörpert, und Kano kann's sowieso noch nicht glauben, daß man ihn wieder eingeladen hat. Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautbart wurde, werden Smoke und Jade diesmal als offizielle Spielfiguren dabeisein. Aber wahrscheinlich werden sie sich versteckt halten - Du mußt sie also erst finden, bevor Du sie benutzen kannst.

Völlig neue Babalities und Freundschafts-Moves sollen bereits in Entwicklung sein, und besonderes Gewicht wird darauf gelegt, das Spiel mit möglichst vielen kleinen Features auszustatten. Wenn in wenigen Wochen die Testphase beginnt, sollen sich bereits etwa 14 Kämpfer in dem Spiel befinden. Der Spielstil wird wahrscheinlich eine Abwandlung des Killer Instinct-Combosystems sein, wo Knopfkombinationen aneinandergereiht werden, um noch effektivere und gefährlichere Moves zu erzielen.

Es gab schon Pläne, der Steuerung einen Knopf mit Sechsfach-Funktion hinzuzufügen, so daß sich gerade Einsteiger nicht groß mit komplizierten Knopfsequenzen abmühen müssen, sondern problemlos Projektile abfeuern können. Diese Pläne wurden aber schon recht bald fallengelassen, weil Ed Boon der Meinung war, daß dadurch die Spieler zur Faulheit animiert würden. Einige Journalisten pflichteten ihm sogar bei...Blödmänner!

Ansonsten gibt es nicht viel Neues über das Game, obwohl einige Magazine behaupten, über Exklusiv-Infos zu verfügen und als Beweis steinalte Screenshots abdrucken. Wie Du siehst, gibt es in dem Spiel auch eine Art "Robo Ninja", der dem Predator mehr als ähnlich sieht, und einen indianischen Kämpfer, der ebenfalls auf dieser Seite zu erkennen ist, und offenbar von Sal Divita von Midway gespielt wird. Mehr Mortal Kombat-Klatsch im nächsten Heft!



Katze terrorisiert Spielergemeinde

Die Gemeinschaft der Videospiele wird durch eine spektrale Erscheinung heimgesucht. Der Atari Lynx (Luchs) wurde in den vergangenen Jahren immer wieder gesichtet, wie er um unabhängige Händler und Mail Order-Kataloge herumschlich. Es gab viele bestätigte Meldungen, wonach das Tier sogar Wohnungen und Ladenketten aufgesucht haben soll. Ein Augenzeuge beschreibt die Wildkatze: "Sie war gedrungen und sah recht modern aus. Ihr LCD-Display glühte bedrohlich und erlosch dann. Ich hatte Angst, daß das Tier an mein Portemonnaie wollte!" Andere Verbraucher hatten ähnlich erschütternde Erlebnisse. Wir haben jedoch herausgefunden, daß mittlerweile auch günstige Lynx-Systeme erhältlich sind. Nähere Informationen unter: 089 5460300

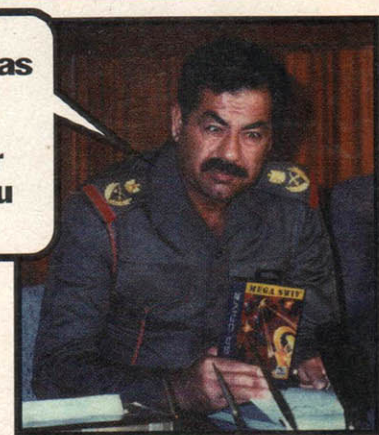


Bürgermeister preist Utopia

Meine Damen und Herren, liebe Gäste! Wir sind heute hier zusammengekommen, um ein neues Zeitalter des urbanen Wachstums einzuläuten. Sie haben richtig gehört, liebe Mitbürger, nicht länger wird unsere schöne Stadt von Slums und unansehnlichen Industriebauten verunstaltet werden. Ich werde in der Lage sein, von meinem Rathaus aus den Bau jedes Gebäudes und jeder öffentlichen Einrichtung zu steuern. Wie das möglich ist? Nur mit der Hilfe des Sim City Urban Renewal Kit (Maxis sei Dank!), das für einen einmaligen Preis von nur ca. DM 49,- erhältlich ist. Ein wirklich günstiger Preis für unser neues Utopia. Und dies ist nur der Anfang, denn schon bald regieren wir die Welt...



Mist! Und ich wollte Desert Strike haben! Das ist das letzte Mal, daß ich meine Mama losgeschickt habe, mir ein neues Videospiele zu besorgen. Seufz!



▲ Saddam Hussein grübelt über eine Invasion in die MacDonalds-Läden dieser Welt sowie über einen möglichen weiteren Todesfall in seiner weitläufigeren Verwandtschaft nach.

► Wario gibt sein Bestes, um dem dummen Sanitärinstallateur Mario zu entwischen.



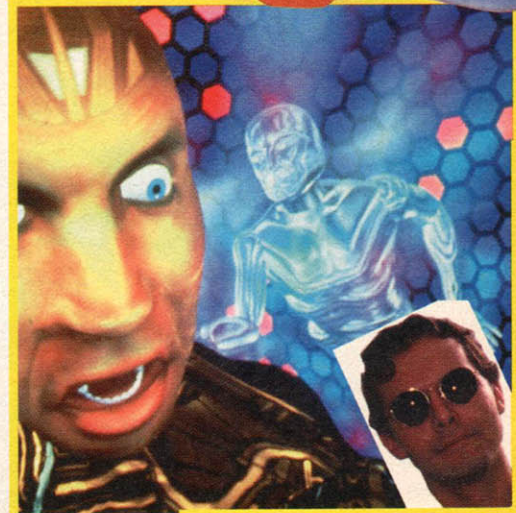
RACE DRIVIN'

Time Warner Interactive
 Saturn
 September

In den Tagen von Ridge Racer und Daytona USA sollte man meinen, Atari würde sich endlich von all diesen merkwürdigen Hard Drivin'-Varianten distanzieren. Der Nachfolger hieß Race Drivin', und Time Warner Interactive bastelt derzeit an einer Konversion für den Saturn. Toll. Die Grafiken bestehen aus soliden, farbigen Polygonen. Acht Fahrzeuge stehen zur Auswahl, darunter auch ein Laster und ein Oldtimer. Für interessanten Fahrspaß sorgen Renn- und Stuntstrecken. Kannst Du Dir vorstellen, mit einem 40-Tonner einen Looping zu fahren? Das klappt eigentlich ganz prima, solange Du nicht unterwegs anhältst! Das Game wird in den nächsten Monaten als Import in den Handel kommen.



SPEEDTRACK STUNT TRACKS



Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr

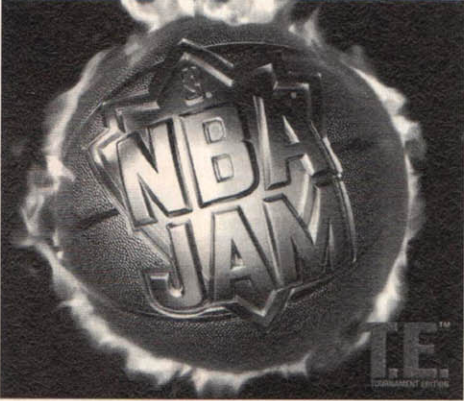
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 f 48151 Münster

Table with columns for game titles and prices. Includes sections like SONDERANGEBOTE!!!, MEGA DRIVE, and various game titles such as SPACE HARRIER 2, SPLATTERHOUSE 2, STEEL TALONS, etc.

Table with columns for game titles and prices. Includes sections like STRIKER, SUPER STREETFIGHTER 2, SYNDICATE, TAZMANIA 2, etc.



NBA JAM TOURNAMENT <Super-NES> 119,95
NBA JAM TOURNAMENT <Mega Drive> 89,95

Table with columns for game titles and prices. Includes titles like EYE OF THE BEHOLDER, FIFA SOCCER, FLINK, FORMULA ONE, etc.

Table with columns for game titles and prices. Includes sections like SEGA 32 X, SATURN, and GAME GEAR, with titles like 32X COSMO, COSMIC CARNAGE, etc.

Table with columns for game titles and prices. Includes sections like SONDERANGEBOTE!!!, SUPER NINTENDO, and titles like PGA TOUR GOLF, PHALANX, PIERRE LE CHEF, etc.

Table with columns for game titles and prices. Includes titles like S-NES KONSOLE <RGB>, S-NES KONSOLE <PAL>, and S. MARIO ALL STARS.

Table with columns for game titles and prices. Includes titles like AERO THE ACROBAT 2, ANIMANIACS, BATMAN & ROBIN, etc.

Table with columns for game titles and prices. Includes titles like CHOPFLIFTER 3, JIMMY CONNERS, KIRBY'S DREAMLAND, etc.



Godzilla suchen Games Laden



Vielleicht haben wir Unrecht, aber wir sind der Meinung, daß es falsch ist, den weiblichen Körper aus reiner Profitgier auszunutzen.

Eine wahre Godzillaplage überfällt derzeit eine Reihe von Spielwarengeschäften. Die Wesen, die als äußerst gefährlich beschrieben werden, sollen mehrere Kunden als Geiseln genommen haben und fordern für deren Freilassung zwei Güterzüge mit Kaugummi.

Game Girls?

Als ideale Vertreter des neuen Männertyps sind wir von Games World: Das Magazin hochofrend, daß demnächst auch eine ganze Reihe von Spielen speziell für das weibliche Geschlecht auf den Markt kommen soll. Hinter dieser "Spiele für Sie"-Reihe steckt die Firma American Laser Games, und der erste Titel steht auch schon fest: Madison High für PC CD-ROM. Als Produzent solcher nachdenklich stimmender Spiele wie Mad Dog McCree oder Drug Wars, scheint ALG die ideale Wahl, wenn es darum geht, grenzüberschreitende Spiele zu entwickeln. Unsere Vermutung, daß sich im Spielkarton auch ein mittelschwerer Hockeyschläger befinden soll, wurde von allen verantwortlichen Stellen auf's Heftigste bestritten.



future SCREENS

DREAM HOUSE 2

- Sega
- Saturn
- April (Import)

Nachdem der Titel bereits auf Segas Mega-CD seine Runden gedreht hat, bekommt nun auch der Saturn seine Version von Dream House 2 (auch bekannt als Mystery Mansion). Dies ist ein gruseliges Abenteurergame mit einigen der bislang beeindruckendsten gerenderten Grafiken und Videosequenzen.

In dem Spiel durchstöberst Du ein Haus, in dem es spukt, plauderst mit seinen seltsamen Bewohnern und sammelst Hinweise, um dem Treiben der Gespenster auf die Spur zu kommen. Atmosphärische Musik versetzt Dich in die richtige Stimmung, und Schreie aus dem Nichts lassen das Blut in Deinen Adern gefrieren. Mal triffst Du auf höchst merkwürdige Schmetterlinge, dann wieder entdeckst Du einen blutbefleckten Teppich. Hört sich nach einer lustigen Party an!



DONKEY KONG LAND

- Nintendo
- Game Boy
- Demnächst

Das hättest Du nicht für möglich gehalten, oder? Die tollen Silicon Graphics-Figuren aus Donkey Kong Country auf dem SNES versuchen jetzt auch auf dem 8Bitter Game Boy ihr Glück. Der Firma Nintendo war's einen Versuch wert, und das Ergebnis macht einen erstklassigen Eindruck!

Allerdings wurde hier nicht einfach das 16Bit-Spiel übertragen, sondern ein ganz neues Abenteuer entwickelt, in dem jedoch die bekannten Figuren mit ihren Power-Ups vorkommen, sowie Schwimmabschnitte und riesige Karten, die es zu erkunden gilt. Aus irgendeinem Grund steckt das Game in einer knallgelben Cartridge. Vielleicht noch mit Bananengeschmack...



future SCREENS

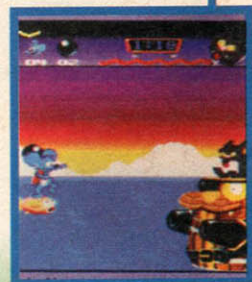
future SCREENS

ITCHY & SCRATCHY

- Acclaim
- SNES/Mega Drive
- Sommer

Vergiß Tom & Jerry! Verglichen mit diesem Katze-Maus-Duo aus Die Simpsons sind sie wirklich bescheiden. Itchy & Scratchy kochen vor gegenseitigem Haß und werden nichts unversucht lassen, um sich gegenseitig Höllenqualen zuzufügen. Keine schlechte Idee für einen Konsolentitel, möchte man meinen. Das selbe hat sich

auch Acclaim gedacht. Wie schon bei vielen anderen Zeichentrick-Lizenzen, so wurde auch hier wieder ein Plattformer draus. Die Animation von Matt Groening paßt perfekt zu den launigen Brutalitäten auf dem Bildschirm. Mit den zahlreichen Levels und den vielen scharfen Todessequenzen wird dieses Spiel sicherlich ein hammerharter Knüller werden.



PARODIUS DELUXE PACK

■ Konami
■ Saturn
■ Mai

future
SCREENS

Nachdem es bereits die PlayStation von Sony heimgesucht hat, erscheint Konamis Parodius Deluxe Pack nun auch für den Saturn. Das Spiel ist (natürlich) so gut wie identisch mit seiner Schwesterversion. Grafiken und Sounds sind allesamt hervorragend - hier kannst Du nach Herzenslust Katzen umbringen oder Pinguinen die Schwanzfedern in Brand stecken! Hoffentlich enthält die CD auch das Originalspiel, dann hätten wir doppelten Spaß für unser Geld! Dieser Titel ist ein Shoot-'em-Up, das Du nicht wieder aus der Hand legen wirst...



Der große Kampf

In der roten Ecke der ehemalige Arcade-Champion und jetzige Inhaber des Saturn-Titels: Virtua Fighter! Und in der blauen Ecke der neue Herausforderer aus Japan: Tohshinden! Viele hatten die Hoffnung aufgegeben, daß diese beiden Kämpfer je aufeinandertreffen würden, aber jetzt, wo feststeht, daß der neue 32X Virtua Fighter im Herbst in den Ring steigen wird, ist es unausweichlich, daß die beiden gegeneinander antreten. Wird Virtua dem Druck des Gegners standhalten können? Kann er mit dem 32X den Vorteil des technisch überlegenen Tohshinden wieder wettmachen? Nach einer kleinen

Werbepause sind wir wieder für Sie da...bleiben Sie dran!



future
SCREENS

FATAL FURY 3

■ SNK
■ Neo Geo CD
■ April

Die Jungs und Mädels von SNK kriegen den Hals einfach nicht voll von ihren Prügelspielen! In fast allen ihren Titeln prügeln sich muskelbepackte Kämpfer durch die Runden. Nun ist also der Neo Geo CD an der Reihe - mit Fatal Fury 3: Road to Final Victory. Überraschenderweise ist das Game auf zwei CDs untergebracht (die Cart hatte 266MBit). Zehn Spielfiguren stehen zur Auswahl. Sie alle verfügen über beeindruckende Special Moves, die sie vor neuen, animierten Hintergründen ausführen. Dazu ertönen Musik und Soundeffekte im Spielhallenstil. SNK zeigt mal wieder, wie's gemacht wird.



■ Jahr: 1995
■ Ort: Irgendwo in Cyberville
■ Anlaß: Das Wachstum von The Net

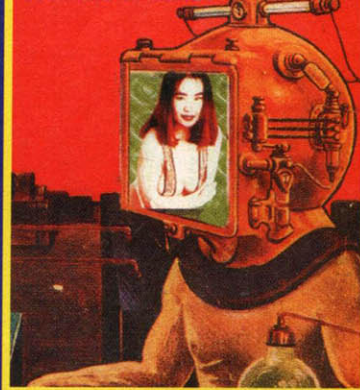
Es mehren sich die Hinweise, daß The Net immer selbstbewußter wird. Das Senden bizarrer Nachrichten und das Verwenden von seltsamen Online-Pseudonymen nimmt immer stärker zu. Die, die sich früher gegen das Erstarken von The Net gewandt hatten, werden jetzt gnadenlos unterdrückt. Bastion (bastion@cix.compulink.co.uk) und Capcom (74774, 1402@compuserve.com), zwei respektable Softwarehäuser, wurden beide von der Net-Connection geschluckt. Als die E-Mail zu fließen begann, gab es für sie kein Entkommen mehr.

Eine seinerzeit vorgenommene Umfrage kam zu dem Ergebnis, daß 39% der Cyberville-Einwanderer glaubten, Cyberspace sei ein dunkler, feuchter Keller, wo sich asoziale Menschen treffen, um untereinander bössartige Gerüchte auszutauschen. Die verbleibenden 61% waren der Meinung, Cyberspace hätte etwas mit dem seltsamen Energiefeld zu tun, das Jahre zuvor die Enterprise in The Next Generation entdeckt hatte. Vor Betreten von Cyberville hielten nur 6% die Idee des Einkaufens per Computer für attraktiv, aber nach der Neuprogrammierung befanden 99% einmütig, daß der Erhalt einer halben Tonne sorgfältigst zielgruppenorientierter gestalteter Müllpost durch den Online-Supermarkt, ihre Lebensqualität eindeutig verbessert habe. Die übrigen 1% wurden gelöscht.

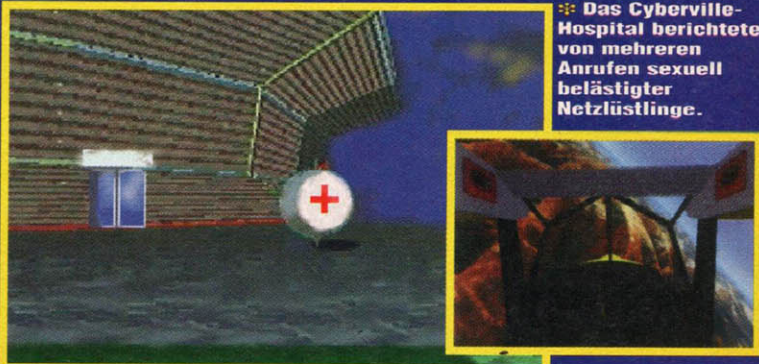
Der Netzterrorismus, angeführt durch das xx:fem.terr.cybville Forum, hat ungeahnte Ausmaße erreicht. Ganze Banden von Cybergirls, die es leid waren, von übergewichtigen männlichen Netzlünstlingen belästigt zu werden, haben die Schaltstellen des Pornonetzes infiltriert und sexistisches Material durch medizinische Fotos aus der Praxis eines berühmten Urologen ersetzt. Die Versorgungsabteilung des Cyberville-Hospitals berichtete über zahlreich aufgetretene Herzstillstände.

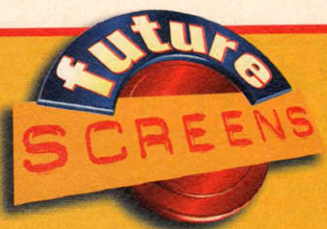
Am ersten Tag des Monats April fanden die Info-Bürger nach dem Aufwachen die erste einer Reihe von anonymen Meldungen vor, die ihr Leben völlig aus dem Gleichgewicht bringen sollte. Diese verschlüsselte Mitteilung, die über jeden Bildschirm der Stadt flimmerte, lautete: "Willkommen in Cyberville." Das Netzeitalter hatte begonnen.

▼ Cyberspace, ein ideales Ausflugsziel oder eine sexistische Hölle?



✘ Das Cyberville-Hospital berichtete von mehreren Anrufen sexuell belästigter Netzlünstlinge.





JUMPING FLASH

■ Sony Computer Entertainment
■ PlayStation
■ April

Wenn Du ein Plattform-Fan bist, wirst Du mit Entzücken zur Kenntnis nehmen, daß sich das Genre mit großem Knall auch auf den neuen Konsolen breitmacht. Sony hat die grafischen Qualitäten von Motor Toon Grand Prix mit einer Sonic-artigen Idee kombiniert und ein Spiel geschaffen, das Spaß macht und die Möglichkeiten der PlayStation gut ausschöpft. In echter Plattform-Manier kann Deine Figur hochspringen, hinunterschauen und auf die Gegner springen, um sie zu töten. Das Spiel scheint keines von der leichteren Sorte zu sein, aber wir glauben, das Ergebnis wird Dich angenehm überraschen. Vielleicht hat die PlayStation jetzt endlich ein Spiel, das nicht nur gut aussieht, sondern auch eine echte Herausforderung darstellt.



Schock - Falsche Mäuler!

Wie erst kürzlich festgestellt wurde, stehen viele japanische Games-Spieler in dem dringenden Verdacht, falsche Mäuler zu tragen. Diese Mäuler, die aus einem plastikähnlichen Material gefertigt sind, scheinen irgendwie mit dem Küssen zusammenzuhängen. Psychologen glauben, das Phänomen des falschen Mundes sei nur ein weiteres Beweismittel für den Vorwurf, daß weite Teile der japanischen Bevölkerung einen ernstzunehmenden Dachschaden haben.



TOUGHMAN CONTEST

■ Electronic Arts
■ Mega Drive 32X
■ Mai

Das Mega Drive-Game haben wir in dieser Ausgabe getestet, aber auch die Besitzer eines 32X können sich demnächst auf etwas gefaßt machen. Von den Grafiken her sind die beiden Versionen identisch, doch in Sachen Sounds gibt's deutliche Unterschiede. Die 32X-Version arbeitet mit Q-Sound, einem revolutionären, neuen Soundsystem, daß mit nur zwei Lautsprechern einen Rundum-Klang simuliert.

Verwendet wurden spezielle Algorithmen - Sounds wie das Jubeln des Publikums oder die Pfiffe für die Nummerngirls schwenken von links nach rechts und umkreisen den Spieler. Sogar die Pünches hört man heranhäuschen. Es werden übrigens bereits Spiele für die PlayStation, den Saturn, für PC CD-ROM und für den 3DO entwickelt, die dieses Soundsystem benutzen. Uns erwartet also ein wahrer Ohrenschaus.



SPEED KING

■ Konami
■ Arcade
■ April

Die Spielhallen bieten immer eine gute Gelegenheit, die zukünftigen Konsolentitel schon einmal unter die Lupe zu nehmen, und bei diesem neuen Titel von Konami bekommst Du mit Sicherheit Herzflattern. Du kletterst in die Rennkapsel der Maschine und fährst atemberaubende Rennen mit einem futuristischen Hovercraft. Mit einem Affenzahn geht es über die Rennstrecken, bis Dir schwindelig wird. Die ganze Kapsel bewegt sich entsprechend der Aktionen Deines Joysticks - wenn Dich also die herrlichen Grafiken nicht seekrank machen, dann wird's die Schwerkraft tun!

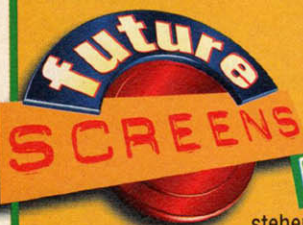


THE HORDE

■ Ocean
■ SNES
■ Frühjahr (Import)

Dies ist eine Konversion, die bislang einmalig ist - vom 3DO auf das SNES. Auf der Panasonic-Konsole lief das Game ganz beachtlich und Ocean hat nicht lange gefackelt und sich die Lizenz für die Produktion einer 16Bit-Version gesichert.

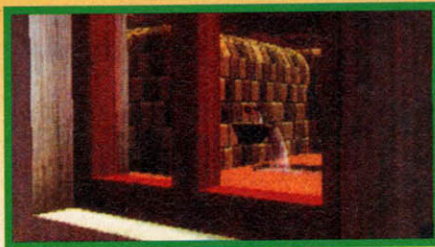
Das Game ist anfangs ein bißchen verworren. Die Handlung spielt im Mittelalter. Ein junger Kerl wird mit einem Stück Land belohnt, weil er den König bei einem Ersticken-Anfall (zu viele Chicksen Nuggets!) gerettet hat. Der Reichskanzler findet das aber überhaupt nicht angemessen und hetzt ihm eine Horde häßlicher, roter Wesen auf den Hals. Ein eindrucksvolles Spiel mit toller Action und schicken mittelalterlichen Grafiken.



KING'S FIELD II

■ From Software
■ PlayStation
■ Unbekannt

Für die PlayStation gibt es nicht nur heiße Beat-'em-Ups und Ballerspiele...ein paar ganz seltsam anmutende Rollenspiele stehen schon in den Startlöchern. Diese Titel sind japanischer Herkunft, also schon ein wenig abgedreht. Häßliche Mörderfliegen, gruselige Sandmonster und viele verrufene Häuser sind die Dinge, auf die Du in der Welt von King's Field II treffen wirst. Das Abenteuer erlebst Du aus der Ich-Perspektive, wobei Dir ein reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung steht. Außerdem gibt's viele Geheimnisse zu entdecken. Wie man es von einem Game für die PlayStation erwarten kann, sind die todschicken Grafiken allesamt gerendert und mit Texture Mapping versehen.



future SCREENS

ALBION

- Blue Byte
- PC CD-ROM
- August

Dieses Game ist ein riesiges Abenteuer, das gespickt ist mit interessanten Features und Aufgaben, die Du zu

erfüllen hast.

Der Titel von Blue Byte bietet mit jedem Bildschirm neue Überraschungen und ungeahnte Wendungen. In dieser Fantasiewelt leben intelligent handelnde Menschen und andere Wesen, die nicht bloß dazu da sind, Dich anzugreifen oder Dir Informationen mitzuteilen, vielmehr gehen sie ihren täglichen Geschäften nach, und Du, der Fremde in der Stadt, mußt sie für Dich gewinnen.

Das umfangreiche Spiel enthält viele Bonusse und Herausforderungen und dürfte für jeden Freak eine Mammutaufgabe darstellen.



future SCREENS

CHEWY, ESCAPE FROM F5

- Blue Byte
- PC CD-ROM
- Dezember

In Chewy, Escape from F5 spielt ein gewisser Alien namens Chewy (wie originell!) die Hauptrolle. Er ist auf der Suche nach seinem verlorengegangenen Kollegen Lt. Clint. Doch Chewy wird von den schleimigen Borks gefangen genommen und muß nun von deren Heimatplaneten F5 entkommen und sich in das Wurmloch begeben, durch das Freund Clint sich aus der Galaxie verabschiedete. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel von der Handlung verraten. Aber wir garantieren Dir eine qualitativ erstklassige Animation und schwelgerische Hintergründe, und davon gleich eine ganze Menge.



MIT DETEKTIV SCHIMPANSKI

Kapitel 1

Jeder wollte dieses Ding in seinen Besitz bringen, aber niemand wußte so recht, was es war oder wie es aussah. Sicher, ich wußte, daß Nintendo irgendwie in die Sache verstrickt war. Aber wer hatte sonst noch die Finger drin? Das war es, was ich herausfinden wollte. Das Schicksal wollte es, daß ich meinen alten Freund Tony Reyneke traf. Er arbeitete für Eugene & Eugene und hatte auch mit Sierra zu tun, also mit einem der größten Software-Syndikate. Zunächst konnte ich nicht viel aus Tony herausbekommen, er murmelte was von "Grafik" und "Sound" und von einem "absolut atemberaubendem" Gameplay. Aber ich horchte auf, als er den Namen Red Baron erwähnte. Es scheint, als liebäugelte der Rote Baron schon seit einiger Zeit mit dem PC, und Tony hatte die Fotos, um diesen Verdacht zu untermauern.

Bevor er ging gab mir Tony noch einen weiteren Namen preis: Angel. Angel Studios. Ich stellte mir diese Angel als pikkefeine Dame vor, und da ich sowieso nach Kalifornien unterwegs war, beschloß ich, sie zu besuchen. Sie erwies sich als echte Augenweide, 3D wohin man auch nur sah. Sie erzählte mir, sie hätte bereits eine wichtige Sache für den Rasenmähermann und auch für Peter Gabriel gehabt. Und mit Nintendo hätte sie gerade eine "große Sache" laufen. Ich fragte, warum sie so großes Interesse an einem Ding mit Nintendo hätte. Sie lächelte. "Er hat 64 Bit", hauchte sie erregt. Sie lud mich noch auf ein kleines interaktives Gameplay ein - "ich werde virtuell sein, Süßer!". Ich lehnte ab, denn dann hätte der Rote Baron zuviel Zeit gewonnen. Er schien mir überdies nicht der einzige Flieger zu sein, den sich Nintendo an Land gezogen hatte, denn ich bekam einen Anruf, daß noch mehr Hardware zu erwarten sei.

Ich befand mich schon auf dem Heimweg, als ich bemerkte, daß mir die Schöne wohl irgendein Pulver in den Kaffee geschüttet hatte, denn ich wurde plötzlich furchtbar müde und konnte den Wagen nicht mehr auf der Straße halten. Am Fuße des Abhangs angekommen fragte ich mich, was ich von Nintendo und seinen Schergen als nächstes zu erwarten hätte. Und wie war dieser Mr. Top Gun in die ganze Sache verwickelt? Und wo würde ich endlich diesen ominösen Ultra finden können?

Fortsetzung folgt

future SCREENS

DIE GROSSE RALLYE

- Blue Byte
- Windows PC CD-ROM/Mac CD
- Juli/September

Fühlst Du Dich als Europäer? Dann mache Dich auf eine volle Dröhnung gefaßt! In dem neuen, gewaltfreien Die Grosse Rallye veranstaltet Blue Byte ein Festival der Euro-Infos.

Europa wird in animierten Grafiksequenzen vorgestellt, und die zugehörigen Informationen steuert das deutsche Außenministerium bei. Über 100 Städte kannst Du besuchen und dabei Immobilien kaufen oder verkaufen (insgesamt gibt es 600 davon). Bis zu acht Spieler können gleichzeitig daran teilnehmen. Die Authentizität des Spiels macht einfach Spaß, und darüberhinaus lauern hinter



jeder Ecke Comicfiguren, die man kennenlernen kann. Die digitalisierte Sprache und die absolute Gewaltfreiheit machen diesen Titel zu einem Spiel für die ganze Familie (inklusive Schoßhund).

SCHATTEN DES IMPERIUMS

- Blue Byte
- Windows PC CD-ROM/Macintosh CD
- August/Oktober

In Schatten des Imperiums arbeitest Du mit Caro zusammen, einer erstaunlich hübschen Frau, die Dir nicht nur beim Kampf um die Rettung des Imperiums behilflich sein wird... Das Game handelt vom Kampf gegen die Drulls und gegen einen größtenwahnsinnigen Erdling namens Val Haris und wird mit volldigitalisierten Sprachsequenzen und stimmungsvollen Musiktiteln präsentiert. Das Game benötigt Windows, um eine funktionierende Spielumgebung zu schaffen. Verschiedene Grafik- und Informationsboxen können aufgerufen werden, um den Spielbildschirm nach den eigenen Bedürfnissen und Wünschen zu gestalten. Durch den Zusammenschluß von Computern können bis zu sechs Spieler gleichzeitig daran teilnehmen. Also, Optionen und Möglichkeiten sind reichhaltig vorhanden, aber ob auch das eigentliche Spiel überzeugen kann? Wir werden sehen...

future SCREENS





Mega Drive 32X

CHAOTIX



■ Sega ■ Mega Drive 32X ■ ca. DM 139,- ■ 24 Mbit ■ Juni

Sonic ist blau, Knuckles ist rot, Charmy ist gelb... . Beim diesem Sonic-Abenteuer kannst Du leicht farbenblind werden - auch wenn Sonic in diesem Spiel gar nicht auftaucht.



▲ Mit Hilfe der Technik des Mega Drive 32 X kann sich jede Figure in einen nahezu unbesiegbaren Riesen verwandeln. Hier bist Du gerade unverletzbar.

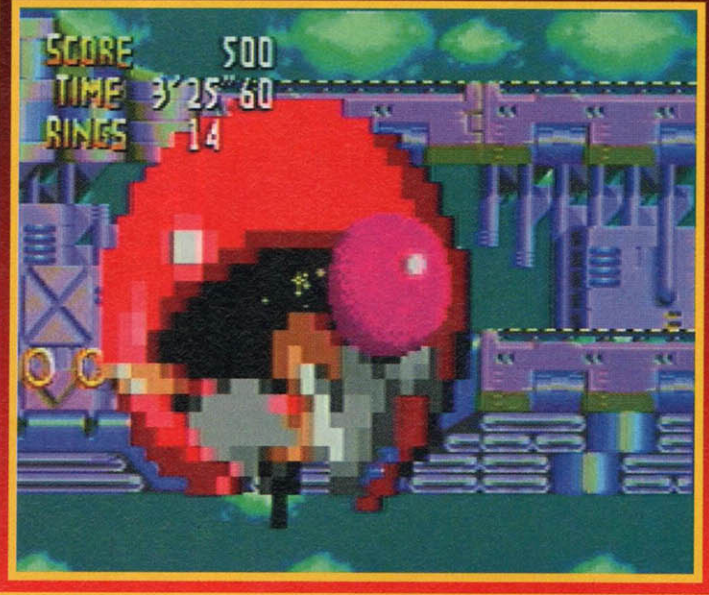


Keine Ahnung...
An wen Dich diese komischen Typen erinnern? Hier kommt die Auflösung:
1. Knuckles
2. Charmy Bee
3. Mighty, das Gürteltier
4. Vector, das Krokodil
5. Espio, das Chamäleon

RIX

Gigantomanie SCENE

Wenn Du Dir Extra-Energie holst, wird aus Deiner kleinen Spielfigur ein Riese. Bist Du klein, kannst Du Dich jederzeit vor Deinen Gegnern verstecken. Als Riese springst Du einfach auf sie drauf und bleibst sitzen.



Wie viele Figuren kannst Du wohl auf einmal steuern? Sonic alleine ging ja noch, als Tails kam, wurde es komplizierter, doch mit Knuckles ist die Sache kaum noch zu kontrollieren. Das ist aber noch lange nicht alles. Nun macht Sega endgültig ernst: Bei dem neuen Sonic-Abenteuer für das Mega Drive 32X verzichten die Sega-Macher auf ihr Makottchen und bringen ganze sieben Figuren ins Spiel. Du kannst zwischen fünf Hauptakteuren auswählen, die aussehen, als gehörten sie einer äußerst seltenen Rasse an. Neben Knuckles sind das Espio, das Chamäleon, Charmy Bee, Mighty, das Gürteltier und Vector, das Krokodil. Die

beiden anderen Mitwirkenden nennen sich Heavy und Bomb und sind Mechaniker. Hast Du Dich für eine Figur entschieden, mußt Du eine weiteren als ihren Partner auswählen. Zuerst sieht Chaotix nicht anders als jedes andere Sonic-Abenteuer aus. Doch es gibt Unterschiede: Die beiden Spielfiguren sind durch ein elastisches Seil miteinander verbunden. Spielst Du alleine, kannst Du mit einer Figur die Geschicke des Duos steuern. Zu zweit kommt es jedoch auf das Teamwork an. Chaotix kann leider nicht überzeugen. Zum einen fehlt Sonic, der eigentliche Hauptdarsteller und zum anderen trübt die unangenehme Steuerung den Spielspaß.



▲ Vector das Krokodil und sein Partner laufen eine Mauer hinauf. Je schneller sie laufen, desto höher die Plattformen, die sie erreichen können.



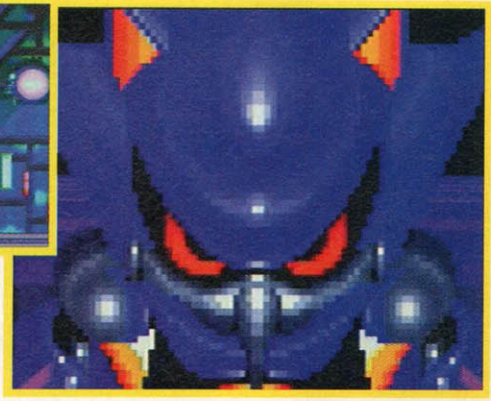
▲ Die beiden Helden sind so aneinandergelockt, daß keiner ohne den anderen weiterkommt.



▲ Typisch Sega. Die Endgegner sehen wie unbesiegbare Riesen aus und haben dennoch alle ihre schwachen Punkte.



▲ Wenn einer getroffen wird, verlieren die beide Figuren die Ringe, die sie eingesammelt haben. So etwas haben wir noch nicht gesehen!



▲ Diese beiden Bomben kennst Du sicher aus den Sonic-Cartoons. Gewöhnlich befinden sie sich in Robotniks Nähe und warten darauf, zu explodieren.

CHAOTIX



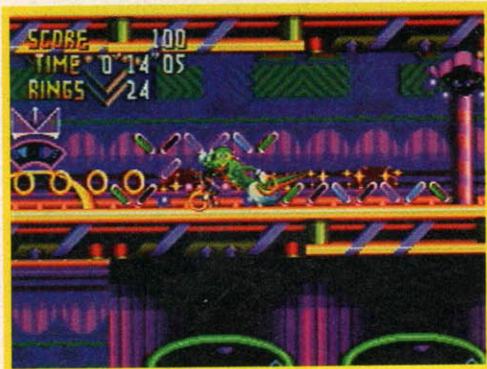
▲ Jupp! Dieser Looping ist nicht nur eine echte Attraktion, sondern er bringt Vector auch auf die nötige Geschwindigkeit, die er für den weiteren Weg braucht.



In ewiger Treue!



In der Regel ist es eine Strafe, wenn zwei Personen aneinandergebunden werden. Handschellen, Fußfesseln, Heirat... doch in Chaotix geschieht dies alles aus Lust an der Freud. Verrückt! Die Idee, die dahintersteckt: Eine Figur bleibt stehen, während die andere davonsprintet. Dann läßt der erste los, und der zweite kann in eine Mauer rasen oder in die Luft jagen. Unter Ausnutzung des Drehmoments kann sich Dein dynamisches Duo so durch das ganze Spiel bewegen.



▲ In bester Sonic the Hedgehog-Tradition haben alle Figuren in Chaotix eine Sprint-Attacke - ideal auch für den Sommerschlußverkauf.



▲ Nimm dich in acht, Robotnik, es sind ein paar neue Kerle in der Stadt, und sie kommen in allen möglichen Farben und Geschmacksrichtungen. Über diese spezielle Rampe wird die gewählte Figur auf den Spielbildschirm befördert und ist bereit für die Action!



Screen SCENE



Nicht einmal der aufsässige Knuckles kann mich jetzt noch aufhalten. Ich werde die Herrschaft über ganz Mobius erringen, hähähäh!



▲ Das Leben draußen auf dem Meer ist hart, besonders, wenn das Wesen, an das Du gekettet bist, einen Anfall bekommt!



▲ Suche Dir Deinen Partner aus! Mit einigen schaffst Du bestimmte Levels leichter als mit anderen.

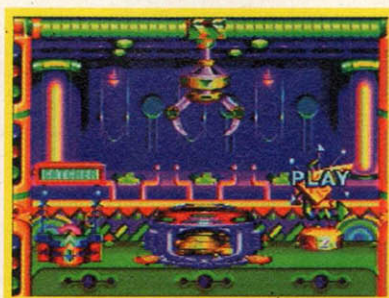
▲ Wenn Du Dir die Figur ausgesucht hast, mit der Du spielen willst, drückst Du auf den Play-Knopf und gerätscht direkt in den ersten Level. Mit zwei Figuren, die gleichzeitig auf dem Bildschirm aktiv sind, ist dies ein absolut heißes Spiel für zwei Spieler.



▼ Die roten Puffer haben denselben Effekt wie in den Sonic-Spielen - sie katapultieren Dich bei Berührung in die entgegengesetzte Richtung. Sie sind auch sehr nützlich, um höhere Plattformen zu erreichen.



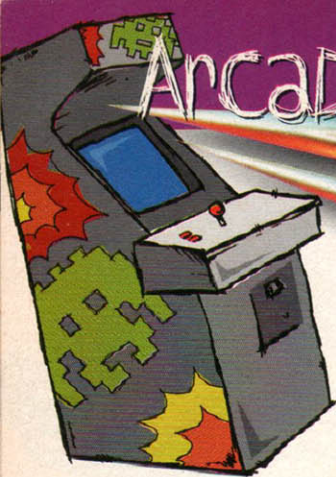
▲ Der Trainings-Modus in Chaotix ist ein nützliches Feature. Da kannst Du Dich ein bißchen an die Steuerung gewöhnen.



Saftige Bonusse!

Sega kann einfach keine Sonic-Variante entwickeln, ohne auch ein paar knackige Bonusabschnitte einzustreuen. Und bei den Möglichkeiten des 32X können wir auch Außergewöhnliches erwarten. Das Ergebnis sind zwei Bonusrunden. In der ersten (1-2) fällt die gewählte Figur zusammen mit Bonusblöcken durch den Raum. Diese Bonusse können gestapelt werden, indem Du auf sie springst. Die zweite Runde (3-4) ist ein 3D-Polygon-Level mit vielen blauen Kugeln, die Du einsammeln kannst. Gelobt sei Sega!





STREET FIGHTER

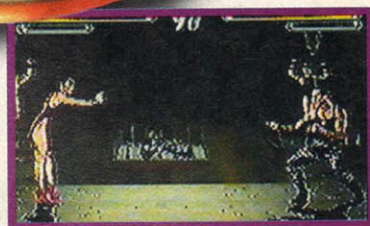
Exklusiv!

Warum sollen wir noch länger auf Street Fighter 3 warten? Der neue Herausforderer könnte Mortal Kombat II und selbst Killer Instinct eine gehörige Lektion erteilen. Ring frei...

Bestimmt hast Du schon unseren Bericht über den neuen Street Fighter-Film in dieser Ausgabe gelesen. Wenn nicht, sofort nachholen! Denn hier kommt ein Spiel, das auf diesem Film basiert. Fei Long ist nicht dabei, Sheng Long schon gar nicht, aber Akuma und ein geheimnisvoller neuer Kämpfer, Blade, haben einen Auftritt bekommen. Jeder Schauspieler aus dem Film wurde

digitalisiert, damit man ihn für das Spiel verwenden konnte. Ihre Moves wurden gefilmt und anschließend in einen Supercomputer gefüttert. Der Unterschied zu den alten Cartoon-Zeichnungen ist immens; endlich halten auch bei SF die neuen optischen Standards Einzug, die von Spielen wie Mortal Kombat II und Killer Instinct gesetzt wurden.

Jedesmal wenn Du einen Kämpfer



▲ Chun Li fordert Guile zum Kampf auf. Aber Guile wäre auch von selbst auf diese Idee gekommen und wird bei jeder Gelegenheit bis aufs Blut kämpfen. Chun Li hat allerdings viele schicke, neue Moves drauf. Guile aber auch. Wer ist nun der bessere Street Fighter?



Bereit zum Kampf?

Das hier sind die Jungs und Mädels, die sich für den Kampf bereitmachen. Einen echten Champion gibt es noch nicht unter ihnen. Jeder verfügt neben seinen alten Special Moves auch über ein paar neue Tricks. An dieser Stelle geben sie uns ein paar Kostproben ihres Könnens.



Guile

Colonel Guile ist eigentlich ein wahrer Sonnenschein, aber wenn Du blöde Bemerkungen über seinen belgischen Akzent machst, ist es aus mit Dir. Guile war (und ist es wahrscheinlich immer noch) der Kämpfer, mit dem man am besten zurechtkommt. Aber wegen diesem ganzen Käse von wegen ausgewogenes Gameplay und so, könnte er jetzt ein bißchen leichter zu besiegen sein. Spielverderber!

Flash Kick

Guiles alter Lieblingsmove wird hier wirkungsvoll in Szene gesetzt und ist der Schrecken aller Gegner, die ihm zu nahe kommen.

Sonic Boom

Ein Schritt zurück, in die Hände geklatscht, und Guile produziert einen Sonic Boom, der unaufhaltsam auf den Gegner zurollt und dort für heftige Kopfschmerzen sorgt. Besonders nützlich sind sie auch in einer Kombination.

Leg Sweep Crawl

Fast wie bei seinem harten Beinfeger aus früheren Spielen wird sich Guile im Kreis drehen und sein Bein dabei ausstrecken, bis er den Gegner erreicht. Ein echt cleverer Move.

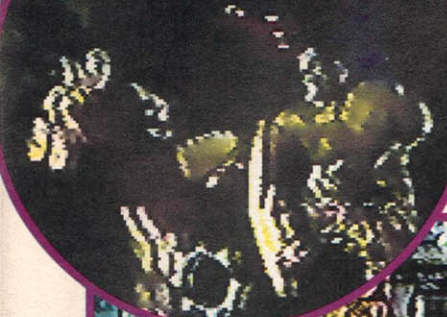


Alles in bester Ordnung

SCENE

Nun, nicht ganz. Es gibt ein paar Kämpfer, die diesmal ein bißchen schüchtern sind und sich am größten Gemetzel aller Zeiten nicht so recht beteiligen wollen. Die Weicheier, die in der Ecke schmollen, heißen Blanka, Dee Jay, Dhalsim, Fei Long und T. Hawk. Aber dafür sind auch neue Kämpfer - Sawada, Blade und Akuma - ins Spiel gekommen. Außerdem war Dhalsim sowieso Schrott...und Blanka auch...und Fei Long war nicht mal im Film dabei!

KÄMPFER



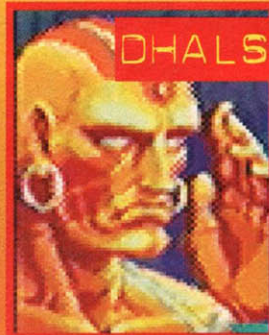
◀ Chun Li demonstriert an Honda ihren neuen Kick. Sie rauscht über den Bildschirm an ihr Opfer heran und bearbeitet den guten Eddie, bis ihm schwarz vor Augen wird.

BLANKA

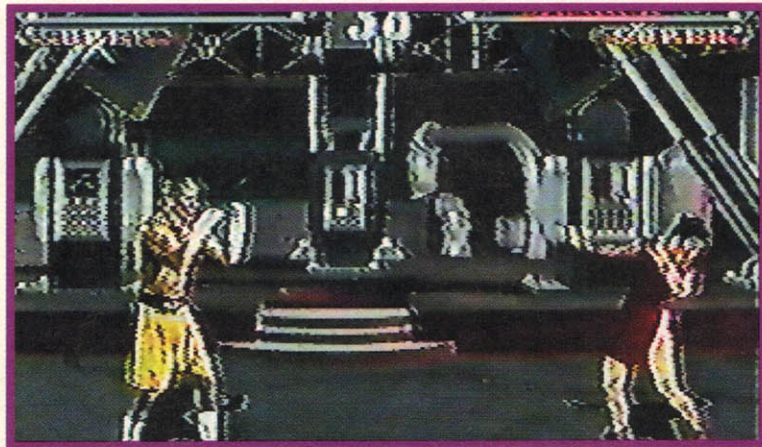
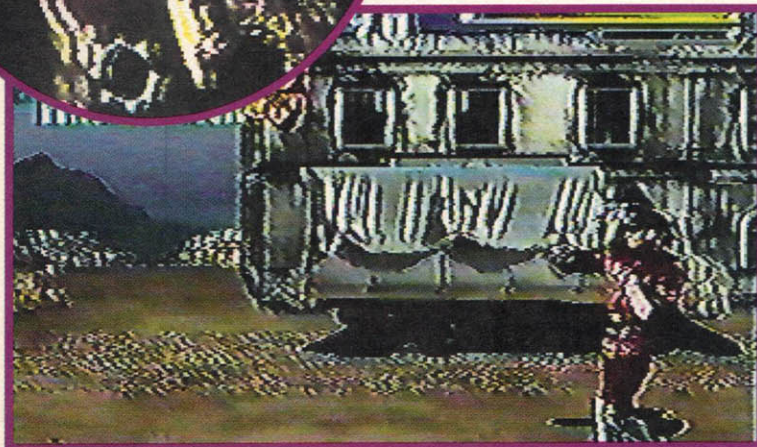


DEE JAY

DHALSIM



▼ Sieh Dir das an! Chun Li kauert in der Ecke. Na ja, sie kämpft gegen Sagat, einen unangenehmen Kerl. Und wenn Du genau hinschaust, erkennst Du, daß beide ihre Super-Anzeigen voll aufgepowert haben. Ein paar Knöpfe später wird einer von beiden ins Gras beißen.



Chun Li

Jeder weiß es, und ich sag's nochmal: Für einen Sprite sieht Chun Li verdammt gut aus. Stimmt doch, oder? Wie dem auch sei, sie hat ein großes Repertoire an Moves drauf, mit dem sie ihren Gegnern das Fürchten lehrt. Mit Chun Li ist nicht gut Kirschen essen.

Spinning Bird Kick

Chun Lis berühmter Kick ist wieder da, und er ist so fürchterlich wie früher. Wenn sie dieses unmißverständliche "Spinning Bird Kick!" ausruft, weißt Du, was die Stunde geschlagen hat. Entweder Du duckst Dich und machst Dich vom Acker, oder Du springst über sie hinweg.

Fireball

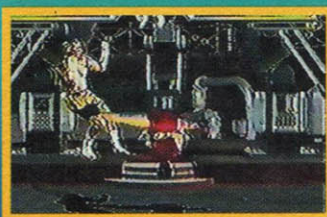
Chun Lis Feuerkugel sieht aus wie ein großer Drache. Er erstreckt sich über den ganzen Bildschirm und verursacht einen nicht geringen Schaden. Außerdem quiekt Chun Li ein bißchen, wenn sie ihn abläßt.

Upwards Spinning Kick

Dies ist ein neuer Move für die junge Dame. Sie streckt ihre Beine diagonal aufwärts. Also, springe nicht über sie hinweg, sonst gibt's Saures.

Lightning Kick

Dieser Move ist unverändert geblieben - Chun Li kickt wie eine Wilde auf alles ein, was sich ihr nähert. Diesen Kick gibt es auch in einer Version, bei der sie vorher ein Stückchen über den Bildschirm gleitet und so den einen oder anderen Penner überrascht.



M Bison

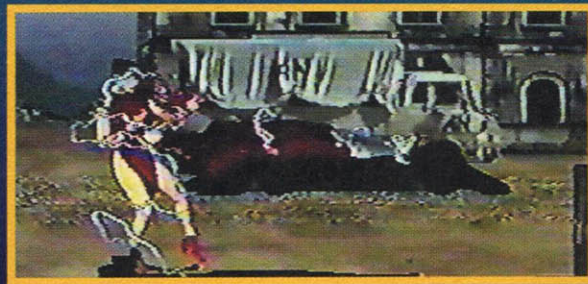
Er ist ein starker Typ, oder? Er schnappt sich Geiseln und will dann auch noch 'ne Menge Geld dafür haben! Was wird der Mann als nächstes anstellen? Vielleicht sein Flitschauge auskurieren, nachdem er ein Zusammentreffen mit Guile und Chun Li hatte.

Electricity

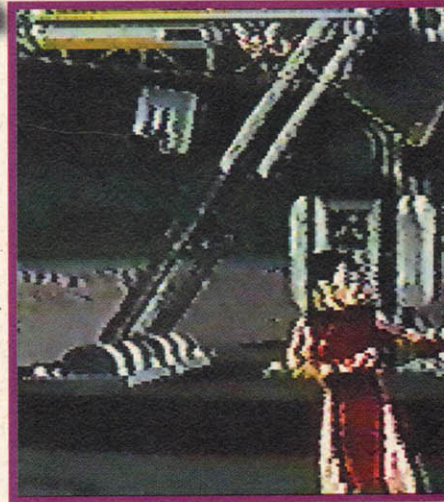
Auch Bison hat einen neuen Move. Aus seinen Fingern springt eine elektrische Ladung dem Gegner entgegen und grillt ihn. Gut für den Nahkampf.

Bison Torpedo

Derselbe Move, den er auch schon vorher hatte. Er fliegt über den Bildschirm und toastet alles, was ihm in die Quere kommt. Ein gutes Mittel, um aus der engen Ecke zu kommen.



STREET FIGHTER



Voller Tricks

Während Du Street Fighter: The Movie spielst, wirst Du auf einige häßliche Taktiken stoßen. Würfe sind beispielsweise ziemlich schmutzige Tricks, und jeder, der mit Würfeln kämpft und auch noch gewinnt, sollte erschossen werden. Jetzt gibt es allerdings ein nettes, kleines Gegenmittel, um derlei Betrügereien zu umgehen. Bevor Du zum Wurf gepackt wirst, tippst Du einfach den richtigen Move ein, und Du konterst den Wurf - statt geworfen zu werden, wirfst Du jetzt selber, hä, hä.

Unterhalb Deiner Gesundheitsanzeige befindet sich eine kleinere "Super"-Anzeige. Mit jedem Kick oder Punch erhöht sich diese Anzeige. Ist das "Maß voll", kannst Du einen besonders fürchterlichen Schlag ablassen und Deinen Gegner problemlos fertigmachen. Diese Moves sind zwar nicht ganz einfach in der Ausführung, aber sie sind die Mühe wert.

auswählst, siehst Du einen kleinen Ausschnitt aus dem Film, in dem Dein Kämpfer eine Kostprobe seines Könnens gibt.

Auch nach jedem Sieg gibt Dein Kämpfer eine kleine Extra-Einlage. Guile läßt beispielsweise seine Muskelpakete spielen und schaut Dir tief in die Augen. Starker Typ!

Das erste neue Feature, das Du bemerken wirst, ist der Tag-Team-Modus. Du wählst Dir zwei Kämpfer aus, ebenso Dein Gegenspieler, und der Kampf beginnt. Wenn die Energie eines der Kämpfer total verbraucht ist, wird er vom zweiten Kämpfer abgelöst. Wer zuerst beide Kämpfer verloren hat, hat auch den Kampf verloren. Einfach, ne?

Dann wäre da noch die neue Energieanzeige. Da ist nicht bloß eine einzige dicke Anzeige, die immer weiter abnimmt. Es gibt vier kleinere Anzeigen, die sich gegenseitig überlagern. Erst wenn die alle "alle" sind, bist Du gestorben.

Jeder der Kämpfer hat seine eigenen Special Moves. Obwohl die Feuerkugel-

Zauberer aus SFII, wie Ryu, Ken, Chun Li und Guile; diese Moves im Film nicht anwenden (wohl aus Brandschutzgründen), werden sie in diesem neuen Game effektiv präsentiert. Chun Lis Feuerkugel bildet sich aus der Form eines großen Drachens, während Guiles Sonic Boom noch verfeinert wurde und jetzt deutlich klarer und flüssiger aussieht.

Bei diesen ganzen Verbesserungen im grafischen Bereich kannst Du sicher sein, daß auch der Sound gehörig aufgemotzt wurde. Wenn die Kontrahenten in Zweikämpfen verwickelt sind, geben sie bei einem Treffer eine ganze Palette von Stöhnen und Röchlern von sich. Einige der Special Moves, die sie draufhaben, haben ihre eigenen Namen und werden vor der Ausführung lautstark angekündigt. Der bemerkenswerteste von allen ist wahrscheinlich Chun Lis Spinning Bird Kick - besonders wegen ihres hohen Schreies, der den Kick begleitet. Was Ryus Dragon Punch betrifft, nun ja, ich will mal sagen, der Junge ist jetzt ein bißchen älter geworden, und die Art, wie er "ShoRyuKen!" sagt, ist Beweis genug,

daß er jetzt endlich die Mannesreife erreicht hat. Glaube nicht, daß damit die Optionen erschöpft seien, denn es gibt auch noch einige versteckte Charaktere im Spiel. Finde sie und kämpfe mit ihnen!

Street Fighter: The Movie wird gegen Ende März auf der Arcade Show in Reno, Nevada, vorgestellt und wird anschließend der weltweiten Spielergemeinde zugeführt. Freue Dich schon mal auf einen tollen, neuen Kampfautomaten! Wir erwarten ihn so um den 19. Mai in den Spielhallen, wenn auch der Film in den Kinos anläuft.

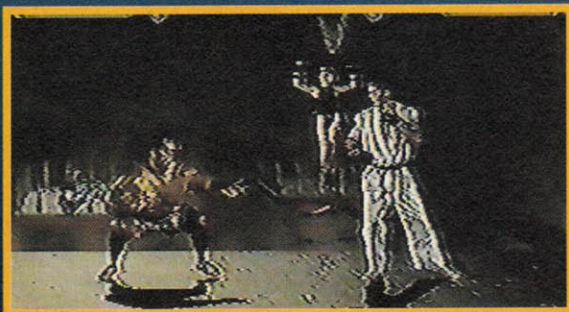


Ryu

Ryu, der Liebling aller Großmütter, ist doch wirklich bei jeder Delle dabei und ist immer erste Wahl (nach Guile, natürlich). Vielleicht braucht er mal 'ne Pause. Ich meine, auch wenn ihn alle Welt gern hat, hat er im Film doch nicht die Hauptrolle bekommen. Dieser verflixte Guile. Wenn die beiden aufeinandertreffen, gibt's bestimmt nichts zu lachen.

Dragon Punch

Ryus allmächtiger Move ist nicht mehr der, der er mal war. Nicht mehr als eine schnelle Ohrfeige für die, die ihm zu nahe kommen.



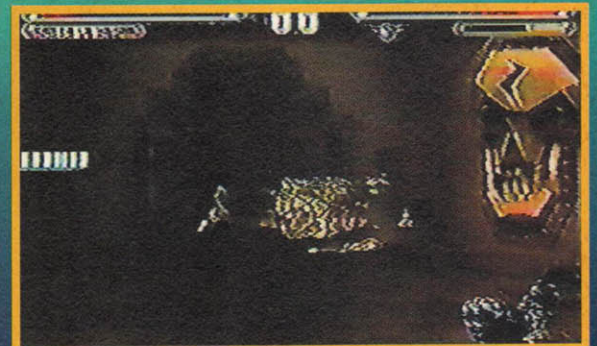
Honda

Honda, der dicke Junge, ist der Champion der Freiheit, der Gerechtigkeit...und des Kuchens. Aber Tatsache ist, daß Honda am Ende bislang immer den Kürzeren zog. Vielleicht hat er diesmal mehr Glück...He, Guile, pssst, er hat gesagt, du hättest 'nen beknackten Haarschnitt! Damit wäre der Dicke wohl aus dem Rennen.

Hundred Hand Slap

Hondas bester Schmerzzeuger-

Move ist unverändert geblieben. Mit seinen Handflächen schlägt er auf den Gegner ein, während er auf ihn zugeht. Ein besonders guter Move gegen Kämpfer, die sich gerade im Landeanflug befinden.

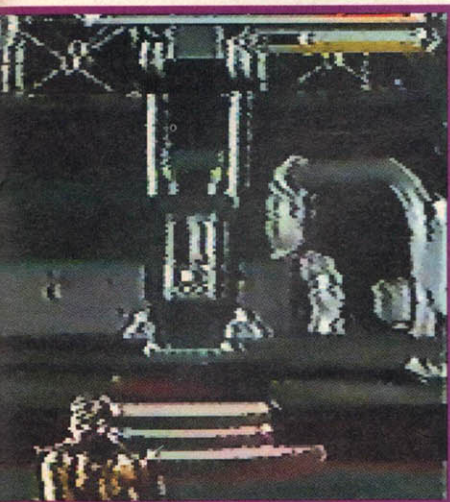


Sumo Torpedo

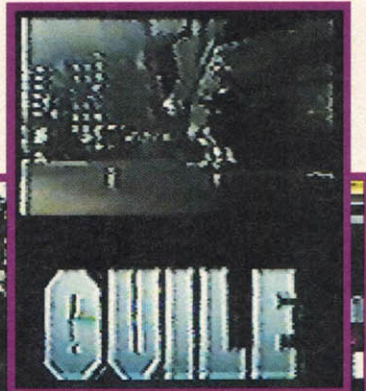
Ein weiterer kleiner Trick von Honda ist, horizontal über den Bildschirm zu fliegen und jeden zu rammen, der sich ihm in den Weg stellt. Ein guter Move in festgefahrenen Situationen.

Sumo Stamp

Wie alle Sumo-Ringer dieser Welt hebt Honda das Bein und stampft auf den Boden. Das fügt dem Gegner nicht nur beträchtlichen Schaden zu, sondern sieht auch noch cool aus.



▲ Wie in Mortal Kombat! Honda und Chun Li stehen sich gegenüber. Dazu gehört die geheimnisvolle Stimme, die da raunt: "Honda versus Chun Li".



Jemand Bock auf Prügeln?

Oben siehst Du eine Sequenz mit den Kämpfern. Sie werden schnell vorüberscrollen und währenddessen einige ihrer Special Moves ablassen. Fleischbeschau in einem Videospiel? Ich meine, sie präsentieren sich Dir in der Hoffnung, daß Du sie auswählst. Wohl die besten Kämpfer von allen sind Guile, Chun Li, Vega und Bison. Sie sind alle knallharte Fighter, und jeder von ihnen hat ein paar furchtbare Schlagkombinationen auf Lager.



▲ Ha, komm her, Chun Li! Mein verhängnisvoller Ellbogen wird dir zeigen, was wahre Schmerzen sind.



▲ Wozu das ganze Warten? Wir wissen, daß gleich jemand fürchterlich was auf's Fell bekommt.



▲ Chun Li zeigt uns die Wirkung ihrer Feuerkugel auf Guile. Guile haut's vor Ehrfurcht aus den Sandalen.



▲ Und dann kommt der Killer-Schlag, den Chun Li nicht erwartet hatte. Ein Tritt vor den Hals. Rauhe Sitten.



Sagat

Der schreckliche Thai-Baron ist ein ganz übler Kerl. Nur wenn Du besonders lieb zu ihm bist, wird er Dich leben lassen. Ach ja, noch was, mache keine Witze über seine Seidenhöschen. Ich habe Dich gewarnt.

Tiger Uppercut

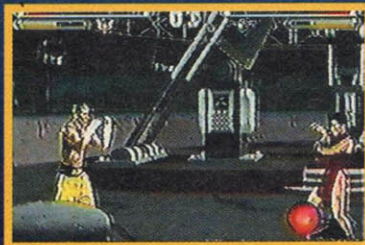
Wie der Dragon Punch von Ryu und Ken, so hat auch Sagat seinen Spezialschlag. Diesem Hammer kann wirklich keiner widerstehen.

Fireballs

Sagat hat zwei verschiedene Feuerkugeln - eine hohe und eine tiefe. Mit den Punch-Knöpfen startest Du die Feuerkugel in Kopfhöhe, mit den Kick-Knöpfen in Kniehöhe. Wenn eine Feuerkugel ausgelöst wird, ertönt im Hintergrund das Brüllen eines Tigers.

Elbow Smash

Mit dem Arm hoch in der Luft erzeugt er eine mystische Aura, die jeden erfaßt, der ihm zu nahe kommt. Abstand halten!



Vega

Diese gut geölte Kampfmaschine ist gerissen und wird Dir mit einer Metallklaue auf die Pelle rücken. Sei vorsichtig, wenn Du gegen Vega kämpfst...Du weißt nie, wie er reagieren wird.

Wall Dive

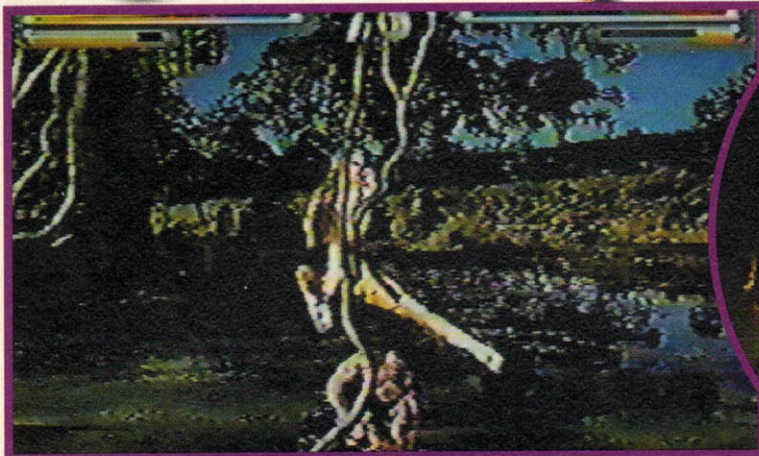
Vega springt hoch in eine der Ecken des Bildschirms und schleudert sich gegen seinen unglücklichen Gegner. Der Schaden, den er verursacht, wird durch seine Metallklaue noch vergrößert. Pfui, Schiebung!

Sliding Sweep

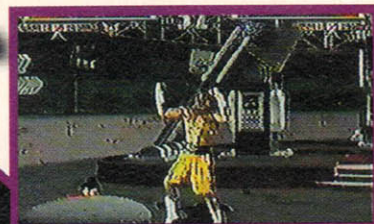
Ein fieser, kleiner Trick von Vega: Er gleitet mit ausgestrecktem Fuß über den Boden und holt Dich von den Beinen. Ein äußerst unangenehmer Move!



STREET FIGHTER



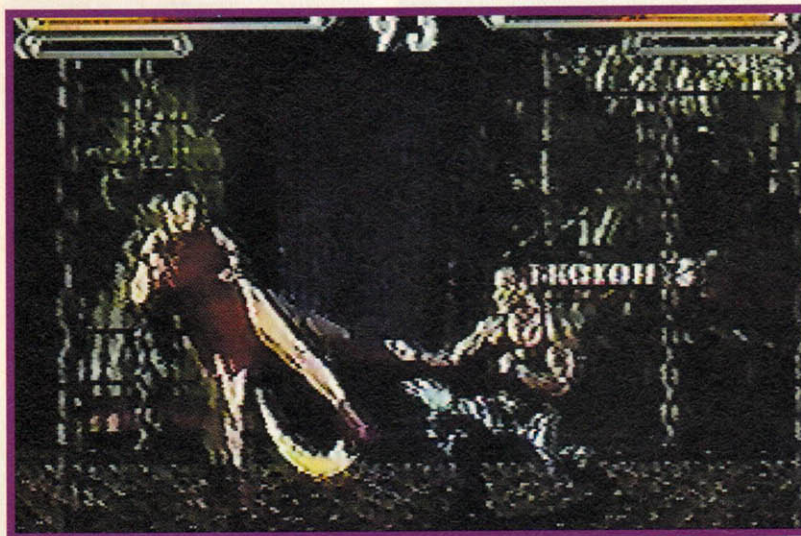
▲ Der furchtbare Sagat mit einem Flugkick! Würde Guile nicht blocken, bekäme er den Kick vor den Kopf und müsste womöglich genäht werden. Gewalt ist weder toll noch klug. Die Mitarbeiter von Games World übernehmen keinerlei Verantwortung.



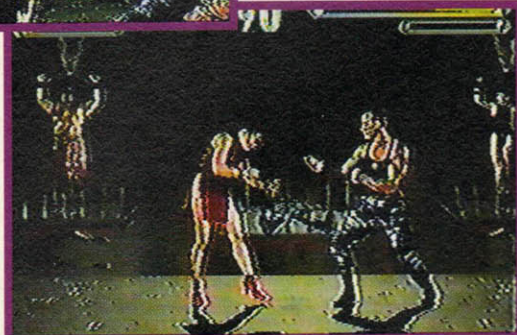
▲ Sagat hat Chun Li soeben den Kick ihres Lebens gegeben. Er steht nur da und lacht. Er ist halt ein übler Zeitgenosse und hat ein schwarzes Herz. Ganz oben kriegen sich Honda und Zangief in die Wolle.



▲ Ein Ausschnitt aus Chun Lis Videoclip. Kurz zuvor hatte sie noch herzlich gelacht, und jetzt zieht sie so ein grimmiges Gesicht. Na, Gott sei Dank ist sie nur eine Schauspielerin.



▲ Guile durchlebt ziemlich harte Zeiten und wird wohl `ne Menge Staub schlucken müssen. Aber das wird sich alles ändern, wenn er neue Kombinationen drauf hat und Du sie auch beherrschst.



Cammy

Die britische Top-Agentin hat erst ihren zweiten Auftritt in den Spielhallen. Mit straffem Bizeps und wallendem Blondhaar ist sie eine Frau, mit der nicht zu spaßen ist.

Low Spinning Kick

Sie dreht sich wie ein Blatt in der Morgenbrise. Cammy nimmt Dich ins Visier, fliegt über den Boden und holt Dich von den Beinen. Stöhn.



Akuma

Dieser merkwürdige und selten gesehene Kämpfer feiert seinen ersten richtigen Auftritt. Er hat einen entschlossenen Blick und ist extrem launisch. Zu viel Koffein, schätze ich mal.

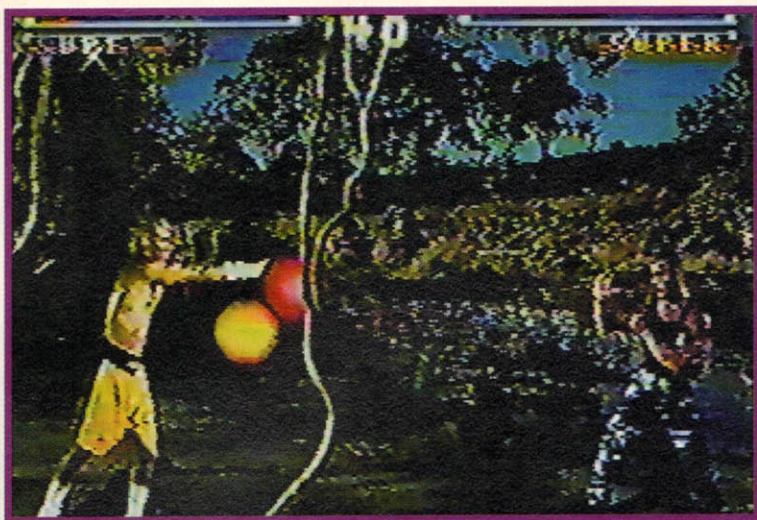
Burning Hurricane Kick

Ken und Ryu haben ihren eigenen kleinen Hurricane Kick, aber der ist nicht so schlimm wie dieser hier. Stelle Dir vor, Kens Füße würden in Paraffin getaucht und abgepackelt, dann hast Du eine Vorstellung davon, wie Akuma aussieht.

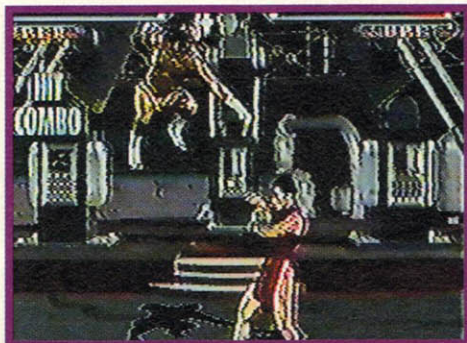
Dashing Punch

Mit irrem Tempo und ausgestreckter Faust läuft Akuma dem Gegner entgegen und haut ihm mächtig `was aufs Kinn. Nicht schlecht, Akki!





▲ Sagat und Guile schieben sich gegenseitig Feuerkugeln zu. Auf den Umweltaspekt solchen Verhaltens wollen wir hier nicht näher eingehen. Feuerkugeln sind nützlich, um die Gegner auf Distanz zu halten oder um sie in einer Ecke festzunageln. Sagat hat zwei Arten von Feuerkugeln: hohe und tiefe. Die Tiefflieger verbrauchen wahrscheinlich weniger Kalorien.

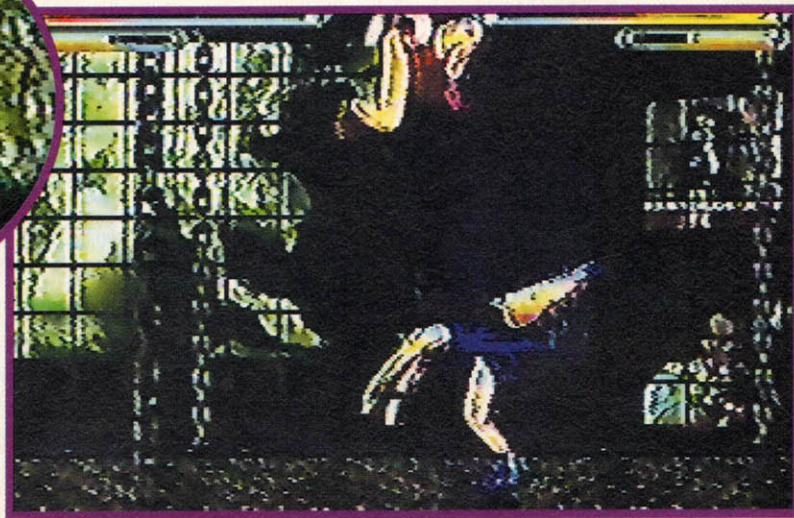
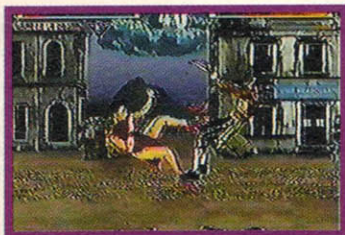


▲ Honda bearbeitet Zangief mit seinem Spezialschlag.



Zu zweit geht alles besser!

Eines der neuen Features der Maschine ist die Möglichkeit, mit zwei Kämpfern ein Team zu bilden. Sobald einer der Kämpfer ausgepowert ist, springt der zweite herbei und nimmt seinen Platz ein. Der Spieler, der zuerst beide Kämpfer verloren hat, verliert das Spiel. Unten sehen wir einige eindrucksvolle Paarungen...



Blade

Der geheimnisvolle Blade hat wohl zuviel Gage verlangt, daß er nicht in den Film gekommen ist. Im Spiel ist er aber dabei. Bist Du sicher, daß er nicht aus DEM Spiel herkommt? Dem, mit den vielen roten Pixeln drin?

Electricity

Nicht nur Bison hat's drauf - auch Blade kann mit seinen Fingern für Spannung sorgen. Dieser Move ist auf den Boden gerichtet und deckt das nähere Umfeld ab.



Zangief

Der gute, alte Zangief! Es hat ihm nicht gereicht, sich mit sibirischen Bären zu messen...jetzt ist er auch noch in Bisons Truppe eingetreten, und das ist eine schlechte Nachricht für die Kämpfer, die für das Gute eintreten. Hüte Dich vor seinem Schraubstockgriff!

Spinning Lariat

Zangief ist immer für einen häßlichen, kleinen Move zu haben. Hier sein Spinning Lariat. Er streckt seine Arme aus und rotiert mit enormem Tempo. Dieser Move ist zwar gefährlich, aber er sieht auch ziemlich dämlich aus.



Ken, Balrog und Neuling Captain Sawada werden zwar im Spiel vorkommen, aber leider gibt es noch keine Screenshots davon.

Filmstars und ihr Privatleben... Aber wir von Games World respektieren natürlich solche Sonderwünsche, und außerdem ist uns der Computer, mit dem wir die Screenshots machen wollten, im letzten Augenblick ganz sauber abgeschmiert.

PANZER DRAGON

Wir haben uns für Dich auf den

nächstbesten Drachen geschwungen und einen kleinen Ausritt in Segas Königreich der Fantasie gemacht...

Wie wir alle wissen verfügt Sega über ein beeindruckendes Arsenal von Spielhallentiteln, die nur darauf warten, für den Saturn konvertiert zu werden, wenn die Konsole im Laufe des Jahres offiziell auf den Markt kommt. Virtua Fighter ist bereits als Import erhältlich, ebenso Daytona Racing und bald auch Virtua Cop, möglicherweise sogar Virtua Fighter 2. Wir wissen allerdings nicht, wie viele Originalspiele speziell für die Superkonsole sich derzeit in der Entwicklung befinden. Wir kennen alle

das grafisch brillante - wenn auch etwas einfache - Clockwork Knight in der Importversion und müssen zugeben, daß es sich dabei unter qualitativen Gesichtspunkten um einen guten Anfang handelt. Aber seit vielen Monaten kreisen die Gerüchte und Spekulationen insbesondere um ein bestimmtes Spiel. Viele Magazine haben versucht, darüber zu berichten - mit fragwürdigen Bildern und Infos aus japanischen Werbeproschüren. Aber nur wer Panzer Dragoon auch wirklich gespielt hat, kann die enorme Qualität dieses tollen Sega-Titels entsprechend würdigen - Screenshots aus Importmagazinen werden dem wohl kaum gerecht. Meiner Meinung nach ist dies ein Spiel, für das allein sich schon die Anschaffung der Konsole lohnt. Und das Spielen habe ich eigentlich nur unterbrochen, um Dir diesen kleinen Bericht zu schreiben.

Viele Deiner Gegner in Panzer Dragoon sind so riesig, daß Dein mächtiges Reittier vergleichsweise bedeutungslos erscheint.



Das Spiel erinnert sehr an das schöne Magic Carpet von Bullfrog und versetzt Dich in eine fantastische Welt voller Monster und lauerner Gefahren. Aber anders als beim Bullfrog-Titel stammen die Wesen in Panzer Dragoon nicht aus der klassischen Mythologie, und auch das Gameplay ist viel actiongeladener und geradliniger als bei Magic Carpet.

Das wahnsinnige Intro führt Dich in diese neue Welt ein und bereitet Dich auf die bizarre Action vor, die Dich im weiteren Verlauf erwartet. Das Szenario und die Hintergründe könnten problemlos einem von JRR Tokiens schlimmsten Alpträumen entstammen. Auf dem Rücken eines Drachens reitest Du von Level zu Level durch wunderschön gerenderte Landschaften. Du rauschst durch unheilvolle Höhlen, umschwimmst Felsen, die aus stürmischer See emporragen, mußt Dich ständig gegen andere Drachen und enorme Bosse zur Wehr setzen, und siehst Dich einer Heerschar furchterregender, riesiger Sandwürmer und mechanischer Raumgleiter gegenüber. Dabei steht Dir

eine Schnellfeuerwaffe und ein äußerst nützlicher Raketenwerfer zur Verfügung, der natürlich ein wenig umständlicher zu handhaben ist, dafür aber eine erhöhte Treffsicherheit aufweist.

In Panzer Dragoon gibt es natürlich auch eine Auswahl verschiedener Perspektiven und die Möglichkeit, sich an die Action oder die Umgebung heranzuzoomen. Du kannst Deinen Widersachern auch im Fluge nachsetzen und so alle Angriffe von den Seiten, von vorne oder von hinten rechtzeitig parieren. Ach ja, es wird übrigens niemand versuchen, über Deinen Drachen zu Dir emporzuklettern. Schade nur, daß der gute Junge kein Feuer speien kann.

Optisch ist das Spiel eine wahre Augenweide, es ist hervorragend gut spielbar, und auch der Sound ist hörenswert. Panzer Dragoon dürfte ziemlich bald bei Deinem Importhändler eintreffen. Teste es einfach mal an! Aber auf eigene Gefahr - wenn Du dies Spiel gesehen hast, könntest Du höchst unzufrieden mit dem sein, was Du bislang gespielt hast.

Du und Dein Drachen

Wie man es in einem derartigen Spiel erwarten kann gibt es in Panzer Dragoon eine ausgedehnte Introsequenz, die sich wirklich anzuschauen lohnt. Die Animation in diesem Mini-Film ist erstklassig und hilft, Dich auf Deine bevorstehenden Aufgaben vorzubereiten. Zwischen Dir und Deinem Drachen gibt es ein gewisses persönliches Verhältnis... Du weißt schon. Allerdings tat mir Dein altes Reittier ein bißchen leid - das gute Stück hat's gleich zu Anfang böse erwischt, und die Hauptfigur hat sich noch nicht einmal umgeschaut. Herzlos!



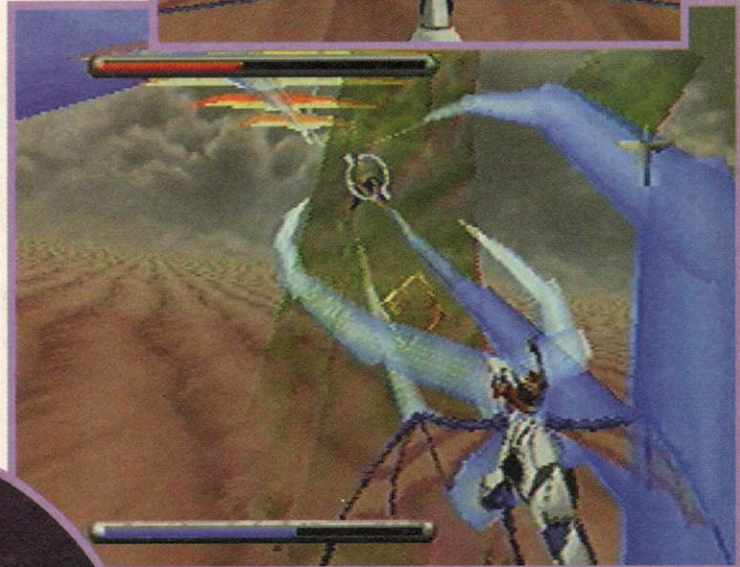
Screen SCENE



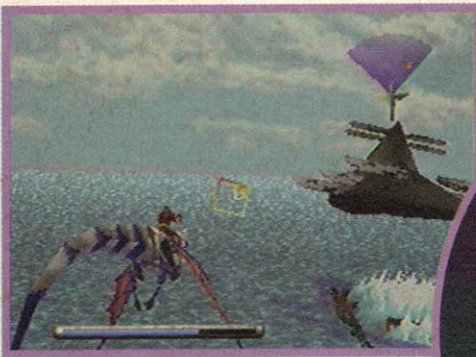
◀ Ein gefährlicher Sandwurm rauscht an Dir vorbei. Nimm ihn ins Visier und mach ihn fertig, bevor er zurückkommt.



▶ Aus dieser seitlichen Perspektive kannst Du die fantastische Szenerie in Panzer Dragoon bewundern, inklusive Meereswellen und realistischer Reflexionen.



▲ Hier geht's zur Sache! Die blauen Rauchspuren, die Deine Raketen hinterlassen, zeigen an, daß es gleich irgendeinen Unglücklichen böse erwischen wird.



▲ Mit Hilfe der großen Auswahl an Blickwinkeln kannst Du das Game aus nahezu jeder gewünschten Perspektive spielen. In diesem Screenshot nähern wir uns dem großen Rotorklingen-Boß am Ende des Seelevels. Wenn Du Zeit hast und gerade nicht angegriffen wirst, richte schnell so viele Raketen wie möglich auf das Ziel ein.

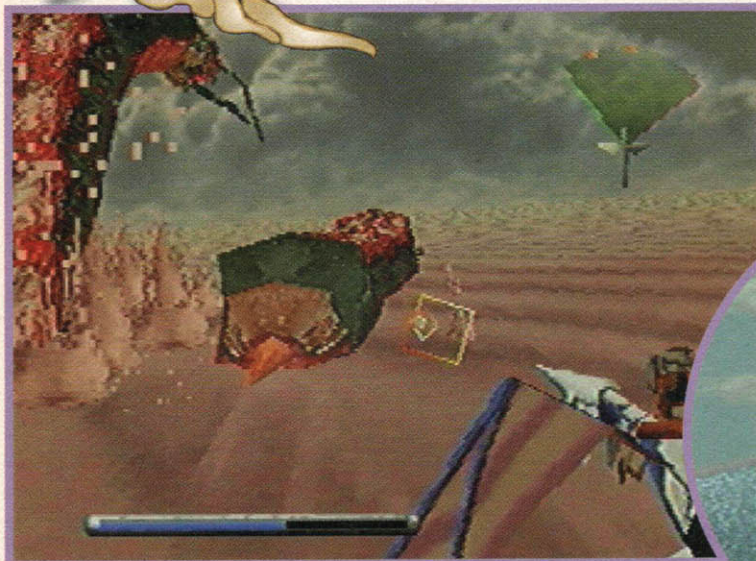


saturn PANZER DRAGOON

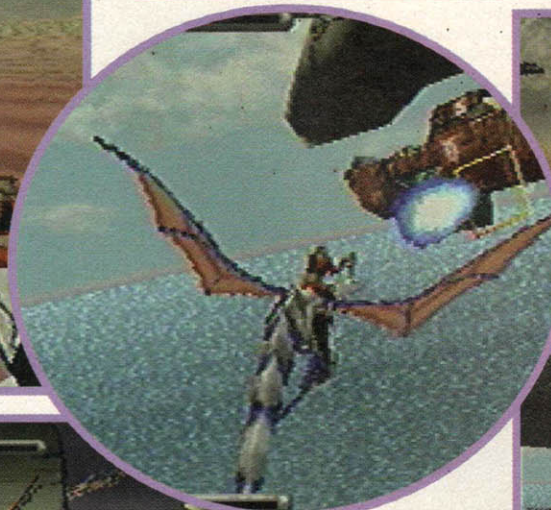


Drachige Perspektiven

Panzer Dagoon bietet dem Spieler eine große Auswahl an Blickwinkeln. Man fühlt sich so jederzeit als Herr der Lage und erhält eine solide aussehende Spielumgebung. Es gibt die üblichen "Virtua"-Perspektiven, die Du als Standardmodus wählen kannst, aber auch die Möglichkeit, nach vorn, nach hinten und zur Seite zu schauen und zu schießen.



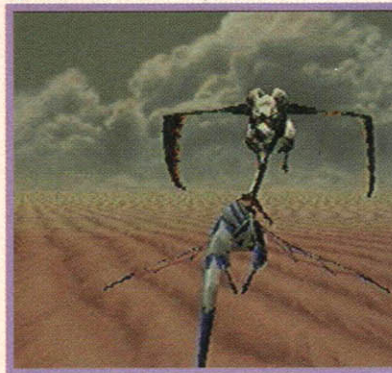
▲ Da bläst er! Zwei gigantische Sandwürmer steigen vor Deinen Augen aus dem Wüstensand in die Luft auf. Du solltest kurzen Prozeß machen, denn früher oder später werden sie Dich angreifen.



▲ Ein Blick zurück zeigt Dir, was hinter Dir vorgeht.



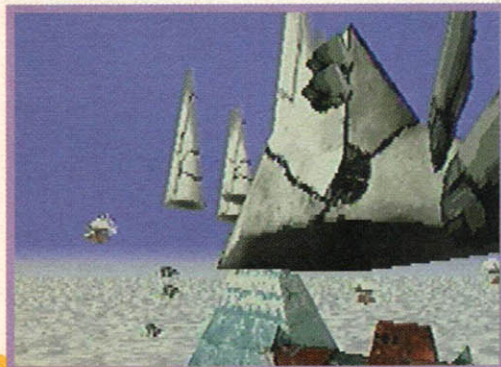
▲ Jetzt wird's ernst! Diese feindlichen Schiffe werden gleich ihr blaues Wunder erleben.



▼ Einige der Wesen und Maschinen in diesem Spiel sind wirklich unglaublich, und das schöne ist: Du kannst zu ihnen emporfliegen.



▲ In den Höhlenlevels kann's schon mal schaurig werden, aber zum Fürchten ist jetzt keine Zeit. Hier geht's für Dich nämlich ums nackte Überleben!



Und die Bosse?

Panzer Dagoon besticht nicht nur durch die Bosse und Hintergründe - die Gegner gehören mit zu den größten und detailliertesten, die wir je gesehen haben. Schau sie Dir an:



▼ Hoch oben am Himmel ist kein Platz für schwache Herzen. Besonders nicht, wenn Du einen angriffswütigen Drachen im Nacken hast. Schade nur, daß Du auf diesen schwebenden Festungen nicht mitfliegen kannst.



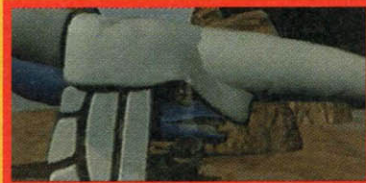
▲ Auf Dich und Deinen großen Freund lauern hinter jeder Ecke Gefahren. In diesem Level triffst Du viele der Wesen aus dem Intro.



► Nein, dies ist kein Stargate, ehrlich! Dieser düstere Gang führt Dich nur noch tiefer in feindliches Gebiet.



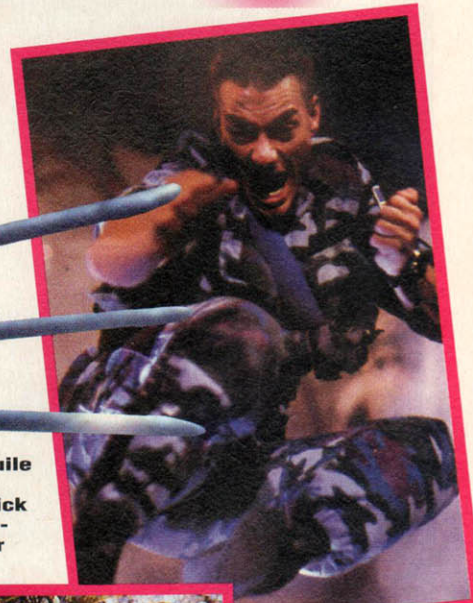
▲ Diese blumigen Gegner mögen ja ganz hübsch aussehen, aber sie brauchen - wie alles andere in diesem Spiel auch - schon eine ordentliche Dröhnung, wenn Du weiter vorankommen möchtest.





STREET FIGHTER

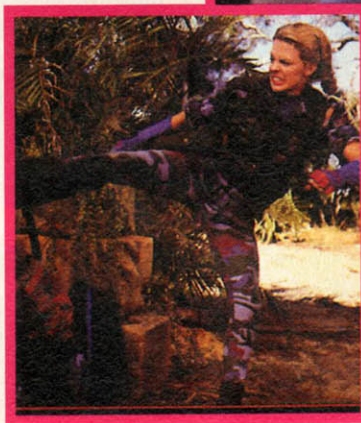
Vor dem Hintergrund eines blutigen Bürgerkrieges sind geheimnisvolle Mächte am Werke. Eine Gruppe von Leuten aus aller Herren Länder, die eine gemeinsame Vergangenheit verbindet, kommt in dem kleinen Ländchen Shadaloo zusammen. Sie alle tragen Rache im Herzen, aber keiner so sehr wie Colonel Guile.



▼ Rechts: Guile stürmt mit einem Flugkick in die Szene - ein absoluter Superheld.

Aber wer ahnt, welches Schicksal ihn erwartet... Und so fängt es an: Shadaloo City im Staate Shadaloo (natürlich). Nachdem sie im Schatten ihren Tee geschlabbert

haben, werden zwölf Soldaten der Vereinten Nationen auf brutale Weise ermordet - einige weitere Opfer im Bürgerkrieg, der das Land nun schon sieben Jahre lang heimsucht. In der anschließenden Verwirrung nimmt der böse Kriegsfürst General M. Bison 63 Rettungshelfer gefangen. Drei UN-Offiziere werden als vermißt gemeldet, vermutlich haben sie sich unerlaubt von der Truppe entfernt. Nachdem sich das Kampfgetümmel ein wenig gelegt hat, läßt Bison eine böse Botschaft verbreiten: Alle Rettungshelfer, die einstweilen in hübschen Kartons in einem Lagerhaus untergebracht sind, werden innerhalb von 72 Stunden getötet, wenn nicht ein Lösegeld von 20 Milliarden Dollar bereitgestellt wird. Colonel William F. Guile hat das Kommando über die Alliierten übernommen, und ist beauftragt, einen Rettungseinsatz vorzubereiten. Wen wird er aber zu diesem Einsatz mitnehmen, und was genau hat er zu erwarten? Wir haben uns in den Datenbanken der Alliierten bedient, und es für Dich herausgefunden...



◀ Cammy - gespielt von Kylie Minogue - beschäftigt sich mit einem von Bisons Wächtern. Es braucht schon einen harten Kerl, um das wilde Herz der Lady zu zähmen.

◀ Ganz links: Der fürchterliche Vega, komplett mit Maske und Klaue.

FIGHTER



COLONEL WILLIAM GUILLE

Darsteller: Jean Claude Van Damme

Moment mal, ist das nicht der Timecop?

Nicht ganz, Jean Claude spielt vielmehr den Guile, und er macht seine Sache verdammt gut.

Dann sind also die Geniekbrecher wieder los? Genau. Guile kämpft übrigens auch gegen Bison, und wie wir alle wissen, ist Guile der bessere Kämpfer.

Nein, Chun Li ist die beste

Zu der kommen wir später noch. Doch Guile scheint schon die passende Antwort zu sein, wenn es darum geht, Bison gegenüberzutreten.

Wie gut paßt Jean Claude zur Rolle des Guile?

Ideal, sogar noch besser als Val Kilmer oder ähnliche. 10+/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Guile:

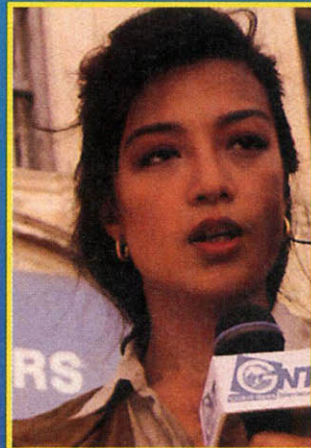
William Shatner - wenn ihn der Timecop nur aus dem Jahre 1966 zurückholen könnte.

Info: Gespielt von dem harten Mann aus Brüssel, Jean Claude Van Damme, wirkt der Amerikaner mit der Stachelfrisur und der Tätowierung auf dem Arm echt überzeugend. Guile muß die 63 Geiseln aus Bisons Gewalt befreien, bevor die Frist abläuft und sie alle umgebracht werden. Aber wir sind ziemlich sicher, daß er's packen wird. Das Gute siegt doch immer, oder?



▲ **Oben: Ryu und Ken beschleicht ein ungutes Gefühl, als sie auf Honda und Balrog treffen. Also, wenn's das Drehbuch nicht anders vorgesehen hätte, dann wären Honda und Balrog jetzt beide tot. Denn Ken ist der beste, und Ryu sowieso!**

◀ **Links: Guile steht in bedrohlicher Pose in der Gegend herum.**



CHUN LI ZANG

Darsteller: Ming-Na Wen

Was soll eigentlich dieses Zang im Namen?

Wir glauben, es heißt soviel wie Superfrau, und für Chun Li wäre das sicher mehr als zutreffend.

Aber ist sie wirklich so hart wie die anderen? Schließlich ist sie doch ein Mädchen...

Pssst, leise! Immerhin kann sie einen Mann allein mit ihren Beinen töten. Außerdem läuft da noch was zwischen ihr und Ryu.

Okay, das haben wir also notiert. Aber was ist mit ihren eigenen Wünschen?

Sie will nur das eine: Bison töten. Danach wird sie wohl ihren Schal vom letzten Winter weiterstricken.

Chun Li, was für eine Frau!

Ja, genau...

Wie gut paßt Ming-Na Wen zur Rolle der Chun Li?

Ming sieht natürlich ganz nett aus, und die Rolle erfordert schon eine Frau ihres Kalibers. Aber wo war Tia Carrere bei Drehbeginn? 8/10

Der Games World-Tip für die Rolle der Chun Li:

Tia Carrere (wer sonst?).

Info: Grrr. Der Liebling aller Schuljungen, Chun Li, handelt in tödlichem Auftrag. Als Fernsehreporterin hat sie die ganze Welt bereist und kennt inzwischen über 1000 Arten, einen Menschen zu töten. Einige davon sind nett anzusehen, andere weniger...



KEN MASTERS

Darsteller: Damian Chapa

Dieser Kerl hat doch einen leichten Dachschaden...

Ja, besonders wenn er wütend wird! Wußtest Du schon, daß er auch noch Karate beherrscht?

Er könnte also durchaus gefährlich werden?

Klar, besonders wenn man sich über seine Frisur lustigmacht.

Erzähle mir mehr von ihm!

Nachdem er unter der Ohhut von Sheng Long mit seinem Busenfreund Ryu trainiert hatte, entschied er sich für den American Way of Life und bevorzugte schnelle Autos und Girls, statt Liegestütze.

Himm, so benimmt sich doch kein echter Samurai, oder?

Nein, sicher nicht, aber da er gar keiner ist, spielt das auch weiter keine Rolle.

Wie gut paßt Damian Chapa zur Rolle des Ken Masters?

Gut und schön, aber wer ist denn dieser Damian Chapa schon? Man hätte vielleicht besser Dolph Lundgren genommen.

Der Games World-Tip für die Rolle des Ken: Martin Wilmer oder Ken (der von Barbie).

Info: Kenny sucht immer das Dolce Vita. Statt hart zu trainieren und Tofu zu kauen, hängt er herum, reißt blöde Witze und ist ein echter Tunichtgut. Damian Chapa, der den jungen Ken spielt, ist aus Filmen wie A Killing in Beverly Hills oder Under Siege bekannt.



STREET FIGHTER

▼ Chun Li, in ihrem roten Lieblingsdress, steht genau vor Cammy, während irgendein Typ sich damit brüstet, daß er nach seiner Einführung in die Yakuza noch immer alle Finger intakt hat. Die Mädels sind sichtlich beeindruckt von dem dollen Hecht.



GENERAL M BISON

Darsteller: Raul Julia

Ein absoluter Killertyp, oder?
Sicher, das "Verrückter Diktator" steht ihm ja schon auf der Stirn geschrieben. Diesem Kerl wirst Du bestimmt nicht auf die Nerven gehen wollen, geschweige denn, ihn auf seinen Vornamen ansprechen. Respekt.

Dann könnte man also sagen, er hat 'ne leichte Macke?
Ja, aber das könnte einem schlecht bekommen.

Seine Lieblingsbücher?
"So schaffe ich mir Feinde" und "Töten von A bis Z".
Wie gut paßt Raul Julia zur Rolle des M. Bison?
Er ist nicht ganz so furchterregend, wie er hätte sein können. Vielleicht sollte er sich mal mit einer Taschenlampe von unten anstrahlen, um gruselig auszusehen. 7/10

Der Games World-Tip für die Rolle des M. Bison:
Christopher Walken, denn er ist ein Fiesling.

Info: Der gute Raul Julia spielt den größtenwahnsinnigen General M. Bison. Der abtrünnige Heerführer hat 63 Rettungshelfer gekidnappt und will innerhalb von 72 Stunden 20 Milliarden Dollar Lösegeld haben, sonst bringt er die Geiseln alle um.



RYU HOSHI

Darsteller: Byron Mann

Ist dies nicht der Ryu, der immer so schnell eingeschnappt ist und dann so gnadenlos zuschlägt?

Genau. Ryu ist Kens alter Sparringspartner mit dem kühlen Kopf.

Aber warum sind die beiden so unterschiedlich?
Vielleicht sollten wir Ryu mal auf einen Ödipuskomplex hin untersuchen. Wahrscheinlicher ist, daß die japanische Tradition der Hingabe zur Arbeit was damit zu tun hat.

Ist er nicht einer der allerhärtesten aus der ganzen Mannschaft?

Im ersten Spiel bezwang er Sagat, daher auch die Narbe auf seiner Brust. Obwohl Guile meiner Meinung nach noch härter ist (aber das wollen wir lieber nicht erwähnen, sonst gibt's wieder 'ne Schlägerei).

Wie gut paßt Byron Mann zur höchst anspruchsvollen Rolle des Ryu?

Nicht sonderlich gut. Er sieht nicht im geringsten so aus, wie Ryu. Massaki Sakkai, der Typ der den Monkey gespielt hat, wäre da wesentlich besser gewesen. 4/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Ryu:
Jackie Chan (wenn er mal gerade keinen Blödsinn macht).

Info: Byron Mann übernimmt die Rolle des Ryu, und wirkt dabei, anders als sein hart trainierendes Ebenbild in den Videospiele, eher wie ein Weichei, dem es nur darauf ankommt, mit viel Kohle und mit heiler Haut die Stadt zu verlassen. Er ist eigentlich ein netter Kerl, aber sein bester Freund, Ken, bringt die beiden immer wieder in Schwierigkeiten. Ryu muß sich halt mehr um den Kleinen kümmern.



T HAWK

Darsteller: Gregg Rainwater

Erzähle mir mal was über den Kerl!

Er ist ein baumlang indianischer Krieger im Videospiel, aber es scheint, als gäbe es keine baumlangen indianischen Krieger in Hollywood.

Wen haben sie dann stattdessen genommen?

Einen kleinen Bengel, der zwar ein wenig indianisch aussieht, aber längst nicht die Präsenz des T. Hawk aus dem Game hat.

Merkt man das?

Natürlich, das fällt schon unangenehm auf - im Spiel war er riesig, jetzt ist er eben kleiner.

Sie haben ihn also geschrumpft?

Vielleicht hat er zu lange den Regentanz getanzt und ist dann eingelaufen. Traurige Sache.

Wie gut paßt Gregg Rainwater zur Rolle des T. Hawk?

Leider gar nicht. T. Hawk sollte mindestens so groß wie Zangief sein, viel herumstampfen und ständig "Howl" rufen. Dieser Part wurde verschwendet. 2/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Hüpflings:

Lou Diamond Phillips nach einer Steroidkur.

Info: Gregg Rainwater spielt den mächtigen T. Hawk, Guiles treuen Gefolgsmann und Chef des internationalen Sicherheitsdienstes. Ein ganz schöner Karrieresprung für einen Krieger, der so stark ist wie zehn Indianer, oder?



▲ Oben: Blanka an den Knöpfen eines VR-Simulators. Im Film wird der grüne Kollege durch die kriminellen biochemischen Experimente, die im Auftrag eines gewissen M. Bison an ihm durchgeführt werden, verwandelt.

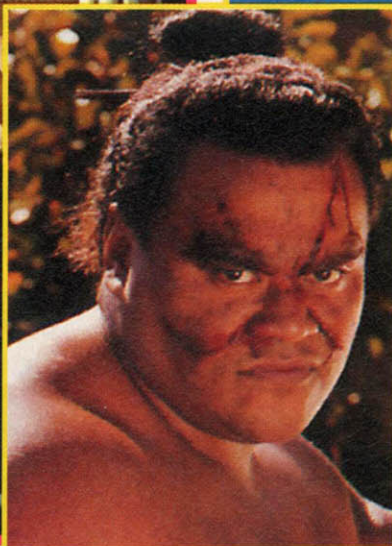


EDMOND HONDA

Darsteller: Peter Navy Tuiasosopo

Ob so ein fatter Mann wirklich den Hundert-Schläge-Move ausführen kann?

Nun, hängt davon ab, wie fett er wirklich ist.



Ich meine, so richtig fett, daß ihm das Fett aus den Gelenken tropft...

Offensichtlich ja, dieser Move klappt problemlos, weil der Kerl aus lauter Pixeln besteht. Im wahren Leben sieht's schon etwas anders aus.

Dann sollte man ihm lieber nicht sein Mittagessen klauen?! Traumtänzer, das läßt er bestimmt nicht durchgehen.

Aber, wo er doch so dick ist könnte man ihm vielleicht davonspurten?!

Tja, wenn da nicht sein Sumo Torpedo wäre...

Er könnte danebenzielen... Ich würd's nicht drauf ankommen lassen.

Ist Herr Tuiasosopo beweglich genug für die Rolle?

Darauf kommt's gar nicht so sehr an - er wartet lieber, bis seine Gegner zu ihm kommen -, aber sein Gesicht ist prima angemalt, und dafür gibt's 7/10.

Eine andere Alternative für die Rolle des Edmond Honda:

Helmut Kohl oder Phil Painsel (Gamesworld)

Info: Der gute Eddy hat eine Mordswut im Bauch. Als japanischer Sumoringer hätte er eine Traumkarriere machen und Yokozuna werden können, wenn nicht ein gewisser Bison ihn kaltgestellt hätte. Aber mit seinen Kollegen Chun Li und Balrog wird er das bestimmt noch richtigstellen können. Solange Du ihn ausreichend fütterst...

◀ Hier geht's nicht nur um Straßenkämpfe - für die eine oder andere flotte Party ist immer Zeit.

DEE JAY

Darsteller: Miguel A Nunez Jr.

Wer ist eigentlich dieser Dee Jay?

Dee Jay kommt aus Jamaika und hat einen tollen musikalischen Hintergrund...im Spiel.

Okay, und was haben die in Hollywood aus ihm gemacht?

In Hollywood wurde diese Figur ein wenig abgeändert. Er hat ein paar Pfunde abgenommen und ist jetzt ein abgedrehter Computerfreak.

Also alles Käse, oder wie?

Überhaupt nicht, er ist echt cool, denn er wird von Miguel Nunez gespielt, und der hat bereits in vielen coolen Filmen mitgespielt...schließlich gefriert er schon bei 4°C.

Das ist wirklich cool!

Ja, Mann, 9/10 für den Jungen.

Hat er's denn drauf, der Miguel?

Ja, und vom Diskjockey zum Computerfreak ist ja durchaus eine gewisse Karriere.

Kein schlechter Ersatz für die Rolle des Dee Jay wären:

Barry White oder MC Hammer.

Info: Supertyp Miguel A. Nunez Jr., der auch schon in Tour of Duty (Respekt!) und Fresh Prince of Bel Air (schon wieder Respekt!) dabei war, spielt den Dee Jay. Dee Jay geht im Film nicht unbedingt musikalisch zu Werke, sondern verkörpert ein Computer-Genie, das alles daransetzt, seinen Auftrag zu erfüllen. Er kämpft auf der Seite von Bison.



ZANGIEF

Darsteller: Andrew Bryniarski

Stammt er aus Rußland oder aus einer der abtrünnigen Republiken?

Laß uns jetzt nicht politisch werden. Nur soviel: Dieser Mann ist ein ungezähmter Bär, der nur darauf wartet, losgelassen zu werden.

Ist er wirklich so gefährlich?

Ja, zumindest im Spiel. Im Film ist er jedoch ein netter, knuddeliger Russki, den einfach jeder gernhaben muß. Wir sagen's besser nicht weiter.

Wieviel Rubel hat er denn als Überläufer bekommen?

Andrew ist nur ein Schauspieler und kein echter Russe, ehrlich.

Warum ist er ein Wrestler?

Sein Lieblingsheld ist ein weiterer fiktiver Charakter: Mike Haggar aus Final Fight. Aber ich frage mich, wie die beiden sich kennenlernen konnten, wo doch die beiden Games nichts miteinander zu tun haben.

Kann Andy Bryniarski als Zangief überzeugen?

Er ist ausreichend groß und hat einen ähnlich verrückten Haarschnitt. Das geht voll in Ordnung. 8/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Zangief:

Mr. T (A-Team) mit etwas Michael Jackson-Makeup.

Info: Zangief ist Bisons Leibwächter. Dieser russische Kleiderschrank ist gutmütig, aber ein bißchen verwirrt. Den armen Kerl mit dem Kurzhaarschnitt spielt Andrew Bryniarski.

CAMMY

Darsteller: Kylie Minogue

Ist das das Mädels, das Männerherzen höher schlagen läßt?

In einem engen Lycra-Dress bestimmt.

Aber ist sie nur wegen ihres Aussehens dabei, oder hat sie auch etwas Sinnvolles zu tun? Vorsichtig! Sie ist ein Top-Offizier des britischen Geheimdienstes.

Und das als Australierin!

Naja, woll'n uns mal nicht zu



sehr auf dieses Thema versteifen.

Es mag ja unwichtig erscheinen, aber...

Also, um es einmal klar zu sagen: Kylie sieht nett aus und gibt eine perfekte Cammy ab. Wir sollten froh sein, sie in hautengen Klamotten betrachten zu dürfen.

Wie gut paßt Kylie zur Rolle der Cammy?

Sehr gut, warum auch nicht? Gut, sie hat zwar schon so manchen Film verbockt, aber das können wir ihr verzeihen. 9/10

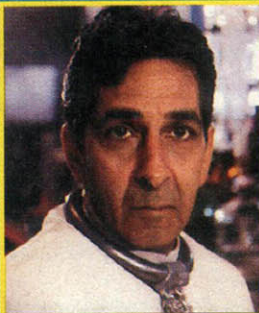
Der Games World-Tip für die Rolle der Cammy:

Sehr gut, warum auch nicht? Gut, sie hat zwar schon so manchen Film verbockt, aber das können wir ihr verzeihen. 9/10

Info: Cammy, gespielt von dem herzerfrischenden Fräulein Minogue, ist Guiles Nachrichtenoffizier. Sie ist zwar Australierin, aber sie spielt eine britische Agentin. Seltsam, aber wahr. Cammy ist eine Meisterin des Kampfsports. Außerdem sieht sie in ihrem hautengen Body extrem gut aus, aber das war nicht der Grund, weshalb Kylie diese Rolle



STREET FIGHTER



DHALSIM

Darsteller: Roshan Seth

Wer ist denn nun eigentlich dieser Dhalsim?

Nun, er ist ein Inder, und im Spiel galt er als Yoga-Experte. Im Film ist er allerdings Biophysiker von Beruf.

Ist doch merkwürdig, oder?

Ja. Aber was will man machen, das ist eben Hollywood.

Hat er im Spiel eine gute Figur gemacht?

Im Spiel war er nicht gerade einer der schlechtesten - er konnte Feuer speien, seine Gliedmaßen fürchterlich weit ausfahren, und er beherrschte sogar den Teleport. Darüberhinaus war er jedoch bloß ein Hänfling.

Gliedmaßen fürchterlich weit ausfahren, und er beherrschte sogar den Teleport. Darüberhinaus war er jedoch bloß ein Hänfling.

Damit willst Du aber nicht sagen, daß alle Wissenschaftler Hänflinge sind? Nein, das gilt nur für Dhalsim.

Hat Roshan die Rolle hingekriegt? Roshan Seth hat schon eine Menge Schauspielerefahrung sammeln können, aber als der gute Dhalsim wirkt er doch ein wenig zu plump (verglichen mit dem hageren Körperbau des Yogameisters). 6/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Dhalsim: Carlo Thranhardt.

Info: Der indische Schauspieler Roshan Seth hat die Herausforderung angenommen, den Dhalsim zu spielen. Der dürre Yoga-Meister ist eigentlich ein Biophysiker, der von Bison gefangen gehalten wird. Er soll genetische Experimente durchführen, um den ultimativen Kämpfer zu erschaffen. Schau Dir nur an, was aus Carlos Blanka geworden ist!



CARLOS BLANKA

Darsteller: Robert Mammone

Das ist doch der grüne Kerl, oder?

Im Spiel ist er grün, ja, aber im Film beginnt er aus

Gründen der Handlung und der Kontinuität zunächst als ganz gewöhnlicher Mensch.

Also, kein Knurren und Beißen?

Nein, darauf werden wir schon warten müssen, bis Dhalsim ihn in die Finger bekommt und seine Experimente startet.

Und dann kommt das Knurren und Beißen?

Ja, er wird schließlich zum allbekanntesten grünen Unhold und zu einer ultimativen Kampfmaschine.

Ob Robert Mammone für die Rolle geeignet ist?

Für ihn ist es die erste Filmrolle überhaupt, deshalb wollen wir mal gnädig sein. Unsere Wertung: 8/10.

Der Games World-Tip für die Rolle des Carlos Blanka:

Dr. David Banner alias The Hulk.

Info: Blanka, der Mann, der so tierisch gut bellen kann, ist alles andere als ein Waisenjunge, der von seiner minderjährigen Mutter im brasilianischen Urwald ausgesetzt wurde. Carlos ist vielmehr Guiles bester Freund. Nachdem ihn Bison gefangen genommen hatte, spielt jedoch der Biogenetiker Dhalsim an ihm herum und verwandelt ihn in einen tierähnlichen, ultimativen Krieger. Dargestellt wird dieses Kampfbiest von Neuling Robert Mammone.

VEGA

Darsteller: Jay Tavare

Der Kerl sieht aus, als wäre er der schnellste und härteste Kämpfer der ganzen Runde.

Stimmt, aber er bellt mehr, als daß er beißt. Im Spiel hat er eine blöde Lache, die seinen Gegnern ganz schön auf die Nerven geht.

Aber er kann doch auch austellen?!

Mehr als das - mit seinen Metallklauen an den Fäusten wird er zu einem hochgefährlichen Gegner.

Ist das nicht regelwidrig?

Ja und Nein. Das mit den Klauen ist zwar nicht die feine Art, aber im Straßenkampf ist eben alles erlaubt.

Wie macht sich Jay in der Rolle?

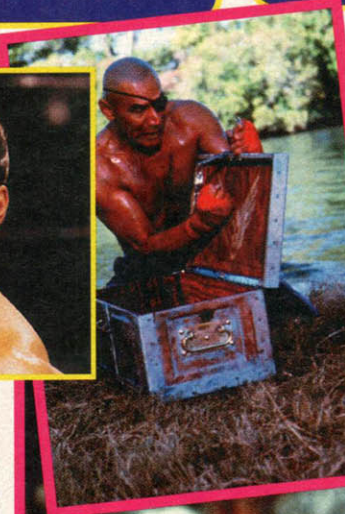
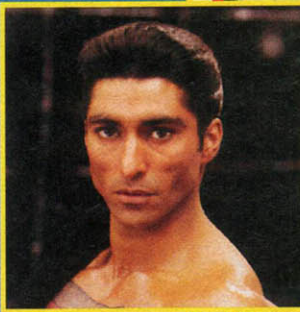
Werde jetzt mal nicht komisch.

Ist Jay Tavare tatsächlich genau der richtige Mann für diese Rolle?

Mit seinem Körperbau ist Jay Tavare sicher eine erstklassige Besetzung. Außerdem hat er diesen gewissen Latin-Look. Aber er trägt sowieso die meiste Zeit eine Maske. 9/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Vega: Prinz Nasim Hamid er hat nämlich keine blöde Lache.

Info: Vega, gespielt von Jay Tavare, ist der tätowierte Matador, der jederzeit kampfbereit für das Böse eintritt. Er ist sehr beweglich und temperamentvoll - ihm liegen die Massen stets zu Füßen. Bewaffnet ist Vega mit zwei Stahlkrallen und einer schicken Gesichtsmaske. Ein toller Hecht!



◀ Ganz links: Sagat schaut in seine Schatzkiste, um zu prüfen, ob jemand seine Weingummis geklaut hat.

▶ Links: Jean-Claude schaut sich den Neunmalklugen an, der ihm soeben vorgeschlagen hat, doch besser nach Hause zu gehen und eine Familie zu gründen.

▼ Unten: Bison schaut ziemlich sauer drein. Wahrscheinlich hat er gerade wieder fürchterliches Sodbrennen.



Um ehrlich zu sein, er kann einfach keine fiesen Typen darstellen. Hätten sich die Filmbose doch nur so lange geduldet, bis Tyson wieder aus dem Knast raus ist - das wäre eine brillante Besetzung. 6/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Balrog:
Mike Tyson oder Eddie Murphy?

Info: Balrog, der eigentlich zu den Bösen gehörte, reist jetzt mit Chun Li und Eddy Honda als Nachrichtenteam umher. Balrog ist ein schlimmer Gegner, und er benutzt seine Fäuste mehr als seine Füße. Aber Chun Li und ihre fantastischen Kicks machen das wieder wett. Für diese Rolle hat sich Grand L. Bush die Boxhandschuhe angezogen.



VIKTOR SAGAT

Darsteller: Wes Studi

Ist dieser Sagat nicht ein gemeiner Typ?

Er ist der gemeinste von allen und neben Bison auch einer der härtesten Kämpfer.

Ryu hat ihn doch einmal besiegt...

Schon, aber das war noch im ersten Spiel, zählt hier

also nicht mehr.

Und ob das zählt! Eins zu Null für Ryu...

Meinetwegen, aber Sagat ist wirklich ein knallharter Brocken, und so eine Sache wie die mit Ryu wird ihm so schnell nicht wieder passieren.

Okay, letzte Frage: Wie lautet sein zweiter Vorname?

Werde jetzt mal nicht komisch.

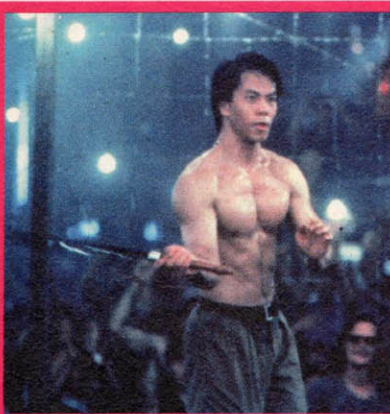
Ist Wes Studi tatsächlich genau der richtige Mann für diese Rolle?

Klar, besonders, wenn wir uns an die häßliche Szene in Der letzte Mohikaner erinnern, wo er einen Unglücklichen mit der Axt skalpiert hat. Volltreffer! 10/10

Der Games World-Tip für die Rolle des Sagat:

Patrick Stewart von Star Trek TNG

Info: Wes Studi, der böse Indianer aus Der letzte Mohikaner, spielt im SF-Film eine ähnlich fiese Rolle. Sagat ist Bisons wichtigster Waffenlieferant. Tagsüber ist er ein Gladiator und nachts der Anführer einer Gang. Ein wirklich rauher Bursche! Er ist der meistgefürchtete Verbrecherboß in ganz Südost-Asien und kann tun und lassen, was er will.



◀ Links: Ryu zieht sich sein Hemd aus und macht sich für eine kleine Nunchuck-Vorführung warm.

▶ Rechts: Cammy sieht aus, als wäre sie tödlich beeindruckt.



VERSTECKTE KÄMPFER



CAPTAIN SAWADA

Darsteller: Kenya Sawada

Wer ist das denn nun?

Keine Ahnung, aber er ist einer von Guiles Leuten.

Der richtige Mann für die richtige Rolle?

Kenya Sawada muß einfach der richtige

Mann für die Rolle sein, wenn er schon den gleichen Namen trägt.

Der Games World-Tip für die Rolle des Sawada:

Wesley Snipes.

Info: Hey, ein Neuer! Kenya Sawada spielt einen von Guiles Helfern und womöglich auch seinen neuen Freund - Captain Sawada. Wir haben ihn in keinem der Spiele entdeckt, auch nicht, wenn man hoch, runter, links, rechts, X, X, B drückt. Die Figur des Sawada wurde speziell für den Film von Autor und Produzent Steven De Souza entwickelt.



FEI LONG

Darsteller: Wes Studi

Fei Long? Fei Long?

Hmm, der ist leider nicht dabei.

Der Games World-Tip für die Rolle des Fei Long:

Salman Rushdie, aber wo der steckt, wissen wir auch nicht...

Info:Tja, lang nix werden sehen uns!



© Columbia-Tri Star © Capcom Inc.

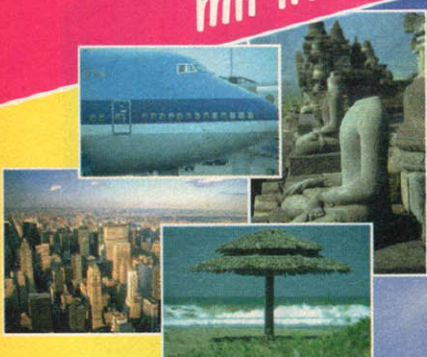
Street Fighter: Der Film wird voraussichtlich ab dem 27. April in die Kinos kommen.

LAGUNA
VIDEO GAMES®

präsentiert:

EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINNEN RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb
mit irren Preisen!!!



SPITZEN
TESTS:

PLAY TIME STAR
11/94

fun
VISION
12/94

„Street Racer ... hat sich einen
Ehrenplatz in der Spielesammlung
verdient.“

SUPER PRO
12/94 91%

CLASSIC

„Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres.
... die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart
auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen.“
VIDEO GAMES 12/94, 89%

VIDEO GAMES
GOLD GAME
11/94

WAHNSINNS PREISE:

Eine Weltreise für 2 Personen und
2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

Eine Australienreise
für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1
Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

3 x eine Woche Portugal
für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens
in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der
Computer und Videogames-Fernsehsendung Games
World in Köln incl. Bahnkarte.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und
Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

10 x zwei Karten für das Formel 1 Rennen im Juli '95
am Hockenheimring.

50 x ein Super Vierspieler-Adapter von LMP

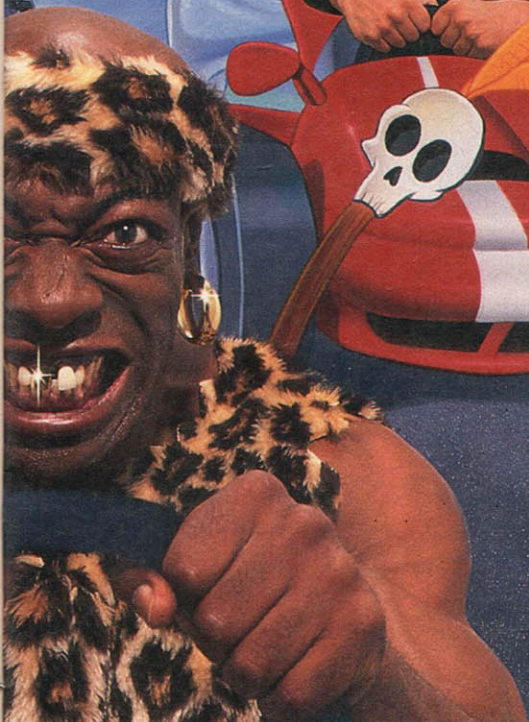
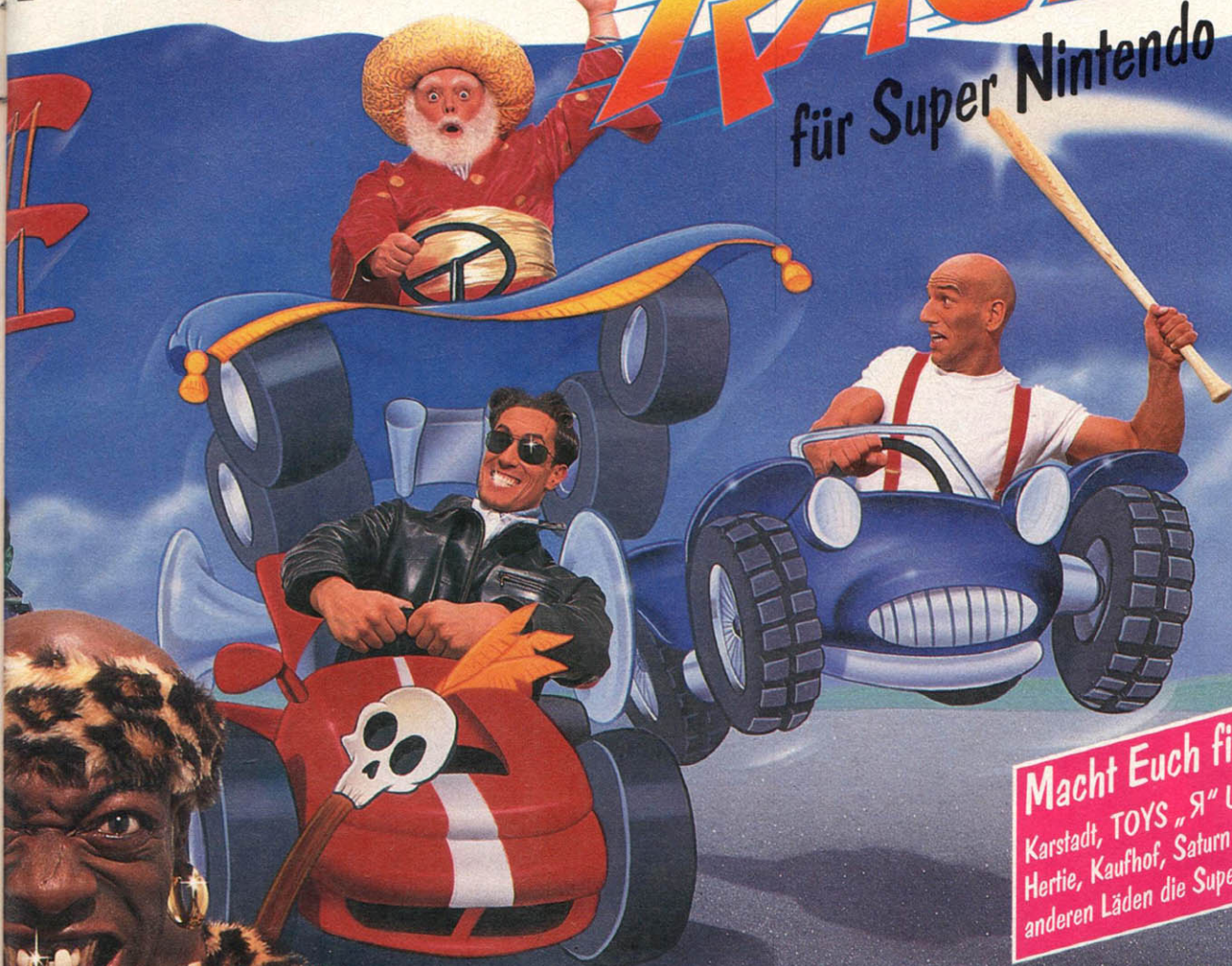
10 x ein Jahresabo der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.

NEN
WORLD!

MIT

STREET RACER

für Super Nintendo



Macht Euch fit und übt bei:
Karstadt, TOYS „Я“ US, Horten, Media Markt,
Hertie, Kaufhof, Saturn Hansa oder in allen
anderen Läden die Super Nintendo haben.

SUPER NINTENDO

Ubi Soft

Sponsored by

GAMES WORLD

Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links). Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an:
**LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer,
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.**
Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

Scissors icon

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

Mitarbeiter von Laguna Video Games und Ubi Soft dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Stellar Assault ist ein Spiel, das im Fahrwasser von Star Wars Arcade entstanden ist. Hier wimmelt's nur so von Lasern, feindlichen Raumschiffen und Polygonen.

Stellar Assault ist ein Spiel, das im Fahrwasser von Star Wars Arcade entstanden ist. Hier wimmelt's nur so von Lasern, feindlichen Raumschiffen und Polygonen.

Bei Titeln wie Starblade und Microcosm konntest Du Dich ja nur auf einem festen Kurs bewegen und alles über den Haufen schießen, was in Reichweite kam. In Stellar Assault kannst Du Dein Raumschiff fliegen, wohin Du willst. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt ein Spieler den Part des Piloten und steuert Richtung und Geschwindigkeit, während der zweite Spieler die Waffensysteme

bedient und tödliche Photonenstrahlen austeuert.

Was aber diesen Titel so einzigartig macht, ist die Wiederholungsfunktion. Wenn Du einen Einsatz erfolgreich abgeschlossen hast, kannst Du Dir die gesamte Action von Anfang bis Ende noch einmal in Ruhe betrachten. Du kannst Objekte heranzoomen und das Gemetzel aus jedem beliebigen Blickwinkel beobachten. Ob Du nun scharf darauf bist, zu sehen, wie der Gegner Dir in den Rücken fällt und genüßlich Deine Schrottkiste eindellt, steht auf einem anderen Blatt. Vielleicht steht uns mit Stellar Assault ein neues Star Wars Arcade ins Haus.

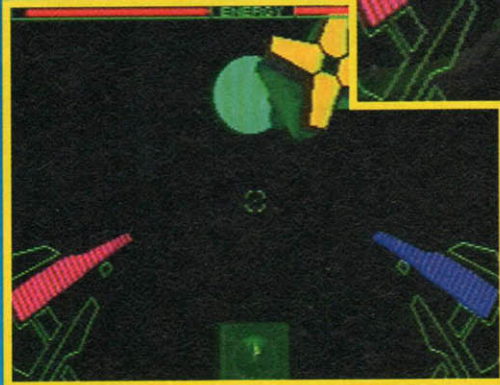
vielleicht haben wir hier ein fesselndes und ausgereiftes Polygon-Ballerspiel. Im Juni beginnt das Flugtraining...dann werden wir mehr wissen.



STELLAR ASSAULT



▲ Hier geht's nicht darum, nur oft genug irgendwohin zu ballern, und dann explodiert die Kiste schon - hier geht's um präzises Schießen. Die Schiffe sind aus kleineren Teilen zusammengesetzt, die abgeschossen werden müssen, bevor das Ganze in die Luft fliegt.



▲ Und wenn es dann in die Luft fliegt, kannst Du Dich auf `was gefaßt machen. Viel Zeit, um Dein Handwerk zu bewundern, hast Du allerdings nicht - das nächste Raumschiff erwartet Dich schon!



Schiff voraus!

Thomas war ein sehr ungezogenes Raumschiff, deshalb schickte ihn der dicke Controller in einen Selbstmordeinsatz.

▼ "Im Hyperraum ist's gar dunkel und kalt," stöhnte Thomas.



▼ Jetzt bemerkte Thomas, daß er sich völlig verirrt hatte.



▼ Plötzlich kam ein großes, blaues Schiff daher. "Kann ich dir helfen?" fragte es.



▼ "Bitte", flehte Thomas, "kannst Du mich zur Erde zurückbringen?"



▼ "Na klar", sagte das blaue Schiff. Und Thomas folgte ihm bis nach Hause.

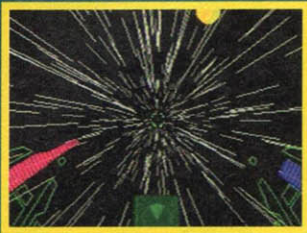


Das Ende?

▼ Feindberührung in einem der ersten Levels. Hier kannst Du Dich schon mal im Umgang mit den Lasern üben. Ein paar gute Treffer, und die Kiste dürfte irreparabel zerstört sein. Dann brauchst Du nur noch nahe heranzufiegen und ihm den Rest geben. Hier ist keine Zeit für Gefühlsduseleien, hier draußen zählt nur Härte und Entschlossenheit... (Oh, Gott!).



▲ Nimm Dich vor dem Weltraumschrott in acht. Diese Überbleibsel anderer Schiffe könnten Deinen Schutzschilden einige häßliche Macken zufügen. Aber die Explosion ist nett, oder?



▲ Ein Trip in den Hyperraum. Wissenschaftler glauben, daß es noch weiterer 3000 Jahre bedarf, bis wir die Energie aufbringen können, um künstliche Wurmlöcher für intergalaktische Reisen zu erschaffen.



▲ Zu Beginn des Spiels kannst Du auf diesem Bildschirm den Status aller Bordsysteme Deines Schiffes ablesen. Gegen Ende Deines Einsatzes kannst Du mit ein paar Löchern im Warp-Antrieb sowie gefährlichen Schäden an den Schiffswänden rechnen.

Im Visier

Dies ist eine der Video-Sequenzen, die Du siehst, wenn Du einen Level beendet hast. Du kannst die Action aus jedem beliebigen Winkel heraus betrachten und Dich auf Wunsch auch heranzoomen. Für Shoot-'em-Ups ist dies ein völlig neues Feature.

▼ Das Ding ist immer noch nicht erledigt. Dann fliegen wir eben noch 'ne Runde.

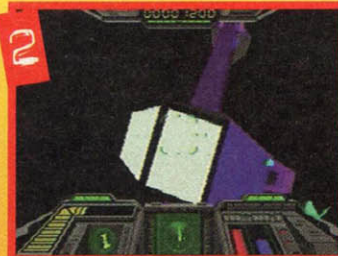
▼ Der Einsatz beginnt, und schon steckst Du bis zum Hals in Schwierigkeiten.



▼ Das Ziel ist genau im Visier. Jetzt gib ihm den Rest!



▼ Fliege dicht heran und gib's ihm von hinten!



▼ Der Einsatz war erfolgreich. Der nächste Auftrag wartet schon.



Mega Drive 32X

Core Design ■ Mega Drive 32X ■ ca. DM 149,- ■ 16 Mbit ■ Jetzt

Erfindungen können manchmal ganz gefährliche Auswirkungen haben. Gerade erst haben die Neandertaler aus Cores prähistorischem Rennspiel das Rad erfunden, schon brettern sie mit ihren Maschinen mit Seitenwagen über staubige Pisten um die Wette und prügeln sich dabei grün und blau!

Wähle Dir eines von acht wagemutigen Duos aus, die in diesem prähistorischen Rennspiel das Starterfeld bilden. Cliff Hanger heißt der coolste Höhlentyp - er fährt zusammen mit seiner Freundin Roxy. Axle Roads fährt mit Willy Mammoth, Chuck Rock und Chuck Jr. aus Cores früheren Steinzeit-Games bilden ein Team, und Stiggy Saurus fährt allein, weil er so dick ist.

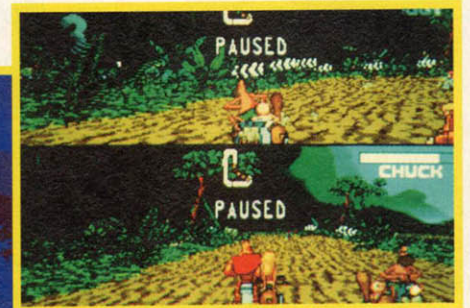
Die Rennstrecken sind alles andere als langweilig - sie sind abwechslungsreich und stecken voller Überraschungen. Es gibt Schmutzelstrecken durch Ödland, bei denen die Bikes durch die Kurven schlittern, es gibt knifflige Kurse, die durch grüne Landschaften mit Flüssen und Brücken führen, eine Eiszeitrunde mit schlüpfrigen Geraden und einen Nachtlevel, der mit Licht gefahren wird.

Ein tolles Feature der Version für den Mega Drive 32X ist der 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm. Auf dem Mega CD konnten nur dann zwei Spieler agieren, wenn der eine die Maschine lenkte und der andere im Seitenwagen auf die Gegner losprügelte. Jetzt kann man endlich gegeneinander antreten und sowohl das Bike steuern, als auch die Konkurrenz attackieren.

Zu den weiteren Features gehören das Zoomen, die schwenkbaren Perspektiven und enorm flüssige Grafiken. Dies ist eines der saubersten Games, die man bislang auf dem 32X zu sehen bekam. Ein Spiel nach dem Stand der Technik.



▼ Das Rennen findet auch nachts kein Ende. So langsam wird's Zeit, die Fahrscheinwerfer einzuschalten.

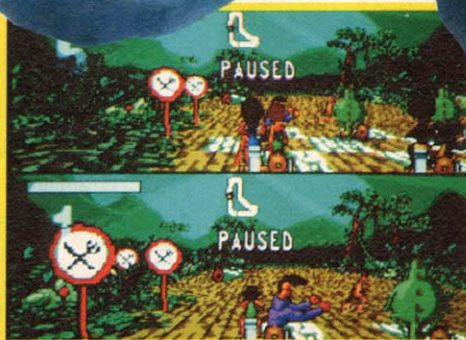


WATCH

Wenn es eben geht, sollte man tunlichst vermeiden, beim Motorradrennen gegen einen Dinosaurier an den Start zu gehen. Wer's trotzdem tut, braucht schon verdammt gute Nerven!



◀ Selbst der Bildschirm zur Motorradauswahl steckt voller Steinzeithumor. Der starke Mann wuchtet die felsigen Optionen in die Höhe.



◀ Wenn Dir mal die Energie knapp wird, sehen selbst die vergammelten Fleischstücke vor Dir irgendwie lecker aus.



Was ist blau, sieht aus wie eine Kartoffel und kommt viel in der Welt herum? Wir haben's nicht gewußt, bis wir auf Izzy trafen...

Es mag ja noch eine Weile hin sein, aber US Gold bereitet jetzt schon ein Computer-Spiel zur Olympiade 1996 in Atlanta vor. Izzy wird als ein hyperaktiver Teenager beschrieben ...wie?! Mit einem fleckigen, blauen Körper und Glubschaugen...wenn das ein Teenager sein soll, heiße ich Kinkel!

Er ist ein vielseitiger Plattformheld, denn er besitzt die Fähigkeit, sich in alle möglichen Formen zu morphen, um große Venus-Fliegenfallen, feurige Wasweißbichs und knurrende Ballons zu bekämpfen. Diese Morph-Phasen dauern so lange, bis ein Checkpoint erreicht ist. Danach nimmt Izzy wieder seine normale, kartoffelähnliche Gestalt an.

All der übliche Plattformklamauk ist vorhanden. Restart-Punkte, Icons zum Einsammeln, weite Sprünge und Herden von Gegnern, die Du zu bekämpfen hast. Doch Dein Hauptziel ist es, die fünf Olympischen Ringe aufzutreiben, damit Izzy an den Spielen teilnehmen kann.

Von diesem kartoffelköpfigen Teenager werden wir in Zukunft wohl noch einiges hören, denn neben einem geplanten, von US Gold gesponsorten Cartoon befinden sich auch noch andere Games in der Pipeline.



▲ Izzy ist ein kluger, kleiner Bursche. Er kann die verschiedensten Körperformen annehmen, um unbeschadet durch die Levels zu kommen. Hier sehen wir ihn als Drachenflieger, und der ist gar nicht so leicht zu steuern.

Izzy's

QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS



▼ Die Entwickler dieses Spiels wissen gar nicht, wer Izzy eigentlich ist. Nach allem was wir wissen, ist er das offizielle Maskottchen der Olympischen Spiele 1996 in Atlanta. Kaum zu glauben, daß eine blaue Kartoffel als Maskottchen für einen so energiegeladenen Anlaß fungiert.



Laß uns morphen!

In jedem Level sind sogenannte Morphs versteckt, mit denen sich Izzy in alle möglichen Formen verwandeln kann. Einige Abschnitte können nur bewältigt werden, wenn er sich in einer bestimmten Morph-Phase befindet.

1. Pfeil und Bogen
2. Drachenflieger
3. Skateboard
4. Schwertkampf

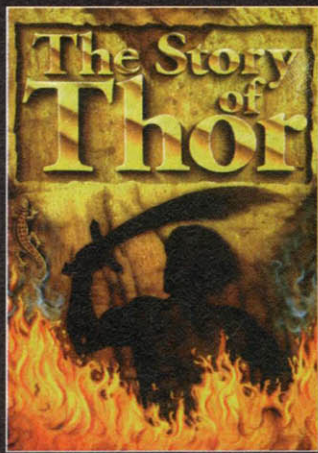


BEACH GAMES



Mega Drive Spiele

Manacer Lichtkanone mit 7 Spielen	169 DM
Mega CD mit Road Avengar	289 DM
NBA Jam Tournament	119 DM
Kick off 3	69 DM
Toe Jam & Earl 2	69 DM
Pitfall	69 DM
Mega Turrican	69 DM
Pga Golf 3	79 DM
Rebel Aussalt CD	69 DM
Fifa Soccer 95	109 DM
Urban Strike	99 DM
Fifa Soccer CD	59 DM
Story of Thor (Dt. Texte)	139 DM



Bubsy 2	59 DM
NHL Hockey 95	109 DM
NBA Live 95	99 DM
Dragon (Bruce Lee)	89 DM
MR Nutz	79 DM
Metal Head 32X	139 DM
Star Wars 32X	129 DM
Virtua Racing 32X	129 DM
WWF Rage CD	59 DM
Jimmy White Snooker	89 DM
Zero Tolerance	69 DM
Cannon Fodder	99 DM
Mega Man Willy	119 DM

SEGA SATURN

Sega Saturn mit Spiel Virtua Fighter	1299 DM
Daytona USA	149 DM
Panzer Dragon	149 DM
Memory Card	119 DM
Joypad	99 DM

SUPER NINTENDO

F1 Pole Position 2	99 DM
Turn & Burn	69 DM
John Madden 95	119 DM
Parodius	59 DM
Cybernator	59 DM
Cannon Fodder	119 DM

Jurassic Park 2	79 DM
Equinox	79 DM
Flashback	69 DM
True Lies	129 DM
Soulblazer	109 DM
Micro Machine	79 DM
NBA Jam Tournament	139 DM
Warlock	139 DM
Dr agon	99 DM
Intern. Super Star Soccer	129 DM
NFL Quarterback	139 DM
Tetris & Dr. Mario	89 DM
Super Punch out	119 DM
Mario Kart	79 DM
Star Trek	119 DM
Super Morph	69 DM
Lord of teh Ring	99 DM
Mickey Mania	79 DM
Super Battletank 2	69 DM
Carrier Aces	129 DM
Pitfall	69 DM
Clayfighter 2	129 DM
Secret of Mana	119 DM



EXTREM Twill Cap

Art.-Nr.: 533549,50 DM
lieferbar von folgenden Teams:
Buls/Hornets/Suns/Magic



Body Count - Badge

Art.-Nr.: 615139,90 DM
T-Shirt



Metallica - Pocketprint

(Druck leuchtet im Dunkeln)
Art.-Nr.: 10603429,90 DM
T-Shirt



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

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

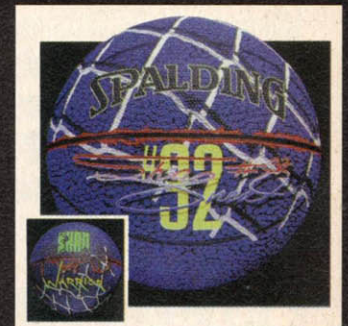
Lebensgroße Papp Aufsteller von Star Wars

(Luke/Hun Solo/Darth Vadder/
Stormtropper)
Stück99,50 DM

Michael Shumacher - Benetton Ford B 194

World Champion 1994 Maßstab 1:18

Art.-Nr.: F009
Preis 99,50 DM



SHAQ Road Warrior Basketball

(Neuer Shaq Ball mit hoher Lebensdauer).
Art.-Nr.: 6220949,50 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



MEGA-CD

Interplay ■ Mega-CD ■ ca. DM 139,- ■ 1CD

Wir sind 'ne Runde Angeln gegangen, um festzustellen, was dieser Regenwurm so alles auf der Pfanne hat und wie große Vögel (?!) man damit angeln kann...

EARTHWORM JIM

Auf den Konsolen war Jim ja schon ein Riesenerfolg, und jetzt krabbelt er mit einem Special Edition-Spiel auch auf den Mega-CD. Earthworm Jim hat schon so manchen Vogel zur Strecke gebracht, aber jetzt hat er's auf einen ganz bestimmten abgesehen: Psy-Crow, die Krähe. Und solange ihn das Glück nicht verläßt, ist Jim festentschlossen, sich von niemandem eine Scheibe abbeißen zu lassen, schon gar nicht von irgendetwelchen Köttern.

Aber erstmal will ich diejenigen, die dieses Earthworm Jim-Abenteuer noch nicht kennen, einweihen. EJ findet den gestohlenen Anzug (besser gesagt: er fällt ihm auf den Kopf), aber Psy-Crow will ihn zurück...und zwar dringend. Schließlich finden sich viele kleinere Tiere zu einer einzigen, großen Klopperei zusammen. Ganz simpel! Deine Aufgabe ist es, Jim durch 15 verrückte Levels zu geleiten und den verrufenen 'Captain Beaky' zu besiegen. Wenn Du das geschafft hast, darfst Du Dich bei einer neuen Endsequenz entspannen, die speziell für den Mega-CD entwickelt worden ist. Zu den weiteren neuen Features gehört ein Paßwort-System und eine verbesserte Game Engine, damit das Spiel insgesamt schneller läuft. Mit dieser tollen, neuen Game-Version dürfte Earthworm Jim ein recht angenehmes Leben auf dem Spielemarkt beschert sein. Aber bei all den Bösartigkeiten und Gefahren, die ihn in seinem Abenteuer erwarten, wird er auch hart dafür zu kämpfen haben.

Wurm-futter!

An diesem ohnehin schon hervorragenden Titel wurden noch einige Verbesserungen vorgenommen, an denen Du nach Herzenslust herumknabbern kannst.

Wo geht's lang? Dieses neue Feature soll Dich dazu verleiten, den harten Weg einzuschlagen. Wenn Du's nicht tust, wirst Du auf immer und ewig als Schwächling gebrandmarkt sein.

Ladebildschirme Hey, Spaßig! Dies ist ein Ladebildschirm, und was macht Jim? Er belädt einen LKW, hahaha. Der andere Bildschirm ist genau so lustig, deshalb haben wir ihn abgedruckt, damit Du Dich auf alle Zeiten daran erinnerst.



▲ Dies ist der zweite Level, und langsam wird die Sache brenzlig - nicht nur wegen der brodelnden Lava! Behalte einfach einen kühlen Kopf, dann wirst Du schon unbehelligt durchkommen. Hoffentlich...



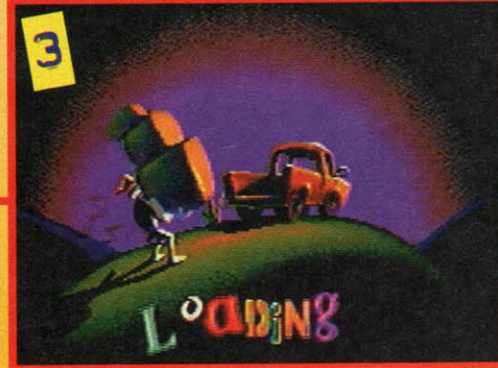
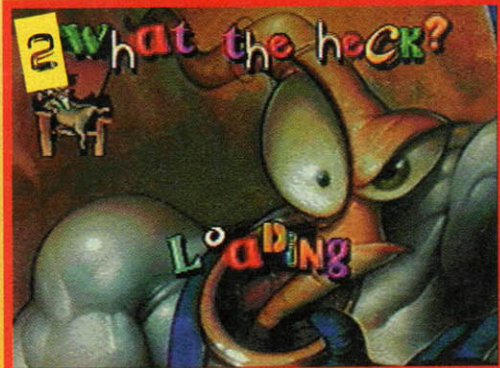
▲ Dies ist der Schlupfwinkel des Professors Monkey, sei also besonders vorsichtig.



▲ Diese Fischwesen sehen nicht gerade vertrauenserweckend aus. Mit seiner Knarre wird Jim hier gleich für ein bißchen Action sorgen.



▲ Zwischen den Levels erscheinen solche Rennspielchen.



▲ Du willst wissen, was Jimmy gerade macht? Wenn Du ihn lange genug in Ruhe läßt, fängt er an, sein Kopfende als Springseil zu benutzen. Damit tritt er übrigens auch auf Kindergeburtstagen auf!

ETERNAL CHAMPIONS

Ein großes, traditionelles Kampfturnier wurde uns angekündigt. Wir haben uns natürlich sofort alle auf der Teilnehmerliste eingetragen...

Die Metzelorgie Eternal Champions von Sega gibt es jetzt auch für den Mega-CD. Gleichzeitig ist dies das erste Spiel, das Sega America über ihr Deep Water-Label veröffentlicht. Und das heißt: nur für Erwachsene! Wenn Du also noch keine 18 bist, dann solltest Du jetzt schnell weiterblättern.

Der Eternal Champion ist ein großer und kräftiger Kerl, der sich die besten Kämpfer der gesamten Menschheitsgeschichte zusammengesucht hat - kurz bevor

sie gestorben wären. Jetzt müssen sie beweisen, daß sie es wert sind, weiterzuleben, oder sie sterben einen grausamen Tod. Wenn Dir Jetta, Blade, Midnight oder Larcen auf dem Mega Drive gefallen haben, dann wirst Du Deine Lieblingskämpfer auch auf der CD wiederfinden, dazu noch einige Neulinge wie den knallharten Cowboy Dawson oder Ramses, den ägyptischen Prinzen.

Aber auch einige höchst seltsame versteckte Kämpfer gilt es zu entdecken. Wie wär's zum Beispiel mit einem verrückten Hund, einer

Schlange oder einem Ninja-Huhn, das mit Eiern wirft?! Nicht schlecht, wenn man Rührei mag, aber wenig sinnvoll, wenn man einen Kampf gewinnen will.

Special Moves gibt es auf dieser CD im Überfluß. Wenn Du die richtige Kombination raus hast, wird Dein Kämpfer eine besonders brutale Technik anwenden und für einige beeindruckende Szenen sorgen. Dies könnte das ultimative Eternal Champions-Spiel werden...jedenfalls bis die Saturn-Version auf dem Markt ist!

Mit dem Ketchup!

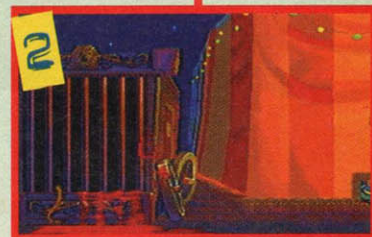
Mit der richtigen Kombination von Moves kannst Du eine furchtbare Angriffswelle auslösen. Außerdem sind sie unglaublich brutal. In dieser Sequenz siehst Du einen Mega-Schlag von Blade, durch den Jetta in einen Löwenkäfig stürzt. Ist doch viel besser als immer nur Schnitzel zum Mittagessen!

▼ Da das Spiel erst ab 18 freigegeben ist, kannst Du mit einigen knallharten Moves rechnen - geil!



▲ Los, Jungs, zeigt mir eure Feuerkugeln!

► Jeder Kämpfer hat sein eigenes Heimatterritorium, in das er sein Opfer locken kann. Midnight liebt's gruselig.



CD-ROM KINO!!!

▼ Das ist es, was wir von CD-ROMs erwarten - tolle gerenderte Introsequenzen, um die Dich Deine Kollegen beneiden werden.



Vorsicht, das Polygon da drüben! Wir haben uns mit Polygonkämpfern geprügelt, wir haben Polygonraumschiffe zerlegt, jetzt fahren wir eben Polygonautos zu Schrott...

In Sachen Renn-Games für das SNES haben wir ja eine ganz schöne Flaute durchgestanden. Nintendos Stunt Race FX war eine herbe Enttäuschung, denn man konnte es in einer Stunde durchspielen, und den Spielen ohne FX Chip fehlte einfach die nötige Brillanz. Wir waren also gespannt, was uns Dirt Racer FX zu bieten hat.

Elites Gelände-Rennspiel hat uns sofort elektrisiert. Links und rechts fliegen schattierte Polygone vorbei, während Dir die Landschaft entgegenschrollt. Auch die Fahrzeuge setzen sich aus Polygonen zusammen, lediglich die Szenerie besteht aus Sprites. Als Geschwindigkeitsfanatiker habe ich mich natürlich sofort für den Rallye-Wagen entschieden - er ist enorm schnell, läßt sich aber nicht sonderlich gut steuern. Der Monster Truck ist zwar langsamer, hat aber am Berg keine Probleme, während der Buggy wohl eher was für Verrückte ist, die keine Angst haben, ihren Bonus zu verlieren. Zur Steuerung gehört das Beschleunigen, das Bremsen und natürlich die Lenkung. Zusätzlich lassen sich mit den L- und R-Knöpfen auch gefährlich scharfe Kurven durchfahren. Die Wagen schleudern und wirbeln derart herum, daß Du sie aus jedem beliebigen Winkel betrachten kannst.

Am interessantesten waren für mich die englischen Rennstrecken mit ihrem grasbedeckten Hügelland, den Farmen und den Hoftoren, wo man so prima gegendonnern kann. Die australischen Pisten sind sandig, so daß die Fahrzeuge schnell ins Schwimmen kommen. Und wer überhaupt keinen Wert darauf legt seinen Wagen unter Kontrolle zu haben, für den gibt's auch noch eine Strecke in Alaska.

Interessant wäre noch, daß auch ein 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm in der Cart steckt. Mit den drei Schwierigkeitsgraden und dem Paßwortsystem dürfte der Spielspaß nicht so bald versiegen. Und überhaupt, sind sie nicht einfach schön, diese Polygone?

Greif zu!

Strand-Buggy

Der Buggy ist schnell und leicht und eignet sich perfekt für die sandigen Pisten Australiens. Sein Kurvenverhalten ist nicht optimal, aber er ist robust genug, um ein paar Stöße wegzustecken.



Rallye-Wagen

Dieser Escort-mäßige Sportwagen ist auf den nassen und windigen Rennstrecken Englands genau in seinem Element. Beim Beschleunigen ist er nicht ganz so heiß wie der Buggy, aber die Endgeschwindigkeit ist gnadenlos.



Monster Truck

Seine Beschleunigung entspricht etwa der einer Puddingschnecke, doch mit dem Vierradantrieb sind rutschige Hänge, wo andere Autos passen müßten, kein Problem. Wegen der großen Reifen hampelt er jedoch ein bißchen viel herum.



Gerade dachtest Du noch, Du seist auf dem rechten Wege, da taucht aus dem Nichts ein riesenhafter Monster Truck auf.



Ein paar falsche Bewegungen, und schon hüpf Dein Wagen wie ein Gummiball die Straße hinunter. Nach drei Hüpfen läßt Du den Schrott liegen und versuchst es noch einmal von vorn.



DIE WAGEN SCHLEUDERN UND WIRBELN DERART HERUM, DASS DU SIE AUS JEDEM BELIEBIGEN WINKEL BETRACHTEN KANNST

RACER



Hier geht's lang!

England

▼ Die schnellen Strecken in England führen Dich durch grüne Wiesen und Felder. Bei einigen der Sprüngen wirst Du vor Schreck am Stuhl kleben bleiben!

Australien

▼ Auf dem südlichen Kontinent herrschen deutlich heißere Verhältnisse, die Strecken sind sandig, und die Fahrzeuge wirbeln eine Menge Staub auf. Du kannst schnell ins Schleudern kommen. Auf den Geraden kannst Du diese Patzer aber wieder ausgleichen.

Alaska

▼ Diese Rennstrecke ist mit Schnee und Eis bedeckt und dadurch enorm gefährlich. Aber auch hier kann man Riesenspaß bekommen, besonders, weil hier die spektakulärsten Unfälle möglich sind.

▼ Die Kontrollpunkte entlang der Strecke sind leicht auszumachen: Auf dem Boden siehst Du extragroße Nummern.



▲ Die faireste Art, den besten Fahrer zu ermitteln, ist es, zwei gleiche Fahrzeuge ins Rennen zu schicken. Dann zählt nämlich nur noch das Können der Fahrer und nicht die Eigenart der Fahrzeuge.



▲ Am Start ist die Welt noch in Ordnung. Erst wenn der Strand-Buggy sich auf und davon macht, erkennst Du, daß es ab hier nur noch bergab geht...hähä.



ENGLAND



AUSTRALIEN



ALASKA



snes

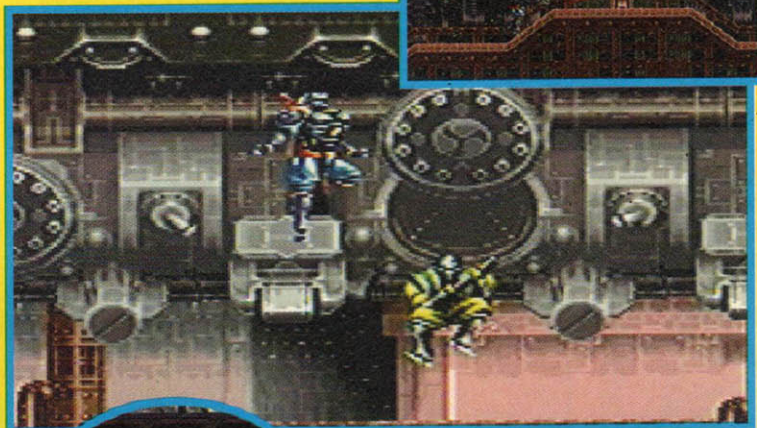
Virgin/Hudsonsoft ■ SNES ■ ca. DM 139,- ■ 16 Mbit

HAGANE

Ninjas. Sie bewegen sich lautlos. Sie töten ohne Gewissen, und, wie wir herausfinden mußten, sie haben unaussprechliche Namen...

Hagane hört sich nach einem alten Brettspiel an, mit kleinen Holzfiguren, auf die blöde Gesichter gemalt sind. Tatsächlich ist Hagane ein gnadenloser Ninja, der die unkluge Angewohnheit hat, sich ständig mit enorm großen Bossen herumzuschlagen.

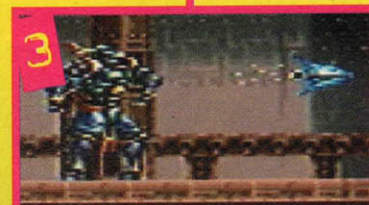
Die meisten Plattformer sind nette, fröhliche Dinge mit niedlichen Hauptfiguren. Hagane jedoch verbreitet eine düstere und unheimliche Stimmung - kein Spiel für schwache Nerven. Mit Anleihen bei Shinobi und Strider ist Hagane zwar nach altbewährtem Muster gestrickt, enthält aber doch eine ganze Reihe neuer Features. Du hast nicht nur ein rasiermesserscharfes Schwert, mit dem Du schnippeln und schlitzen kannst, sondern auch Granaten, Messer, Pfeile und selbst die obligatorische Smart Bomb. Das dürfte ausreichen, um allen Widersachern das Fürchten zu lehren. Aber, nichts da mit unbegrenzter Munition, von wegen! Du mußt Deine Waffen ständig nach- bzw. aufrüsten, und zwar mit Hilfe von Behältern, die Dir die getöteten Feinde hinterlassen. Hagane wird durch eine beeindruckende Rüstung geschützt, kann aber trotzdem noch herumhüpfen, wie eine Katze auf dem heißen Blechdach. Und das ist auch gut so, denn die Mächte des Bösen ergießen sich im nimmerendwollenden Strom über den Bildschirm. Ein mordsmäßiges Gemetzel ist garantiert! Ich habe mich oft gefragt, wann eine neue Strider-Variante herauskommen würde. Mit seinen tollen Sprites und beeindruckenden Spezialeffekten hätte Hagane durchaus das Zeug, diese Rolle zu übernehmen.



▲ Auf einem riesigen Schlachtkreuzer begegnet Hagane einem der gefürchteten grünen Ninjas.



▲ Dies ist der Boß am Ende des zweiten Levels. Er springt herunter und landet auf Deinem Kopf.



Friß mein Schwert!

Dir steht ein tierisches Waffenarsenal zur Verfügung, dum zünftig unter Deinen Gegnern zu wüten. Hier zeigen wir Dir 629 verschiedene Arten, auf die Du Deine Feinde töten kannst...okay, es sind nur fünf...

1. Schwert

Dies ist Haganes Standardwaffe. Immer zuverlässig, immer einsatzbereit und immer gut, um mit einem schnellen Hieb Deine Gegner vor geteilte Ansichten zu stellen. Lebensnotwendig, wenn Du keine Munition mehr hast.

2. Granate

Ein gekonnter und formvollendeter Armschwung, und eines von diesen kleinen Dingen wird selbst mit den schlimmsten der Bösewichter problemlos fertig.

3. Pfeil

Eine fiese, kleine Waffe mit enormer Tiefenwirkung. Wirf eine Handvoll davon in die grobe Richtung, aus der der Gegner kommt, und Du hast keine Probleme mehr mit überfüllten Bildschirmen.

4. Keule

Von dieser Waffe brauchst Du Dich nie zu verabschieden, denn sie ist an einer Kette befestigt. Sie schießt hervor, schlägt unbarmerzig zu und kehrt nach getaner Arbeit zu Dir zurück. So eine Keule ist echt ihr Geld wert!

5. Smart Bomb

Mit so einer Bombe kannst Du wirklich alles vom Bildschirm fegen, das Dir nicht ins Weltbild paßt. Wirf eines von den Dingen und ergötze Dich an der gründlichen Wirkung. Die Smart Bomb ist besonders nützlich, wenn's mal ein bißchen zu heiß hergeht.



SUPER TURRICAN

Werkzeuge der Macht!

Schau Dir diese netten Waffen an! Jede von ihnen kann dreifach aufgerüstet werden. Wenn Du ein Leben verlierst, werden auch Deine Waffen um einen Level zurückgestuft. Ich glaube, bei dieser Waffenkammer bleiben keine Wünsche mehr offen.

In einem enganliegenden Metallanzug herumzulaufen und ahnungslose Aliens umzupusten hört sich ja schon reichlich abgefahren an. Wir wollten wissen, ob man auf diese Art seinen Lebensunterhalt bestreiten kann...

2

Turrican. Ist er wirklich der psychotische US-Marine, der jeden niedermäht, der sich ihm in den Weg stellt? Oder ist er nur ein mißverständener Sonderling, der versucht, seine tiefsten und dunkelsten

Sehnsüchte zu erforschen? Die Antwort findest Du in 18 farb- und gewaltreichen Levels.

Es scheint, als hätte sein Sieg über The Machine seinerzeit nicht ausgereicht - das Ding ist wieder da und versucht, ein paar weitere Sonnensysteme zu zerstören. Und wieder ist es Turricans Aufgabe, diesem Treiben Einhalt zu gebieten.

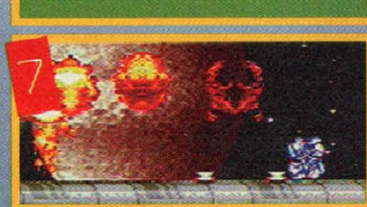
Neben seiner schweren Bewaffnung (Laser, Flammenwerfer, Smart Bomb) verfügt Turrican nach wie vor über seinen bionischen Arm, mit dem er sich außer Gefahr schwingen kann. Wenn's Dir zu bunt

wird, kannst Du auch jederzeit in einen Scooter hüpfen und davonbrausen. Super Turrican 2 ist mehr als nur ein kleines Glitzerspiel mit schrecklichen Monstern, unglaublichen Explosionen und atemberaubenden Spezialeffekten. Du mußt nämlich auch Deinen Verstand einbringen, wenn Du Dich von Plattform zu Plattform schwingst, um versteckte Levels zu erreichen. In der Hauptsache kommt es jedoch darauf an, ständig den Feuerknopf zu bearbeiten. Und das kann so schlecht doch gar nicht sein, oder?

▼ Das erinnert sehr an die Stelle aus Axelay, wo man über das Feuer hinwegjagen muß. Turrican setzt dem Gegner mächtig zu.



▲ Herr Turrican ist sauer auf ein paar häßliche Feinde. Schieße Dir den Weg in den nächsten Level frei, und Du wirst auf noch mehr Häßlichkeiten stoßen.



▲ Dieser Eisstrahl eignet sich hervorragend dazu, Feinde einzufrieren, aber auch versteckte Power-Ups lassen sich damit entdecken. Achte nur darauf, daß Du die richtige Waffe in Händen hältst.

1. Streuwaffe

Sie feuert mehrere Schüsse in verschiedene Richtungen ab. Nützlich, wenn Dich ganze Horden von Gegnern belauern und Du sie alle niedermähen willst.

2. Laser

Ein starker Laserstrahl halbiert auch den härtesten Gegner und macht dazu noch einen coolen Sound. Sieht auch echt schick aus, mit den ganzen bunten Farben...

3. Flammenwerfer

Ein tragbarer Toaster. Der Flammenwerfer kann jeden Gegner in Rekordzeit garen. Eine der leistungsfähigsten Waffen des ganzen Spiels.

4. Rebound Laser

Wenn Du jemandem dieses Ding vor die Nase hältst, wird er kaum noch über Dich lachen wollen. Die Geschosse jagen durch die Gegend und vernichten alles, was sich ihnen entgegenstellt.

5. Zielsuchende Raketen

Jedesmal wenn Du den Abzug betätigst, startet eine Rakete und sucht sich ein ahnungsloses Opfer. Die Explosion ist einfach tierisch... werden jedenfalls Deine Gegner sagen.

6. Smart Bomb

Drücke den kleinen roten Knopf und schau Dir an, wie jeder Gegner auf dem Bildschirm explodiert. Ganz nützlich, wenn's mal eng wird.

7. Energierad

Damit kannst Du über den Boden wirbeln, Minen legen und alle Arten von Gegnern töten, ohne verletzt zu werden. Echt scharf!

**Peter Wolter
hatte Würmer
bisher immer nur für
gute Köder zum
Fischen gehalten. Das
wollten wir ihm aber
nicht so einfach
durchgehen lassen ...**

Worm

Einen Lemminge, eine Prise Cannon Fodder, ganze genetisch aufgerührt - und schon hast du ein Team von Würmern (Würmer, auf deutsch) aus der Welt zu ziehen. So ungefähr, jedenfalls. Die Grundidee ist ganz simpel. Greife Dir einfach ein Team von bis an die Zähne bewaffneten Würmern und vernichte mit ihnen andere Teams, bevor sie dasselbe mit Dir tun. An dem Würmer-Gemetzel können bis zu vier Wurm-Kampfgruppen teilnehmen, wobei das Team gewinnt, von dem zuletzt noch eines dieser ekligen Kriechtiere übrig ist. Das Spiel läuft etwa so ab, daß Du Dir zunächst einen Wurm aussuchst und ihm dann zwischen ein bis zehn Sekunden gibst, sich zu bewegen, eine Waffe aufzunehmen und zu schießen.

Das Waffenspektrum reicht von einer simplen Bazooka (eine Art Panzerfaust) bis zu einer zielsuchenden Rakete, die mitten im Fluge ihre Richtung ändern und ganze Teams von Würmern auslöschen kann. Hinzu kommen Uzis (israelische Maschinenpistolen), Kugelbomben, Drachenschläge, Feuerbälle, Granaten und jede Art sonstiger Schießereien. Wer hätte gedacht, daß simple Würmer, die wir ja alle als friedlich erlebt haben, solche Waffennarren sein können?

Ungeduldig sind sie auch, diese schleimigen Wesen. Wenn Du mit einem Move zu lange wartest, kann es Dir passieren, daß Dich ein Wurm anschreit und Dich auffordert, endlich den Feind zu töten. Zu jedem Move gehört nämlich auch ein passender Sprechtext. Und solltest Du aus Versehen auf Deine eigenen Leute, pardon: eigene Würmer, schießen, dann bekommst Du ebenfalls die Quittung, indem Dir ausgesprochene Dummheit vorgehalten wird.

Macht es denn eigentlich genau so viel Spaß, Würmer umzubringen, wie Monster oder (leider gibt es das ja in vielen Spielen ...) Abbilder menschlicher Gegner? Nun ja, das hängt davon ab, wie Dir das Spiel gefällt ...



▲ Die zielsuchende Rakete ist einsatzbereit, Du brauchst nur noch zu zielen und abzudrücken. Achte dabei auf den Wind, wegen der Abdrift.



▲ Dieser große rote Pfeil ist in Wirklichkeit der Cursor - nicht die zielsuchende Rakete. Wizz wird sie wahrscheinlich abkriegen, und wenn Nails nicht aufpasst, bekommt er auch seine Ladung.



**MACHT ES DENN EIGENTLICH
GENAU SO VIEL SPASS,
WÜRMER UMZUBRINGEN**



▲ Diese Verräter hier suchen den Kampf. Wahrscheinlich reichen einige Schüsse mit der Bazooka und einige Granaten - die Fronten dürften dann klar sein. Sorgfältig zielen und schon bist Du der Sieger. Und die anderen sind natürlich tot ...

MS

Games WATCH

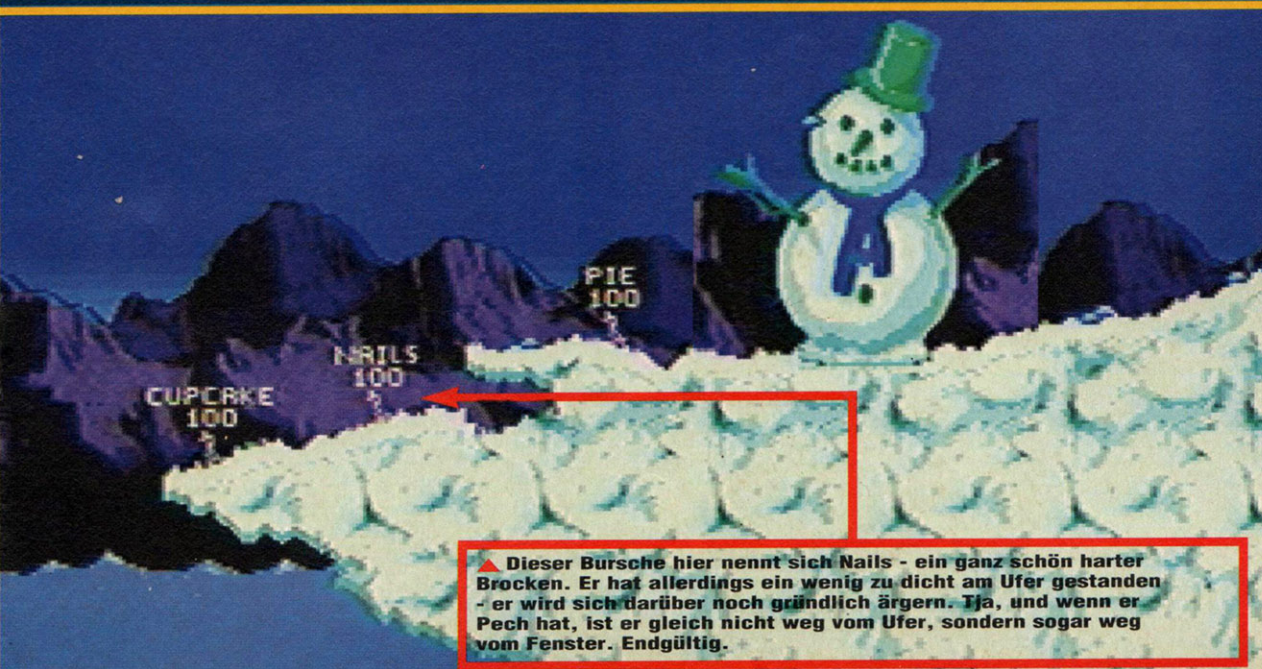
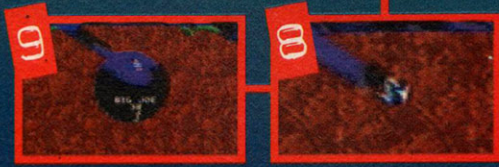
Würmer-Power!

Hier stellen wir Dir einige der tödlichen Waffen vor, mit denen sich die Würmer auf ihre Gegner stürzen können:

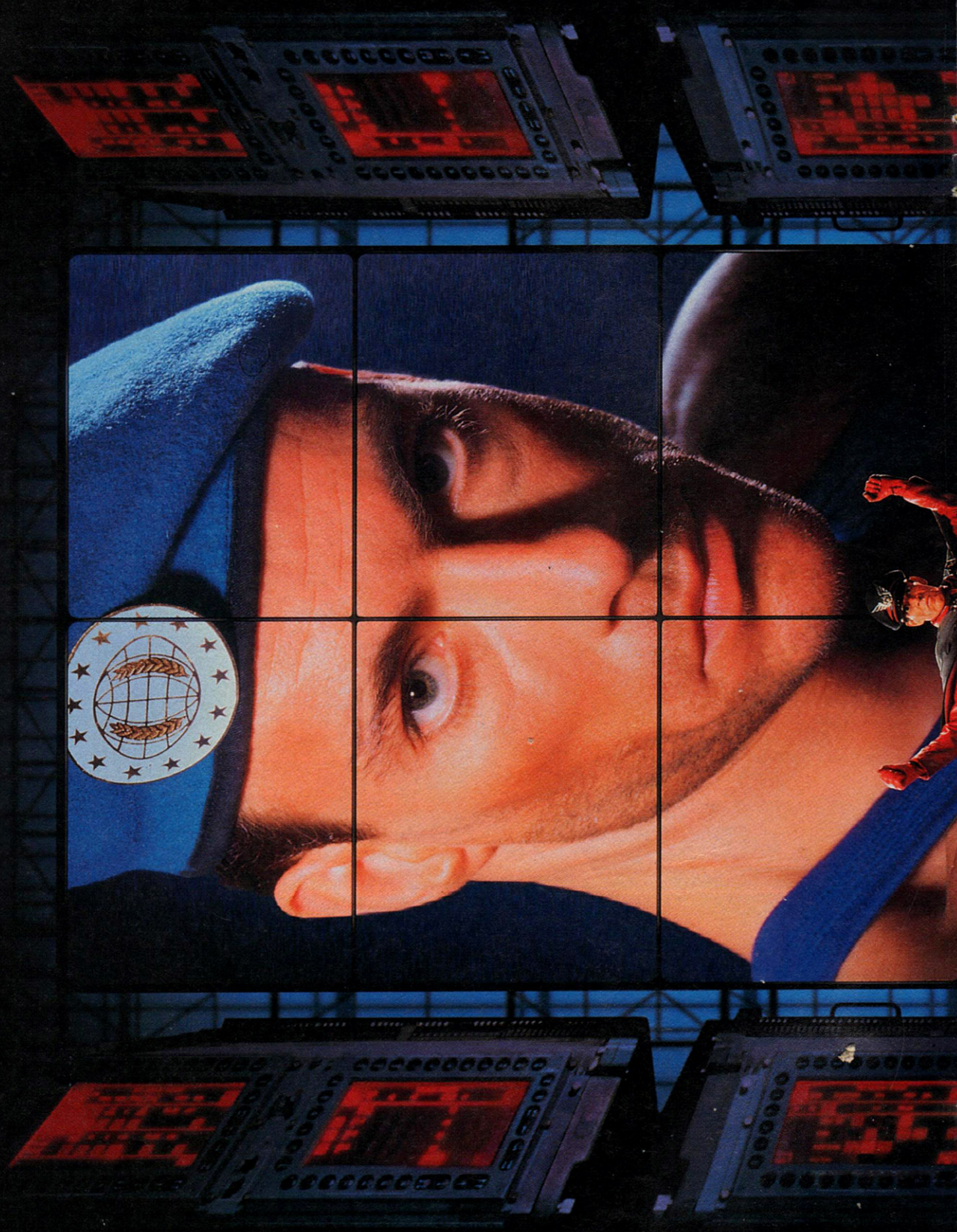
- 1. Kugelbombe.**
Wenn Du richtig damit umgehen kannst, richtest Du eine Menge Schaden an. Nach dem Abwurf zerfällt sie in fünf einzelne Bomben, von denen jede für sich schon verflucht tödlich ist.
- 2. Dragon Punch**
Mit dem Drachenschlag kannst Du eine ganze Gruppe Würmer auf einmal ausschalten. Du mußt nur schnell genug sein, bevor sie Dich erwischen!
- 3. Dynamit**
Ein klassisches Mittel, bei Bankräubern und Terroristen seit Jahrzehnten mit bestem Erfolg bewährt. Lege eine Dynamitstange neben einen ahnungslosen Wurm und warte, bis sie hochgeht.
- 4. Feuerball**
Teufel noch eins! Der Move von Ryu und Ken wurde von den Würmern adoptiert. Diese Waffe läßt sich auch aus nächster Distanz einsetzen - mit durchschlagendem Erfolg.
- 5. Kamikaze**
Das ist eine ganz verrückte Waffe. Seitdem die Japaner sie im zweiten Weltkrieg perfektioniert haben, haben jetzt auch die Würmer gelernt, sich eine explosive Banane umzubinden und sich dann ins Getümmel zu stürzen.
- 6. Shotgun**
Hier kannst Du nach Herzenslust auf renitente Würmer ballern. Sollte dann noch jemand zucken, kannst Du den Rest mit einer Stange Dynamit erledigen.
- 7. Uzi**
Diese Maschinenpistole ist nicht nur bei der Bundeswehr, bei Arnold Schwarzenegger und beim israelischen Geheimdienst beliebt. Auch in Wurmkreisen wird sie immer wieder gerne zur Hand genommen. Paß auf den Rückstoß auf!
- 8. Leuchte / pneumatischer Bohrer**
Der durch Luftdruck angetriebene Bohrer kann zwar auch waagrecht angesetzt werden, am besten wirkt er jedoch in senkrechter Richtung. Bei der Leuchte solltest Du beachten, daß sie nicht als Flammenwerfer eingesetzt werden kann. Alles klar, oder was!?
- 9. Teleport**
Rauschiff Enterprise gesehen? Der Teleport ist ein wunderbares Mittel, um sich schnell aus dem Staube zu machen.

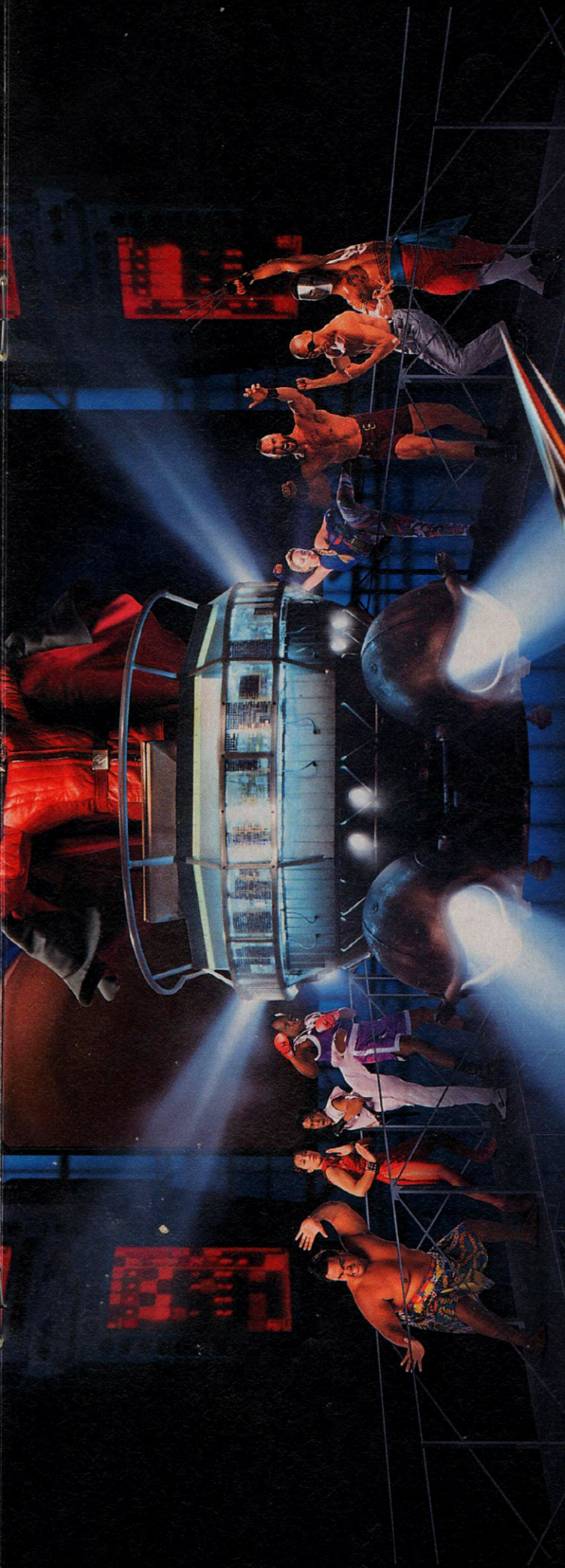


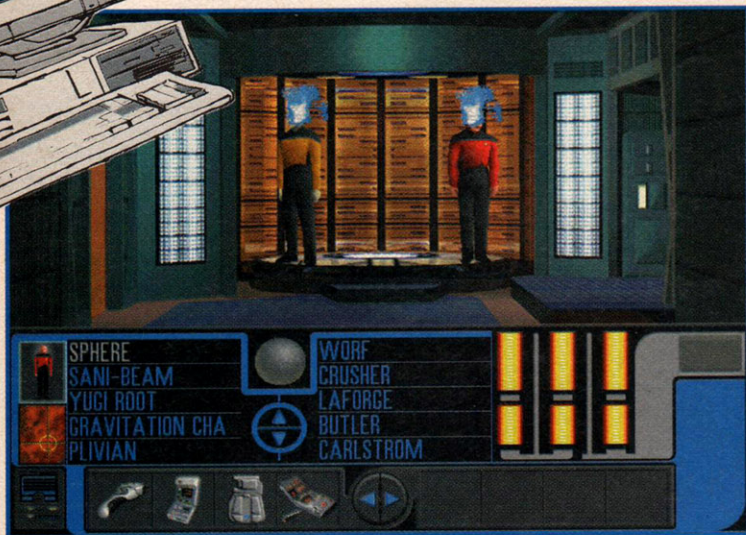
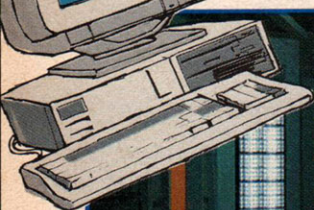
▲ Es dauerte nur einen kurzen Moment und Dennis und Gnasher waren einmal. Das kann eben passieren, wenn man seine Bazooka-Ladungen nicht sorgfältig wegschließt.



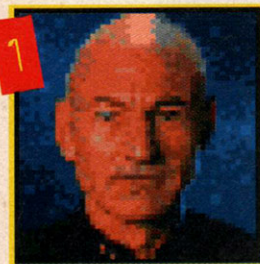
▲ Dieser Bursche hier nennt sich Nails - ein ganz schön harter Brocken. Er hat allerdings ein wenig zu dicht am Ufer gestanden - er wird sich darüber noch gründlich ärgern. Tja, und wenn er Pech hat, ist er gleich nicht weg vom Ufer, sondern sogar weg vom Fenster. Endgültig.







▲ Dies ist keine Seelenwanderung - Dein Außenteam wird zu einem unbekanntem Planeten hinuntergebeamt.



▲ Oben: Von der Brücke des Raumschiffs Enterprise kannst Du problemlos alle Waffen- und Navigations-systeme erreichen.

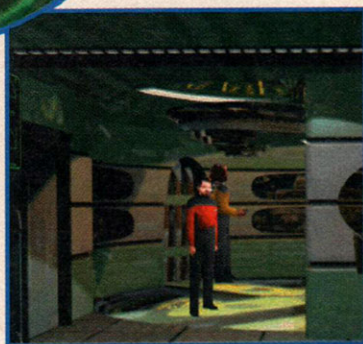
◀ Links: Wenn Du mit einem Mitglied der Besatzung sprichst, dann redet diese Figur mit digitalisierter Sprache.



Alle Systeme klar!

Alle Deine Lieblingscharaktere stecken in diesem Spiel. Sie können individuell gesteuert werden, um ihre speziellen Fähigkeiten zu benutzen. Hier ein paar der bekannten Gesichter:

- 1. CAPTAIN JEAN-LUC PICARD
- 2. COMMANDER WILLIAM RIKER
- 3. LT COMMANDER DATA
- 4. LT COMMANDER GEORDIE LA FORGE
- 5. LT WOLF
- 6. COUNCELLOR TROI



Die amerikanische Gesellschaft Spectrum Holobyte und die englische Softwareschmiede Microprose haben sich zusammengetan, um das ultimative Abenteuerspiel für alle Trekkies zu entwickeln. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus Action-Abenteuer und Flugsimulation, die auf der Fernsehserie Star Trek: The Next Generation basiert.

Es wurde eine komplexe Handlung entwickelt, die sich langsam vor Dir entfaltet, mit Drehbuchauszügen, die von den echten Drehbuchautoren der Serie genehmigt wurden, sowie Stimmen, die von den Original-Darstellern gesprochen wurden. Alle wichtigen Figuren sind in

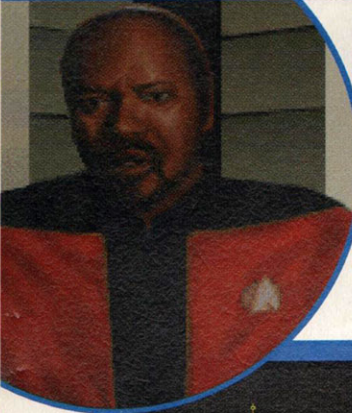
diesem Spiel enthalten: Captain Jean-Luc Picard, Commander Riker, Councillor Troi und Data. Sie alle haben ihre Zeilen separat in einem Hollywood-Studio aufgenommen - so stehen für das Abenteuer 60 Minuten allein an Sprachsamples zur Verfügung. Aber natürlich wußten die Schauspieler nicht, wie die Geschichte ausgehen würde... das liegt allein in Deinen Händen.

Jede der Figuren hat ihre eigenen Stärken und Fähigkeiten und ist auch separat steuerbar. Von der Hauptbrücke des Schiffes aus sind Waffen-, Navigations- und Kommunikations-bildschirme erreichbar. Wenn Du während Deiner Reise einen Planeten erreichst, muß aus den Crew-Mitgliedern ein

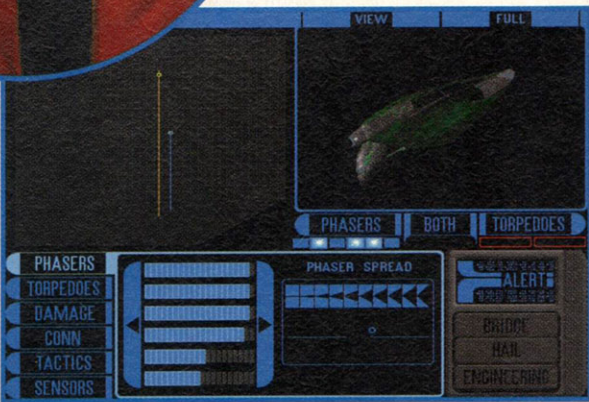
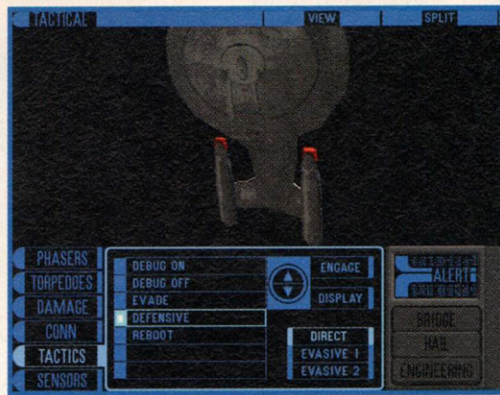
Außenteam zusammengestellt werden, das dann heruntergebeamt wird. Auf dem Planeten wird nach Objekten und Informationen gesucht und mit Bewohnern gesprochen. In dem Abenteuer gibt es keine festgeschriebene Vorgehensweise, Du kannst das Spiel also auf unterschiedlichste Weise angehen.

Die Kombination von Abenteurerelementen mit einer Weltraumflug-Simulation ergibt eine wundervolle Mischung, für die Star Trek-Fans ihr letztes Hemd geben werden. Aber auch Abenteuerfans erwartet hier eine echte Herausforderung. In Entwicklung befindet sich auch eine Variation für den 3DO. Wir dürfen uns also auf einiges gefaßt machen!





◀ Links: Warte mal, kenne ich diesen Kerl nicht aus Wrath of Khan?



▼ Unten: Jede Figur trägt ihre eigenen Fähigkeiten zum Gelingen des Einsatzes bei. Sie können auch nützliche Objekte tragen, die Dir in prekären Situationen hilfreich sind.



▲ Das ganze Game ist ein grafisches Meisterstück. Hintergründe, Figuren und Maschinen werden alle im SVGA-Modus wiedergegeben.

DIE OBJEKTE DER BEGIERDE

Das Raumschiff Enterprise ist vollgepackt mit futuristischer Technik, vom 8-Scheiben-Lasertoaster mit sensorgesteuerter Krümmerschublade bis hin zum Ultra-Staubsauger für besonders schwer zugängliche Stellen. Hier noch ein paar weitere verrückte Geräte:



■ Krankenbuch



■ Phaser



■ Proben-sammler



■ Tricorder



Lang, lang ist's her - die Spitzohren und die kurzen Miniröcke aus der ersten Star Trek-Serie. Seitdem hat das Raumschiff Enterprise so manche Galaxie durchschippert und viele neue Zivilisationen erforscht. Das jüngste Abenteuer führt die Crew nun in ein PC CD-ROM-Laufwerk.

STAR TREK: VOYAGER ENTERPRISE

Allmählich ist es an der Zeit, das Gerede von Realität und Wirklichkeitstreue aufzugeben und sich mit den wichtigen Dingen im Leben zu befassen - mit der Märchenwelt. Peter Wolter erzählt...

S eitdem wir Simon zuletzt am Wickel hatten, hat er einige Tricks hinzugelernt. Jetzt kann er durch einfaches Anklicken neue Icons herbeizaubern, die nützliche Gegenstände bezeichnen; über einen Sprachfilter kann er seine Stimme sogar den akustischen Bedürfnissen und Vorlieben des Spielers anpassen.

Auf seinen Reisen begegnet er mehr als 100 verschiedenen Figuren. Einige von ihnen sind alte Bekannte, wie etwa der schwabbelige und beknackte Swampling, der mittlerweile ein Fast-Food-Restaurant eröffnet hat (Vorsicht, im Hamburger sind Popel drin!). Oder der Holzwurm, der inzwischen ein blühendes Holzschnitzatelier führt. Andere wiederum wurden von den Programmierern frisch aus der Retorte gezogen - sie sind manchmal witzig und meist lächerlich.

Die Grafik ist mal wieder erstklassig (jaja, bei welchem Spiel ist sie das heute eigentlich nicht?! Und warum schreiben wir das immer wieder???) und wenn Du ordentliche Lautsprecher hast, röhrt der Sound wie in einem Tonstudio rüber. Die Stimme Simons steuert der Schauspieler Chris Barrie bei - die anderen Figuren werden von den Schauspielern gesprochen, die den Masken in Spitting Image (Gummifiguren, ähnlich wie in Hurra, Deutschland) ihren sonoren Tonfall verliehen haben. Musik und Darstellung ergeben in diesem Spiel eine so dichte Atmosphäre, daß man eher meint, einen interaktiven Zeichentrickfilm statt ein Computerspiel vor sich zu haben.

Mit seinen neuen Abenteuern macht Simon so ziemlich alle wichtigen Gerätefamilien unsicher - zunächst einmal den PC, den PC mit CD-ROM-Laufwerk, den Amiga und den CD32. Wahrscheinlich wird das Spiel auch für den 3DO und Sonys neue PlayStation umgesetzt.



▲ Mit seinem neuen Pferdeschwanz schleicht sich Simon in das Schlafzimmer der Prinzessin, die dort tief entschlummert vor sich hin schnarcht. Vermutlich braucht sie den dicken Stapel von Matratzen, damit sie sich nicht an der berühmten Erbse stößt, die gewöhnlich unter Prinzessinnen-Betten liegt.



▲ Kannst du einen harmlosen Scherz vertragen? Simon wohl nicht, denn er sieht nicht gerade zu Tode amüsiert aus.



▲ Das Schloß ist düster und geheimnisvoll. An Deiner Stelle würde ich dort nicht einmal einen Fuß hineinsetzen!



▲ Wenn Du Dich auf diesen magischen Wettbewerb einläßt, solltest Du alle nötigen Kartentricks auf Lager haben.

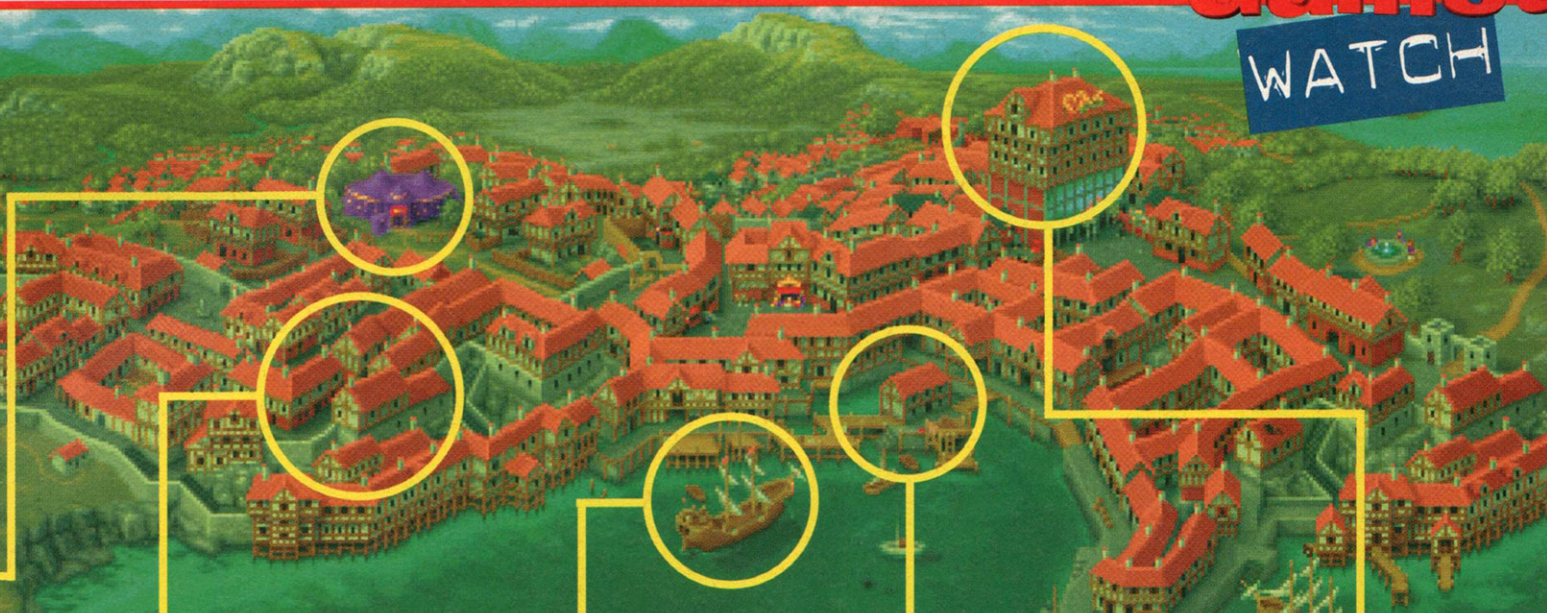


▲ Preisfrage: Worauf kann man sich unter allen Umständen verlassen, wenn zwei oder mehr Frauen zusammen sind? Richtig, endloses Geschwätz! Das macht hier aber auch Sinn, denn es ist die beste Gelegenheit, alle wichtigen Hinweise für den weiteren Verlauf des Spiels aufzuspüren.



Simon

The Sorcerer



▲ Gehe besser einkaufen, wenn das Spiel zu stressig wird. Auf diesen Straßen findest Du nämlich viele abenteuerliche Überraschungen!



▲ Ach ja, auch ich möchte einmal auf dem Wasser leben ... Aber nicht mit diesen bescheuerten Piraten - wenn man mit ihnen zu lange zusammen ist, verblödet man so, daß man anfängt, mit dem Papagei zu diskutieren.



▲ So ungefähr muß Hamburg vor etwa 200 Jahren ausgesehen haben. Anheimelnd, in echt!



▲ Hat jemand Appetit auf einen Sumpf-Burger? Zu diesem hier gibt es die Kotztüte gratis. Zugreifen, so lange das Angebot reicht!

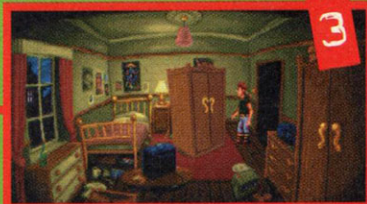
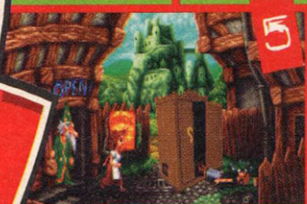


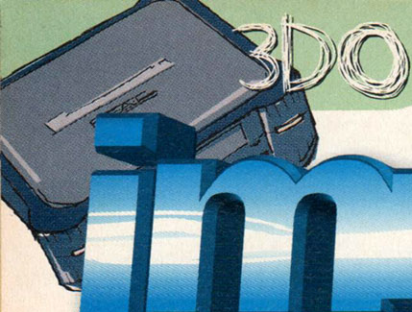
▲ Wetten, daß Dir nicht auffällt, daß dieses Szene schon in der Geschichte von den drei Bären enthalten war? Sie hatten nämlich irgendwann die Nase davon voll, daß wildfremde Leute in ihr Haus einbrechen und die ganzen Süßigkeiten wegfressen. Und deswegen haben sie es mit den Sicherheitsmaßnahmen ein wenig übertrieben.

DASS MAN EHER MEINT, EINEN INTERAKTIVEN ZEICHENTRICKFILM

STATT EIN COMPUTERSPIEL

VOR SICH ZU HABEN.





immercenary

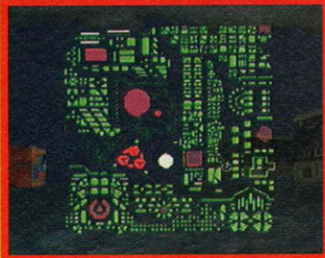
Unter dem Namen The Perfect wurde uns eine utopische virtuelle Welt von unglaublicher Schönheit verkauft. Wir haben aus diesem Menschheitstraum einen Cyber-Alptraum gemacht...

Cyber-Zauber

Anders als im Netz unserer Tage ist The Perfect vollgepackt mit wirklich nützlichen Dingen, die Dir weiterhelfen:



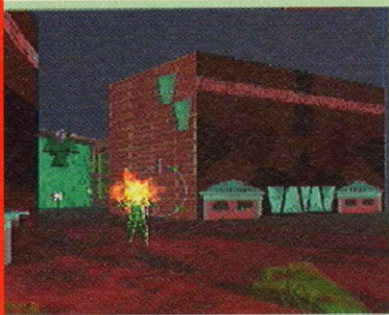
PEMS
Das ist die Abkürzung für Perfect Emergency Medical System - sozusagen Deine Notbremse. Wenn's für Dich mal schlecht aussieht, kannst Du Dich in den Garten zurückversetzen lassen, wo Deine Energievorräte wieder aufgefrischt werden.



Karte
Dieser nützliche Globus hilft Dir, Deinen Weg zu finden und zeigt Dir darüberhinaus, wieviele Cyberjunkies sich an Deine Fersen geheftet haben.



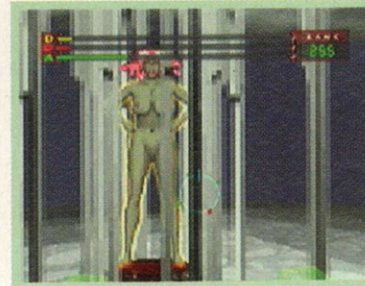
Chaff
Wenn Du schweren Angriffen ausgesetzt bist, wählst Du dieses Item, und eine schützende Wolke wird sich um Dich herum bilden, die jegliches Laserfeuer von Dir abhält.



▲ In The Perfect lebst Du in der ständigen Gefahr, von anderen Benutzern angegriffen zu werden. Sie entscheiden blitzschnell, ob sie angreifen oder nicht.



▲ Hallo, wo ist die nächste Kneipe? Ich habe mich nämlich in diesem Spiel total verrannt. Wenn Du die richtigen Fragen stellst, werden Dir die Figuren mit digitaler Stimme antworten.



Nachdem bereits vier Cyberagenten in der Welt The Perfect verlorengegangen sind, beschließen die Netzwissenschaftler, daß Du jetzt an der Reihe bist, Deine Synapsen zu riskieren. Wenn Du erst einmal eingeklinkt bist, bist Du auf Gedeih und Verderb den anderen Netzbenutzern ausgeliefert - genau wie im richtigen Leben. Entweder sie beschließen, Dich zu erschießen, oder sie versorgen Dich mit einem unermeßlichen Strom überwiegend nutzloser Informationen.

Um Dich über Deine augenblickliche Lage zu informieren, gibt es drei Bildschirmanzeigen, die Deine Angriffs-, Verteidigungs- und Beweglichkeitslevels darstellen. Diese Levels kannst Du nachladen, indem Du Dich unter verschiedenfarbige Kegel stellst, die aussehen, als kämen sie direkt aus Frankenssteins Labor.

Ganz nett, so herumzulaufen und zu ballern, aber ich denke mir immer, es wäre ganz nett, mit jemandem darüber zu reden, wen Du als nächstes erledigen könntest. Dies kannst Du bewerkstelligen, indem Du mit dem Talk-Icon auf eine beliebige der vielen seltsamen Personen klickst, die im The Garden herumhängen. Diese Figuren beantworten dann Deine ausgewählten Fragen in einer digitalisierten Stimme. Sie erklären Dir, wozu die verschiedenen Power-Ups gut sind und wo Du die residenten harten Jungs (Rithoms) findest. Die mußt Du nämlich alle besiegt haben, bevor Du den elektronischen Tyrannen mit Namen Perfect 1 erreichen kannst.

Mußt Du zu viele Treffer einstecken, fliegst Du sofort raus aus dem Netz. Noch ein paar Treffer mehr, und aus Deinen Ohren steigen Rauchwölkchen auf, als Zeichen der Überlastung Deines Gehirns. Und ich dachte immer, der Cyberspace sie etwas für Schwächlinge...



▲ Suche die residenten harten Männer und fordere sie zum Kampf auf. Du solltest gut zielen können, sie tun es nämlich auch.

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 0 8 9 - 4 8 0 2 9 1 3

AB DM 125,- LIEFERWERT SENDEN WIR VERSANDKOSTENFREI !!!

MEGA DRIVE

Dracula	49,90
Dragon d	79,90
Dragon's Revenge d	29,90
Aladdin d	49,90
Allen 3 d	29,90
Alisia Dragon d	29,90
Aquatic Games d	29,90
Ariel d	29,90
Arch Rivale d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atornio Runner d	29,90
Baljaeks d	29,90
Baitz d	39,90
Barkley Jam	39,90
Bar's Nightmare d	29,90
Baseball 2020 d	19,90
Batman Revenge us	39,90
Bill Walsh d	29,90
Blades of Vengeance	19,90
B.O.B d	29,90
Bonanza Bros. d	39,90
Bubby d	39,90
Bubby 2 d	29,90
Cannonfodder d	89,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boye d	39,90
Chuck Rock 2 d	59,90
Clayfighter d	99,90
Combat Cars d	29,90
Cool Spot d	49,90
Corporation d	29,90
Cosmic Spacehead d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Crueball d	29,90
David Robinson d	29,90
Daviscup Tennis	29,90
Decap Attack d	39,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dr. Robotnik d	59,90

LHX Attack Chopper d	29,90
Lost Vikings d	59,90
Lotus Turbo Ch.	39,90
Lotus II	29,90
Marble Madness d	39,90
Marco's Magic Football d	29,90
Mega Turrican d	109,90
Merces d	49,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	69,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
NBA Jam d	39,90
NBA Live d	99,90
NBA Jam Tournament d	39,90
NBA Showdown d	29,90
NHLPA '94 d	29,90
NHLPA '95 d	69,90
Nigel Mansell Indy Car	89,90
Ottifant d	69,90
Paperboy d	69,90
Paperboy 2	29,90
PGA Tourgolf 3 d	29,90
PGA European Tour d	29,90
Phelios d	39,90
Pirate of Dark Water d	29,90
Pitfall d	19,90
Powermonger	39,90
Prince of Persia d	29,90
Pro Move Soccer d	19,90
Puggsy d	79,90
Radical Rex d	29,90
Red Zone d	39,90
Rise of Robots d	29,90
Riskey Woods d	19,90
Robocod d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Sensible Soccer d	49,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	99,90
Shiningforce d	39,90
Shiningforce 2 d	29,90
Shinobi 3 d	49,90
Skitchin d	49,90

Smash TV d	29,90
Sonic 2 d	59,90
Sonic 3 d	39,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	39,90
Speedball 2 d	29,90
Spiderman j	39,90
Spitterhouse 2 d	39,90
Steel Talons d	39,90
Streetfighter 2 d	29,90
Strider d	69,90
Superman d	39,90
Sylvester & Tweety d	59,90
NBA Live d	99,90
NBA Jam Tournament d	39,90
Terminator d	59,90
Tazmania 2 d	39,90
Technoclash d	99,90
T2 Arcade	89,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toki d	29,90
Truxodon d	49,90
Turtles	69,90
Turtles T. Fighters d	29,90
Twin Hawk d	69,90
Two Crude Dudes	59,90
Virtual Pinball d	29,90
Wani Wani World I	49,90
Warspeed d	35,90
Wimbledon Tennis d	29,90
Winterchallenge	39,90
Winterolympics	49,90
Wiz'n Liz d	39,90
Wonderboy V	39,90
World Class Soccer d	39,90
World Class Leaderboard	49,90
World Cup USA d	49,90
WWF Raw d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero Tolerance d	29,90
Zero Wings I	99,90
Zero Wings d	119,90
Zombies d	49,90
Zool d	49,90

SUPER NES

Actraizer eu	49,90
Addam's Family d	39,90
Addam's Family us	29,90
Addam's Family 2 eu	29,90
Alien 3 eu	19,90
Art of Fighting eu	49,90
Batman Return d	39,90
Battleland 2 d	29,90
Battletoad Doubledrag d	49,90
Best of the Best eu	39,90
Blackhawk d	49,90
Blues Bros d	39,90
Bombberman eu	39,90
Bombberman 2 d	19,90
Brett Hull Hockey d	49,90
Bubby d	29,90
Cannonfodder d	39,90
Captain America eu	49,90
Carrier Aces d	69,90
Castlevania d	49,90
Chuck Rock d	29,90
Choplitter III d	49,90
Claymates d	69,90
Cliffhanger d	29,90
Cool Spot eu	29,90
Cybermat d	45,90
Demon's Crest us	119,90
Demon's Crest d	139,90
Desert Fighter eu	49,90
Dino Dini Soccer d	29,90
Double Dragon V d	39,90
Dr. Franken d	29,90
Dracula d	39,90
Dropzone d	39,90
Dschungelbuch d	99,90
Earthworm Jim d	39,90
EEEE! The Cat d	109,90
F1 Pole Position II d	29,90
Fievel Goes West d	39,90
Final Fight 2 d	19,90
Flintstones d	29,90
Fun'n Games d	39,90
Ghoul Patrol d	29,90

Gods d	49,90
Hook d	49,90
Hulk d	39,90
Humans d	39,90
Hyper Zone us	29,90
Indiana Jones d	45,90
Intern. Star Soccer d	39,90
International Tennis d	75,90
John Madden '95 d	45,90
Jurassic Park eu	69,90
Jurassic Park 2 d	45,90
Kick Off d	49,90
König der Löwen eu	89,90
Lagoon d	39,90
Lagoon us	49,90
Last Action Hero d	99,90
Legend d	49,90
Lethal Weapon d	69,90
Lemmings 2 d	89,90
Lost Viking d	79,90
Magic Boy d	49,90
Magical Quest d	45,90
Marikart us	49,90
Mechwarrior eu	89,90
Metal Marines d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Micro Machines d	39,90
Mighty Max d	45,90
NBA Allstars d	119,90
NBA Jam d	139,90
NBA Jam Tournament d	49,90
NHL '95 d	45,90
Nigel Mansell Indy Car d	79,90
Obitulus us	49,90
Oper. Logic Bomb d	59,90
Pacman 2 us	69,90
Paperboy 2 d	99,90
Parodius d	45,90
Pinball Dreams d	69,90
Pitfall	99,90
Player Manager d	79,90
Pop'n Twinbee	99,90
Pop'n Twinbee. Rainbow d	79,90
Prince of Persia d	39,90
Push Over d	49,90
Return of the Jedi d	79,90
Rival Turf d	49,90
Rival Turf us	29,90
Rise of the Robots d	39,90
Roadrunner d	49,90
Rocketeer us	19,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Rushing Beat jp	19,90
Secret of Mana d	89,90
Sensible Soccer eu	39,90
Smart Ball us	49,90
Soulblazer d	59,90
Spindizzy World d	39,90
Starwars d	69,90
Starwing d	49,90
Streetworker d	59,90
Super Dropzone d	69,90
Super Kick Off d	59,90
Super Morph d	89,90
Super Turman d	49,90
Syndicate d	99,90
Tazmania d	49,90
Terminator 2 Arcade d	79,90
Timeslip eu	45,90
Tiny Toons d	49,90
Total Carnage eu	45,90
Top Gear 2d	69,90
Troddlers d	99,90
Turrican d	45,90
Virtual Bart d	65,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	59,90
Warlock d	119,90
Wolfchild us	49,90
Wolverine d	59,90
World Class Soccer d	49,90
World Cup Striker d	49,90
World Cup USA d	39,90
World Heroes d	99,90
World League Basketball d	49,90
WWF Raw d	109,90
Xardion us	29,90
X Kaliber d	49,90
Y's III us	69,90
Young Merlin eu	69,90

GAME ADDRESS

NEU

Kostenlose
Preisliste
anfordern

SUPER NES

Akira dt	129,-	Top Gear 3000 dt	119,-	Leather Matthews dt	109,-	CD-Rom incl. Spiel dt	399,-
Blackhawk dt	109,-	True Lies dt	135,-	Megaman Willy Wars dt	109,-	CDX Adapter 1.8X	99,-
Breath of Fire us	139,-	Unruly dt	115,-	Mickey Mania dt	69,-		u.v.m.
Cannonfodder dt	109,-	Wario Woods dt	89,-	NBA Live 95 dt	109,-		
Crazy Chase dt	109,-	Wild Guns dt	125,-	NBA Jam Tournament dt	119,-		
Desert Fighter dt	119,-	WWF Raw dt+Video	149,-	NHL Hockey 95 dt	109,-		
Demons Crest dt	139,-	Yogi Bär dt	49,-	Mickey & Minnie dt	109,-		
Donkey Kong Country dt/us	129,-	Top Secret Spieleberater	25,-	Micromachines 2 dt	109,-	Afterburner dt	119,-
Earth Worm Jim dt	119,-	6-Spieler Adapter	59,-	Pirates Gold us	119,-	Doom dt	139,-
Fatal Fury Special dt	139,-	60Hz Adapter	39,-	Pitfall dt	69,-	Metal Heat dt	139,-
Fifa Soccer 95 dt	119,-	Action Replay 2 dt	99,-	Powergate dt	89,-	Motocross Champion dt	139,-
Firemen dt	119,-	Scart Kabel SNES dt/us	29,-	Probotector dt	109,-	Space Harrier dt	119,-
Final Fantasy 3 us	149,-	SNES Powerstation	189,-	Psycho Pinball dt	109,-	32X PAL dt/jp	379,-/349,-
Illusion of Time (Gaia) dt	115,-	Morefun Set(SNES+SuperGameboy) dt	295,-	Read Rush 3 dt	109,-		u.v.m.
Inter. Superstar Soccer dt	119,-	Umbau 50/60Hz+Schacht	79,-	Samurai Showdown dt	115,-		
John Madden 95 dt	119,-		u.v.m.	Shining Force 2 dt	129,-		
Kid Clown dt	117,-			Slam Masters dt	139,-		
Lion King dt	119,-			Sonic & Knuckles dt	109,-		
Leather Matthews dt	119,-			Starvate dt	119,-		
Lord of the Rings dt	109,-			Striker dt	125,-		
Mickey Mania dt	89,-			Story of Thor dt	135,-		
NBA Jam Tournament dt	139,-			Urban Strike dt	99,-		
NBA Live 95 dt	119,-			WWF Raw dt	119,-		
NHL 95 dt	119,-			Zero the Kamikaze Squirrel dt	109,-		
Ninja Warriors dt	135,-			Zero Tolerance dt	109,-		
Pac in Time dt	132,-			4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59,-		
Pacman 2 us/dt	119,-/109,-			6-Button Pad dt	39,-		
Pitfall dt	89,-			Action Replay Pro 2	89,-		
Power Drive dt	109,-			60Hz Converter	39,-		
Realm dt	125,-			Megadrive 2 Grundgerät	199,-		
Robin & Batman dt	139,-			RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-		
Robocop vs Terminator(Bloody)us	69,-			Umbau 50/60Hz	49,-		
Schlümpfe dt	109,-				u.v.m.		
Slam Masters dt	129,-						
Sparkster dt	125,-						
Speedy Gonzales dt	135,-						
Star Trek's Next Generation dt	119,-						
Starvate dt	129,-						
Street Racer dt	119,-						
Stunt Race FX dt	109,-						
Super Conflict dt	119,-						
Super Punch Out dt	115,-						
Super Star Wars 3 (R.Jed) dt	129,-						
Syndicate dt	119,-						
Tetris & Dr. Mario	89,-						
Theme Park dt	119,-						
Tiny Toons-Wild'n Wacky dt	119,-						

JAGUAR

Bubby Bobcat dt	109,-
Doom dt	129,-
Iron Soldier dt	129,-
Kasumi Ninja dt	135,-
Tiny Toons dt	139,-
Zool 2 dt	109,-
Val D'Isere dt	139,-
Jaguar PAL dt	499,-
CD-ROM	299,-
Scart-Kabel	49,-

SATURN

Clockwork Knight	119,-
Daytona	189,-
Panzer Dragon	179,-
Shinobi	169,-
Victory	139,-
Saturn/RGB-K./220V/Virtua Fighter	1389,-
	u.v.m.

PC CD-ROM

11th Hour DA	99,-
Alone in the Dark 3 DV	89,-
Assassins Creed	99,-
Creature Shock DV	99,-
Cyberia DA	89,-
Cyberwar DA	99,-
Dark Forces DV	99,-
Elite 3 DA	79,-
Fifa Soccer DV	69,-
Hell DV	89,-
Kings Quest 7 DV	89,-
Kyrandia 3 DV	89,-
Little Big Adventure DV	89,-
Lost Eden DV	89,-
Supercarts DV	99,-
Warcraft DV	79,-
Wing Commander 3 DV	99,-
Wings of Glory DV	85,-
	u.v.m.

GAMETRON GmbH, Häberlestraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089 / 534254,
NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45 • 94315 Straubing

0 8 9 / 5 4 3 8 0 8 8

DEUTSCHLAND
05071/733134 071/733134
ÖSTERREICH SCHWEIZ

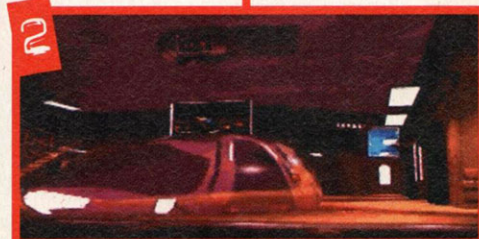
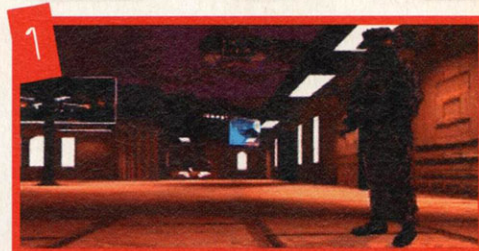
D-Versandkosten DM 9,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
A-Versandkosten OS 60,- inkl. NN, ab OS 2000,- frei
CH-Versandkosten Sfr 10,- inkl. NN, ab Sfr 250,- frei

Händleranfragen erwünscht. Franchise-Partner gesucht!
Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme
Sendungen werden nicht angenommen.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

■ Bullfrog ■ 3DO ■ ca. DM 119,- ■ 1 Disc ■ April

SYNDICATE

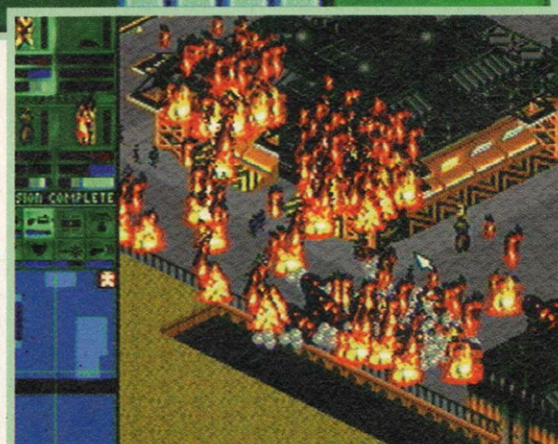
Wir haben **Syndicate** gespielt und können nach einer gewissen Rekonvaleszenzphase folgendes berichten...



Ein Spiel, das vernünftige menschliche Wesen in blutrünstige Cyborgs verwandelt, wird sicherlich einige Leute abschrecken. Und genau das ist Syndicate auch gelungen, als es vor einigen Jahren für den Amiga und den PC auf den Markt kam.

Nach verschiedenen Auftritten auf beinahe allen Konsolen wird das Spiel nun auf den ahnungslosen 3DO losgelassen.

Mit seinen Tausenden von Spielfiguren, die zum Großteil bereits im frühen Stadium des Spiels dahingerafft werden, ist Syndicate ein äußerst strategisch ausgerichtetes Game. Zunächst einmal kannst Du herumlaufen und auf alles schießen, was sich bewegt. Schießt Du jedoch auf die falschen Leute, kannst Du schnell Ärger mit deren Syndikat bekommen, das ein paar Leute auf Dich ansetzen wird. Mit denen wirst Du fertig, indem Du Dich hinter eine Ecke stellst und sie mit dem Flammenwerfer röstest, wenn sie vorbeilaufen. Aber warum immer diese hirnlose Gewalt? Mit Hilfe der nützlichen Mind-Control-Unit kannst Du diese gegnerischen Cyborgs in Deine Gewalt bringen und sie für Deine Seite arbeiten lassen. Je mehr Cyborgs Du fängst, desto mehr Leben hast Du. Und wenn Du keine Cyborgs mehr hast, wer macht dann für Dich die Drecksarbeit, hm? Die Regeln des Fair Play werden in Syndicate aufs Äußerste gedehnt - Feuerüberfälle auf Polizeistationen stehen auf der Tagesordnung, und selbst Raketenangriffe auf Einzelpersonen sitzen durchaus drin! Hier zählt nur, daß Du lebend wieder herauskommst. Naja, tot kannst Du sowieso nicht herauskommen, oder?



▼ Hier ist einer der Einsatzbildschirme, die Dir sagen, wo Du bist und was Du zu tun hast.



NeoGeo CD

Riesenkrabben - die gehören doch eigentlich in den Kochtopf! Wir wollten herausfinden, was passiert, wenn man sie auf einen Neo Geo CD losläßt...

Wie oft haben wir sie schon gehört, die Geschichte von der bedauernswerten Rasse, die nicht in der Lage ist, sich selbst zu helfen, und die Du vor einem Hauten böser Aliens retten mußt? Glücklicherweise geht SNK mit Viewpoint der Sache gleich auf den Grund, läßt die Handlung außen vor und beginnt gleich mit dem Spiel.

Und dieses Spiel hat sich gewaschen! Nimm ein klassisches Standard-Ballerspiel, verrühre es mit diagonal scrollenden Levels und würze das Ganze dann reichlich mit wunderbar gerenderten Gegnern und Hintergründen. Schließlich noch mit einer Zitronenscheibe garnieren, und schon haben wir ein wahnsinnig starkes Spiel. Okay, auf originelle Ideen wird man hier kaum stoßen, aber Spielbarkeit und Grafiken sind einfach tadellos.

Du beginnst das Spiel mit einem beinahe hilflosen Schiff und nur einem Lasergeschöß. Aber in Form von Smart Bombs und Satelliten stehen Dir ausreichend Power-Ups zur Verfügung. Wenn Du einige der größeren Bosse besiegen willst, brauchst Du alle Feuerkraft, die Du kriegen kannst. Die Energiegeschosse können durch Gedrückthalten des Feuerknopfes aufgepowert werden.

Das Game läßt sich auch zu zweit spielen, aber Du wirst Jahre warten müssen (möglicherweise aber auch nur Sekunden), bis der erste Spieler stirbt und Dir das Heft freiwillig in die Hand gibt.

Die Original-Konsolenversion dieses Games konnte mit erstaunlichen 200MBits Daten auf der Cartridge aufwarten und wurde sofort ein Hit. Es scheint, als wäre dem Spiel auf dem Neo Geo CD ein ähnlich rosiges Schicksal bestimmt.



▲ Zack! Schon wieder geht ein Leben den Bach hinunter! Aber zwei gegen einen ist ja auch nicht ganz fair, oder? Ein hartes Spiel.



▲ Diesen Drachen wirst Du im zweiten Level treffen. Er ist schwer zu besiegen, also mach Dich lieber davon.



▲ Dies Wesen ist eine nervige, kleine Krabbe. Sie kann nicht nur in der Luft "schwimmen", sondern auch Minen legen...zu Deiner hellen Freude! Aber wen stört's - Du hast nämlich einen Schutzschild, der Dich (hoffentlich) vorm Schlimmsten bewahrt.



▲ Hier mußt Du auf die roten Dinge schießen, um weiter zukommen.



▲ Ganze Wagenladungen dieser kleinen Schufte stürmen den Bildschirm, und jeder feuert ein Magazin auf Dich ab. Wenn das keine prekäre Situation ist, weiß ich nicht, was eine prekäre Situation ist. Immerhin hast Du eine deutlich höhere Feuerkraft.



▲ Dies ist der schlimmste Boß aller Zeiten. Aber warte erstmal, bis Du die Hummel im nächsten Level siehst.

SNK ■ Neo Geo CD ■ ca. DM 139 ■ 1 CD ■ April

VIEWPOINT

Bombige WATCH Sache!

Welches Shoot-em-Up kommt heute noch ohne Megabomben-Power-Ups aus? Hier sind die drei Dinge, die Dir in Viewpoint zur Verfügung stehen:

Die Feuerbombe

▼ Schießt eine doppelte Feuerwand auf alles, was sich vor Deinem Schiff befindet.



Die Zielsuchbombe

▼ Hunderte von kleinen Zielsuchraketen erledigen hier die Aufgabe für Dich.

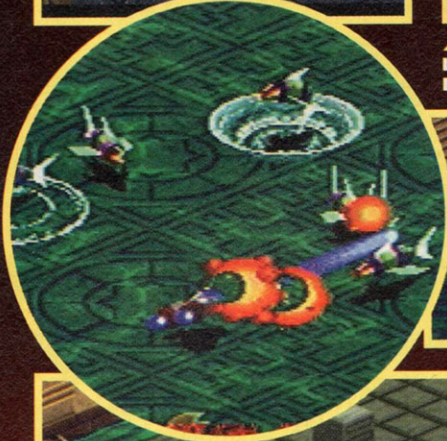


Die Schockwellenbombe

▼ Eine purpurfarbene Energiewelle beseitigt alles, was sich in Sichtweite befindet. Zumindest kannst Du danach nichts mehr erkennen.



▲ Wenn Du in diesem Teil des Levels nicht vorsichtig bist, wirst Du in Deine Einzelteile zerlegt.



▲ Töte die Fische mit einem Hammer. Oder jage ihnen eine Kugel in ihre kleinen Fischköpfe.



DINT

Das Videospiel-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«, »Desert Tank« und MIDWAY'S »Killer Instinct« im Laden.

NEO-GEO Total

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

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB oder JP. DM 799,- incl. 1 Spiel nach Wahl

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	KING OF THE MONSTERS	DM 99,-
SENGOKU	DM 99,-	LEAGUE BOWLING	DM 99,-
SUPER SIDEKICKS	DM 99,-	SOCCER BRAWL	DM 99,-
CYBER LIP	DM 99,-	RIDING HERO	DM 99,-
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,-	GOAL GOAL GOAL	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON	DM 139,-	BATTLE VOLLEYBALL	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-		
PULSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, 232 M-BIT nur für NEO GEO CD	DM 139,-		

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 449,-	GALAXY FIGHT	DM 399,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-	AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-
FATAL FURY 3	DM 399,-	SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-
DOUBLE DRAGON	DM 399,-	PULSTAR	DM 449,-

NEO-GEO Modul-Preisknüller:

TOP HUNTER	DM 149,-	SPINMASTER	DM 99,-
3 COUNT BOUT	DM 99,-		

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.

GAMES 'N' ROSES
VIDEOGAMES
SONY PSX - 3DO - SATURN
JAGUAR - CDI - NEO GEO - SNES - SEGA
072 21/2 27 21
Simply the Best!

Franchise-Partner gesucht!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



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

Dies ist der Abschnitt, in dem über Wohl und Wehe der neuesten Videogames entschieden wird. Jeden Monat versammelt sich das härteste Test-Team der Welt, um die jüngsten Software-Veröffentlichungen auf Herz und Nieren und ganz besonders auf Köpfchen zu prüfen, bevor den besten schließlich der Games World Oscar verliehen wird. Außerdem wird noch die persönliche Meinung eines jeden Mitgliedes der Review-Crew über das betreffende Spiel abgedruckt, denn die Ansichten gehen doch bisweilen stark auseinander. Die Geschmäcker sind eben verschieden.

Als regelmäßiger Leser wirst Du unsere neugestalteten Review-Seiten bemerken und die Tatsache, daß wir jetzt auch viele wichtige Importspiele unter die Lupe nehmen. Natürlich bedeutet das für uns ein Mehr an Arbeit, aber das ist die Sache wert, denn Games World: Das Magazin soll bleiben, was es ist - die absolute Nummer Eins.

Space Griffon	64-65
Kileak the Blood	66-67
The Fireman	68-69
Discworld	70-71
Heretic	72-73
Aggressorsof Dark Kombat	74-75
Sega Rally	76-77

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



Descent

"Nicht unbedingt der Schrecken aller Doom-Klons, als der es gepriesen wurde, aber sicherlich ein Spiel, das sich den Platz in dieser Liga verdient hat."

STEFAN



The Firemen

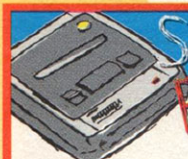
"Jedes kleinste Flämmchen zu löschen wird hier schnell zur Obsession, während Du höher und höher hinaufsteigst."

PHILIP



Sega Rally

"Sega Rally bietet Grafiken à la Daytona USA, gibt sich aber nicht mit nur einer Strecke zufrieden."



SNES REVIEWS

Spiel des Monats

THE FIREMAN

Wenn Du für Dein Leben nichts lieber tust, als andere Leute vor dem Flammentod zu retten, dann haben wir hier genau das richtige Spiel für Dich!

Diese Cart ist ein einziges Inferno: wilde Feuersbrünste, explosive Chemikalien, Stichtammen, Rauchvergiftungen... Die Grafiken, besonders die Effekte, sind sauber gestaltet, und das Wandern durch die scrollenden Spielbereiche vollzieht sich ausreichend flüssig. Es macht schon Spaß, Flammen zu bekämpfen und durchgedrehte Roboter abzustellen, oder auch zu bewundern, wie Dein Kollege Danny mit seiner Feuerwehraxt die Flammen in kleine Schnipselchen hackt. Die Handlung ist höchst unterhaltsam; verschiedene Mitglieder Deines Teams tauchen immer wieder

PHIL: Ein nettes, kleines Game. Okay, Sound und Grafiken mögen ja etwas simpel sein, aber das Spiel hat etwas, das Dich bei der Stange hält. Es gibt ausreichend viele Levels und Continues. Es wird eine ganze Weile dauern, bis Du in diesem Spiel die Endsequenz sehen wirst. Dieses Spiel solltest Du so bald wie möglich antesten, es lohnt sich.



REVIEWS

INHALT

Aggressors of Dark Kombat	74-75
Air Cars	83
Akira	81
All Terrain Racing	81
ATP Tour	78
Base Jumpers	81
BC Kid 2	84
BC Racers	82
The Big Red Adventure	83
Bugs Bunny Rabbit Rampage Championship	81
Manager Italia '95	81
Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales	85
Dawn Patrol	82
Descent	82
Discworld	70-71
Drug Wars	82
Ecco 2 CD	80
Extractors	83
The Fireman	68-69
Heretic	72-73
International Superstar Soccer	84
Iron Angel of the Apocalypse	84
Jammit	85
Jungle Strike	83
Kawasaki Superbikes	78
Keio Flying Squadron	80
Kileak the Blood	66-67
Micro Machines 2	84
Mr Tuff	80
Myst	78
NHL Hockey '95	85
Pinball Fantasies Deluxe	85
The Pirates of Dark Water	79
Pocky & Rocky 2	81
Psycho Pinball	83
Road Runner: Desert Demolition	78
Ruffian	83
Sega Rally	76-77
Shining Force CD	80
Skeleton Krew	79
Sonic Drift 2	85
Space Griffon	64-65
Sports Fishing	85
Super BC Kid	81
Superfrog	83
Toughman Contest	79
World Striker	85
X-Men 2: Clone Wars	79



Was fängt man an in einem Spiel, daß fast ausschließlich aus glänzenden Metallflächen und unglaublicher Hitze besteht? Man könnte beispielsweise ein, zwei Spiegeleier braten...

STEFAN: Dies ist nicht die schlimmste Ballerei, die ich erwartet hatte. Es gibt durchaus strategische Elemente, z.B. welche Waffe oder welche Figur jeweils am besten geeignet ist etc. Schön, daß man soeben erlegte Gegner fledern und nützlich Dinge mitnehmen kann. Die Rätselaufgaben, die Interaktion zwischen den Figuren und das Ballern machen dieses Spiel echt unterhaltsam. Spitze!

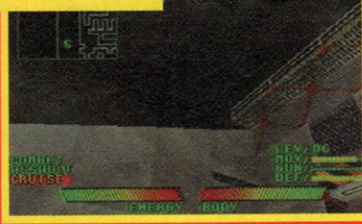


besteht? Man könnte beispielsweise ein, zwei Spiegeleier braten...

Höhen und Tiefen

Dies ist nicht einfach ein neuer Doom-Klon, denn Du kannst auch nach oben und unten schauen. Soviel zum Thema HiTech-Spiele...

KAMERA 1



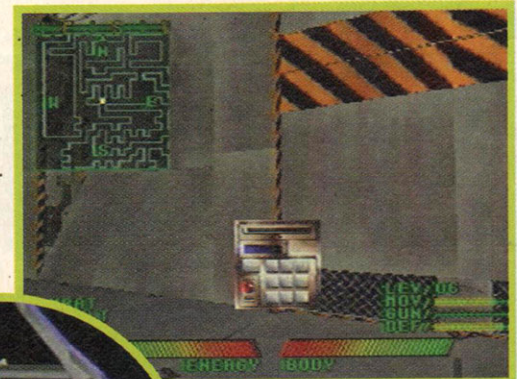
KAMERA 2



KAMERA 3



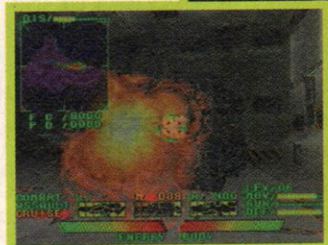
▲ Oben links wird Dir das nächstliegende Ziel angezeigt, dabei werden alle Angriffspunkte gekennzeichnet.



PETER: Das Spiel hat erschreckende Ähnlichkeiten mit Kileak the Blood, allerdings kannst Du hier auch nach oben und nach unten schauen, um zu sehen, wer da auf Dich schießt. Ich halte dieses Spiel für das bessere von den beiden, denn es ist viel mehr strategisches Denken nötig, und unterwegs muß man viele Rätselaufgaben lösen. Auf einer Memory Card für die PlayStation kannst Du sogar Deine Spiele abspeichern!



MARTIN: Dies ist eine Mischung aus Spielen wie System Shock und Alien vs Predator. In den langen, dunklen Gängen plätschert das Spiel ereignislos vor sich hin. Du wuselst Dich durch alle möglichen Karten und Bildschirmanzeigen und hoffst, daß endlich etwas Interessantes passiert. Gut, die Grafiken sind sehr schön, technisch ist das Game auf dem aktuellen Stand, aber als Spiel so aufregend wie eine Klinikpackung Baldriantropfen.



1. Jim Vilington

JIM VILINGTON

HEIGHT: 178
WEIGHT: 72
HAIR: BLACK
EYES: BLUE
SEX: MALE
AGE: 28
BIRTH: 1968
OCCUPATION: SYSTEM ADMINISTRATOR
RESIDENCE: NEW YORK CITY
RELIGION: CHRISTIANITY
POLITICAL AFFILIATION: DEMOCRAT

2. Konrad V Eibol

KONRAD V EIBOL

HEIGHT: 185
WEIGHT: 85
HAIR: BROWN
EYES: BROWN
SEX: MALE
AGE: 35
BIRTH: 1933
OCCUPATION: SYSTEM ADMINISTRATOR
RESIDENCE: NEW YORK CITY
RELIGION: CHRISTIANITY
POLITICAL AFFILIATION: DEMOCRAT

3. Maria Hansfield

MARIA HANSFIELD

HEIGHT: 165
WEIGHT: 55
HAIR: BLACK
EYES: BROWN
SEX: FEMALE
AGE: 25
BIRTH: 1973
OCCUPATION: SYSTEM ADMINISTRATOR
RESIDENCE: NEW YORK CITY
RELIGION: CHRISTIANITY
POLITICAL AFFILIATION: DEMOCRAT

4. Mark Smily

MARK SMILY

HEIGHT: 175
WEIGHT: 70
HAIR: BROWN
EYES: BLUE
SEX: MALE
AGE: 30
BIRTH: 1968
OCCUPATION: SYSTEM ADMINISTRATOR
RESIDENCE: NEW YORK CITY
RELIGION: CHRISTIANITY
POLITICAL AFFILIATION: DEMOCRAT

SPACE GRIFFON VF-9

PHIL: Hmm, das mußte ja passieren! Früher oder später war auch für die PlayStation ein Doom-Klon fällig. Hier ist er also, und er ist Käse! Okay, vielleicht ist er kein Käse, wenn Du ein verrückter Japaner bist und Text und Sprache verstehst. Aber das hilft Dir auch nicht über das schrecklich langweilige Gameplay hinweg.



Keine Angst, Du bist nicht allein. Der Rest des Teams steht mit Dir über ein Kommunikationssystem in ständiger Verbindung. Also, keine Panik!



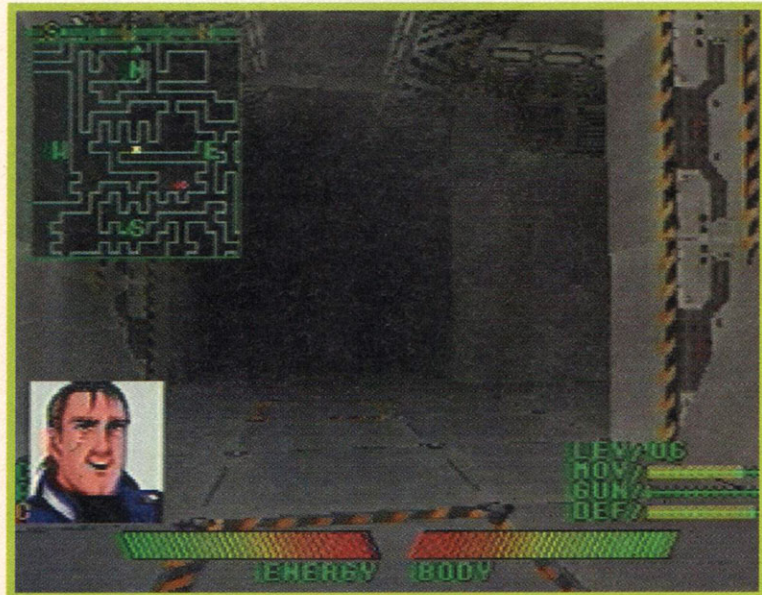
Er mag zwar aussehen wie ein Hänfling, aber dieser Roboter hat einen mächtigen Schlag drauf.



Toilettenausrüstung ausgestattet sind (damit sie nicht ständig zum Stützpunkt zurückkehren müssen).

Kleber ist, daß Waffen und Objekte gesammelt werden und dann bei Bedarf zu den Händen oder Zangen bewegt werden können. Das Spiel enthält mehr strategische Elemente, als Du glaubst - Du kannst nicht einfach alles in die Luft jagen, was in Sichtweite kommt, und auf das Beste hoffen. Ein Radardisplay hält Dich über Deine Position auf dem laufenden und zeigt Dir sich nähernde Feinde an. In den neun großen Levels, die Du hier zu erforschen hast, gibt es mehr glänzendes Metall als in einer Hamburger-Küche. Du hast das Gefühl, als wärst Du ein kosmischer Wächter aus dem Jahre Dreitausend. Zumindest beinahe...

Der Weltraum ist nicht länger eine unüberwindliche Grenze - eine intergalaktische Regierung hat dort eine neue Zivilisation gegründet, mit Firmen, Häusern, Farmen und sogar echten Weltraum-Kuhfladen (Vorsicht, wenn die Schwerkraft eingeschaltet wird!). Alles in allem ein wunderbarer Ort zum Leben! Aber dieses Paradies wird von mülltonnenähnlichen Wesen und ferngelenkten Panzern überrollt! Du hast's erfaßt: Diesem Treiben muß Einhalt geboten werden, und dafür stehen Dir sechs Figuren zur Verfügung. Sie werden in superstarke Cyborg-Anzüge gesteckt, die mit Waffen und einer speziellen



5. Oreag Arnderson



6. Rauzein Shizevinov

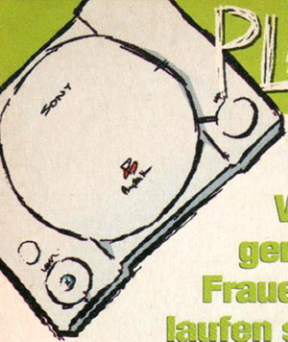


Das hier sind also die sechs Typen, die Dir bei Deiner Mission zur Seite stehen. Naja, ich weiß nicht, ob man sich auf dieses Pack allzusehr verlassen sollte.

Schicke Grafiken und tolle Effekte werden durch mangelnde Action egalisiert.

FAZIT

80



Roboter! Wenn sie nicht gerade unsere Frauen stehlen, laufen sie in verlassenem Stützpunkten Amok. Wir haben beschlossen, ihnen ein wenig Disziplin in die Blechbimmen zu prügeln...

Nimm einen Haufen böser Wissenschaftler und schließe sie in einer gut ausgerüsteten Militärbasis zusammen mit vielen Roboterbauteilen für einige Monate ein. Für geldgeile deutsche Forscher mag sich das wie ein solider Investitionsplan anhören, für Japaner ist dies ein todsicheres Rezept für eine mittlere Katastrophe, denn die Forscher haben sich eine ganze Roboterarmee zusammengebaut, um ihre üblen Pläne in die Tat

umzusetzen. Deine Aufgabe ist es, Dich im Spezial-Kampfanzug in den Gebäudekomplex einzuschleichen und mal gehörig nach dem Rechten zu schauen. Um Deinen Argumenten ein bißchen mehr Gewicht verleihen zu können, bist Du mit tödlichen Waffen ausgerüstet. Damit kannst Du den Gegnern in überzeugendem Ton die Leviten lesen.

Ein Game dieses Genres wäre nicht komplett, gäbe es nicht ganze Legionen überflüssiger Droiden, die Du schießwütig für die

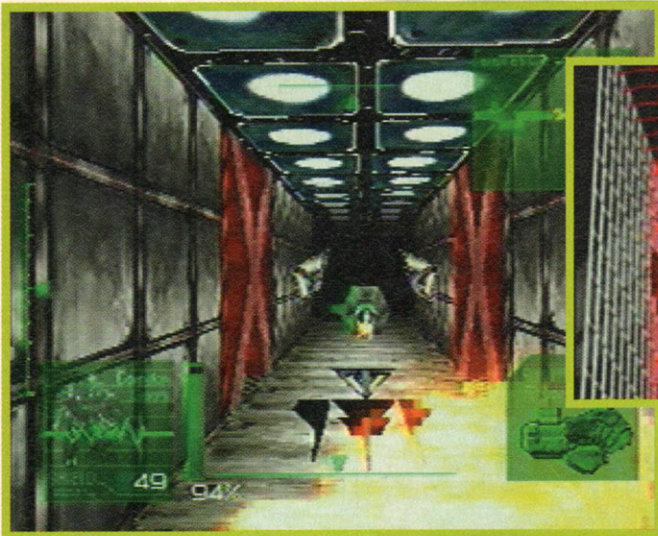
Altmetallsammlung aufbereiten darfst. Ob klein oder groß, ob lang oder kurz, sie alle explodieren auf dieselbe Weise. Aber glaube jetzt nicht, das sei schon alles, was Dich in diesem Spiel erwartet - bedenke, daß sich unter den Forschern auch einige Biotechniker befinden...

Dies ist ein typisch japanisches Spiel: Viele Roboter, alles ist groß und bunt dargestellt, daß selbst müde, alte Labyrinthspiele zu aufregenden Shoot-'em-Ups werden. Ein Spiel für echte Ballerfreaks.

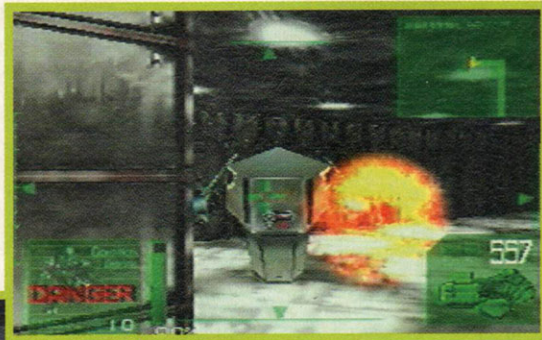
MILEAK

The Blood

■ Genki ■ PlayStation ■ ca. DM 170,- ■ 1 CD



▼ Hier kannst Du Dich richtig austoben! In diesem Raum stehen Computer im Wert von mehreren Tausend Yen herum und warten darauf, gesprengt zu werden.



◀ Eine Außenansicht Deines Erkundungsdroiden bekommst Du nur im Intro. Sehr schön.



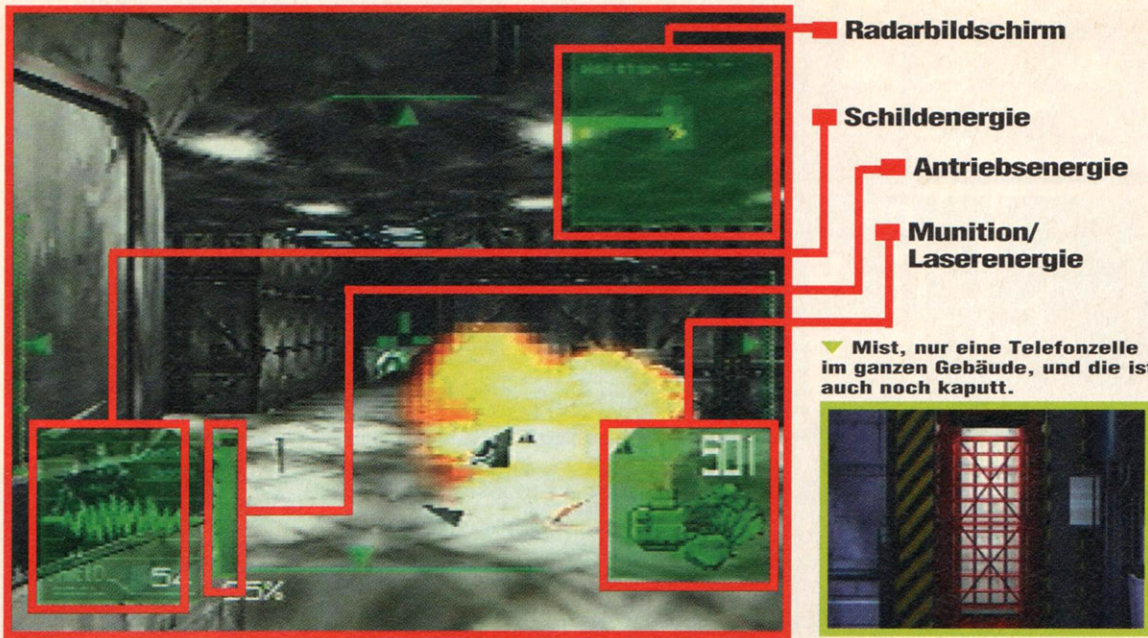
▲ Achte auf die fiesen Roboter, die hier entlangkommen, sie kommen sicher nicht in friedlicher Absicht, soviel steht fest.



PHIL: Der Titel hört sich ja schon knallhart an, oder? Das Spiel ist es jedenfalls bestimmt nicht und sollte ruhig in den Regalen der Händler verstauben. Es ist eine weitere Abwandlung des Doom-Themas, kann aber dem großen Vorbild nicht im mindesten das Wasser reichen. Ein ödes Spiel, das in jeder Hinsicht versagt. Sogar noch schlechter als Space Griffon.



Games WATCH



▼ Mist, nur eine Telefonzelle im ganzen Gebäude, und die ist auch noch kaputt.



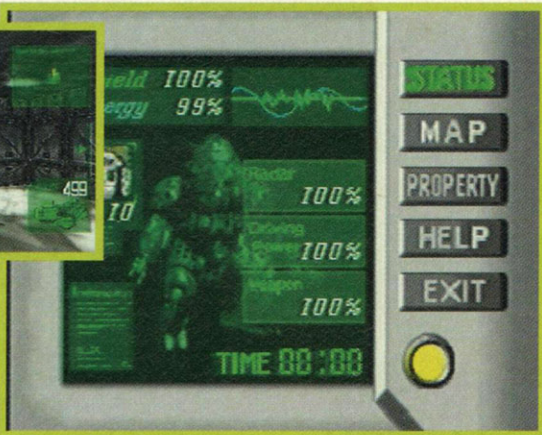
PETER: Ja, endlich! Eine neue Version von Doom! Oder...? Diesmal strampelst Du durch ein paar metallische Levels und ballerst auf alles, was sich bewegt. Und dann fühlst Du Dich plötzlich hohl, weil es ansonsten nicht viel zu tun gibt. Es gibt ein paar schön gerenderte Introszenen, aber die erwarten wir doch mittlerweile von jedem PlayStation-Spiel, oder? Ich kann mein Geld auf bessere Art verplempern als mit diesem Game.



MARTIN: Welch` eine Überraschung! In einem großen Roboteranzug läufst Du lange Gänge entlang und schießt in der Gegend herum. Wir sollten diesen immer zahlreicher werdenden Spielen ein neues Genre überordnen: Korridorspiele. Daran wird dann auch schon deutlich, wieviel Fantasie zur Programmierung solcher Spiele nötig ist. Natürlich gibt es auch einige gute Korridorspiele wie Doom, Descent oder Heretic, aber andere, wie dieses hier, sollten tunlichst ignoriert werden.



▲ Wer weiß, was Dich hinter der nächsten Ecke erwartet? Vielleicht wieder einer von diesen verrückten Robotern? Echt aufregend!



STEFAN: Während Du durch diese endlosen grünen Korridore läufst, könnte bei Dir sicher der Eindruck entstehen, Du hättest einen Jaguar gekauft und keine PlayStation. Aber das Spiel ist besser als Alien vs Predator - es gibt mehr Gegner und verschiedene Levels. Enttäuschend ist allerdings, daß Du nur aus zwei Waffen auswählen kannst. Und in geistiger Hinsicht ist das Game auch nicht gerade anspruchsvoll. Leider nur ein durchschnittliches Ballerspiel.



► Vielleicht hat sie ja nur was Falsches gegessen?! Jedenfalls scheint sie sich über Deine Anwesenheit nicht sonderlich zu freuen. Du darfst nur keine Angst haben - Aliens fühlen sowas. Eier? Nein, wir haben keine Eier gestohlen,...ehrlich!!!

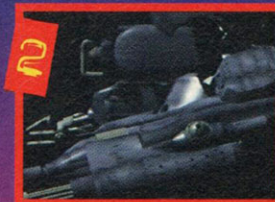


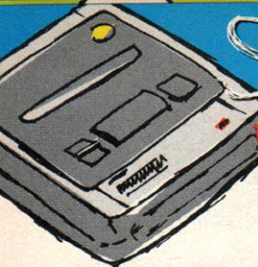
Ganze Horden immergleicher Roboter zu erschießen wird schnell langweilig.

FAZIT **72**

Der Kileak-Killer

Man hat Dich eingeflogen, damit Du hier für Ruhe und Ordnung sorgst. Du schlüpfst in Deinen taktischen Kampfanzug, wirst in der Nähe des Militärkomplexes abgesetzt und machst Dich bereit zum Kampf.





THE FIREMEN

Wenn Du für Dein Leben nichts lieber tust, als andere Leute vor dem Flammentod zu retten, dann haben wir hier genau das richtige Spiel für Dich!

Diese Cart ist ein einziges Inferno: wilde Feuersbrünste, explosive Chemikalien, Stichflammen, Rauchvergiftungen... Die Grafiken, besonders die Effekte, sind sauber gestaltet, und das Wandern durch die scrollenden Spielbereiche vollzieht sich ausreichend flüssig.

Es macht schon Spaß, Flammen zu bekämpfen und durchgedrehte Roboter abzustellen, oder auch zu bewundern, wie Dein Kollege Danny mit seiner Feuerwehrraxt die Flammen in kleine Schnipselchen hackt. Die Handlung ist höchst unterhaltsam; verschiedene Mitglieder Deines Teams tauchen immer wieder auf und versorgen Dich mit notwendigen Infos, während der Architekt des brennenden Gebäudes Dir Vorschriften zu machen versucht.

Schnell gewöhnst Du Dich an die Steuerung. Mit dem starken Wasserstrahl bekämpfst Du hochauflodernde Flammen und mit dem Sprühstrahl Flammen, die den Boden bedecken. Am Ende jedes der zehn Levels stehst Du einem Feuerboß gegenüber, den Du auslöschen mußt, während sich die Musik in ein stimmungsvolles Crescendo steigert.

Der wirklich einzige Nachteil ist das Fehlen eines Paßwort-Systems oder einer Speicheroption. Aber es gibt ausreichend viele Continues, so daß Du eine faire Chance hast, ungeschoren, wenn auch angesengt, davonzukommen.

PHIL: Ein nettes, kleines Game. Okay, Sound und Grafiken mögen ja etwas simpel sein, aber das Spiel hat etwas, das Dich bei der Stange hält. Es gibt ausreichend viele Levels und Continues. Es wird eine ganze Weile dauern, bis Du in diesem Spiel die Endsequenz sehen wirst. Dieses Spiel solltest Du so bald wie möglich antesten, es lohnt sich!



▲ An diesen brennenden Wartungsrobotern kannst Du Dich schon mal im Umgang mit der Feuerspritze üben.



PETER: Dies Spiel ist wie eine Brandbombe in unser Büro geplatzt. Selten konnte mich in letzter Zeit ein Gameplay so sehr fesseln, wie das von The Firemen. Alles wirkt sehr ausgereift, von den Feuereffekten bis zu den Gesprächen zwischen den Spielfiguren. Die Arbeit eines Feuerwehrmannes mag auf den ersten Blick nicht sonderlich fesselnd wirken, aber in The Firemen kommst Du davon nicht mehr los.



▼ Mit der Drehleiter nähert Du Dich dem Gebäude von außen. Drinnen toben die Flammen - vielleicht keine gute Idee, das Glas einzuschlagen.



▲ Hier wird nicht das chinesische Neujahrsfest gefeiert, hier sorgen ein paar Roboterarme aufgrund einer Fehlfunktion für einen elektrischen Störfall. Schicke einfach Deinen treuen Freund Danny hinein. Er wird die Sache mit seiner Feueraxt ins Reine bringen.

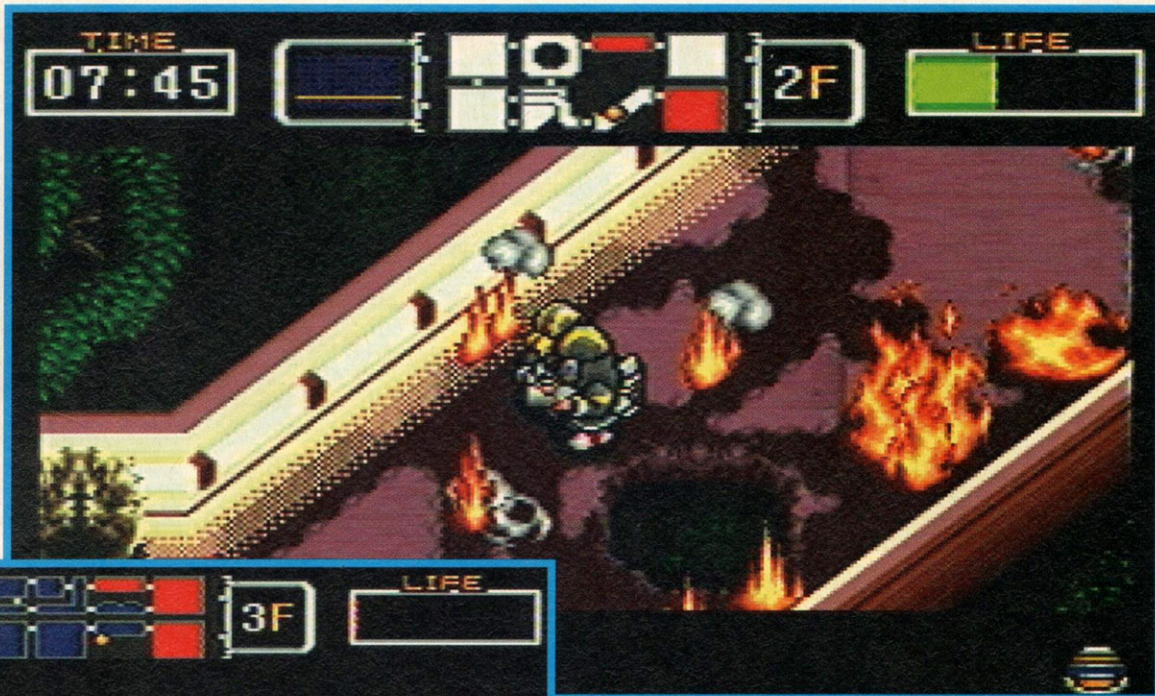


MARTIN: Ein fantasievolles Action-Abenteuer -

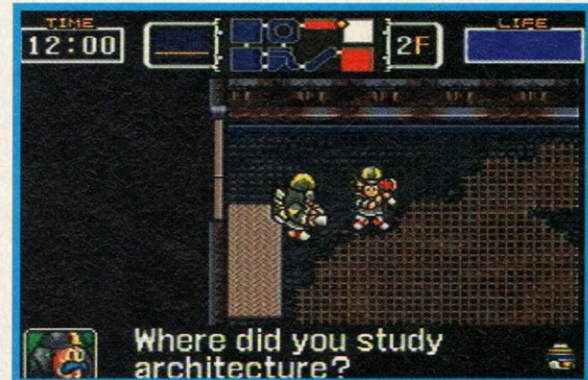
ein Wunder, daß dieser gefährliche Beruf nicht schon früher Thema eines Videogames war. Es macht wirklich riesigen Spaß, Pete und seinen Freund, bewaffnet mit Wasserschlauch und Axt, durch ein flammendes Inferno zu steuern. Einige Dialoge sind echt lustig. Und endlich kannst Du in einem Spiel Leben retten, statt es zu vernichten. Empfehlung!



► Später im Spiel wird die Sache immer heikler. Hier fällt Pete und Danny die Decke auf den Kopf. Du mußt Dich schnell bewegen, sonst wirst Du unter Tonnen von Beton begraben.



▼ Hier entwickelt sich eine brandheiße Diskussion. Oberbrandmeister Pete erzählt dem Architekten des Gebäudes über zuverlässige Sprengler und Rauchmelder.



▲ Hochexplosive Fässer mit Chemikalien drohen, den Brand noch zu verschlimmern.



STEFAN: Wahrscheinlich hast Du

bislang von diesem Spiel noch nichts gehört. Ist aber auch egal, denn es ist brillant. Wie besessen wirst Du jedes noch so kleine Flämmchen austreten, während Du immer höher hinaufkletterst, vor explodierenden Containern in Deckung gehst und Menschen rettest. Die Herausforderung und die Spannung steigern sich mit jeder neuen Gefahr und mit jeder neuen Aufgabe, die Dir über den Weg kommt. Ein cleveres und total fesselndes Spiel.

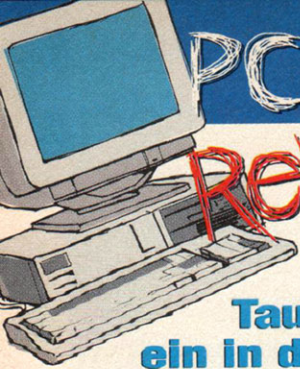


◀ Im dritten Stock bekommen unsere beiden Helden ernsthafte Schwierigkeiten.

Der heißeste Titel für das SNES seit langem. Neu, gut gemacht und unglaublich fesselnd.

FAZIT 92





Discworld

Tauche ein in die verrückteste Welt, die Du Dir nur vorstellen kannst: Terry Pratchetts Discworld! Das geballte Chaos macht sich nun auch auf Deinem ahnungslosen PC breit.

Discworld-Fans aus aller Herren Länder haben klopfenden Herzens auf die Umsetzung der Geschichten für PC CD-ROM von Psygnosis gewartet. Würde das Spiel der Buchvorlage gerecht werden? Würden die Figuren den Originalen entsprechen? Keine Sorge...dieses Spiel ist ein Knaller!

Die Animation ist perfekt und besser, als Du Dir das beim Lesen der Bücher hättest vorstellen können. Großartige Hintergründe und tonnenweise Humor - dieses Spiel legst Du so schnell nicht mehr aus der Hand. Zunächst einmal ist es jedoch ein gewöhnliches Point & Click-Abenteuer. Wichtige Orte und Objekte findest Du, indem Du mit der Maus darübergleitest. Anschließend drückst Du verschiedene Knöpfe, um die erforderlichen Befehle zu geben.

Viele tolle Features machen dieses Spiel allerdings zu etwas ganz besonderem. Viele der verwendeten Sprachsamples stammen beispielsweise vom Monty Python-Veteran Eric Idle, und wenn Du den Cursor über den Bildschirm bewegst, hinterläßt er eine glitzernde Spur.

▶ Aber Du hast das Pentagramm nicht richtigerum gereicht! Die Regeln bei okkulten Ritualen sind äußerst streng. Benimm Dich anständig!

STEFAN: Dieser total unfähige Zauberer Rincewind hat also nun auch die PC CD-ROM erobert. Ich kann mir nicht helfen, ich mag dieses Spiel einfach. Die Figuren und Hintergründe sind toll gezeichnet, und alles ist mit tierisch dummen Gags gewürzt. Die Stimmung in Terry Pratchetts Büchern kommt prima rüber, und die simple Point & Click-Steuerung sorgt für ungetrübten Spielspaß.



▼ He, Sie da, in der rotgepunkteten Mütze! Wo wollen Sie denn mit dem Huhn hin? Rincewind wird ein Opfer mittelalterlicher Zollpolitik.

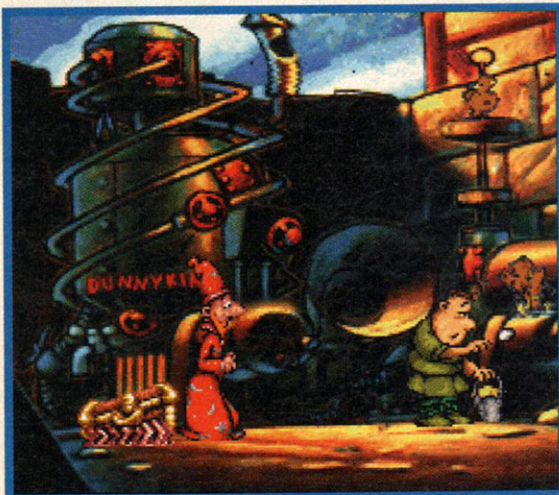


PHIL: Ein neues Point & Click-Abenteuer trifft sorgsam verschnürt in unserem Büro ein und versucht, Eindruck zu schinden. Es ist der Eindruck einer Imitation. Wie in so vielen Spielen zuvor wird auch in Discworld die Point & Click-Methode angewandt, um den Helden mit seiner Umgebung interagieren zu lassen. Wenn man's mag - okay. Wenn nicht - Pech gehabt.



▶ Unser Held nimmt an einem VHS-Seminar über Gesellschaftsstudien teil und ist wenig beeindruckt.

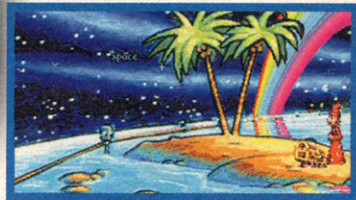
PETER: Besitzer eines CD-ROM-Laufwerkes haben die Qual der Wahl, wenn es darum geht, sich ein tolles Zeichentrick-Abenteuer anzuschaffen. Simon the Sorcerer hat mir super gefallen, und auch Discworld läuft auf einer ähnlichen Schiene, nur sind die Grafiken noch viel knackiger. Wohin Du auch kommst - ein Gag jagt den anderen. Du kommst einfach nicht mehr weg von Deinem Computer. Hervorragend.



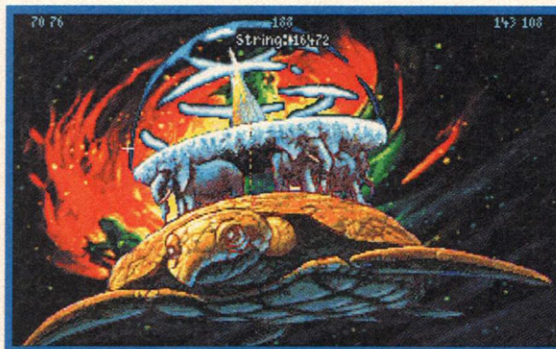
World



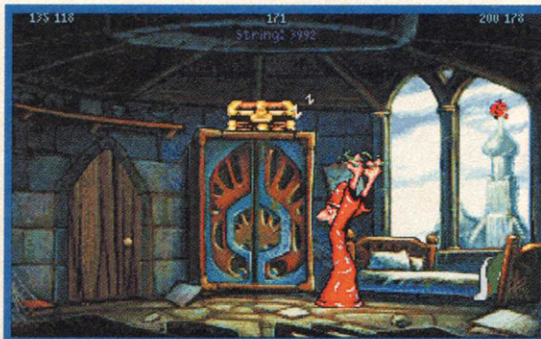
▼ Am Ende des Regenbogens sucht dieser verwirrte Zauberer nach dem goldenen Topf und betet, daß niemand hinter dem Baum hervorspringen und "Hey, ich bin ein Kobold!" rufen möge.



MARTIN: Bevor Du dieses Spiel kaufst solltest Du Dir darüber im Klaren sein, ob Du Terry Pratchett magst oder nicht. Zwar sorgen die Stimmen von Jon Pertwee, Eric Idle und Tony Robinson dafür, daß der Humor perfekt überkommt und daß kein Einzeiler verschwendet wird, aber vieles an diesem Spiel ist doch sehr obskur und entspricht damit dem bizarren Inhalt der Bücher. Als extravaganter Point & Click-Spaß ist das Spiel erste Sahne, aber sei gewarnt!



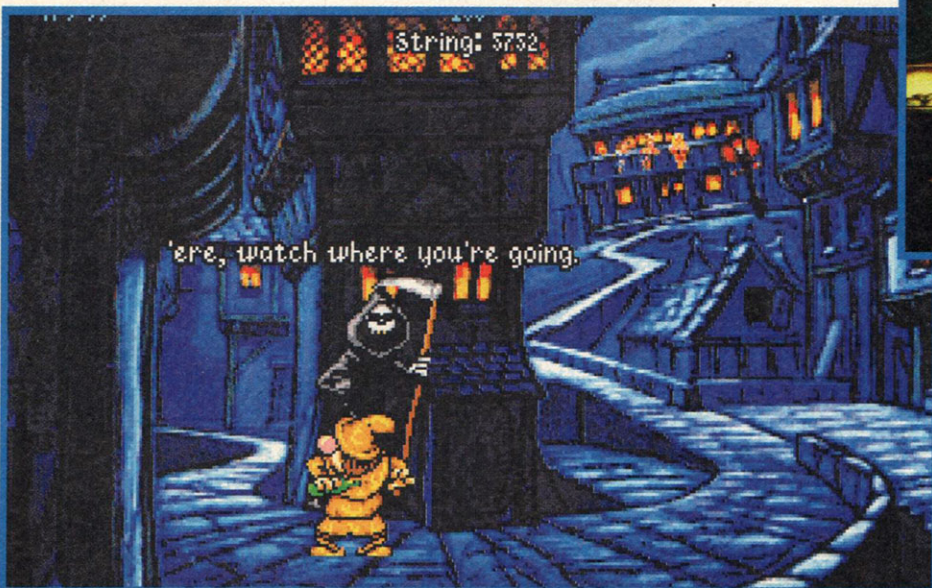
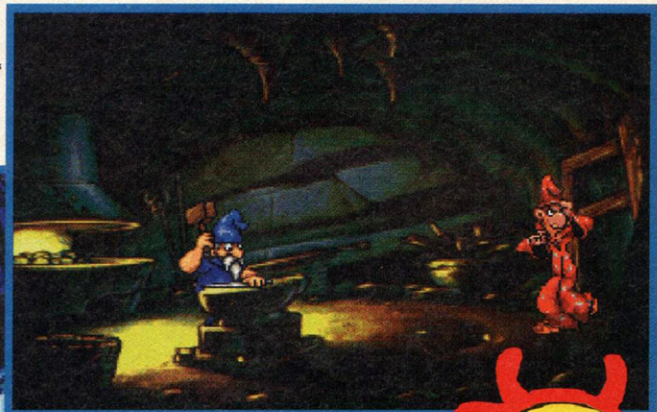
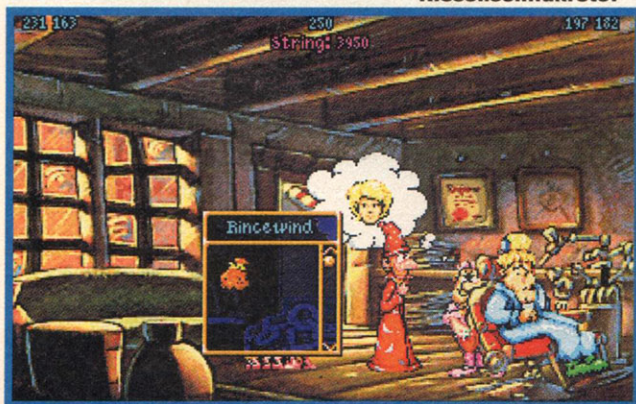
▲ Discworld aus der Ferne betrachtet - die Welt auf dem Rücken einer Riesenschildkröte.



▲ Hokus Pokus Zungenkuß! Rincewind bereitet sich auf einen Kampf mit einem hartnäckigen Kleiderschrank vor.



▲ Hat er etwas Falsches gesagt? Rincewind kräuselt die Lippen und macht ein ziemlich hilfloses Geräusch. Aber, wie man so schön sagt, man kann keinen Kuchen backen, ohne Eier zu zerschlagen.



Ein durchschnittliches Point & Click-Abenteuer, das durch spaßige Grafiken und viele Gags besticht.

FAZIT

87

HERETIC

Der nächste Hammer der Doom-Macher. Heretic ist die Fantasy-Version des id-Knüllers.

Heretic ist einfach sagenhaft. Da haben sich die Doom-Macher entschlossen, eine weniger blutige, aber umso spannendere Variante des Action-Klassikers zu entwickeln, und herausgekommen ist das gigantische Heretic. Du kämpfst gegen böse Zauberer, Dämonen, Ritter und gefährliche Vögel und versuchst Dich irgendwie Deiner Haut zu wehren.

Heretic verschafft Dir die einmalige Gelegenheit, durch ein gigantisches System von Gängen zu laufen und Dir Deine Gegner einen nach dem anderen zur Brust zu nehmen. Jede Waffe, die Du auf dem Weg zum Ziel findest, wird Dir Deine Aufgabe erleichtern.

Du läufst durch Tunnel, Geheimgänge und Räume, findest Schlüssel und magische Bücher und hast nur ein Ziel vor Augen: ans Ziel zu kommen, ohne ins Gras zu beißen.

Der größte Unterschied zum prominenten Vorgänger ist, daß Du sowohl nach oben als auch nach unten sehen kannst. Das fördert den Spielspaß und hilft Dir die Gegner frühzeitig auszumachen.

Heretic ist die konsequente Weiterentwicklung von Doom. Dieses Spiel geht das Abenteuer weitaus weniger brutal an - dafür aber spannender und abwechslungsreicher.

PHIL: Irgendetwas an Heretic wirkt auf mich enorm abstoßend und treibt mich dazu, sofort ein anderes Game spielen zu wollen. Vielleicht schleicht sich das Spiel nachts vom tiefsten Innern meiner Festplatte hinein in meine Träume und beschwört mich, die Finger davon zu lassen. Was auch immer es ist, Heretic bringt's nicht und kann mich nicht im mindesten fesseln. An sich ist es ja nicht schlecht gemacht, aber in Sachen Gameplay haut es niemanden mehr vom Hocker.



▲ Wenn Du diese hier abknallst, könnte Dir das eine oder andere Ei ins Gesicht fallen, denn sie zerfallen in immer kleinere Häufchen von höllischen Eiern. Vielleicht könnte sich Alfred Biolek ein bioleckeres Omelett daraus brutzeln.

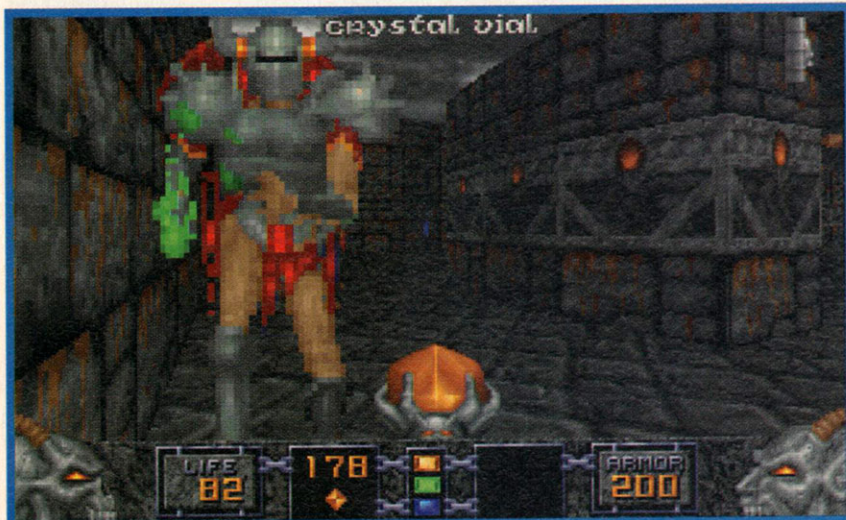


PETER: Schon wieder so ein Doom-Klon. Das ist wohl alles, was man heutzutage noch zu sehen bekommt, und warum auch nicht - wenn dieser Game-Stil so beliebt ist? Id Software hat seine berühmte Game Engine also nun an Raven ausgeliehen, damit diese daraus einen weiteren Ableger für die unersättliche Käuferschar entwickeln.

Heretic sieht von der Optik und der Spielbarkeit her dem Vorbild sehr ähnlich, aber die zusätzlichen Waffen, Gegner und das neue Layout der Levels wird jeden Fan für so manche Stunde beschäftigt halten.



▼ Dies ist der Steroidmann, und er wird ziemlich sauer, wenn Du schneller läufst als er.





god mode on

STEFAN:

Wenn Du gerne mit dem Zauberstab herumfuchtelst, dann dürftest Du an diesem Spiel Deine helle Freude haben. Wie schon ehemals in den guten, alten Labyrinthspielen, so geht es auch hier wieder darum, herumzuwandern und dem nächstbesten Monster in die Arme zu laufen. Das Spiel ist nicht ganz so brutal und schaurig wie das offensichtliche Vorbild, aber dafür gibt's unterwegs auch mehr Objekte einzusammeln. Wie dem auch sei, die verschiedenen Monster sind schön eindrucksvoll und schaurig.



▲ Vielleicht nicht ganz fair, aber wenn Du den Götter-Modus einstellst, gibt's immer etwas zu lachen. Wie wär's wenn wir jetzt mal das Kanalsystem verlassen und zur Abwechslung ein paar stinkende, üble Monster kaltmachen?!



▲ Dies ist die Situation zu Beginn des Spiels. Sobald Du Dich bewegst, erscheinen auf Deinem Rücken kleine Dämonen - eine echte Plage. Du solltest sie schnell erledigen.



▲ Schau an, da ist ja noch eines von diesen netten, kleinen Eiern! Tue was Du willst, nur schau nicht in das grüne, glühende Zentrum. Du weißt nie, was da drinstecken könnte.

MARTIN:

Ich bin ein echter Fan dieser ganzen Doom-Ableger und war deshalb im höchsten Maße beglückt, als ich im vergangenen Monat zum ersten Mal Heretic spielen durfte. Keine Schrotflinten und Kettensägen, dafür aber energiegeladene Zauberstäbe, große Stöcke, Ketchup allerorten, fliegende Dämonen, Schmerzensschreie, schaurige Geräusche, düstere und verhängnisvolle Gewölbe, und, und, und... Ich habe jede Minute genossen. Hinweg mit euch, ihr üblen Bestien!



► Hast Du das gehört? Unheimliche Geräusche bestärken Dich in dem mulmigen Gefühl, daß Dich jemand beobachtet. Nur Mut, Zauberer!



Zack zack, Du bist tohoot!

Hier siehst Du einige der Waffen, die Du während Deines Abenteuers aufsammeln kannst. Wende sie klug an...

1. Stab

Dies ist die Waffe, mit der Du das Spiel beginnst. Sie entspricht in etwa einem Spezialgewehr. Du mußt ständig Energie einsammeln, um sie aufzupowern.

2. Handschuhe

Mit einem Paar dieser Handschuhe kannst Du durch die Gegend rauschen, wie seinerzeit der Imperator aus Return of the Jedi. Elektrisierend.

3. Armbrust

Diese Waffe verschießt spezielle Geschosse. Sie hat eine ganz beachtliche Wirkung und läßt sich auch schnell nachladen.

4. Klaue

Die geschmackvollste Waffe, die Du Dir in diesem Spiel besorgen kannst. Ziele damit ins Gesicht der Gegner und drücke den Abzug. Auf Wiedersehen...

5. Chiken

Dies ist, wie der Name schon andeutet, ein Huhn. Wenn Du diesen Zauber wählst, kannst Du die Gegner zu Tode picken, statt sie einfach zu erschießen. Und daher kommen dann wohl auch die ganzen Eier...



Trotz der großen Ähnlichkeit zum Original: Ein Superspiel.

FAZIT

84

Aggressors of Dark Kombat

Wir haben uns entschlossen, uns nicht weiter gegenseitig zu verprügeln und uns stattdessen das neueste einer ganzen Reihe von Prügelspielen für den Neo Geo CD anzusehen.

Wenn die Kämpfer von Aggressors of Dark Kombat in Deine Stadt einlaufen würden, würdest Du Dich wahrscheinlich unter dem nächsten Tisch verkriechen. Acht verhaltensgestörte Leute - sieben erwachsene Männer und ein stark pubertierendes Schulmädchen - bekämpfen sich, um den Champion unter sich auszumachen. Die Geschichte beginnt wie folgt: Go und Jo hören Gerüchte über die Kampfstärke des jeweils anderen und beschließen, durch einen Zweikampf zu entscheiden, wer von ihnen der bessere ist. Aber bevor es zu diesem Zweikampf kommt, müssen sie jeden anderen, der sich ihnen in den Weg stellt, besiegen.

Jeder Kämpfer verfügt über eine Reihe von Special Moves, mit denen er den Gegner zu Fischfutter verarbeiten kann. Darüberhinaus stehen Dir aber auch Waffen wie Schaufeln und Benzinbomben zur Verfügung, mit denen Du Dich aus bedrohlichen Situationen retten kannst. Ein Prügelspiel also, wie viele andere. Neu ist jedoch die Art und Weise, wie die Energieanzeige verwendet wird. Diese Energieanzeige hat vier verschiedenfarbige Meßbereiche (von blau zu grün zu gelb und zu rot). Wenn diese Anzeige komplett ausgelutscht ist, ist der Kampf vorbei, und der nächste Bewerber ist an der Reihe.

Außerdem gibt's hier noch Ninja-Schwerter, Baseball-Schläger und die einmalige Gelegenheit, dem bewußtlosen Gegner auf dem Kopf herumspringen. Dies alles bringt ein bißchen Abwechslung in die Palette der Prügelspiele für den Neo Geo CD. Ach ja, die Action ist wirklich knallhart.



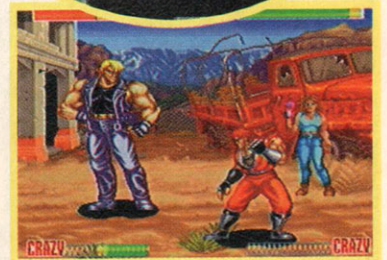
▲ Sie mag ja süß und nett aussehen, aber hinter diesem Schulmädchengehabe steckt eine Furie, die nur darauf wartet, Dir den Schädel zu verdellen - vielleicht sogar mit diesem Stachelprügel.

Wortgefechte

Bevor es zum eigentlichen Kampf kommt, wird erst einmal mächtig geprahlt und verhöhnt. Schau's Dir hier unten selber an:



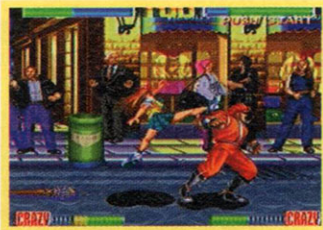
PHIL: Alle mögen den Neo Geo CD, aber ich fürchte, Samurai Shodown 2 ist das Maß aller Dinge, und neben diesem Hit verfällt jedes andere Spiel in die absolute Bedeutungslosigkeit. AODK ist leider nichts Besonderes. Gut, die Sprites sind groß und die Action ist hart, aber es fehlt doch der gewisse Funke, der es zu einem guten Spiel machen würde. Ich bleibe bei Haohmaru.



PETER: Nein! Nicht schon wieder ein Prügelspiel von SNK für den Neo Geo CD! Das kann nicht sein; sie haben doch erst vor fünf Minuten das letzte Spiel herausgebracht... Wenn Du schon einige SNK-Beat-'em-Ups in Deiner Sammlung hast, würde ich Dir von diesem Spiel abraten, denn hier wirst Du nichts Neues entdecken. Wenn Du Deine Sammlung auffrischen willst, ist Samurai Shodown 2 sicher die bessere Wahl.



▲ Nachdem niemand diesen Kampf für sich entscheiden konnte, wird der Gewinner aufgrund der Energieanzeige ermittelt.



▲ Und schon wieder gelingt es Kisarah, um Fuma herumzuwirbeln und ihm den Verstand herauszuprügeln - er war wie hypnotisiert durch ihr knappes Röckchen.

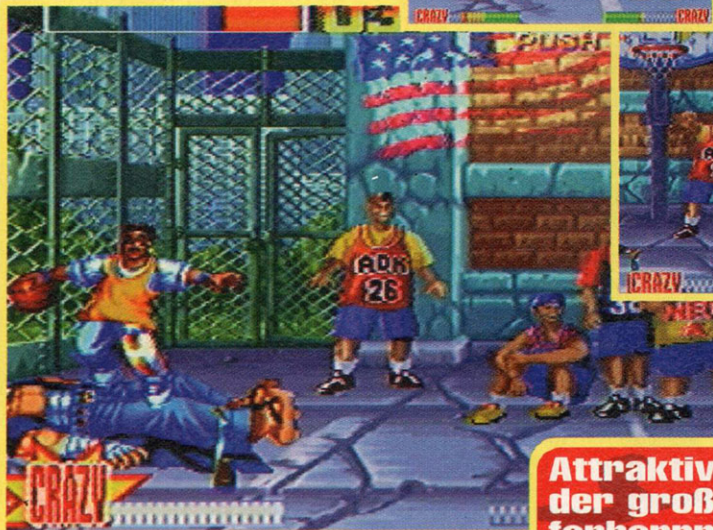
STEFAN: Noch mehr Delleereien und Zoff für Dein Neo Geo CD! Dieses Spiel erreicht jedoch höchstens Mittelmaß. Die verschiedenen Vorder- und Hintergründe der Kampfstätten sind zwar ganz nett, aber es gibt einfach nicht genügend Moves oder genügend Kämpfer, um Dich für längere Zeit zu fesseln. Diesem Spiel fehlt einfach ein bißchen Persönlichkeit. Es macht zu wenig Spaß.



MARTIN: Ein typisches, qualitativ hochwertiges Neo Geo-Prügelspiel, das große Sprites und ausreichend deutliche Schreie und Geräusche kombiniert. Ärgerlich ist jedoch das besondere Steuerungssystem. Statt mit dem Richtungskreuz zu springen, benutzt Du dafür den C-Knopf, denn mit dem Kreuz bewegst Du den Kämpfer vom Vordergrund zum Hintergrund und umgekehrt. Das ist schon gewöhnungsbedürftig. Ansonsten ist AODK ein beeindruckendes, wenn auch vorhersehbares Prügelspiel.



▲ Das ist aber wirklich ein ganz übler Schlag! Mit der Stachelkeule gegen das Knie? Das ist doch nicht fair! Hier gibt's wohl keine Regeln.



▲ Nimm dies, du Mistkerl! Bobby kommt wieder mächtig ins Rotieren. Höchste Zeit zu verduften!

Attraktiv wegen der großen, farbenprächtigen Sprites, aber das Gameplay ist zu begrenzt.

FAZIT



Schlag auf Schlag

Diese Rüpel bilden die Riege der Kämpfer in AODK. Einige von ihnen sehen ja sehr umgänglich aus, aber laß Dich nicht täuschen, denn sie würden nicht zögern, ihre eigene Großmutter zu erwürgen.



Go
Go ist ein kluger Kerl aus Osaka, der die Gegner mit seiner schnellen Geta-Attacke beeindruckt. Er kämpft auch dann noch, wenn er den Mund voll Reis hat.



Jo
Vor dem Roten Panther solltest Du Dich in acht nehmen, so jedenfalls die Warnung von Jo. Der Panther hat eine ganze Reihe beeindruckender Kicks auf Lager, die sehr schmerzhaft sein können.



Lee
Lee, alias Flashing White Fang, ist ein schneller Kämpfer und geht keiner Herausforderung aus dem Wege. Also hüte Dich auch vor einem Wettrinken mit ihm. Du hast keine Chance.



Leonhalt
Leonhalt ist auch als Raging Black Bull bekannt, deshalb solltest Du ihn nicht unnötig in Rage bringen. Er ist ein toller Allround-Kämpfer, der unglaublich stark ist.



Bobby
Dieser junge Mann benutzt seine Basketballkünste, um die Gegner zu bezwingen.

Geschwindigkeit und Gewicht seiner Bälle sind wirklich beeindruckend.



Sheen
Er ist ein fliegender Löwe und ist bislang noch ungeschlagen. Mit seinen kräftigen Würfen

wird er Dich in tödliche Verlegenheit bringen. Wir haben Dich gewarnt!



Fuma
Er ist ein Ninja, und wenn Du nicht aufpaßt, wird er Dir seinen Special Move demonstrieren.

Hüte Dich vor seiner Blitzattacke!

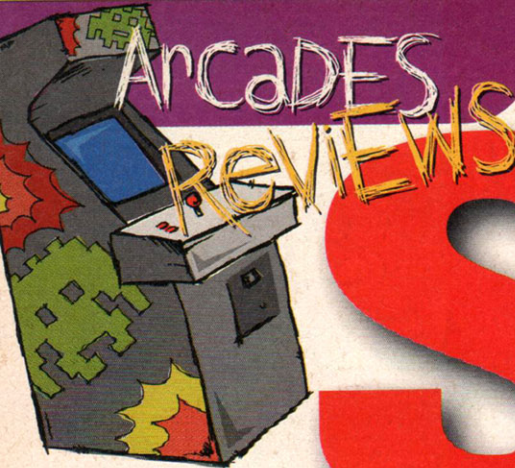


Kisarah
Sie sieht aus wie ein unschuldiger Backfisch, aber Kisarah hat einige echte Killermoves drauf. Laß Dich

nicht zu sehr durch ihre knappe Bekleidung ablenken. Der Spaß könnte Dir nämlich schnell vergehen.

▲ Bums! Sieht aus, als stecktest Du in argen Schwulitäten, denn der kleine Bobby führt einen Steptanz auf Deinem Brustkasten vor. Schnapp Dir die Benzinbombe und zeig's dem kleinen Teufel!





■ Sega ■ Arcade ■ ca. DM 2,- ■ 1-8 Spieler

Segga Rally

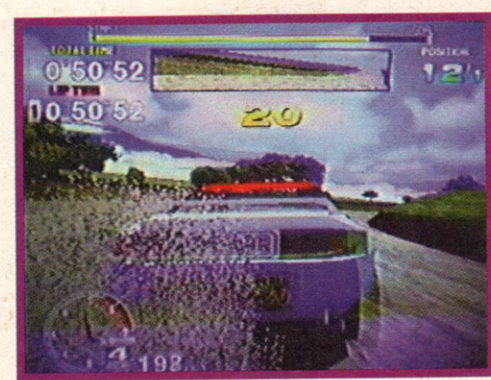
Mit einem Affenzahn durch den Wald zu brettern macht Spaß! Weniger lustig, wenn man sich dabei um den nächsten Baum wickelt. Wir empfehlen daher ein Training mit Sega Rally.

Sega Rally ist das jüngste einer langen Serie von Rennspielen aus dem Hause Sega. Dieses Game hat mit seinen Daytona-mäßigen Grafiken und dem Ridge Racer-mäßigen Spielstil alle nötigen Voraussetzungen für ein Spitzenspiel.

Du setzt Dich also in das spezielle Kabinett hinein, wählst ein Fahrzeug aus (sie unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Fahrbahnhaftung), entscheidest Dich für Schalt- oder Automatikgetriebe und suchst Dir dann eine Rennstrecke aus. Es stehen drei Strecken zur Auswahl - Gebirge, Wüste und Wald - und jede ist in Stages unterteilt. Hast Du die erste Stage in angemessener Zeit bewältigt, geht es weiter zur nächsten. Wenn Du aber zuviele Unfälle baust, läuft Dir die Zeit davon, und es heißt ziemlich schnell "Game Over". Die eigentliche Steuerung des Fahrzeugs erinnert sehr an Ridge Racer, Du rutschst also durch die Kurven, statt Dich vorsichtig am Mittelstreifen entlangzutasten.

An Stelle der vier "virtuellen" Perspektiven in Ridge Racer, gibt es hier nur zwei: die erste aus dem Fahrzeuginneren heraus, die zweite aus einer Position leicht hinter und über dem Fahrzeug. Ob es nun das Einzelkabinett ist oder das Link-Up für acht Spieler, wonach Dir gelüftet...Du wirst Dir den heißbegehrten Fahrersitz in den Spielhallen hart erkämpfen müssen.

▼ Hier haben wir das virtuelle Kabinett. Setze Dich hinein, und auf geht's, durch virtuelle Wälder, Wüsten und Höhenzüge. Noch mehr wilde Action verspricht Sega Rally als Link-Up für acht Spieler.



MARTIN: Grafisch ist dies sogar besser als das hervorragende Daytona Racing, aber leider spielt es sich nicht ebenso gut. Hier wurde versucht, das "Durch-die-Kurven-Rutschen" von Ridge Racer zu übernehmen. Nur ist die Steuerung viel zu unzuverlässig, so daß Du von Fahrbahnrand zu Fahrbahnrand prallst, hilflos auf der Suche nach der korrekten Fahrtrichtung. Schick, aber enttäuschend.



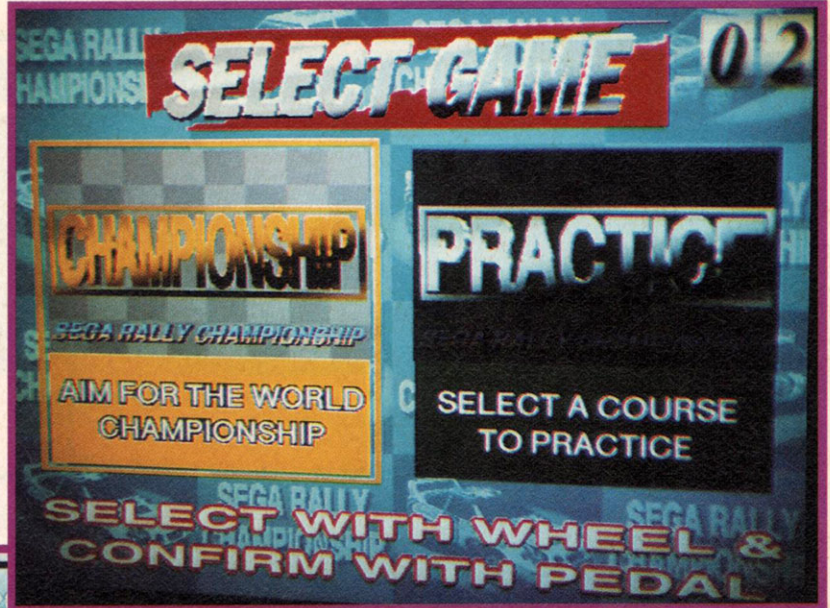
▼ Heiße Pistenaction - dieser Sonntagsfahrer kommt Dir schon wieder in die Quere! Verkehrsrüpel!



◀ Hey, was ist los? Kein Zeitlimit von drei Sekunden? Sieh zu, daß Du an dem kleinen Hindernis vorbei-kommst, und dann geht's durch den Tunnel, immer dem Verrückten in dem kitschgrünen Wagen hinterher! Ist aber auch wirklich "ne komische Farbe für ein Auto, oder?



▲ Du fährst das Ding noch zu Schrott! Mr. Sulu bringt seinen Boliden auf Warp 9. Vielleicht keine sonderlich gute Idee.



▲ Hier kannst Du wählen, ob Du eine ruhige Trainingsrunde oder lieber ein knallhartes Meisterschaftsrennen fahren willst. Zeige Deinen Kumpels, was Du drauf hast!

V

PHIL: Sieht aus wie Daytona und spielt sich wie Ridge Racer, leider ist es ein bißchen öde. Sicher, die Grafiken sind hervorragend, und die Präsentation ist erstklassig, aber es fehlt doch das gewisse Etwas, das fesselnde Element. Ein sehr realistisches Spiel, aber vielleicht zu realistisch, um begeistern zu können.



PETER: Freue Dich auf das neueste und tollste Spielhallenabenteuer aus dem Hause Sega. Der Grafikstil in Sega Rally ist derselbe wie bei Daytona USA, allerdings gibt's hier mehr als nur eine Strecke. Drei verschiedene stehen Dir zur Auswahl mit vielen nervenzerfetzenden Kurven und Windungen. Endlich wird der Rallyesport in den Spielhallen zum Leben erweckt!



▼ Hier haben wir eine alternative Perspektive. Die Sache beginnt haarig zu werden - das Fahrzeug beginnt zu rutschen und zu schlittern. Nur nicht das Gas wegnehmen!



▲ Hier und da taucht ein kleiner Pfeil auf, der Dir ankündigt, in welche Richtung die nächste Kurve führt. Aber das ist nicht weiter hilfreich, denn Du fliegst sowieso in der erstbesten Kurve raus. Es braucht schon einige Übung, um sie erfolgreich zu nehmen.



Tolle Grafiken machen dieses Spiel zu einem Muß, doch die Steuerung läßt arg zu wünschen übrig.

FAZIT

83

STEFAN: Dies Spiel sieht einfach toll aus mit seinen wunderschön gerenderten Fahrzeugen und den realistisch gestalteten Rennstrecken. Außerdem ist es auch noch verdammt schnell. Das merkst Du besonders, wenn Du ins Schleudern gerätst und versuchst, die Zuschauer umzunieten. Probleme hatte ich lediglich mit der Steuerung. Die Lenkung ist viel zu schwammig und es ist viel zu schwierig, das Fahrzeug wieder auf Kurs zu bringen, wenn es mal ausbricht.



Myst



System: PlayStation
Preis: ca DM 129,- Kap: 1 CD
Vertrieb: Soft Bank

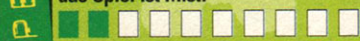
■ Dieses Spiel hasse ich zutiefst. Es ist, als betrachte man eine Diashow mit langweiligen Urlaubsbildern von irgendwelchen idyllischen Plätzen, zu denen Du als Kind im Rahmen der beliebten Klassenausflüge gekarrt wurdest. Hier gibt es nichts Spaßiges, nichts Aufregendes und auch sonst nichts, was Dich zum Kauf verleiten könnte. Eine schreckliche Zeitverschwendung, egal auf welchem Format.



■ Dieses alte Point & Click-Abenteuer sieht auf der brandneuen PlayStation langweiliger aus, als je zuvor. Wenn man erstmal ein munteres Spielchen wie etwa Space Griffon gespielt hat, wirkt dieses hier doch vergleichsweise statisch. Du wanderst eigentlich nur herum und zoomst Dich an verschiedene Objekte heran. Kein gutes Videogame.



■ Was passiert eigentlich in diesem Spiel? Myst ist eher eine Postkartensammlung, als ein zeitgemäßer Titel für eine Superkonsole. Die wenigen Rätsel und Entscheidungen, die Du zu lösen bzw. zu treffen hast, reichen nicht aus, um Dich zu motivieren. Ich habe mir sehr schnell ein besser spielbares Game in die PlayStation geladen. Der Preis ist günstig, aber das Spiel ist Mist.

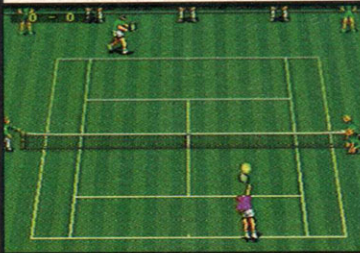


■ Ich erinnere mich noch an die PC-Version, die lediglich eine Sammlung von bunten Bildern war. Du gehst von einem Bild zum nächsten und mußt kleine Aufgaben lösen. Aber die Frage ist: WARUM? WARUM? WARUM? Mit diesen Grafiken hätte man bestimmt ein echt cooles Spiel entwickeln können. Stattdessen serviert man uns diesen Blödsinn. Vergiß es!



Fazit 14%

ATP Tour



System: Mega Drive
Preis: ca DM 139,- Kap: 16 MBit
Vertrieb: Sega

■ Bei Tennisspielen gibt es kein Mittelfeld - entweder sie sind beknackt, oder sie sind es nicht. Und dieses hier ist es nicht. ATP Tour ist für meine Begriffe eines der besten Tennis-Games für den MD seit Pete Sampras. Die Grafiken erscheinen zunächst ein bißchen klein zu sein, aber das wird durch das exzellente Gameplay sowie die Möglichkeit, sich im Career-Modus ständig zu verbessern, wieder ausgeglichen. Nicht so gut wie die Nintendo-Klassiker, ansonsten aber okay.



■ Eine äußerst geschickte Tennissimulation mit vielen Optionen, aber nicht ganz so abgerundet wie Pete Sampras (das Spiel, nicht der Spieler). Aber, daß Du an der Senior-Tour teilnehmen und außerdem die Fähigkeiten Deines Spielers verbessern kannst, ist an sich gar nicht schlecht. Die gestutzte Bildschirmarstellung und stellenweise auch das Ballverhalten ist etwas nervig. Trotzdem ein gutes Allround-Spiel.



■ Tut mir leid, Sega, aber kein Tennisspiel der Welt wird das hervorragende Pete Sampras Tennis schlagen können. ATP Tour ist eine ordentliche Simulation dieses Sports, mit einer vernünftigen Game Engine, die für einen problemlosen Einstieg sorgt. Allerdings lassen die Sprachsamples doch einiges zu wünschen übrig. Alle notwendigen Optionen sind vorhanden, aber so richtig in Wallung bringen konnte das Spiel mich nicht.

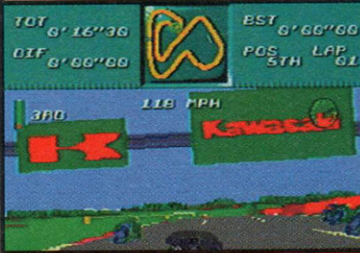


■ Tennisspiele auf dem Mega Drive konnten nie so recht überzeugen, bis Pete Sampras daherkam und das Genre mal ordentlich aufmischte. ATP Tour wußte sich ein Stückchen dieses Erfolges abschneiden und hat dabei leider versagt. Das heißt nicht, daß dies kein gutes Spiel wäre. Aber dem hervorragenden Pete Sampras kann es einfach nicht das Wasser reichen. Wenn Du Dir also ein Tennisspiel zulegen willst, sollte es nicht dieses hier sein.



Fazit 85%

Kawasaki Superbikes



System: Mega Drive
Preis: ca DM 129,- Kap: 8 MBit
Vertrieb: Time Warner

■ Schrecklich. Zugegeben, was soll in einem Motorrad-Rennspiel schon großartig passieren, aber mit den arg beschränkten Optionen verschenkt das Spiel weitere Möglichkeiten. Der Sound dröhnt, in den Kurven verschwindet das Motorrad von der Bildfläche, und man kann stundenlang fahren, ohne einen Rivalen zu sehen. Wenn Du schließlich doch mal einen von ihnen erblickst, dann ist er nicht mehr als ein trauriger Knubbel. Nicht bestanden.



■ Dies Spiel gehört in ein Renn-Museum und nicht in die Regale der Händler. Ich hasse es, wenn der Lenker beim Durchfahren von Kurven aus dem Bild verschwindet und auch, daß das Motorrad immer im selben Winkel geneigt ist. Verglichen mit anderen Rennspielen, z.B. VR, sehen die Rennstrecken furchtbar aus. Dies Spiel ist ein müder Fehlstart.



■ Beim ersten Versuch fand ich dieses Spiel gar nicht übel. Mit seinen Polygon-Strecken, den Zeichen und den vorbeihuschenden Tribünen sieht das Spiel nicht sonderlich realistisch aus, aber es ist schnell und fesselnd. Besonders cool: Wenn Du beschleunigst, steigt die Maschine vorne hoch und entsprechend verändert sich auch die Perspektive. Richtig heiß wird das Game im 2-Spieler-Modus bei geteiltem Bildschirm und tollem Sound. Probier's mal!



■ Wenn Du jemals Domarks F1 gespielt hast, dann weißt Du schon, was es mit diesem Titel auf sich hat, und Du läßt tunlichst die Finger davon. Das Spiel produziert wirklich enttäuschende Grafiken - nimm als Beispiel nur mal das Motorrad. Wenn Du Gas gibst, fährt Du auf dem Hinterrad. Wow, Evil Knievel wird bestimmt neidisch werden. Die Maschine steigt hoch, und ab geht's! Packend...vielleicht, aber keinen zweiten Blick wert.



Fazit 37%

Road Runner



System: Mega Drive
Preis: ca DM 129,- Kap: 8 MBit
Vertrieb: Sega

■ Ein durchschnittlicher Zeichentrick-Plattformer, der alles enthält, was man sich erwartet, und sonst gar nichts. Wie Taz, Tweety, Bugs und all die anderen Cartoon-Stars, die zu Spielhelden geworden sind, ist auch Road Runner lustig und professionell, besitzt aber ansonsten keinen Glanz. Wenn Du die Figur magst, wirst Du das Spiel mögen. Die Lizenzproduktionen werden immer klischeehafter.



■ Ich hatte etwas ziemlich Dumpfes erwartet und war angenehm überrascht. Obwohl das Format ziemlich gewöhnlich ist, sind die Effekte und Animationen brillant. Dies ist eines der wenigen Spiele, das das Cartoon-Feeling wirklich gut einfängt - gewaltige Explosionen, schmerzhaftes Tumulte und ausgedehnte Hetzjagden. Der Spaß hält nicht ewig vor, aber das Spiel bietet eine erfrischende Abwechslung.



■ Dies ist ein toller Cartoon-Titel, so, wie wir es von Sega gewohnt sind. Ich bin ein echter RR-Fan, deshalb war ich begeistert von den Cartoon-Grafiken und -Effekten. Erwarte keinen durchschnittlichen Plattformer - die Cart steckt voll mit netten Tricks und guten Einfällen, und selbst die Optionsbildschirme sind animiert. Du kannst mit jedem der verrückten Zwei an den Start gehen. Ein tolles und verrücktes Game!

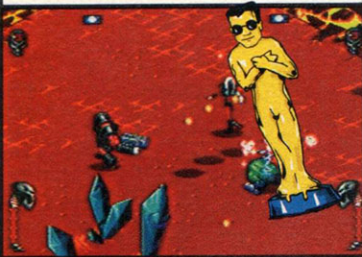


■ Er ist wieder da, und diesmal jagt der pfeilschnelle Road Runner durch gewaltige Levels. Die Grafiken sind eine gelungene Wiedergabe der Zeichentrickvorbilder und auch die Präsentation ist - zumindest für MD-Verhältnisse - ganz prima. Der einzige Wermutstropfen ist, daß das Spiel nach einer Weile etwas eintönig wird, und das trübt natürlich den Spaß an der Sache. Aber wenn Du sonst nicht weißt, wohin mit dem Geld, dann hol' Dir den Road Runner. Miep, miep!



Fazit 81%

Skeleton Krew



System: Mega Drive

Preis: ca DM 129,- Kap: 16 MBit

Vertrieb: Core Design

Ein exzellente 3D-Ballerspiel von Core Design, das futuristische Baller-Action mit düsteren Hintergründen kombiniert. Die einzigartige Steuerungsmethode erfordert eine gewisse Gewöhnungszeit - Du hältst den B-Knopf gedrückt und drehst den Turm mit A oder C. Aber wenn Du das erstmal drauf hast, läuft das Gameplay schon viel flüssiger.



Wenn Du gedacht hast, daß H. R. Giger ein bißchen makaber wäre, dann sieh Dir mal dies hier an. Aber gruselige Hintergründe sind nicht alles, was dieses Spiel zu bieten hat - unter der verwesenden Haut entdeckst Du ein pulsierendes Action-Inferno. Wenn Du Dich erstmal an die Steuerung gewöhnt hast, steckst Du schon bald bis zu den Knien in schleimigen Ballereien, während Du Dich mit Legionen von Untoten auseinandersetzt. Häßlich, aber schön.



Auf dem Amiga 1200 hat mir dieses Spiel gut gefallen, deshalb hatte ich mich schon auf die MD-Version gefreut. Und ich wurde auch nicht enttäuscht. Der Titel ist immer noch aktuell - ein heißes, isometrisches 3D-Ballerspiel, in dem Dir drei Figuren zur Auswahl stehen. Skeleton Krew wird Dich für eine ganze Weile beschäftigt halten, denn es gibt tierisch viel zu ballern und 'ne ganze Menge zu erforschen.



Ein wirklich nettes Game. Die Grafiken sind toll, und das Spiel selbst ist ein echtes Glanzstück. Wie dem auch sei, die Art, wie sich dieses Game spielt erinnert mich an das gute, alte Gauntlet aus den frühen Tagen der Sprite-Prügeleien. Die Levels sind groß und farbenprächtig, und es gibt eine ganze Menge zu verprügeln. Das Spiel ist eine ansehnliche Herausforderung. Nicht übel.



Fazit 90%

The Pirates of Dark Water



System: Mega Drive

Preis: ca DM 129,- Kap: 8 MBit

Vertrieb: Sunsoft

Dies ist eines der Spiele, an die man sich immer wieder verzweifelt zu gewöhnen versucht, letzten Endes aber resigniert einsehen muß, daß es nichts weiter als harte Arbeit ist. Ein langweiliger Plattformer, der nie so recht über den ersten Gang hinauskommt. Dieser Titel gehört wohl eher zur Reihe der Enttäuschungen, die ich für diese Ausgabe zu beurteilen hatte. Er ist zwar bunt und nett animiert, aber doch bei weitem zu dürrig.



Dark Water ist eine böartige Flüssigkeit, die droht, die Welt zu verschlucken. Unsere drei tapferen Helden, Ren, Tula und Loz, müssen in altbekannter Manier die Zivilisation retten - sie springen von Plattform zu Plattform, stöbern Piraten auf und sammeln Objekte und Power-Ups ein. Dieses Spiel ist nichtssagend und auch ziemlich eintönig, und ganz sicher nicht der aufregende Arcade-Plattformer, der es gerne sein würde.



Für die ersten paar Male sieht dieses Spiel nicht viel anders aus, als die meisten Schwert- und Prügelabenteuer, und es spielt sich auch so. Aber dann entdeckst Du, daß in diesem Spiel noch viel mehr drinsteckt. Du kannst Levels überspringen oder einen alten Besserwisser herbeirufen und um Rat fragen - aufregende Sache! Die Animation ist flüssig, und die Soundeffekte sind gelungen. Ein sauberer Titel, wie übrigens alle Sunsoft-Games.



Langsam geht's also doch zu Ende mit den Plattformern. Aber Dark Water wäre ohnehin der Nagel im Sarg eines jeden Genres. Das ganze Game ist einfach so statisch, steif und ereignislos, und ist nichts weiter als ein Streifzug durch ein Fantasieland. Bist Du erstmal dagewesen, hast alles gesehen und getan, gibt es nichts mehr, was Dich dorthin zurückzieht.



Fazit 62%

Toughman Contest



System: Mega Drive

Preis: ca DM 139,- Kap: 32 MBit

Vertrieb: Electronic Arts

Ein unterhaltsames Kampfspiel, das so ein bißchen in die Richtung von Super Punch Out! geht. Das Spiel wird aus einem hinter dem Kämpfer liegenden Blickwinkel serviert, doch es gibt nicht allzu viele strategische Elemente darin. Hier geht es einfach nur darum, bis zum bitteren Ende auf den Gegner einzuprügeln. Die Auswahl an Punches erlaubt leider nur ein technisches KO.



Hervorragend. Es ist an der Zeit, diese häßlichen Sprites windelweich zu prügeln. Und je häßlicher sie sind, desto härter schlage ich zu. Das ist ja alles schön und gut, wenn Dein Kämpfer sein Gewicht tänzerisch leicht durch den Ring schaukelt. Doch ich muß zugeben, daß mir Boxing Legends oder der Mega-CD-Prügler Prizefighter besser gefallen haben. Ein Spaß, aber es fehlt dieser harte Killer-Punch.



Hervorragend. Es ist an der Zeit, diese häßlichen Sprites windelweich zu prügeln. Und je häßlicher sie sind, desto härter schlage ich zu. Das ist ja alles schön und gut, wenn Dein Kämpfer sein Gewicht tänzerisch leicht durch den Ring schaukelt. Doch ich muß zugeben, daß mir Boxing Legends oder der Mega-CD-Prügler Prizefighter besser gefallen haben. Ein Spaß, aber es fehlt dieser harte Killer-Punch.

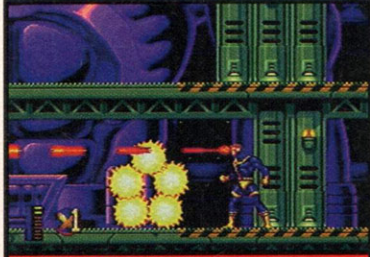


Boxen auf dem Mega Drive wahr immer ein großer Spaß, und auch die Arcade-Simulationen wie Boxing Legends haben mich immer wieder begeistern können. Toughman ist nicht unbedingt das beste Box-Game, aber das Spielen macht einfach Spaß. Entweder gehst Du als Einzelkämpfer in den Ring, oder Du nimmst gleich an einem kompletten Wettbewerb teil. Die Knockouts sind nicht gerade atemberaubend, aber wenn man gewinnt, fühlt man sich sowieso gut.



Fazit 77%

X Men 2: Clone Wars



System: Mega Drive

Preis: ca DM 129,- Kap: 16 MBit

Vertrieb: Sega

Ein enttäuschend vorhersagbares Plattform-Abenteuer, in dem Du die Rolle eines der berühmten Weltretter aus dem Hause Marvel spielst. Es scheint, als kämen diese Comic-Superstar-Spiele gleich in ganzen Heerscharen auf den Markt, aber keines davon ist wirklich gut. Das einzig Originelle an diesem Spiel ist, daß Du den ersten Level spielst, bevor der Titelbildschirm erscheint - wie bei einem Kinofilm etwa. Ansonsten ist alles Durchschnitt.



Noch mehr Action und Power mit Psylocke, Wolverine und Co. Während Du Dich durch die Levels schlägst, mußt Du es mit diversen Mutanten aufnehmen. Ich muß sagen, die Animation ist wirklich erstklassig. Jeder der X-Men kämpft und bewegt sich unterschiedlich. Allerdings entscheidendes, nämlich der Anreiz zum Weitermachen. Wie schon beim alten Green Beret ist hier alles viel zu vorhersagbar.



Alle Fans der Marvel-Comics, aufgehört! Dieses Spiel wird Dich ganz aus dem Häuschen bringen und Dich an den Mega Drive festschweißen. All die bekannten Figuren sind wirklich gut animiert und verfügen über einige beeindruckende Special Moves. Okay, eigentlich ist es nichts weiter als ein gewöhnliches Beat-'em-Up, aber anscheinend ist es das, was wir brauchen.



Ein paar tolle Figuren wurden in ein Szenario, wie das in diesem Spiel hier, versetzt und sehen plötzlich wie totale Idioten aus. Die X-Men mögen ja Spezialisten für die Jagd auf durchgedrehte Mutanten sein, aber in stinknormalen Levels mit stinknormalen Gegnern zieht das einfach nicht mehr. Dies Spiel ist langweilig und hohl, und wer noch halbwegs denken kann, macht einen weiten Bogen darum.



Fazit 70%

Ecco II CD



System: Mega-CD
Preis: ca. DM 129,- Kap: 1 CD
Vertrieb: Sega

MARTIN

■ Zwischen dieser und der Mega Drive-Version gibt es keinen großen Unterschied, bis auf die zwei Dinge, die eine CD-Konversion üblicher-weise so schön abrunden: ein fantastisches Intro mit einer Menge Unterwasser-Action, die Dich hervorragend auf das vor Dir liegende Game einstimmen, sowie ein enorm verbesserter Soundtrack. Ein großartiges Abenteuer.



STEFAN

■ Und wieder ein buntes Abenteuer mit jedermanns Lieblings-Meeressäuger. Du schwimmst viel herum mit voll aufgedrehtem Sonar, und die gerenderte Story ist ziemlich abwechslungsreich, obwohl der Reifenabschnitt noch genau so nervig ist wie immer. Doch ich habe großen Respekt vor diesem Game, denn immerhin bemüht es sich um Originalität. Trotzdem, kaufe es nicht, wenn Du die MD-Version schon hast.



PETER

■ Wie bei den meisten Konversionen für den Mega-CD, so ist auch dies eine fast exakte Kopie des Mega Drive-Games. Eine tolle Sequenz zeigt im Rückblick Ecco und seine Freunde vor der verhängnisvollen Begegnung mit dem Wurmloch. Begleitet wird dies durch eine Musik im Pink Floyd-Stil. Alle Levels und Aufgaben wurden vom MD-Spiel übernommen.



PHIL

■ Auf der Suche nach King Tuna und Queen Prawn wurde Ecco durch sorgfältig ausgelegte Treibnetze direkt in meine liebevollen Arme getrieben. In seinem zweiten Abenteuer wird Ecco seiner Kräfte beraubt und in eine neue, waghalsige Geschichte verstrickt. Nichts für Zartbesaitete, aber das Leben im Meer ist rau. Ein erstklassiges Spiel.



Fazit 84%

Keio Flying Squadron



System: Mega-CD
Preis: ca. DM 109,- Kap: 1 CD
Vertrieb: JVC

MARTIN

■ Ein absolut verrücktes japanisches Ballerspiel, bei dem Du auf dem Rücken eines Drachen von links nach rechts fliegst. Es erinnert mich stark an Thunderforce 3 - die Power-Ups und Gegner erscheinen im regelmäßigen Rhythmus. Ein hartes Spiel mit vielen neuen Herausforderungen. Wenn Du die übertrieben niedliche Darstellung verkraften kannst, hast Du mit diesem Spiel ein unterhaltsames Shoot'em-Up.



STEFAN

■ Dies ist ein abgedrehtes Shoot'em-Up, das allerdings nicht ganz hält, was wir uns davon versprochen haben. Alles sieht nett und knuffig aus, und ein animiertes Mädel fegt durch die Gegend und brennt etwas nieder, das entfernt an das Schlumpfdorf erinnert, doch die Waffen-Power-Ups sind eine Enttäuschung. Ständig hoffst Du, endlich eine echt gute Waffe zu erhalten, um die Horden von Gegnern ins Jenseits zu pusten, aber Pustekuchen.



PETER

■ Von dem Augenblick an, an dem ich die CD ins Laufwerk geschoben hatte, hielt ich das Spiel bereits für hervorragend. Die Intro-Sequenzen mit digitalisierter Sprache und japanischen Cartoons sind echt cool und eine ideale Vorbereitung auf die bevorstehende Balleraction. Das Game erinnert mit den vielen verrückten Dingen, die Du hier abknallen kannst, stark an Parodius. Tolle Sache!



PHIL

■ Parodius dominiert nach wie vor die Welt der stupiden Ballerspiele mit seiner verrückten Action und den bizarren Szenen. Keio hat versucht, sich diesem Standard anzunähern, was aber nicht ganz gelungen ist. Trotzdem ist es ein unterhaltsamer Spaß, an dem Du für eine ganze Weile Deine Freude haben wirst, auch wenn die Waffen nicht gerade übergeballte Feuerkraft verfügen. Wenn Du noch ein scrollendes Ballerspiel brauchst, dann hole Dir Keio.



Fazit 83%

Shining Force CD



System: Mega-CD
Preis: ca. DM 129,- Kap: 1 CD
Vertrieb: Sega

MARTIN

■ Zwei Game Gear-Rollenspiele auf einer CD - da bekommt man doch noch was für's Geld! Und Abenteuer-Fans kommen sowieso auf ihre Kosten. In diesen beiden Spielen gibt es viel zu unternehmen. Präsentiert werden sie nach traditionellem Muster mit Dialogboxen, mit denen Du die Spielfiguren steuern kannst. Die Shining-Gang ist zwar für meinen Geschmack ein bißchen zu kitschig, aber ich kann sie jedem Fan nur empfehlen.



STEFAN

■ Zeichentrick-Verrücktheiten - diesmal in kompakter Rollenspielform. Die netten, kleinen Figürchen laufen auf beeindruckende Weise in der Gegend rum, und wenn dann noch eine kleine Animation erscheint, die Deine Attacke signalisiert, bleibt Dir fast die Luft weg. Jippie! Mein knubbeliges Männchen ist einen Level höhergestiegen! Alles simples Schadens- und Erfahrungspunkte-Zeugs, aber seltsamerweise enorm fesselnd.



PETER

■ Ein neues Shining Force-Game aus zwei GG-Titeln mit neuen Grafiken und aufpoliertem Sound? Das hört sich nach einem echten Deal für alle Mega-CD-Besitzer an. Die CD-Version bietet optisch allerdings nichts Besonderes, die Sprites sind klein und ausreichend animiert, aber der Sound ist digital und das Abenteuer etwas umfangreicher. Für eingefleischte Rollenspiel-Fans durchaus eine Empfehlung!



PHIL

■ Normalerweise lasse ich mich von Videospiele nicht über-wältigen und sage für gewöhnlich "Ganz okay, oder?" und belasse es dabei. Aber Shining Force sollte man wirklich hervorheben und ihm die Wertschätzung zukommen lassen, die es verdient hat. Vom Design her ist das Game zwar nicht erstklassig, aber es spielt sich so verflucht gut. Ich war den Tränen nahe, als ich das Spiel nach dem Testen wieder an Sega zurückschicken mußte.



Fazit 86%

Mr Tuff



System: SNES
Preis: ca DM 139,- Kap: 12 MBit
Vertrieb: Ocean

MARTIN

■ Ein langsamer und fantasieloser Plattform, der nie in die Gefahr kommt, den Spieler irgendwie innerlich zu bewegen. Mr. Tuff erweist sich als eine Tüte mit warmer Luft. Dieses Hüpf- und Prügelspiel bewegt sich hart an der Grenze zum Reifall. Ein völlig absehbares Gameplay und eine Menge einfallsloser und nerviger Gegner, die Du hier von ihrem bedauernswerten Video-Dasein erlösen mußt.



STEFAN

■ Mittlerweile wird wohl jede Figur durch die Spiel-Mühle gedreht, selbst ein Mr. Tuff. Was dabei herauskommt, wenn etwas zu lange durch diese Mühle geht, sehen wir an diesem Spiel. Tödlich langweilig! Springen, prügeln und Dinge einsammeln...das Game ist ja fast genau so schlimm wie Boogerman und erweist dem gesamten Genre sicherlich keinen guten Dienst.



PETER

■ Mr. Tuff ist auf den ersten Blick ein simples Plattform-Game mit blöden Sprites, aber nach ein paar Runden begann es, mir Spaß zu machen. Du kannst den alten Tuff mit allen möglichen Waffen aufpowern, damit er die Gegner vom Bildschirm fegt. Auch mit dem Bulldozer samt pendelnder Abrißbirne kannst Du ordentlichen Schaden anrichten. Probier's aus, vielleicht gefällt es Dir so gut wie mir.



PHIL

■ Also, bunte und farbenprächtige Spiele machen normalerweise auch Spaß, aber Mr. Tuff ist ein abschreckendes Beispiel dafür, was bei einem Plattform so alles in die Hose gehen kann. Mr. Tuff läuft mit seinen übergroßen Fäusten herum und prügelt auf alles und jeden ein - eine intelligente Idee, die Schule machen sollte? Bunt und knallig, aber es macht keinen Spaß.



Fazit 65%

Pocky & Rocky 2



System: SNES
Preis: ca DM 139,- Kap: 12 MBit
Vertrieb: Ocean

Ein netter japanischer Kerl und sein kleiner Waschbär begeben sich auf eine wundersame Reise. Ausgerüstet sind sie mit Zauberkarten, einem Zauberstab und verschiedensten Zaubersprüchen - hört sich nach den perfekten Zutaten für ein Spiel an. Pocky & Rocky 2 wird sicherlich ein ebensolches Kult-Game werden wie das Original, denn es ist genau so fesselnd und lustig. Viel Action mit dicken Bossen und hartnäckigen Gegnern. Es wird Dir gefallen.



Okay. Da wäre also dieser nette Cartoon-Junge. Und dieser nette Cartoon-Junge wirft mit todbringenden Karten um sich und fuchelt mit einem Zauberstab herum. Warte mal, da ist auch noch ein Waschbär, und die beiden tun sich zusammen... Dies alles ist äußerst seltsam, aber seltsamerweise auch unterhaltsam. Ein scrollendes Rollenspiel mit vielen großen Bossen - eine Kreuzung aus Lunar und Story of Thor! Ich garantiere, daß Du es bis zum Abwinken spielen wirst.



Diese Pocky & Rocky-Spiele haben etwas an sich, das Dich immer wieder zum Weiterspielen animiert. Vielleicht sind es die verrückten Ideen dieser Japaner mit ihren diversen, ausgeflippten Wesen, die Du erlegen mußt, und den abgefahrenen Angriffs-Moves, die Du Dir erarbeiten mußt. Alles ist hervorragend präsentiert und auch ausreichend erklärt, bis hin zum letzten Special Move. Erste Sahne!



Dies ist wahrscheinlich das verrückteste Game, das ich seit langem gesehen habe. Noch dazu mit einem Waschbären. Pocky & Rocky 2 ist ein echter Bringer auf dem SNES. Das Spiel macht so viel Spaß, daß Du für kein Geld der Welt die Cart wieder herausgeben wirst (na gut, bestechlich sind wir doch alle). Besonders stark ist das Game im 2-Spieler-Modus.



Fazit 91%

Super BC Kid



System: SNES
Preis: ca DM 129,- Kap: 12 MBit
Vertrieb: Hudsonsoft

Hurra! Diesmal gibt es eines der abgefahrensten Spiele aller Zeiten auch für das SNES. Oberflächlich betrachtet scheint es ein gewöhnlicher Plattformer mit vielen Sub-Games zu sein. Aber wenn die Hauptfigur die verschieden gefärbten Herumlügen, ißt, macht er eine Menge wilder Transformationen durch. Entweder man mag es, oder man mag es nicht.



Verglichen mit P & R 2 macht dieses Spiel einen im positiven Sinne verrückten Eindruck. Der Kleine mit der großen Birne bläst seinen Kopf zu einem riesigen Ungetüm auf, kann ihn aber auch auf Miniformat schrumpfen lassen - alles um des Spielspaßes willen. Ein standardmäßiger Plattformer mit einigen höchst merkwürdigen Ideen. Sogar aufblasbare Hubschrauber gibt es hier.



Ich garantiere, daß nichts Deine Nerven so sehr strapazieren wird wie Super BC Kid. Er bläst sich auf, er schrumpft, er verwandelt sich in einen chinesischen Drachen mit Hühnerkörper! Gibt es irgendetwas, was er nicht kann? Die Levels scheinen endlos zu sein mit vielen Ecken und Winkeln, die Du erforschen mußt. Das Game ist ein bißchen langsam, aber die Überraschungen sind das Warten wert.



Bonk ist da! Wenn Du nicht weißt, wer dieses wasserköpfige Baby ist, dann bringe Dich schnell in Sicherheit, bevor er Dich mit seinem Wahnsinn ansteckt. Bonk-Fans, wie auch ich einer bin, kennen ihn noch aus den Tagen von PC Engine und freuen uns tierisch auf das Wiedersehen. Aber es mag durchaus Leute geben, die mit Bonks munterem Treiben nichts anfangen können. Teste es einfach mal aus!



Fazit 82%

Akira



System: Amiga
Preis: ca DM 59,- Kap: 3 Disk
Vertrieb: Ice

Dies ist das einzige Game, das ich kenne, in dem Du Löcher treffen mußt. Du fällst nicht in sie hinein, Du triffst sie! Okay, das gilt natürlich nur für den ersten Level, aber später wird's auch nicht viel besser. Das Spiel ist enttäuschend - die Sprites sind winzig, und von der tollen Atmosphäre des animierten Zeichentrickfilms kommt nicht viel über. Und warum kommt das Spiel erst so spät auf den Markt?



Der Film war ja wirklich erstklassig - viele Ballereien, Explosionen und Mutanten. Besonders cool war die Kampfszene mit der Motorradgang, oder? Wenn Dir der Film also gefallen hat, solltest Du dieses Spiel lieber links liegenlassen, sonst versaust Du Dir damit nämlich Deine schönen Erinnerungen. Die müden Bikes krabbeln am unteren Rand des Bildschirms entlang, und die Sprites sehen leicht verkorkst aus. Das Teil macht keinen Spaß.



Ich habe mein Bestes gegeben, um mich mit diesem Spiel anzufreunden, aber der Versuch ist fehlgeschlagen. Der erste Level ist nicht leicht zu bewältigen, und jedesmal, wenn Du ein Leben verlierst, mußt Du sämtliche Intro-Bildschirme neu laden. Die Steuerung im Motorradlevel ist schwammig und unbrauchbar. Nichts könnte mich für längere Zeit an diesem Spiel fesseln.



Wenn es einen Weg gibt, um Namen in den Schmutz zu ziehen, dann klappt das am sichersten mit Filmlizenzen. Akira (der Film) wurde als bester Zeichentrickfilm aller Zeiten gelobt. Das Spiel, das etwa 10.000 Jahre zu spät herauskommt, ist ein grausamer Unfall. Bislang sind wir ganz gut ohne das Spiel ausgekommen, und ich denke, wir werden das auch in Zukunft tun.



Fazit 49%

Bugs Bunny Rabbit Rampage

■ SNES ■ ca. DM 129,-
■ 12 Mbi ■ Sunsoft

Und wieder eine Zeichentricklizenz, die den Standard nicht erreicht. Die Grafiken sind groß und bunt, aber das Gameplay ist furchtbar. Bei dieser ärgerlichen Spring-, Sturz- und Todesaction treten aber selbst Bugs Bunny die Augen aus dem Kopf. Auch Yosemite Sam mit seiner Riesenknarre kann diesen Langeweiler nicht nachträglich beleben. Schön, wenn sich diese Cart möglichst bald in Rauch und Wohlgefallen auflösen würde.

Fazit 61%

All Terrain Racing

■ Amiga ■ ca. DM 69,-
■ 2 Disks ■ Team 17

In diesem Game steckt all die Professionalität, die wir uns mittlerweile von den Jungs bei Team 17 erwarten können. Die Präsentation ist sehr gelungen, und die Soundeffekte sind großartig. Es beginnt ziemlich langsam, und Dein Fahrzeug ist nur schwer steuerbar und wird so manchen Crash bauen. Aber mit ein bißchen Übung und eingesammelten Power-Ups bekommst Du mit All Terrain Racing ein gut spielbares Rennspiel mit vielen Levels, in denen Du Dich austoben kannst. Viele schnelle Rennstrecken, viele Fahrzeuge - einfach alles, was ein Renn-Freak sich wünscht.

Fazit 76%

Base Jumpers

■ Amiga ■ ca. DM 69,-
■ 1 Disk ■ Grandslam

Ich glaube, es hat noch nie zuvor ein Skydiving-Spiel gegeben, aber der Amiga erfüllt ja bekanntlich jedermanns Wünsche. Auf den ersten Blick ist dies ein gewöhnlicher Plattformer, aber wenn Du erstmal das Dach des Gebäudes erreicht hast, springst Du beherzt hinunter und mußt ohne weitere Zwischenfälle in die Tiefe gleiten. Wenn Du irgendwo aneckst, dann haut's Dir Arme und Beine weg. Kein brillantes Spiel, aber für eine Weile macht es Spaß... in einem gewissen Ausmaße.

Fazit 58%

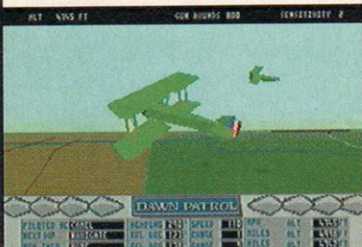
Championship Manager Italia '95

■ Amiga ■ ca. DM 69,-
■ 1 Disk ■ Domark

Bevor Du jetzt sagst: "Oh nein, nicht schon wieder ein Fußballmanager-Game für den Amiga!" solltest Du Dir erstmal in Ruhe anschauen, was Domarks jüngstes Kick'em-Up zu bieten hat. Es basiert auf ihrem alten Championship Manager '93, alle Fans dieses Spiels werden sich also sofort zurechtfinden. Das Setup benötigt endlos Zeit - zwei Disks müssen formatiert werden, und von denen wird das Spiel dann geladen. Aber das macht man ja eh nur einmal. Hier steckt alles drin, was Du Dir von einem Managergame nur wünschen kannst, und sogar ein Poster ist dabei. Wenn das kein Angebot ist!

Fazit 84%

Dawn Patrol



System: Amiga
Preis: ca DM 89,- **Kap:** 3 Disk
Vertrieb: Empire

MARTIN

■ Eine historisch präzise und informationsgeladene Flugsimulation, die sich mit den Flugzeugen des 1. Weltkriegs befaßt und deshalb wohl eher für Nostalgiker als für Flugsimulations-Fans geeignet erscheint. Das Spiel ist trotz seiner hohen Qualität recht langsam und uninspiriert. Es kommt kein echtes Geschwindigkeitsgefühl auf, und die Grafiken sind ein bißchen simpel für heutige Verhältnisse. Besonders zu diesem Preis.



STEFAN

■ Niiieeeeeee! Rataatata! Wenn Du Dawn Patrol spielst, wirst Du bald ähnliche Geräusche von Dir geben. Anfangs ist das Spiel etwas knifflig, aber sobald Du lernst, welche Tasten Du nicht drücken darfst, fängt's an, Spaß zu machen. Die Grafiken sind enttäuschend, aber Präsentation und Detailtreue sind beachtenswert. Dies ist eine historische Simulation - also erwarte keine wilde Action. Wenn Du aber erstmal Deine ersten Luftkämpfe überstanden hast, wirst Du nicht mehr aufhören können.



PETER

■ Mittlerweile gibt es so viele Flugsimulationen für den Amiga, die meisten davon zu Billigtarifen, daß ein neues Spiel wirklich schon etwas Besonderes sein muß. Auf Dawn Patrol trifft das zu. Das ganze Game sieht aus wie ein Buch, und im Karton steckt ebenfalls ein informationsgeladenes Buch. Die Software ist gespickt mit flugrelevanten Fakten, und dahinter verbirgt sich eine heiße Flugsimulation mit vielen verschiedenen Flugzeugen.



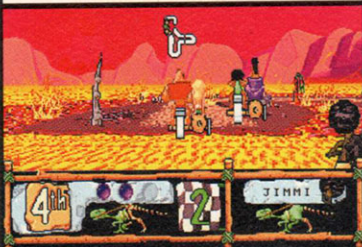
PHIL

■ Ich glaube, es muß wirklich Spaß gemacht haben, zur damaligen Zeit Pilot gewesen zu sein. Diese Luftkämpfe müssen einfach überwältigend gewesen sein. Also, wenn Du ein Fan solcher Kriegsspiele bist, dann hast Du hier ein gefundenes Fressen. An der Aufmachung stimmt einfach alles, und mit vielen Daten und Fakten wird das Spiel zu einer fundierten Geschichtsstunde. Wer nicht auf Kriegsspiele steht, wird dieses Spiel auch nicht mögen.



Fazit 75%

BC Racers



System: PC **Preis:** ca DM 119,-
Min anf: 486 33 Mhz
Vertrieb: Core Design

MARTIN

■ Simpler Rennspaß aus prähistorischer Zeit mit Chuck Rock von Core. Flüssig und gut animiert, wenn auch ein wenig gepixelt, ist BC Racers ein toller Spaß und eine willkommene Abwechslung von den in der Regel etwas ernsteren PC-Spielen. Eine Empfehlung für alle Spieler, die nach leichter Unterhaltung suchen, wenn auch Fanatiker mit Super Karts besser bedient wären.



STEFAN

■ Rennspiele für den PC waren bislang noch nicht so recht das Wahre, aber mit diesem Titel könnte das anders werden. Die gerenderten Grafiken bewegen sich extrem flüssig um Dein Fahrzeug herum, und die einzelnen Fahrzeuge stecken voll mit spezifischen Details. Beeindruckend ist die Geschwindigkeit, mit der Du über Rampen jagst. Schrauben in der Luft ausführt um dann wieder auf der Piste zu landen. Dazu noch kleine Prügeleien, und schon haben wir ein erstklassiges Renn-Game.



PETER

■ Auf dem Mega-CD war BC Racers zwar gut, aber deutlich gepixelt. Doch für die PC-Version wurden die Sprites und Hintergründe überarbeitet und garantieren ein lustiges, prähistorisches Rennvergnügen. Die Strecken sind schnell, und die Rennen bei Nacht verfügen über einige schöne Beleuchtungseffekte. Stark fand ich auch die virtuellen Kamerawinkel, mit denen man sich nach dem Rennen die Action noch einmal anschauen kann.



PHIL

■ Dieses Spiel ist genau das, was der PC braucht: eine brillante Variante von Mario Kart. Du kannst zwischen verschiedenen Fahrer wählen, die alle über eigene Besonderheiten verfügen. Tolle Sache, und in diesem Spiel kann man sogar die Gegner tötlich angreifen, über ihre Köpfe hinwegjagen und immer weiter...dem Sonnenuntergang entgegen. Wenn Du ein Motorsportfan bist und dringend eine Turbodröhnung brauchst, dann kannst Du weit größere Fehler begehen, als Dir dieses Spiel zuzulegen.



Fazit 85%

Descent



System: PC **Preis:** ca DM 139,-
Min anf: 386 33 Mhz
Vertrieb: Interplay

MARTIN

■ Nicht unbedingt das Spitzenspiel dieses Genres, aber sicherlich ein Game, das sich seinen Platz in der 1. Metzel-Liga redlich verdient hat. Die Animation des Fahrzeugs, das Du steuerst, ist hervorragend, wie auch das Scrollen der gesamten Spiellandschaft. Bei einem Treffer zucken die Gegner ehrfürchtig zurück, und die ganze Optik, die Dir hier geboten wird, gibt der Action eine erfrischende Qualität. Echt stark!



STEFAN

■ Ich hätte nicht geglaubt, daß sich einer dieser Doom-Ableger ausreichend vom Original unterscheiden, aber Descent beweist mir das Gegenteil. Die Art wie Du durch die Gänge gleitest, ist schon schauererregend. An Stellen, wo Du eigentlich Dämonen erwartet hattest, materialisieren sich überraschenderweise Roboter à la Space Invaders vor Dir. Auf seine eigene Art ein sehr interessanter Titel.



PETER

■ Interplays jüngste Neuerwerbung macht da weiter, wo Doom aufgehört hatte. Der Spieler wird in eine echte 3D-Umgebung versetzt, für die dieselbe Art von Grafik Engine verwendet wurde. Die Grafiken sind herausragend - von den Sprites bis zu den Hintergründen - und sorgen für ein höchst unterhaltsames Spiel. Wenn Du auf netzfähige Spiele abfährst, wird Dir Descent gefallen, denn an dieser Schlacht können sich bis zu acht Spieler beteiligen.



PHIL

■ Viele lobten diesen Titel als den neuen Genreknüller und als das beste Spiel überhaupt. Ich möchte mal eines klarstellen - das Ebengesagte trifft nicht zu! Aber es ist trotzdem ein sehr gutes Game, das in jeder Hinsicht mit zur ersten Garde unter den Doom-Ablegern gehört. Es steht zwar leicht hinter dem großen Vorbild zurück, hat aber dafür auch eigene Vorzüge. Spiele es, wenn Du die Nase voll hast von verrückten Kobolden.



Fazit 90%

Drug Wars



System: PC CD-ROM
Preis: ca DM 129,- **Min anf:** 386sx 25
Vertrieb: American Laser Games

MARTIN

■ Zurück in altvertraute Regionen mit grobkörnigen Videosequenzen und Point & Click Baller-Action. ALG würgt derlei Titel massenhaft aus, und das merkt man auch. Das Game ist einfach ärgerlich, denn während Du Dich mit dem maugesteuerten Fadenkreuz abmüht, sind Deine CPU-Gegner absolute Topleute. Diese Art von Spielen ist nicht mehr zeitgemäß. Viel zu frustrierend.



STEFAN

■ Wie viele andere, so glaube auch ich, daß verbrecherische Drogen-dealer standrechtlich erschossen werden sollten, aber mit diesem Spiel wird das definitiv nicht klappen. Wo ist die Spannung, die Action, das Aufregende? Jedenfalls ganz woanders, nur nicht hier. Primitive Gemüter werden immerhin noch die Licht-Waffe cool finden, aber dadurch wird dieses statische Ballerspiel auch nicht besser.



PETER

■ Und noch eine dieser Video-Eskapaden von American Laser Games, und diesmal haben sie sich vorgenommen, die Drogenbarone der USA zu erledigen. Das Gameplay bietet absolut nichts Neues. Alles was Du zu tun hast, ist, den Cursor zu bewegen oder mit Deiner Waffe in die richtige Richtung zu zielen und auf die festen Ziele in jedem Bildschirm zu schießen. Wenn Du schon Mad Dog oder Crime Patrol besitzt, kannst Du diesen Titel hier außer acht lassen.



PHIL

■ Warum soll ich mich mit öden Spielen abgeben, die in mir nicht das geringste Fünkchen an Enthusiasmus wecken können? Mit Spielen wie dem lächerlichen Mad Dog McCree ist dieses traurige Thema doch schon zu Tode geritten worden. Das Videomaterial ist körnig und klobig, und wenn Du hier mal einen Gegner erschießen willst, dann ist das reine Glückssache. Dieser Stoff ist eher was für Aktenzeichen XY. Laß lieber die Finger davon.



Fazit 32%

Psycho Pinball



System: PC CD-ROM
Preis: ca DM 119,- Min anf: 386 33
Vertrieb: Codemasters

MARTIN

■ Viel besser können Flipperspiele für den PC eigentlich nicht mehr werden. Das Verhalten der Kugel ist hervorragend, und die Tische stecken voll interessanter Features, mit Hilfe derer man sowohl hohe Scores als auch Sub-Games erreichen kann. Die gerenderten Grafik-Bildschirm in dieser Version verleihen dem Spiel eine tolle Atmosphäre und werden Dich richtig süchtig machen. Meine Tastatur hat extrem darunter gelitten.



STEFAN

■ Das psychotische Flipperspiel von Codemasters schiebt also nun auch auf dem PC eine flotte Kugel nach der anderen. Schön dargestellte Tische werden belebt durch eine Kugel, die wie verrückt über den Bildschirm schießt. Zusammen mit den lustigen Bonusspielen ergibt das ein tolles Paket. Dennoch glaube ich, echte Flipperfreaks werden die Pinball Illusions/Dreams-Titel bevorzugen.



PETER

■ Wenn Du nach einer Flippersimulation für Deinen PC suchst, dann vergiß schnell alles Dagewesene, denn dieses Meisterwerk von Codemasters hat wirklich alles, was Du brauchst. Die Tische sind realistisch dargestellt, aber wenn Du die richtigen Knöpfe drückst, kommst Du in spezielle Bonusrunden die den ganzen Titel erst so richtig zum Leben bringen. Ein perfektes Flipperspiel, das Du immer und immer wieder spielen wirst.



PHIL

■ Gute Flipperspiele sind heutzutage äußerst rar. Bisher waren wohl die Pinball Deluxe-Spiele die erste Wahl, aber jetzt gibt es ein neues Kugelvergnügen. Die Tische sind gespickt mit Features, und die Kugel läuft wirklich flüssig...nicht so wie bei diesen Mistspielen. Alles in allem ist dies ein echtes, kleines Schmuckstück.



Fazit 86%

The Big Red Adventure



System: PC CD-ROM
Preis: ca DM 119,- Min auf: 486 33
Vertrieb: Core Design

MARTIN

■ Wie wir es mittlerweile von Core gewohnt sind, ist dies ein wunderbar animiertes Point & Click-Abenteuer, das sowohl durch seinen Humor als auch durch die große Liebe zum Detail hervorsteht. Leider bedarf es jedoch einer gewissen Zeit, bis das Spiel so richtig in die Gänge kommt, und man läuft ziemlich viel hirlos herum, aber das ist bei Spielen dieses Genres ja nicht ungewöhnlich. Die Grafiken sehen gut aus, und für Abenteuer-Fans ist der Titel sicherlich eine Empfehlung.



STEFAN

■ Groß, rot und ein wenig unbeholfen - dieses Spiel hat so seine Augenblicke, wie z.B. der Gag mit dem Panzerkreuzer Potemkin im Intro. Allerdings fand ich den Titelhelden nicht ganz so günstig. Trotzdem, dies ist eine solide und lustige Point & Click-Geschichte, die Dich tief in das russische Reich entführt. Mal etwas anderes als die ewigen Fantasy-/SciFi-Abenteuer, die für gewöhnlich auf unseren Schreibtischen landen.



PETER

■ Die Leute von Core Design haben wirklich ein paar tolle Ideen auf Lager. The Big Red Adventure ist ein Cartoon-Abenteuer, das mit hervorragenden Grafiken und vielen Gags glänzt. Außerdem hast Du nicht nur einen Titelhelden - es stehen Dir gleich eine ganze Reihe von Figuren zur Auswahl, von denen jede eine eigene Persönlichkeit besitzt. Ein lustiges Abenteuer, das Dich eine Weile lang beschäftigen dürfte.



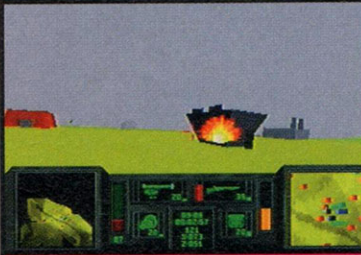
PHIL

■ Schon wieder ein Point & Click-Game, in dem Du herumspinnst, Objekte einsammeln und diese dann in anderer Leute Hals rammen mußt, um an den Inhalt ihrer Mägen gelangen zu können. Nun, ganz so ist das nicht bei diesem Abenteuer, obwohl Du schon ein wenig laufen und reden müssen wirst. Die Grafiken sind sauberer als in Discworld - also ein toller Tip, gerade für das jüngere Publikum.



Fazit 82%

Air Cars



System: Jaguar
Preis: ca DM 139,- Kap: 16 MBit
Vertrieb: Telegames

MARTIN

■ Hier kommt wieder so ein ödes Game mit gefüllten Polygonen für den Jaguar. Der Titel sieht ein wenig wie die Arbeitsversion von Cybermorph aus, nur daß diese deutlich besser gewesen sein wird. Du fliegst mit einer grauen Tür herum und schießt auf diverse Rechtecke, die Panzer symbolisieren sollen. Die Bäume sehen aus wie umgedrehte Eiscreme-Kegel. Und den 2-Spieler-Modus kannst Du Dir nur antun, wenn Du noch irgendwo unterm Bett einen zweiten Jaguar herumliegen hast...



STEFAN

■ Hey, ein tolles Spiel, müßt ihr mir wiederbringen wenn's fertig ist! Aber im Ernst, seit der Test-Cart wurde dieses Spiel deutlich verbessert. Doch die Grafiken sind noch immer enttäuschend - Du blinzelst auf den Bildschirm und mußt schließlich einsehen, ja, daß diese schwarzen Rechtecke dort eine Rauchsäule darstellen sollen. Ein Link-Up für acht Spieler ist ja gut und schön, aber warum kriegen wir kein normales 2-Spieler-Game?



PETER

■ Als der Jaguar auf den Markt kam, war er die erste 64Bit-Konsole, und ich hatte mir große Dinge von ihm erwartet. Jedenfalls nicht solche bekackten Polygon-Ballerspiele wie Air Cars, die das Spielen zur Qual werden lassen. Okay, man kann viele Jaguars zusammenschließen und Multi-Player-Spiele veranstalten. Aber wer ist schon dumm genug, sich neben seinem Jaguar auch diesen Titel zu kaufen?



PHIL

■ In den ersten zehn Minuten ist der Titel mäßig unterhaltend, bis Du dann erkennst, daß dieses Spiel eine einzige Gallenblase ist. Per Option kannst Du bis zu acht Jaguars zusammenschließen. Kennst Du jemanden, der acht Stück hat? Wenn ja, glaubst Du, er würde das zugeben, oder sich gar dieses Spiel dazukaufen? Die Antwort lautet wahrscheinlich "Nein". Und außerdem sind Polygone ja wieder total "in", oder? Blödsinn.



Fazit 28%

Ruffian

■ Amiga ■ ca. DM 69,-
■ 3 Disks ■ Grandslam

Dies ist genau die Sorte von Spielen, für die der Amiga am besten geeignet ist, aber leider gibt's davon schon zuviele, sodaß ein neuer Titel nicht mehr auffällt. Die Steuerung ist zum Verrücktwerden - der kleine Kerl rast durch die Gegend und springt gen Himmel und macht das Game völlig unspielbar. Er macht auch seine Mätzchen, wenn er allein gelassen wird: Er steckt seinen Hintern aus dem Bildschirm heraus, daß es Dir fast in den Stiefeln juckt. Halte bloß Abstand zu diesem Machwerk!

Fazit 35%

Superfrog

■ PC ■ ca. DM 69,-
■ 386 Sx 20 Mhz ■ Team 17

Der alte Amiga-Hit hat nun den Sprung auf den PC geschafft und ist so brillant wie eh und je. Deine grüne, beschwimmhäutete Amphibie kämpft sich durch ein magisches Königreich, um seine Freundin aus der Gewalt einer bösen Hexe zu befreien. Flüssige Animationen, hervorragende Grafiken und viele Gegner, die es zu besiegen gilt, machen dieses Spiel zu einer schwierigen aber lohnenswerten Aufgabe für unseren kleinen Freund. Mit dem tollen Intro und den vielen Levels ist dieser Titel ein prima Angebot für Plattform-Süchtige.

Fazit 76%

Extractors

■ PC CD-ROM ■ ca. DM 69,-
■ 386 33 Mhz ■ Millennium

An diesem Spiel muß man erstmal Geschmack finden, um es vorsichtig auszudrücken. Du solltest es auf jeden Fall ausprobieren, bevor Du es kaufst. Es hat Ähnlichkeiten mit Lemmings - kleine Sprites laufen auf detaillierten Levels herum -, aber die Art, wie das ganze Spiel funktioniert, ist eine völlig andere. Die gerenderten Introsequenzen sind prima, und auch die Soundeffekte sind nicht von Pappe. Wenn Du ein Rätselspielchen suchst, daß Dich eine ganze Weile lang unterhalten wird, dann probiere diesen Titel aus.

Fazit 79%

Jungle Strike

■ PC CD-ROM ■ ca. DM 89,-
■ 386 Mhz ■ Gremlin

Jungle Strike kennen wir doch mittlerweile alle, oder? Die Geschichte dieses Games begann auf den Konsolen, aber nun hat Gremlin auch eine erstklassige PC CD-ROM-Version entwickelt. Die Grafiken sind grundsätzlich dieselben. Der einzige wirkliche Unterschied ist die Videosequenz zu Beginn des Spiels, mit der Du in das Abenteuer eingeführt wirst. Außerdem ist der Sound merklich besser. Wenn Du noch keine Version dieses Titels besitzt, dann könnte dies der ultimative Chopper für Dich sein!

Fazit 80%

Int Sensible Soccer



System: Jaguar
Preis: ca DM 149,- Kap: 24 MBit
Vertrieb: Telegames

■ Während der ganze Rest der Welt Superstar Soccer, FIFA '95 oder das brillante Sensible World of Soccer spielt, muß sich der Jaguar-Besitzer mit International Sensi begnügen. Es sieht aus wie die anderen Sensis, es spielt sich wie die anderen Sensis, allerdings sind diesmal die Spielernamen integriert worden. Ein gutes Spiel.

■ Wenn Du so etwas wie die FIFA-Konversion für den 3DO erwartest, dann träume weiter, denn dies ist Sensi in seiner reinen und unberührten Form. Ich meine, dies ist eines der Spiele, die auf jedem Format mit einer Version vertreten sein sollten, aber auf einer 64Bit-Maschine? Sicher gehört das Spiel mit zu den Klassikern, aber allmählich ist doch die Luft raus. Zeit für frischen Wind in Sensibles legendärem Team.

■ Dies ist eine Version des Sensible Software-Games, das mittlerweile auf nahezu jedem Format, Computer und Konsole, vertreten ist. Aber warum haben die Triefnasen, die die Packung entworfen haben, das Spiel Soccer von International Sensible genannt?! Das Game ist ausreichend gut spielbar, aber macht von der hohen Leistungsfähigkeit des Jaguars keinen Gebrauch. Atari wird wohl nicht sehr erfreut sein.

■ Langsam wird's aber albern! Der arme Jaguar - ständig wird er außen vor gelassen, bis schließlich ein Lichtschein am Horizont auftaucht... Sensible Soccer. Leider ist das Spiel für den 64Bitter so gut wie gar nicht aufgemotzt worden. Es ist immer noch dasselbe Game wie eh und je, und das wird's wohl auch auf ewig bleiben. Der Anteil der Sensi-Fans, die einen Jaguar besitzen, dürfte nicht sehr hoch sein. Himmel hilf!

Fazit 72%

Iron Angel of the Apocalypse



System: 3DO
Preis: ca DM 119,- Kap: 1 CD
Vertrieb: Panasonic

■ Ein blödsinniger Doom-Ableger, neben dem selbst AVP noch eine gute Figur macht. Ruckelige Grafiken, langweilige Gegner und eine unzuverlässige Steuerung machen Deine Aufgabe beim Durchwandern der leergefegten Gänge zu einer echten Belastungsprobe. Wenn Du auf die Roboter schießt, spritzt Blut (!), und die Explosion wirkt schlichtweg banal. Über dieses traurige Machwerk kann ich einfach kein gutes Wort verlieren.

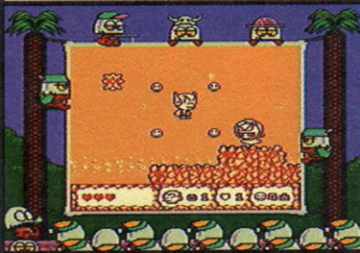
■ Wenn Du mit Deiner Erkundung beginnst, sieht das Spiel gar nicht mal schlecht aus, aber die Mängel treten sehr bald offen ans Licht. Die Grafiken werden schnell eintönig, wie auch die Droiden, die durch die Gegend rollen und Dich angreifen. Das Spiel ist besser als Alien vs Predator auf dem Jaguar, aber nicht so gut wie Space Griffon oder Descent. Fünf Minuten Ballerspaß, dann legst Du's gelangweilt beiseite.

■ Seit die ersten Doom-Ableger auf dem PC erschienen, sind Firmen in aller Welt bemüht, den besten Klon des großen Originals zu entwickeln. Dieses 3DO-Game hat eines der beeindruckendsten Intros, die ich bislang gesehen habe. Die japanische Sprache ist für die europäische Version mit Untertiteln versehen. Schade nur, daß das Spiel langsam, uninteressant und langweilig ist. Schnarch...

■ Wenn ich noch so einen dämlichen Doom-Klon sehe, werde ich laut aufschreien, in den Laden an der Ecke laufen, mir eine Kettensäge kaufen und werde irgendwas zerlegen. Was, weiß ich noch nicht...vielleicht das Büro. Iron Angel hört sich an wie eine japanische Technik des Robben-Abschlachtens. Aber in Wirklichkeit ist es ein dumpfes Game mit fürchterlichen Grafiken.

Fazit 47%

BC Kid II



System: Game Boy
Preis: ca DM 79,- Kap: 2 MBit
Vertrieb: Hudsonsoft

■ Dies ist ein perfekter Plattformer für den Game Boy. Der große Hauptsprite strotzt vor Charisma und kommt viel besser zur Geltung als auf dem SNES. In den vielen Levels warten unzählige Gegner auf eine gepflegte Kopfhuß, und lustige Power-Ups verwandeln Kid in eine seiner vielen verschiedenen Erscheinungsformen. Das Gameplay ist toll, die Animation ebenfalls - ein Spiel, das einfach Spaß macht.

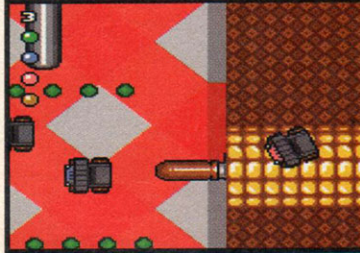
■ Der verrückte Bonk hat also nun auch den Sprung auf den Game Boy geschafft. Sein Kopf ist diesmal vielleicht nicht ganz so groß, aber der Kerl ist noch genau so verrückt wie immer. Warum das Spiel so viel Spaß macht, ist mir ein Rätsel. Wahrscheinlich, weil an diesem Titel so viele Dinge anders sind, als wir es gewohnt sind. Andererseits wirkt er so irrational, daß er einem kaum den Atem verschlagen wird. Trotzdem - tolles Spiel!

■ Wenn Du wie ich ein Fan von Plattformern bist, dann wird Dich BC Kid und sein Riesenkopf sofort begeistern. Ich muß sagen, ich habe noch nie ein verrückteres Spiel gesehen! Der kleine Kerl läuft herum und knockt jeden aus, der sich ihm in den Weg stellt. Außerdem kann er sich in ganz merkwürdige Wesen verwandeln. Diesen verrückten Japanern ist ein wirklich spaßiges Spiel gelungen.

■ Solche lustigen, netten Spiele sind genau das richtige, um lange und öde Reisen angenehmer zu gestalten. Der Grad der Verrücktheiten in diesem Spiel ist einfach phänomenal. Wenn Du Dich mit diesem wirren Wasserkopf anfreunden kannst, dann bist Du mindestens genau so irre wie die Japaner, die dieses Spiel entwickelt haben. Ein guter und sauberer Plattformsport, bei dem es viel zu Lachen gibt.

Fazit 83%

Micro Machines 2



System: Game Gear
Preis: ca DM 89,- Kap: 4 MBit
Vertrieb: Codemasters

■ Ich bin wohl der einzige Mensch auf unserem Planeten, der diese Spiele nicht ausstehen kann. Ich finde sie einfach zu nervig mit diesen ständigen Unterbrechungen, und die Rennstrecken sind einfach zu rutschig, als daß man ein nennenswertes Tempo aufbauen könnte. Auf dieser GG-Version wird die Action bisweilen auch ein wenig schwammig. Immerhin, für Multi-Player-Fans dürfte diese Cart wohl kaum zu schlagen sein.

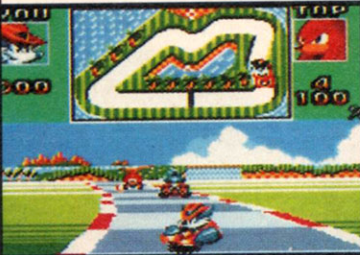
■ Hier sind also noch mehr Mini-Autos, die versuchen, nicht vom Tisch zu fallen! Dieses Spiel setzt gewissermaßen da ein, wo der Vorgänger aufgehört hatte, denn nach dem Übungslevel werden die Rennstrecken generell etwas schwieriger als beim Original. Ein nettes Feature ist die Link-Option, so daß man sich beim 2-Spieler-Modus nicht mehr nur einen Game Gear teilen muß. Enorm fesselnd.

■ Ich bin ein großer Fan von Micro Machines 2, und die Mega Drive-Version spiele ich immer noch. Die Game Gear-Version ist genau so gut spielbar, nur ist alles eben kleiner. Durch Zusammen-schluß von zwei GGs ist auch ein 2-Spieler-Game möglich. Ein cleveres Spiel mit brillanten Grafiken. Ein absolutes Muß für alle Game Gear-Fanatiker.

■ Schau Dir nur mal das Tempo an, mit dem dieses Spiel läuft! Ich wette, auch Michael Schumacher spielt MM2 zum Aufwärmen. Mit der tollen Spielbarkeit dieses Games bekommst Du, egal wo Du gerade gehst oder stehst, eine Menge Spaß. Nimm's doch einfach mit in die Schule und spiele es in der Mathe-Doppelstunde. Der Lehrer wird Dir zwar früher oder später einen reinwürgen, aber bis dahin hast Du einen prima Zeitvertreib gehabt.

Fazit 88%

Sonic Drift 2



System: Game Gear

Preis: ca DM 89,- Kap: 4 MBit

Vertrieb: Sega

■ Es hätte ein tolles Spiel werden können, zumindest war die Idee an sich toll. Sonic und seine Kumpels tragen in kleinen Autos Wettrennen untereinander aus. Leider kommt das Spiel nie so recht aus dem ersten Gang heraus. Kein wirklich schlechtes Spiel, aber auch keins, das Dich irgendwie anmachen könnte. Nur ein schwacher zweiter Platz hinter Micro Machines 2. Das Game ist wohl nur was für Sonic-Fans, die ein lockeres Rennen suchen.

MARTIN

■ Nach Triple Trouble haben wir hier das nächste Outing der Sonic-Gang. Das Spiel hat mich sehr enttäuscht - ich hatte mir die Rennstrecken schon etwas netter und interessanter vorgestellt. Immerhin gibt's noch einen schönen Tunnel-Abschnitt, um das Ganze etwas zu würzen. Und außerdem kannst Du Deinen Piloten aus einer großen Palette von Sonic-Figuren auswählen - das kann so schlecht auch wieder nicht sein. Es fehlt das gewisse Etwas.

STEFAN

■ Nimm ein Spiel wie Super Mario Kart auf dem SNES und stecke ein paar Sonic-Figuren hinein, und schon hast Du ein tolles, neues Rennspiel für den Game Gear. Ein schnelles und flüssiges Spiel mit vielen Kurven und Windungen! Meiner Meinung nach stand GG-Besitzern bislang noch nie eine richtig gute Rennsimulation zur Verfügung. Dieses Spiel ist also eine willkommene Überraschung.

PETER

■ Schau Dir dies an, und dann schau Dir Micro Machines 2 an! Ein Spiel ist sehr schlecht, das andere sehr gut. Schade, daß dieses Spiel zum selben Zeitpunkt herauskommt wie MM2, denn so werden seine Schwächen deutlicher, als es vielleicht nötig gewesen wäre. Danke nicht mal im Traum daran, Dir dieses Spiel zu holen, denn Sonic steckt drin. Hole Dir besser Micro Machines 2.

PHIL

Fazit 80%

Sports Fishing



Black scraper
20 cm 300 g
(8 in., 0.7 lbs)

System: Arcade

Preis: DM 2,-/Spiel Spieler: 1-2

Vertrieb: Sega

■ Ein definitiver Mitspieler um den Titel des bizarren Automatenspiels des Jahres. Was könnte verrückter sein, als in einer überfüllten Spielhalle zu sitzen und eine Angelrute ins Wasser zu halten? In Filmsequenzen wird Dir gezeigt, wie der Köder am Haken befestigt wird, und halbgeare Grafiken zeigen die Position Deiner Angel an. Ein neues Game, eine neue Erfahrung und garantiert ein einmaliges Erlebnis (im wahrsten Sinne des Wortes).

MARTIN

■ Ich hatte eins dieser Virtual-Games erwartet, wo Du in den Tiefen des Ozeans mit dem Speer auf Haijagd gehst. Leider haben wir hier nur Mad Dog McCree mit der Angelrute. Videos von herumschwimmenden Fischen sind eingestreut, und wenn Du zu wild an der Rolle kurbelst, ertönt eine nervende Stimme und sagt Dir: "Take it easy!" Und nach einer Weile fragst Du Dich, wo denn hier das Spiel ist.

STEFAN

■ Ich konnte mich vor Lachen nicht mehr einkriegen, als ich Sports Fishing gespielt habe. Das Spiel wird komplett mit Videomaterial präsentiert, und an den Automaten ist eine Angelrute genagelt, die Du benutzen kannst. Das Spiel bietet nicht viel: Auswerfen, Fangen und den Fisch an Land holen. Aber mit ein paar Freunden kann man viel Spaß bekommen. Allerdings sieht es schon etwas albern aus, wenn man an dem Ding sitzt.

PETER

■ Die erste Firma, die es wagt, diesen Titel auf Konsolenformat zu veröffentlichen, bekommt von mir einen Tritt in den Hintern. Vielleicht macht es ja an einem großen Automaten Spaß, aber auf meinem Saturn - NEIN! Ich habe ja großen Respekt vor allen Anhängern des feuchten Sports, aber hier hört bei mir der Spaß auf. Das Spiel ist ganz lustig, aber stößt doch schnell an seine Grenzen. Ich gebe mein Geld lieber für Games mit etwas mehr Gehalt aus.

PHIL

Fazit 62%

World Striker



System: Arcade

Preis: DM 2,-/Spiel Spieler: 1-2

Vertrieb: Sega

■ Gerade wiege ich mich in Begeisterungstürmen über Superstar Soccer, da kommen mir die Spielhallen mit etwas noch Besserem. Dies ist das realistischste Fußballgame, das ich je gespielt habe. Die Animationen sind perfekt, die Wechsel der Perspektive und das Zoomen klappen so sauber, daß man meint, man sähe eine Live-Übertragung im Fernsehen. Ein absolutes Sahneteil unter den Kicker-Games.

MARTIN

■ Dies ist mein Favorit unter den neuesten Spielhallentiteln. Dies Spiel hat alles, was Victory Goal auf dem Saturn nicht hatte. Die Kameraschwenks erleichtern das Beobachten der Action ganz enorm, und die Animation der Spieler ist ganz exzellent - sie wirken wie ein ganzer Haufen Akiras. Flüssige und sehr realistische Fußball-Action! Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker.

STEFAN

■ Zuerst dachte ich, dies sei eine Version des Saturnspiels Victory Goal, aber es scheint, als hätte Sega die Engine ihres Konsolentitels genommen und genau das Spiel daraus gemacht, das der Saturn so gerne gehabt hätte. Ein sauberes Spiel gleich vom ersten Augenblick an, und als 2-Spieler-Game absolut fehlerfrei. Für mich das beste Fußballspiel.

PETER

■ Diesen Titel können sie jederzeit für den Saturn konvertieren. Die Polygone sind gut gemacht, und das ganze Spiel läuft flüssiger und spritziger als ich je erwartet hätte. Wenn Du ein eingefleischter Fußballfan bist, wirst Du von diesem Titel voll begeistert sein. Brasilien spielt übrigens zur Zeit gar nicht mal so schlecht und erzielt 'ne ganze Menge Tore.

PHIL

Fazit 87%

Pinball Fantasies Deluxe

■ PC CD-ROM ■ ca. DM 89,-
■ 386 33 Mhz ■ 21st Century

■ Wieder neue Flipper-Action von den Experten für Flipper-Simulationen, 21st Century. Hier stecken neben dem schon heißgeliebten Fantasy-Haufen vier neue Spiele drin, um alle Flippersüchtigen unter unseren Lesern eine neue Dröhnung zu verpassen. Wie zu erwarten war hat Fantasies Deluxe heiße Sounds und tolle Features, darunter die Multi-Ball-Option sowie verstellbare Tischwinkel und Scrollingoptionen. Die neuen Tische sind nicht gerade originell, aber die Kugel rollt flüssig und realistisch - und darauf kommt's an.

Fazit

83%

Jammit

■ 3DO ■ ca. DM 119,-
■ 1 CD ■ GTE

■ Dieses Game ist kein neues NBA Jam, das ist sicher! Acclaim braucht sich also keine Sorgen zu machen. Die Spieler sind digitalisiert à la Mortal Kombat, und wenn ein heißer Dunk bevorsteht, zoomt sich die Kamera an die Action heran. Viele Optionen bevölkern die Menü-Bildschirme - Du kannst das Spiel also nach Herzenslust umgestalten. Leider ist das Spiel an sich nichts Besonderes und den verlangten Preis nicht wert. Es gibt bessere 3DO-Spiele.

Fazit

45%

Cheese Cat-Astrophe Starring Speedy Gonzales

■ Game Gear ■ ca. DM 79,-
■ 4 Mbit ■ Sega

■ Jaaa! Speedy Gonzales dreht auf dem Game Gear in toller Cartoon-Manier seine Runden. Die gesamte Animation könnte glatt aus den Fernsehserien übernommen worden sein. Sylvester hat als Levelboß einen Gastauftritt, und auch Daffy ist mit von der Partie - er paddelt einen Fluß stromauf. Neues oder Innovatives sucht man hier vergebens, aber wenn Du auf eine Nonstop-Speedy-Speed-Orgie scharf bist, dann ist dies genau der richtige Plattformer für Dich.

Fazit

85%

NHL Hockey

■ Game Gear ■ ca. DM 79,-
■ 4 Mbit ■ Electronic Arts

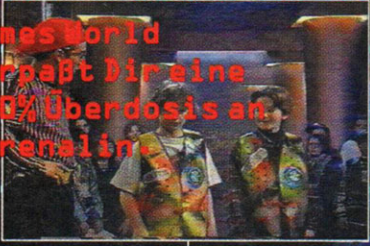
■ Boaaah! Für dieses wilde Teil solltest Du schon gut durchtrainiert sein. Die Game Gear-Konversion wird keinen Hockey-Fan enttäuschen. Du schlitterst über die Eisfläche, rammt andere Spieler oder rutschst mit der Nase voran über das Eis. Die Optionen sind gut ausgewählt, und es gibt viele Info-Bildschirme zu den Mannschaften und den einzelnen Spielern. Sogar ein schnelles, nervenaufreibendes Penalty-Schießen sitzt drin. Und der Sound kann sich hören lassen.

Fazit

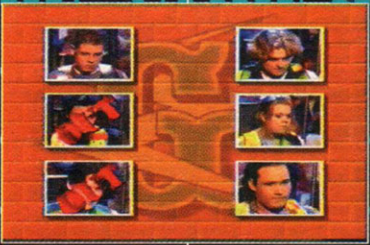
80%

AUF SAT 1 JEDEN SAMSTAG

Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!



Games World verpaßt Dir eine 100% Überdosis an Adrenalin



Games World - das Bindeglied zur gleichnamigen Fernsehserie!



GAMES WORLD

M A G

DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!

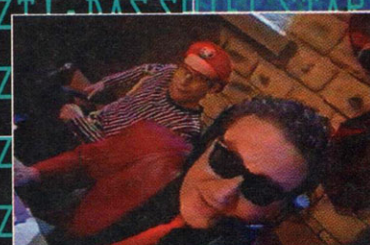
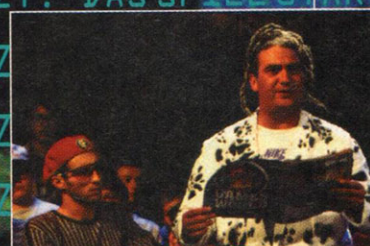
DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!

DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!

DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!



SAT 1



S
A
M
S
M
O
R
L
D

... das
einzig
Fernseh-
Spielemaga
zin, das
sich zu
lesen
lohnt!...

VIES
RLD

A Z I N

DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!

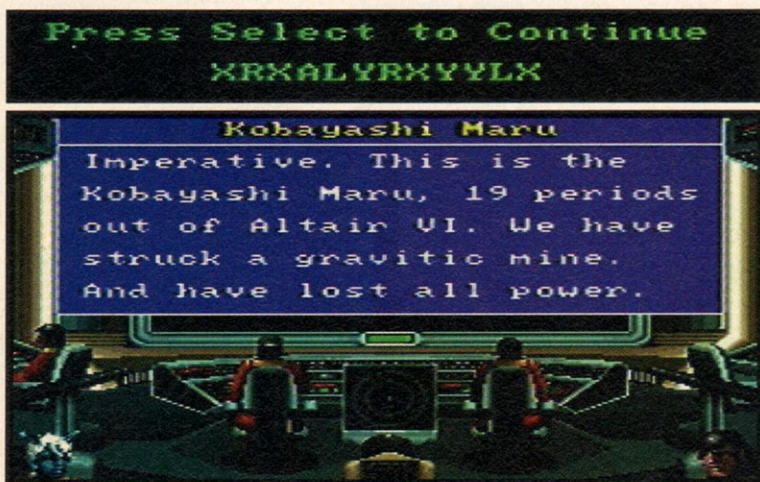
MAXIMUM firepower

Im vergangenen Jahr hat Maximum Firepower eine unserer Star-Reporterinnen zur Recherche in eine hochgeheime Militärakademie geschickt. Alles umsonst - sie wäre fast geschnappt worden. Mit Mühe konnte sie entkommen und ist seitdem auf der Flucht vor entmenschten Programmierern, die sie über die ganze Welt jagen. Wir stehen aber nach wie vor mit ihr in Verbindung - wenn Du also Fragen hast, die Dir sonst niemand beantworten kann, können wir Dir wahrscheinlich helfen. Wende Dich also an: Gamesworld Postfach 3127, 48581 Gronau

Star Trek: Starfleet Academy

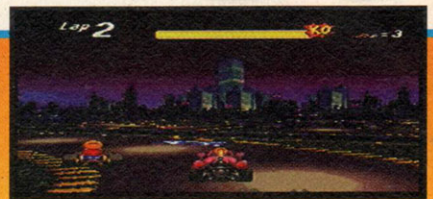
■ SNES
Level Code

Alle Kirk-Fans draußen in diesem unseren Lande können gerne den Simulator von Kobayashi Maru ausprobieren und sich davon überzeugen, wie schwierig er handzuhaben ist. Wenn es Dir gelingen sollte, ihn zu überwinden, solltest Du uns anrufen. Wir sind dann wahrscheinlich so überrascht, daß wir vergessen, Dich wegen Deiner Schummelei einzusperren! Dies ist der Code:



Street Racer

■ SNES
Geheime Strecken und Auto-Daten



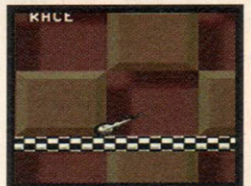
Mit diesem simplen Cheat bekommst Du vier neue Strecken: Drücke auf dem Joypad nach oben links, nach oben rechts, nach oben links, nach oben rechts, X und Y. Am Ende der Streckenliste erscheinen jetzt die vier neuen Strecken, die Du Dir dann auch auf den Bildschirm holen kannst.

Wenn Du Dein Auto so verbessern willst, daß es abgeht wie ein Zäpfchen, mußt Du zum Auto-Auswahlschirm gehen und X, Y, X, Y, X, Y eingeben. Halte anschließend die X-Taste gedrückt und bewege den Cursor so, daß sich die Daten des Autos verändern.

Unirally

■ SNES
Hints

Hier ein kleiner Leitfaden für die Streckenoberflächen in Unirally. Wenn Du weißt, worauf Du zu achten hast, erzielst Du vielleicht auch bessere Rundenzeiten:



Streckenfarbe
Grün und Blau

Sichere Strecke für Stunts
Gefährlicher Streckenabschnitt

Gold

Du hast eine Abkürzung gefunden

Orange und Gelb

Vor Dir befindet sich eine Klebstoffpfütze

Gelb und Blau

Die Ziellinie liegt unmittelbar vor Dir

Mega Man X2

■ SNES
Drachenschlag

Gehen Dir die Bösewichter auf die Nerven? Du hast doch sicher schon mal die Lust verspürt, Ihnen einen Denkartel zu verpassen! Wenn Du jetzt weiterliest, erfährst Du, wie Du sie zu winselnden und unterwürfigen Dienern machst.

Zunächst einmal ist es nötig, daß Du alle acht Waffen, alle acht Herzen und neun Leben hast. Wenn Du im dritten Level im Abschnitt mit den Bossen bist, bekommst Du bei Agile den Drachenschlag. Auf halbem Wege im Level gibt es nämlich eine Leiter, die nach unten führt und eine zweite Leiter, die Du nicht erreichen kannst - Du mußt eine der Fledermäuse kristallisieren, um heranzukommen. Klettere aufwärts und Du findest einige Stacheln, denen Du ausweichen mußt. Hole Dir Power-Ups für Deine Feuerwaffen und hechte durch die erste Reihe von Stacheln. Anschließend mußt Du dich durch die nächste Reihe auf der linken Seite durchschlagen. So lange Du jetzt auf der rechten Seite der Mauer bleibst, hast Du die Chance, den Geheimraum mit den Power-Ups zu betreten. Mit Hilfe des Radargerätes kannst Du die Tür öffnen.



Super Indiana Jones

■ SNES
Level Codes

Hier sind die nötigen Level Codes, mit denen Du Deinen Helden durch alle Level steuerst:

Raiders of the Lost Ark Level 3: Nepal

Leicht: FSYW
Normal: DYDS
Schwer: FWWS

Level 5: Kairo

Leicht: WDSF
Normal: SDYS
Schwer: FFWY

Level 11: Island

Leicht: YSSF
Normal: SWYY
Schwer: WDWY

Indiana Jones and the Temple of Doom

Level 13: Club

Leicht: DFDW
Normal: SYYF
Schwer: WDFY

Level 15: Floß

Leicht: DFWS
Normal: SFDW
Schwer: SFWS

Level 17: Temple of Doom

Leicht: FDFY
Normal: SYWF
Schwer: WYYW

Indiana Jones and the Last Crusade

Level 21: Venedig

Leicht: FWYW
Normal: FDYS
Schwer: WWDF

Level 22: Schloß

Leicht: DYFW
Normal: FYDW
Schwer: YDSS

Level 24: Zeppelin

Leicht: SWDS
Normal: FDSS
Schwer: YWDS

Level 26: Tank

Leicht: FYDF
Normal: FYFS
Schwer: YYWF

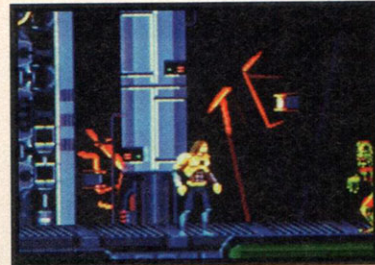
Generations Lost

■ Mega Drive
Paßwörter

Gehe zum Optionen-Bildschirm, und zwar dorthin, wo Du das Paßwort eingeben mußt. Tippe ein:

Level 2: AGES oder DUTY

Level 3: WARM



Lawnmower Man

■ Mega Drive
Cheat Codes

Von jeder beliebigen Stelle in jedem beliebigen Level aus kannst Du Start drücken, um das Spiel anzuhalten. Gib dann ein: nach oben, nach rechts, A, B, A, nach unten, nach links, A, nach unten. Wenn Du anschließend B drückst, überspringst Du einen Level. C führt Dich zu einem Cheat-Menü und wenn Du A, B und C während des Spiels gemeinsam drückst, kommst Du einen Level weiter.



Wario Blast

■ Game Boy
Level Codes

Mit diesen Codes kommst Du zu den Bossen am Ende eines jeden Levels. Schlage sie und schon bist Du einen Level weiter.

Zweiter Boss: 3659

Dritter Boss: 2828

Vierter Boss: 0874

Fünfter Boss: 1726

Sechster Boss: 9618

Siebter Boss: 7110

Achter Boss: 3158

Pitfall

■ SNES

Spiele die 2600-Version

Wenn der Bumerang nach dem Einschalten über den Bildschirm eiert, mußt Du Select, sechsmal A und wieder Select drücken. Du kommst dann zu der Uralt-Version dieses Spiels. Insgesamt drei Leben kannst Du vergeuden, bevor Du wieder zum Titel-Bildschirm zurückkehrst.



Red Zone

■ Mega Drive
Level Codes

Hier sind einige Level Codes, die Dir helfen, das Spiel zu beenden.

Mission 2: ABACBCBCABA

Mission 3: ACCBCABBCA

Mission 4: ABACBCBCACC

Mission 5: BAAABBBCCBB

Mission 6: ABBABCAABCA

Mission 7: BAAABBBAAAA

Mission 8: ABBABCAACAC

Beginne Mission 1 mit Unverwundbarkeit: BAABAACBCBA

Beginne Mission 2 mit Unverwundbarkeit: ABBBABCBB

Beginne Mission 3 mit Unverwundbarkeit: BAABAACBCAA

Beginne Mission 4 mit Unverwundbarkeit: ABBBABCBC

Beginne Mission 5 mit Unverwundbarkeit: ABBBABCBC

Beginne Mission 6 mit Unverwundbarkeit: BAACAABAACA

Beginne Mission 7 mit Unverwundbarkeit: BAACAABAABA

Beginne Mission 8 mit Unverwundbarkeit: ABBCAACACBC

Mit ABCACACBCAC kommst Du zum versteckten Asteroiden-Spiel.

HaSa Software Applications

NEU

Ab Ende Oktober liegt Apogee's offizielle Diskettezeitschrift im Laden.

Monatlich:
Die neuesten Spiele, Andeutungen, Tips und Interviews.

Bald:
Wacky Wheels
Rise of the Triad
Realms of Chaos
und vieles andere mehr!

HaSa Games

APOGEE

HaSa Software Applications
Postfach 414, 9500 AK Stadskanaal,
Niederlande. Tel. 0031 5990 50161



Premier Manager 3

Amiga
Tips

- Direkt vom Programmierer kommen diese brandheißen Tips:
1. Beginne mit Halifax Town, sie haben nämlich die besten Spieler der Division. Man kann also von ihnen erwarten, daß sie die meisten Tore schießen.
 2. Stecke Deinen besten Spieler immer in das Trikot Nr. 9 - der Spieler mit diesem Trikot schießt nämlich immer die meisten Tore.
 3. Laße Deine Verteidiger immer aus der Distanz spielen - um Tore zu schießen, kommen sie nämlich nie dicht genug heran.
 4. Dasselbe gilt auch für die Mittelfeld-Spieler.
 5. Setze die anderen Spieler auf Medium - nur die Nr. 9 sollte auf Short stehen.
 6. Verkaufe niemals Nachwuchsspieler - es könnte daraus noch ein exzellenter Spieler werden, dessen Verlust Dir leid tut. Hinzu kommt, daß die Nachwuchsspieler den Altersdurchschnitt Deiner Mannschaft niedrig halten.
 7. Du solltest sicherstellen, daß alle Deine Spieler am Ende der Saison mindestens vier Spiele hinter sich gebracht haben - ihre Statistiken verbessern sich dadurch.
 8. Setze die Verteidigerpässe auf den Wert 70 % - das Dribbeln wollen wir doch wohl besser den Kontinental-Europäern überlassen. In diesem Spiel geht es schließlich um die englische Fußballiga.
 9. Setze die Pässe der Mittelfeldspieler auf 60 %, die der Stürmer auf 75 %.
 10. Solltest Du genügend Knete in der Kasse haben, kaufe Dir die beste Mannschaft ein, die Du bekommen kannst.
 11. Versuche, den Kauf der Spieler über das Telefon abzuwickeln.
 12. Stelle sicher, daß Deine Spieler gut in Form sind, nimm sie im Training hart heran. Du solltest den Moralwert auf mindestens 7 festsetzen. Finanzielle Anreize können durchaus hilfreich sein.
 13. Nutze die Möglichkeit, Spieler auszuleihen. Ein Reservespieler aus einer höheren Liga kann durchaus besser sein, als Dein eigener Star.

Shadow Fighter

Amiga

Cheats and Special Moves

Hier sind einige handliche Cheats, die Du auf dem Auswahl-Bildschirm eingeben mußt.

TERAKAKKU

Unbeschränkt viele Punkte

PARAPONZIPOPO

Damit kannst Du als Puppaz

kämpfen.

EBBRAVOSCECCU

Die Energie Deines Gegners geht gegen Null - Du gewinnst also.

Außerdem gibt es neun verschiedene Joystick-Kombinationen:

A: Nach vorne, nach unten/nach vorne, nach unten, Feuer

B: nach hinten, nach unten/nach vorne, nach unten, Feuer

C: nach unten, nach unten/nach vorne, nach vorne, Feuer

D: nach unten, nach unten/nach hinten, nach hinten, Feuer

E: nach unten/nach vorne, nach unten, nach unten/nach

hinten, Feuer

F: Schnellfeuer

G: nach hinten, nach vorne, Feuer

H: nach unten, nach oben, Feuer

I: Springen, nach unten/nach hinten, Feuer

Special-Moves für die unten aufgeführten Figuren:

Soria: D, G

Slamdunk: C, H, G, D, B

Electra: F, C, E, D, H, G

Yurgen: D, C, A

Cody: A, F, G, D

Salvador: C, H, G

Fakir: D, C, E, A

Kury: D, C, E, G

Toni: A, E, B, H

Lee Chen: H, C, D, F, A

Manx: A, C, G, D, I

Top-Knot: D, A, E, G, H

Yarado: E, D, F, J, G

Okura: F, C, J, A

Toshio: D, E, H, C, A

Khrome: D, E

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

Versteckte Levels und Cheats

Du hast das Game sicherlich schon eine ganze Weile und willst endlich wissen, wo denn die Geheimräume sind! Dann lies doch einfach weiter und wir erklären's Dir.

An ein paar Dinge solltest Du aber denken: Es gibt keine Geheimlevels in den Unterwasserabschnitten. Ein Level ist erst vollständig abgegrast, wenn ein '!' hinter dem Levelnamen angezeigt wird.

Es gibt 33 Levels, 66 Geheimlevels, 7 Bosse und 124 Teilabschnitte insgesamt.

Schiffboß: King K Rool

Warte, bis er seine Krone wirft und springe dann insgesamt siebenmal auf seinen Kopf. Du bekommst dann eine Menge falscher Credits, und er greift Dich erneut an. Warte wieder, bis er seine Krone wirft und springe ihm noch dreimal auf den Kopf.

Das war's dann also schon, oder wie? Naja, nicht ganz. Wir haben da noch ein paar hervorragende Cheats zusammengetragen, die Dir auf die Sprünge helfen könnten.

Wenn Du in allen Tierbonus-Bildschirmen ein wenig üben willst, mache folgendes: Wenn Cranky Kong im Intro-Bildschirm sein Grammophon aufzieht, drückst Du runter, Y, runter, runter, Y. Jetzt kannst Du nach Herzenslust trainieren.

Wenn Du mit 50 Leben an den Start gehen willst, gehe in den Save-Bildschirm, wähle die Erase-(Löschen-)Option an und drücke B, A, R, R, A, L, also 'BARRAL', und Du erhältst gleich zu Beginn 50 Leben. Danke an Bernie Kleinermann aus Gütersloh für die prima Cheats.

Er hat uns aber nicht nur Cheats, sondern auch eine prima Methode zur Levelwahl geschickt. Gehe direkt zur Orang Utan Gang, beende Jungle Hi-Jinks mit nur einer Figur (entweder Diddy oder Donkey, nicht beide), und auf dem Kartenbildschirm wird eine Straße vor Dir auftauchen. Gehe nicht die Straße entlang, sondern kehre um. Wenn Du die Biegung erreicht hast, drücke B und Du teleportierst. Damit's funktioniert müssen jedoch die L- und R-Knöpfe heruntergedrückt werden.

Magic Carpet

PC

Hints

1. Die ersten zehn Level von Magic Carpet sind so ausgelegt, daß Du umherfliegen kannst, um Dich an die Lenkung Deines Teppichs zu gewöhnen und um Dich zu einem mächtigen Zauberer zu machen.

Hier am Anfang solltest Du möglichst schnell lernen, Deine Zaubersprüche anzuwenden - auf den späteren Leveln kannst Du davon nur profitieren.

2. Solltest Du knapp an Mana sein, fliege umher und nimm alle Gebäude in Deinen Besitz - dadurch kannst Du Dir eine Menge Mana unter den Nagel reißen. Die meisten anderen Zauberer ignorieren nämlich die Häuser und kümmern sich gleich um die Monster.

3. Achte darauf, daß Du Dein Schloß nicht in der Nähe der anderen Schlösser baust und auch niemals neben einer Mauer. Du solltest immer so viel Platz um Dich herum haben, daß Du die Größe Deines Schlosses versechsfachen kannst.

4. Wenn Du von gigantischen Bienen, Skeletten, Bogenschützen oder Geiern angegriffen wirst, solltest Du einen Schloß-Zauberspruch unter ihnen plazieren. Die meisten von ihnen werden dann vernichtet. Wenn Dein Mana dann über Dein Schloß rieselt, dauert es nicht mehr lange, bis Du alles aufgesaugt hast. Durch diese trickreiche Methode wirst Du sehr schnell sehr viel Macht haben.

5. Und zum Schluß: Sollte einer Deiner Feinde ein größeres und besser ausgestattetes Schloß haben, kannst Du eine Ladung Monster zu seinem Anwesen hinüberschaffen. Sie werden dort alles demolieren. Wenn alles zerstört ist, kannst Du Dir das Mana nehmen und nach Hause gehen.

MEGA BOMB-ERMAN

SNES

Levelcodes

Du kommst nicht weiter in diesem tollen Game? Mit diesen Codes werden sich Deine Probleme beheben lassen.

- Level 1.1: Start
- Level 1.2: 6800
- Level 1.3: 5120
- Level 1.4: 7420
- Level 2.1: 1961
- Level 2.2: 2731
- Level 2.3: 5571
- Level 2.4: 1051
- Level 2.5: 9799
- Level 3.1: 4502
- Level 3.2: 8112
- Level 3.3: 7422
- Level 3.4: 1052
- Level 3.5: 3352
- Level 4.1: 9643
- Level 4.2: 0513
- Level 4.3: 9723
- Level 4.4: 3353
- Level 4.5: 5653
- Level 5.1: 6264
- Level 5.2: 6344
- Level 5.3: 9184
- Level 5.4: 5654
- Level 5.5: 7954
- Schlußrunde: 0515

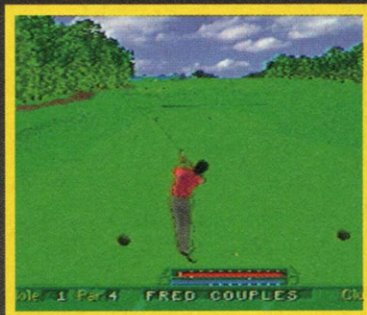
Theo KRAANZ VERSAND & LADEN

DER GAMES SPEZIALIST



NBA JAM TOURNAMENT

129,-



GOLF BEST 36 HOLES

129,-



METAL HEAD

129,-

SUPER NINTENDO:

- SUPER GAME BOY 89,-
- S. N. MORE FUN SET 299,-
- ACTRAISER 2 99,-
- ADDAMS FAMILY VAL. 119,-
- AKIRA 139,-
- BATMAN & ROBIN 124,-
- BLACKHAWK 109,-
- CANNON FODDER 109,-
- CARRIER ACES 114,-
- CLAYFIGHTER 2 109,-
- CRAZY CHASE 114,-
- DEMONS CREST 129,-
- DINO DINI SOCCER 79,-
- DONKEY KONG COUNTRY 129,-
- EARTH WORM JIM 119,-
- FLINTSTONES THE MOVIE 109,-
- HAGANE 119,-
- ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI) 119,-
- INDIANA JONES 129,-
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 119,-
- JELLY BOY 114,-
- JUNGLE STRIKE 119,-
- KID CLOWN CRAZY CHASE 109,-
- LOTHAR MATTHÄUS S. 114,-
- NBA JAM TOURNAMENT 129,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 139,-
- OPERATION STARFISH 129,-
- PAC - MAN 2 (APRIL) 114,-
- PAGEMASTER 89,-
- PINBALL FANTASIES 99,-
- POCKY & ROCKY 2 109,-
- PUNCH OUT 114,-
- SECRET OF MANA (DT TEXTE: SPIELB.) 114,-
- SHADOW 119,-
- SKYBLAZER 59,-
- SOULBLAZER 109,-
- SPIDERMAN TV 129,-
- STAR TREK - NEXT GENERATION 109,-
- STAR TREK - STARFLEET A. 109,-
- STARGATE 129,-

- STREET RACER 119,-
- SUPER BC KID 119,-
- SUPER BOMBERMAN 2 99,-
- TETRIS & DR MARIO 89,-
- THE MASK 119,-
- TOP GEAR 3000 119,-
- TRUE LIES 139,-
- UNIRALLY (APRIL/MAI) 119,-
- WARIO'S WOODS 89,-
- WARLOCK 129,-
- WWF RAW 134,-
- ZERO KAMIKAZE SQUIRREL 129,-

MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 359,-
- GOLF BEST 36 HOLES 129,-
- GOLF MAGAZIN 129,-
- METAL HEAD 129,-
- MOTOCROSS CHAMP. 129,-
- VR-RACING DELUXE 119,-
- STAR WARS ARC 99,-

MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189,-
- ACTION REPLAY 2 PRO 99,-
- 6 BUTTON CONTROLLER 39,-
- ADDAMS FAMILY VALUES 109,-
- ANIMANIACS 79,-
- ALIEN SOLDIER (MAI) 109,-
- ASTERIX POWER OF GODS 109,-
- BONKERS 109,-
- BUBSY II 69,-
- CANNON FODDER 109,-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 109,-
- DEMOLITION MAN (APRIL) 109,-
- DUNE II 104,-
- DYNAMITE HEADDY 99,-
- ETERNAL CHAMPIONS 39,-
- FIFA SOCCER_95 94,-
- FLINK 59,-
- FLINTSTONES - THE MOVIE 104,-

- HAVOC 69,-
- JIMMY WHITE SNOOKER 99,-
- JOHN MADDEN FOOTBALL 95 94,-
- KAWASAKI SUPER BIKES 119,-
- KICK OFF 3 79,-
- KÖNIG DER LÖWEN 99,-
- LOTHAR MATTHÄUS 109,-
- MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) 89,-
- MEGA MAN WILY WARS 109,-
- MEGA SWIV 89,-
- MEGA TURRICAN 69,-
- MICKEY & MINNIE 109,-
- MICKEY MANIA 59,-
- MICRO MACHINES 2 109,-
- NBA JAM TOURNAMENT 119,-
- NBA LIVE 95 94,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 119,-
- NHL HOCKEY 95 94,-
- PAGEMASTER 89,-
- PGA TOUR GOLF III 94,-
- PITFALL 79,-
- POWER RANGERS 99,-
- PSYCHO PINBALL 99,-
- RED ZONE 99,-
- RISTAR 109,-
- ROAD RASH 3 99,-
- ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION 99,-
- RUGBY WORLD CUP 99,-
- SAMURAI SHOWDOWN 109,-
- SEAQUEST DSV 114,-
- SCHLÜMPFE 99,-
- SHINING FORCE II 119,-
- SHINOBI III 49,-
- SLAM MASTERS 139,-
- SOLEIL DT. 109,-
- SONIC 3 99,-
- SONIC & KNUCKLES 99,-
- SPARKSTER 79,-
- SPEEDY GONZALES (APRIL) 114,-
- STARGATE 119,-
- STORY OF THOR 119,-

- STRIKER 114,-
- SUPER STREET FIGHTER II 99,-
- THEME PARK 109,-
- TINY TOONS ALLSTARS 79,-
- TOE JAM & EARL 2 49,-
- TOUGHMAN CONT. 109,-
- TRUE LIES 119,-
- WWF RAW 119,-
- X-MEN 2 109,-
- ZERO TOLERANCE 69,-
- ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL 99,-

MEGA CD:

- MEGA CD II MIT 4! SPIELN 499,-
- BC RACER 99,-
- DUNGEON MASTER 2 99,-
- ECCO THE DOLPHIN 2 104,-
- F-1 BEYOND THE LIMIT 99,-
- HEIMDALL 99,-
- JURASSIC PARK DT. CD 89,-
- PITFALL 94,-
- REBEL ASSAULT 109,-
- SCHLÜMPFE CD 99,-
- SHINING FORCE CD 109,-
- SNATCHER 119,-
- SOULSTAR 99,-
- STARBLADE 99,-
- TOMCAT ALLEY 59,-

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



ROAD RASH 3

99,-



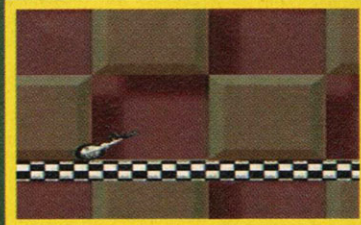
SAMURAI SHOWDOWN

109,-



STORY OF THOR

119,-



UNIRALLY

119,-

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

AUFGEPASST - HIER GEHTS ANS EINGEMACHTE!

DER Game Brain



Auf Game Brain ist immer Verlaß - das weiß mittlerweile jedes Computerkid. Auch wenn sich vieles in diesem Magazin geändert hat, eines bleibt: Das Bemühen von Game Brain, möglichst perfekt zu sein.

Dazu brauchen wir aber auch Deine Mitwirkung. Wenn Du also einmal in einem Spiel steckenblieben bist, oder wenn Du Hardware-Probleme hast oder wissen willst, wann ein bestimmtes Spiel auf den Markt kommt - Game Brain wird sich bemühen, Dir weiterzuhelfen. Schreibe also an:

**The Game Brain
Games World: Das Magazin
Postfach 3127
48581 Gronau**

Lieblings-spielzeug ...

Liebes Game Brain, Ich bin von Eurer Zeitschrift begeistert und habe bisher noch keine Ausgabe versäumt. Vor allem interessieren mich Street Fighter und ähnliche Beat-em-Ups. Ich möchte Dir daher einige Fragen stellen, die Du mir hoffentlich auch beantworten kannst:

1. Gibt es Samurai Shodown bald auch für das SNES? Falls ja, wie teuer kommt es und wird es auf einer 16bit- oder 32bit-Cardridge ausgeliefert?
2. Welches dieser Spiele findet Ihr am besten?

- a) M***** K*****?
- b) Street Fighter Turbo
- c) Earthworm Jim
- d) Starwing
- e) Alien 3
- f) D***
- g) Samurai Shodown

3. Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine neue Konsole zu kaufen, will aber auch mein SNES behalten. Welche Maschine ist Deiner Meinung nach am geeignetsten, und welche Spiele gibt es dafür? (Ich denke da etwa an eine 3DO, nachdem ich Euer Review über Way of the Warrior gelesen habe, das ich außerordentlich vielversprechend finde).

4. Wann kommt Starfox 2 für den SNES heraus und wie teuer wird es werden?

5. Hier ist eine Liste meiner Lieblingsspiele. Wie sieht Deine Hitliste aus?

- M* K* II (SNES)
- Earthworm Jim (SNES)
- Donkey Kong C. (SNES)
- Alien 3 (SNES)
- Way of the Warrior (3DO)
- Street Fighter II T. (SNES)
- Cool Spot (SNES)
- Flashback (SNES)

Wer hat mehr Speicher?

Liebes Game Brain, ich habe einen PC und ein SNES - wobei ich eigentlich beide Geräte heiß und innig liebe. Allerdings hat der PC leichte Vorteile in meiner Gunst, denn auf ihm kann ich Spiele wie Voyeur und Seventh Guest laufen lassen. Mein Onkel hingegen hat mich mit der Ankündigung verunsichert, daß CDs und Disketten in etwa einem Jahr out sind, weil Sony eine Mini-CD entwickelt haben soll, die im Gegensatz zur klassischen CD bespielbar ist. Sie speichert die Daten digital und soll mehr Platz bieten als die CD. Es soll dafür auch schon Werbung im Fernsehen gegeben haben.

**Another World (SNES)
NBA Jam (SNES)**

Wenn Du mir diese Fragen beantworten würdest, wäre ich überglücklich.

Dein treuer Fan

Klaus von Altun, Wismar



- 1) Gar nicht so einfach zu beantworten - nach heutigem Stand ist es nur eine Frage der Zeit. Du wirst Dich

möglicherweise noch etwas gedulden müssen - schließlich dauert es einige Zeit, bis Spielprogramme für andere Formate umgeschrieben sind. Die Importversion gab es ja schon seit einiger Zeit - die offizielle Version ist hierzulande jedoch noch nicht heraus. Man müßte also über hellseherische Fähigkeiten verfügen, um darüber etwas aussagen zu können.

- 2) Wenn es nach mir ginge, würde ich die Spiele etwa in dieser Reihenfolge anordnen:

- a) Street Fighter Turbo
- b) D***
- c) Earthworm Jim
- d) Samurai Shodown
- e) Starwing
- f) Alien 3

- 3) Ich kann Dir da nur einen ganz einfachen Rat geben. Du solltest einige

Welcher Dinosaurier ist älter?

Hallihallo, liebes Game Brain, wenn Du mir einige klitzekleine Fragen beantworten könntest, wäre ich sehr glücklich. Die erste: Gibt es wirklich ein Sega Master System 1? Wenn ja, warum berichtet Ihr nie über dieses Gerät und die dafür geeigneten Spiele? Was ist der Unterschied zwischen Sega Master System I und Sega Master System II? Und zum Schluß: Welche Firma wurde eher gegründet - Sega oder Nintendo?

Kermit Biegelbusch, Frankfurt/Oder



Vielen Dank für Deine Fragen, Kermit. Ich bin sehr froh darüber, denn auf diese Weise habe ich endlich wieder die

Der Speicherplatz auf dieser Mini-CD soll einfach phänomenal sein, ich kann daher kaum abwarten, daß sie endlich auf den Markt kommt. Hast Du eine Ahnung, wann damit zu rechnen ist, daß Sony diese Weiterentwicklung für den PC oder irgendeine andere Maschine herausbringt?

Beste Grüße aus Westrauderfehn

Ferdinand Janssen

PS: Die Tips in Ausgabe 1 haben mir gut gefallen, bisher habe ich noch nichts Besseres gesehen. Macht weiter so!



Ja, da hast Du recht, die Tips waren ein ganz heißer Renner. Was die Mini-CD von Sony angeht: In der Tat will Sony - vielleicht noch im April - unter der

Bezeichnung MD Data ein neues Laufwerk für den PC herausbringen. Das Gerät soll etwa 500 Dollar kosten, die CD selbst wird 6,3 cm (2,5 ") Durchmesser haben und pro Stück etwas über 20 DM kosten. Allerdings dürfte Dir Dein Onkel mit seinen Angaben zur Speicherleistung einen Bären aufgebunden haben. Die Mini-CD wird nämlich nur 140 MB speichern können, während die große CD - etwa für die PlayStation - auf etwa 650 MB kommt. Dein Onkel hat also zumindest mit den wichtigsten Angaben zu dieser Neuentwicklung recht gehabt. Dieses neue Laufwerk wird also wohl kaum das Ende der klassischen CD bedeuten. Ich bin sicher, daß beide Formate noch lange Zeit friedlich nebeneinander existieren werden.

werden.
5) Meine Hitliste sieht ein wenig anders aus, weil ich mich schon seit Jahren mit Computerspielen befasse. Ich gebe Dir daher gewissermaßen meine persönliche, historische Hitliste.

NHL 93 (Mega Drive)
Kick Off 2 (Amiga)
M*** K***** (SNES)**
Super Street Fighter II (MD)
D* (PC)**
Tetris (Game Boy)
Donkey Kong C. (SNES)
Eartworm Jim (Mega Drive)
Alladin (SNES)
Player Manager (Amiga)

Blöde Brücke ...

Hallo Game Brain, hilf mir, ich komme in meinem Spiel nicht mehr weiter. Es gelingt mir einfach nicht, die Brücke im dritten Level von Tomcat Alley auf der Mega-CD in die Luft zu jagen! Ich habe es mit Bomben versucht, mit Luft-Boden und Luft-Luft-Raketen - immer daneben. Allmählich zweifle ich daran, ob es vielleicht an mir selbst liegt - oder habe ich vielleicht immer zum falschen Zeitpunkt abgedrückt? Weißt Du einen Weg, wie ich an dieser Stelle weiterkommen kann?

Es würde mich außerdem sehr freuen, wenn Du mir mitteilen könntest, welche Spiele in diesem Jahr

Gelegenheit, aus dem Füllhorn meines Wissens huldvoll einige Bröckchen auszuteilen. Das ursprüngliche Master System gibt es natürlich immer noch, es wurde von Sega aber etwa 1990 aus dem Verkehr gezogen, um Platz zu machen für den Nachfolger, das Master System II. Die neue Maschine ließ sich einfacher herstellen, weil sie unkomplizierter gebaut war. Außerdem verzichtete sie auf den Scart-Anschluß, weil sich herausstellte, daß die meisten Spiele damals keine großen Sound-Einrichtungen brauchten - der Preis konnte damit also deutlich gesenkt werden.

Der Grund dafür, daß wir über diese Ursprungsversion nicht berichten, ist ganz einfach: Wir ziehen es nämlich vor, uns auf die heute üblichen und morgen zu erwartenden Maschinen zu konzentrieren. Du



wirst sicher mit uns einer Meinung sein, daß das Master System I ein Gerät von gestern ist.

Nintendo ist älter als Sega - die Firma wurde nämlich 1889 von Fusajiro Yamauchi als Hersteller von Spielkarten gegründet. Und weißt Du, was der Name bedeutet? "Arbeite hart - und am Schluß liegt Dein Schicksal in der Hand des Himmels." Hättst Du nicht gedacht, wa?! Die erste Nintendo-Konsole kam 1969 unter dem Namen Colour TV Game 6 heraus, eines der ersten Spiele war eine Art Pingpong mit einem Tennis-Paddel. Sega wurde erst in den 50er Jahren gegründet, die Firma exportierte damals Flipperautomaten nach Japan. Die Bezeichnung Sega ist übrigens die Abkürzung des ursprünglichen Firmennamens Service Games. Bist Du beeindruckt?! Das gehört sich auch so!

für die Mega-CD zu erwarten sind und ob sich ein Kauf lohnt. Ach ja - wie steht es eigentlich mit dem Mega Drive 32X - sollte man sich das Gerät kaufen oder nicht?

Ich möchte Dir zum Schluß noch sagen, daß Eure Zeitschrift einfach wundervoll und brillant gemacht gemacht ist. Aber wem sage ich das ... Mit freundlichem Gruß

Salvadore Fellini, Saarbrücken



Bei der Brückensprengung gibt es keine besonderen Tricks, es geht lediglich um die Wahl des richtigen Zeitpunkts. Also:

Geduld junger Mann, der Erfolg stellt sich dann von selbst ein.

Was die Mega-CD angeht, da gibt es zwei Spiele, die ich zunächst einmal erwähnen sollte: Eternal Champions mit seinen großartigen Grafiken und die Neufassung von Earthworm Jim, das jetzt endlich mit einem funktionierenden Paßwort-System ausgestattet ist.

Der Mega Drive 32X hat nicht gerade eine überzeugende Vorstellung geliefert, als er auf den Markt kam. Das Gerät ist einfach viel zu teuer, außerdem gibt es auch nicht genügend Software dafür. Die einzigen Spiele, die sich für diese Maschine wirklich lohnen, sind D***, Virtua Racing Deluxe und Metal Head. Die Herstellerfirma Sega hingegen wird nicht müde, zu versichern, daß dieser Einsteck-Zusatz eine leuchtende Zukunft hat - aber wer glaubt das schon?! Wenn Du allerdings mit den technischen Neuerungen der Spielebranche schritthalten willst, bleibt Dir wohl nichts anderes übrig, als Dein Geld für einen Saturn oder eine PlayStation zurückzulegen.

Was heißt eigentlich 3DO?

Liebes Game Brain, mein Glückwunsch zu diesem ausgezeichneten Magazin. Vor allem die Seiten mit Maximaler Firepower sind für mich hilfreich. Dennoch habe ich noch einige Fragen, die Du mir vielleicht beantworten kannst.

a) Wofür steht eigentlich die Abkürzung 3DO?
b) Welche Wertung würdest Du den Spielen Sonic Spinball und Prince of Persia für den Game Gear geben? Und welche Wertung, meinst Du, haben Super Mario Kart und NBA Jam verdient??
c) Was ist das eigentlich - die Schwarze-Gürtel-Edition von Street Fighter II?

Macht weiter so, es macht Spaß, Games World zu lesen.

Frieder Pflugmann, Lüdenscheid



a) Das ist ein trauriges Thema. Ich muß gestehen, daß Deine Frage mich neugierig gemacht hat - ich hatte mir nämlich darüber noch nie Gedanken gemacht, wofür

diese geheimnisvollen Buchstaben stehen. Das Dumme ist nun, daß diese Buchstaben offenbar ein reines Phantasiegebilde sind - einfach werbewirksam ausgedacht, wie mir die zuständige PR-Firma Fodor Wylle versicherte. Da bleibt Dir die Spucke weg, oder? Diese Erklärung will mir einfach nicht einleuchten, vor allem, weil es Leute gibt, die meinen, die Abkürzung beziehe sich auf 3-Dimensionale Objekte. Wie dem auch sei, vielleicht finden wir eine überzeugende Antwort, wir bleiben jedenfalls an dem Thema dran.
b) Älteren Spielen eine Wertung zu verpassen, ist möglicherweise nicht ganz fair - schwierig ist es aber allemal. Beide Titel zählten nämlich zu ihren besten Zeiten zur Creme der Spielewelt. Aber wenn Du mich fragst, würde ich Sonic Spinball 82 und Prince of Persia 85 Prozent zugestehen. Super Mario Kart und NBA Jam würde ich jeweils über 90 Prozent plazieren, wobei Super Mario Kart mit Sicherheit zu einem der besten Computerspiele aller Zeiten gehört. Die Wertung von NBA Jam muß man differenzieren - die jeweiligen Versionen für die einzelnen Formate sind nämlich zu verschieden. Die Mega Drive-Version ist jedenfalls nicht schlecht.

c) Ha, ha, das ist ja ein ganz alter Hut. Die Schwarze-Gürtel-Edition war eigentlich eine recht schwache Variante des von den Spielhallen her bekannten Klassikers von Capcom. Diese Version wurde offiziell so gut wie totgeschwiegen, obwohl es über einige hervorragende Moves wie Hurrikan-Kicks, Drachenschläge und Feuerbälle verfügte. Gleichwohl eroberte sich das Spiel eine Gemeinde von Fans, bis es dann schließlich von Capcom zurückgezogen wurde.

Und wieder ist ein Monat vorbei.. der richtige Zeitpunkt, um Dir unsere neuesten Geistesblitze zu präsentieren. (Nur keinen Neid, Phil - Du brauchst jetzt nicht im Sechseck zu springen...

EINES DER GRÖSSTEN

RENNSPIEL-PREISAUSSCHREIBEN

ALLER ZEITEN!

BROUMMM!!

Das hier ist das absolut heißeste Preisausschreiben in der Geschichte der Menschheit, und zu gewinnen gibt's zwei Tickets zum Großen Preis von Deutschland auf dem Hockenheim-Ring! Wenn das nicht der helle Wahn ist...

Der Gewinner erhält:

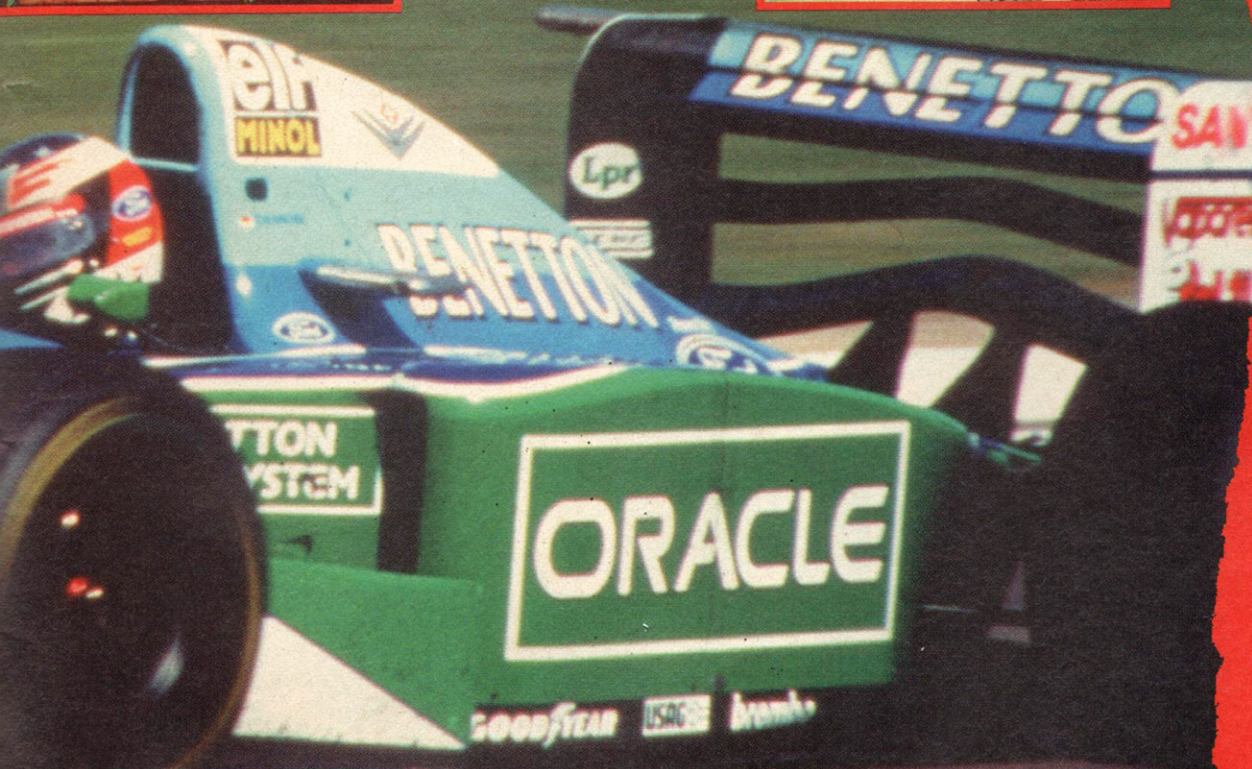
Einen ferngesteuerten Alfa Romeo im Wert von 600 DM und zwei Tickets für den Großen Preis von Deutschland. Außerdem staubt der oder die Glückliche noch eine Version von BC Racers ab. Bitte gib neben der Lösung auch das gewünschte Format an: PC CD-ROM, Mega-CD oder Mega Drive 32X. Als Teil Deines Preises wird Dir der Alfa Romeo am Tag des Rennens von einem der Offiziellen überreicht.

Der Zweitplatzierte erhält:

Eine Version von BC Racers - entweder für PC CD-ROM, für den Mega-CD oder für den Mega Drive 32X, sowie einige T-Shirts.



GEWINNEN



Weil Du in diesem Wettbewerb wirklich einmalig tolle Preise gewinnen kannst, haben wir die Fragen auch ein bißchen schwieriger als üblich gemacht. Und nicht vergessen, wenn Du die Fragen nicht aus dem Stehgreif beantworten kannst. Wir wollen nur die richtigen Antworten. Wo Du die herkriegst, ist egal.

Frage 1:

Chuck Rock aus BC Racers hat zwei musizierende Gegner. Wie heißen die beiden?

Frage 2:

Wie viele Weltmeisterschaftspunkte werden in der Formel 1 für den ersten Platz in einem Rennen vergeben?

Frage 3:

Stelle Dir vor, Du könntest einen beliebigen Formel 1-Piloten in das Spiel BC Racers stecken. Wer würde das sein, und warum? Und wenn jetzt alle Nigel Mansell, Damon Hill oder Michael Schumacher schreiben, dann wird der Wettbewerb abgesagt, und wir behalten Tickets und Preise für uns (war nur'n Witz). Wir haben eine besondere Vorliebe für lustige Antworten - wir möchten unsere Preise nämlich nicht an unkomische Leute verschenken.

S

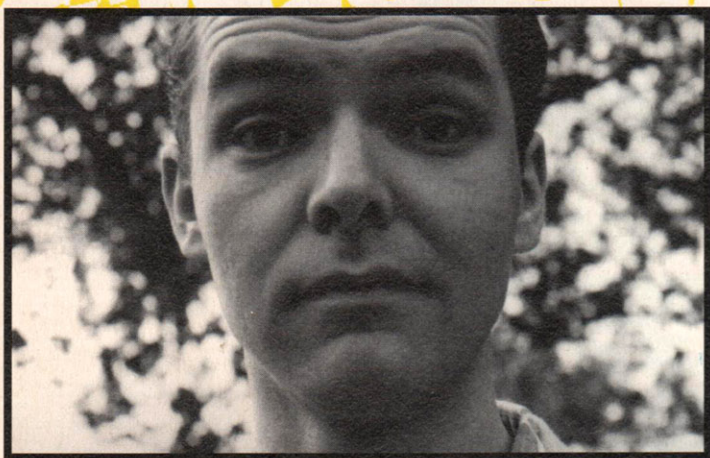
chreibe Deine Antworten auf einen Zettel, stecke ihn in einen Umschlag,

frankiere ausreichend und schicke ihn an folgende Adresse: Games World, Postfach 3127, 48581 Gronau

Der Einsendeschluß ist der 30. Mai 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Briefe, die zu spät eintreffen, werden in Streifen geschnippelt, in Rennbenzin getunkt und öffentlich verbrannt. Vergiß bitte nicht, Deine Telefonnummer anzugeben, falls Du eine hast. Wir wollen nämlich sicherstellen, daß der Gewinner an dem Tag des großen Rennens auch Zeit hat. Sonst wär's doch zu schade...

BRIEF

PAPIER



BRIEFMARKE
DRAUF UND
AB DIE POST:
MARTIN
WILMER
GAMESWORLD
POSTFACH 3127
48561 GRONAU

PLAYSTATION

Hallo liebes Games World-Team!
Erstmal ein großes Lob. Euer Games World-Magazin ist einfach megageil. Bewertung: Note 1. Einfach das Beste unter den Besten. Aber ich hoffe dennoch, daß die nächste Ausgabe mit Prozentwertung rauskommt. Aber jetzt zum Eigentlichen. Ich habe drei Fragen zur PlayStation.

1. Wo wird die PlayStation zu kaufen sein? In normalen Kaufhäusern oder nur in Computerfachgeschäften?
 2. Wieviele Spiele wird es geben, wenn die PlayStation im September rauskommt?
 3. Wieviel wird mich so ein Spiel kosten (wie hoch sind die höchsten Preise)?
- Mit freundlichen Grüßen

■ Markus Welther, Gründau-Lieblos

■ Hallo Markus, aber sicher wird Dein Brief in unserem Magazin abgedruckt! Also, die PlayStation wirst Du mit Sicherheit nicht nur im gutsortierten Fachhandel erhalten können. Die Firma Sony verfügt über einen derart großen Einfluß auf dem Markt, über die nötigen Vertriebsverbindungen und natürlich auch über das nötige Kleingeld, daß Du Dir keine Sorgen darüber machen solltest, wo Du die neue Superkonsole herkriegst.

Was die zukünftigen Spiele für die PlayStation anbelangt, da sind wir aus Erfahrung sehr vorsichtig. Daß Du zur Konsole Ridge Racer gratis dazubekommst, ist Dir sicher schon bekannt. Darüberhinaus rechnen wir damit, daß bis Ende November ca. 20 Titel erhältlich sein werden. (Diese Angabe ist, wie immer, ohne Gewähr!) Aber Genaues läßt sich jetzt noch nicht sagen. Das wird in starkem Maße davon abhängen, wie gut sich die Konsole verkaufen wird. Werden viele Konsolen verkauft, dann werden die Softwarehäuser die Spiele auch so schnell wie möglich auf den Markt bringen wollen. Im anderen Fall werden sie die Games eben zurückgehalten. Aber auf die Aussagen der Firmen

geben wir sowieso nicht viel. Wie oft hat Nintendo angekündigt, daß die neue Superkonsole zum jetzigen Zeitpunkt erhältlich sein wird? Und? Sie ist es nicht!

Für die PlayStation-Spiele rechnen wir mit Verkaufspreisen zwischen 100,-DM und 120,-DM, die sich natürlich entsprechend erhöhen, wenn ein Spiel aus mehreren Disks besteht. Wir glauben jedoch, daß die Preise nach einer gewissen Zeit fallen werden, genau so, wie das bislang auch bei anderen Formaten der Fall war.

Neue 3DOs?

Hallo Martin, als erstes muß ich sagen, daß mir Eure Zeitschrift sehr gut gefällt. Man fühlt sich so richtig in alte CVT (Computer and Videogames)-Zeiten versetzt. (Man erinnere sich an die Spektrum- und C64-Ära - CVT ist wohl nur noch den Zockern um die 20 ein Begriff.) Nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Als mir neulich zwei neue Spiele für mein 3DO geliefert wurden, fand ich einen japanischen Prospekt im Karton. Darauf werden (soweit ich es entziffern konnte) zwei neue 3DO-Konsolen angeboten (FZ-10 und NV-MP10).

Könnt Ihr mal rausfinden, was das für neue Geräte sind und einen kleinen Artikel über die Vorteile der neuen Versionen gegenüber der "alten" FZ-1 schreiben?

Den besagten Prospekt füge ich bei. Mit freundlichen Grüßen

■ Oliver Thiemichen

■ Hallo Oliver, keine Panik! So "alt" ist der FZ-1 nun auch wieder nicht. Wir denken, daß es sich bei den von Dir beschriebenen Modellen FZ-10 und NV-MP10 um ganz normale 3DOs handelt, die lediglich von anderen Firmen in Lizenz hergestellt werden. Der Inhalt ist derselbe, nur das Gehäuse sieht anders

aus. Beispielsweise wird der 3DO auch von der Firma Goldstar produziert. Oder nimm nur JVC - die produzieren jetzt in Lizenz ihren eigenen Saturn.

Wenn Du also einen "besseren" 3DO suchst, wirst Du Dich wohl noch etwa ein Jahr lang in Geduld üben müssen, dann nämlich soll (!) der 3DO II erscheinen. Und der dürfte dann über schnellere Chips und weitere Verbesserungen verfügen.

Das Sternchenspiel!

Sehr geehrtes Games World-Team!

Ihr seid mit Abstand das beste deutsche Magazin auf dem Markt!!! So viele Infos so gut verpackt - einfach Spitze! Heft 3 war übrigens der Hammer! Macht unbedingt weiter so! Nun zu meinen Fragen:

1. Warum gibt es von Games World kein Heft Nummer 1???
2. Wenn Ihr wirklich alles über M***** K***** wißt, sind Kano, Sonja und Goro im Spiel als Kämpfer versteckt?
3. Wann testet Ihr M***** K***** für den Mega-CD II?

Bitte beantwortet mir diese Fragen, da sie sehr wichtig für mich sind. Live long and prosper!

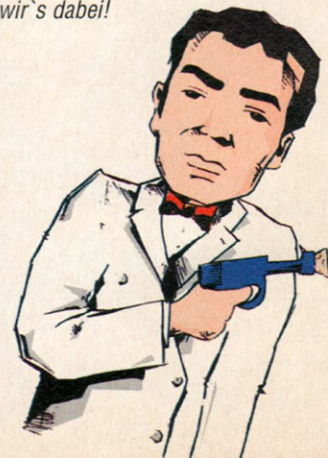
Mit freundlichen Grüßen

■ Yusuf Shaker, München

■ von unserem Magazin gibt es keine Nummer 1, weil unser erstes Heft eine Februarausgabe war. Und der Februar ist bekanntlich die Nummer 2 unter den Monaten. Hätten wir auf unser Februarheft die "Nummer 1" gedruckt, hätte bestimmt der Vertrieb nicht mitgespielt - die wären wohl mächtig durcheinandergekommen!

Was Deine Fragen zu dem "Sternchenspiel" betrifft (Yusuf weiß natürlich, wie das Spiel heißt - die Sternchen haben wir eingefügt), so wirst Du über dieses Spiel in unserem Magazin kein Sterbenswörtchen mehr erfahren. Das Spiel ist behördlicherseits verboten, und uns ist es untersagt, in irgendeiner Form darüber zu berichten. Das gilt übrigens für alle Magazine.

Dein Brief steht stellvertretend für viele andere Zuschriften von Lesern, die mehr über dieses Game erfahren wollen. Aber uns bleibt nichts anderes übrig, als diese leidige Angelegenheit ein für allemal zu vergessen. Belassen wir's dabei!



Wo sind die Powerfrauen?

Hallo Game Brain, ich schreibe Dir, weil ich mich über den unerträglichen Sexismus in der Spieleindustrie beklagen möchte. Und ich weiß, daß - anders als bei den übrigen Magazinen - mein Brief bei Dir eine echte Chance bekommt. Ich halte mich für eine absolut normale Person. Ich mag Fußball und Computerspiele, aber da ich eine Frau bin, werde ich von den Leuten gleich in eine Schublade gesteckt. Ich mag keine niedlichen Plattformer, keine knuddeligen Cartoon-Figuren, keine Kleider mit Blümchen drauf, und schon gar nicht mag ich Richard Gere, Hugh Grant oder wer auch immer das gerade angesagte männliche Sexsymbol sein mag. Und meine Freizeit verbringe ich weder mit Bügeln, Waschen, Putzen, noch mit dem Ausprobieren neuer Frisuren oder neuer Make-Ups.

Du könntest jetzt denken, das alles hätte nicht viel mit Computerspielen zu tun, aber schau Dir nur mal die weiblichen Figuren in einem Konsolensgame an! In 99% aller Fälle sind sie knapp bekleidete, riesenbusige, schmalhüftige Sex-Göttinnen. Ich sehe ja ein, daß es schwierig ist, ein Videospiel mit weiblichen



Figuren zu machen, das nicht sexistisch ist. Aber ein bißchen weniger von diesen langen Haaren, langen Augenwimpern und kurvenreichen Figuren würde vielleicht den einen oder anderen daran erinnern, daß Frauen in der Realität keine Übermenschen sind. Und denke daran: Nur weil ich eine Frau bin, heißt das noch lange nicht, daß ich die Abseitsregel oder diverse Fatalities nicht verstehen könnte. Jeden, der daran seine Zweifel hat, lade ich herzlich zum Elfmeterschießen ein!

■ **Michaela Ruhkamp, Essen**

■ **Hallo Michaela,** das hat gesessen! Ich glaube, Du hast recht mit dem, was Du über

die Darstellung von Frauen in den meisten Games sagst. Aber die Zeiten werden sich ändern, wenn auch langsam. Die Frauen schlagen zurück! Was ist z. B. mit dem Mädels in Alien 3? Sie ist nicht irgendein süßes Schnuckelbaby, sondern eine knallharte Powerfrau, die überdies noch eine ganze Sippschaft an Kopfläusen beherbergt. Oder was ist mit Sarah Bryant in Virtua Fighter? Gut, sie ist zwar blond, aber sie ist eine gnadenlose Kämpferin. Kennst Du Super Metroid? Du spielst als superharter Raumkämpfer, tötst Unmengen von Aliens mit links und stellst erst am Ende des Spiels fest, daß Du eine Frau bist. Ich denke so mancher männliche Spieler hat in diesen Sekunden einen mächtigen Schock gekriegt!



Auf der anderen Seite gibt es weitaus mehr dicke und häßliche Männer in Videogames als Frauen. Wann fangen die Männer endlich an, sich darüber zu beschweren? Und was ist mit den ganzen Mädchenzeitschriften? Du kannst ja in keinen Zeitschriftenladen gehen, ohne von Hunderten von hübschen Männern auf den Covers angestarrt zu werden...gut, das ist eine andere Sache.

Alles in allem bin ich mit Dir einer Meinung, Michaela. Dieses Hübscher-Prinz-befreit-dumme-aber-schöne-Prinzessin-Szenario ist wirklich langsam ausgelutscht. Aber ich denke auch, je mehr die Industrie erkennt, daß auch Mädchen und Frauen begeisterte Computer- oder Konsolenspieler sind, desto stärker wird das in den Spielen selbst auch seinen Niederschlag finden. Die gesamte Games World-Crew ist das guter Hoffnung. Warten wir's ab!

Die Zeit ist reif ...

... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.

WARLOCK™



Echte Herausforderung: geheime Türen, versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und der einzigartige „Orb“ – die ultimativen Waffen gegen alle Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

Acclaim®
Entertainment GmbH

Warlock™. Developed by Realtime Associates for Trimark Interactive. © 1994 Trimark Interactive. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System® and the Official Seal are the trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

APRIL 1995 ● NUM 4 ● DM 14,80 ● Sfr 14,80 ● öS 118

PC POWER

CD

TOTAL PC!

Was Sie schon immer über Upgrades wissen wollten!

Kauf und Einbau eines CD-ROM-laufwerks

 **CD-ROM**

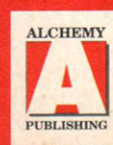


- 3D STUDIO 4
- 5TH FLEET
- ALADDIN
- BATTLEDROME
- BREAKTHU
- DARK FORCES
- DOMINUS
- MICROSOFT PUBLISHER, WORKS
- SAMPLITUDE
- SUPER KARTS
- STEINBERG
- XPLORA1
- SUPERFROG
- KLIK UND PLAY
- LOST EDEN
- VIRTUA GOLF

GEWINNEN SIE EIN WELTREISE

KEINE COVERDISK? FRAGEN SIE IHREN HÄNDLER

SIEHE SEITE .24



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.

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.

SV 910 Handy ▶ Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Jöllennebeck

GmbH

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.

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

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



QUALITY JOYSTICK



STARGATE™

Bist Du bereit für die Zukunft?



Das Videospiel
zum Film



Heiße Feuertreffen



9 abwechslungsreiche
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende
„Mode 7“ Flugsequenzen

