

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK

13/95 MAGNA MEDIA



DM 9,80
65 79,- /str 9,80

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

GAMES

SPECIAL

Saturn

Playstation

Super Nintendo

32X

Mega Drive

Mega CD

3DO

Jaguar

WEIHNACHTS-KAUFBERATER

Spielspaß garantiert!

Die Top-Hits des Jahres '95



Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....



always hart,
always ultra.
Und mit
Sicherheit ein
gutes Gefühl



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!



Take That!

WF
WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES
MEGA DRIVE

PLAYSTATION
PC CD-ROM



Acclaim
Entertainment GmbH

© World Wrestling Federation, WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo. ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & ©1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bam Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich

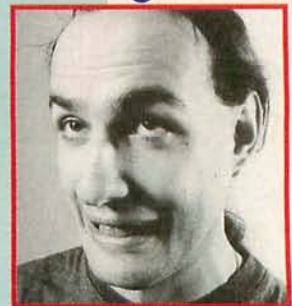
Das Beste

Schon wieder steht Weihnachten gnadenlos vor der Tür. Weihnachten, das frohe Fressen – jene gnadenreiche Zeit des Jahres, zu der frisch gesägte Christbäume auf der Autobahn liegen, weil sie nicht richtig gesichert waren, jene Zeit, in der Parkhäuser und Innenstädte besonders unpassierbar sind, und jene Zeit, in der keiner mehr Schokoladen-Weihnachtsmänner und Lebkuchen sehen kann, weil sie schon seit Anfang September in den Auslagen gammeln. Andererseits ist Weihnachten auch die Zeit, zu der sich die

Videospielsammlung in der Regel um das eine oder andere Exemplar erweitert – wenn es nicht gleich eine der neuen Konsolen ist. Nachdem wir in unserem Sonderheft "Die neuen Konsolen" bereits ein paar Worte zum Thema "welche ist die richtige?" verloren haben, geht es in dieser Ausgabe traditionell um die stärksten Spiele des zurückliegenden Jahres. Alle Spiele, die wir hier noch einmal besprechen, können wir ohne größere Bedenken zum Kauf empfehlen – vor allem, weil sie erfahrungsgemäß bereits wesentlich billiger gehandelt werden als seinerzeit zum Marktstart.



Rob



Ralph



Tet



von Schweinitz

Euer Video Games Team



Wolfi



Dörk



Harti



48

Der würdige Nachfolger von Donkey Kong Country heißt Diddy's Kong Quest

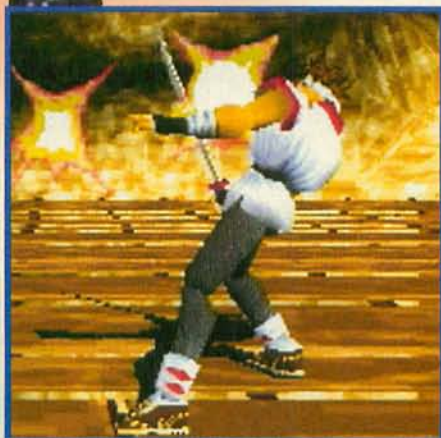
10

Battle Arena Toshinden: Einer der ersten Playstation-Titel, der das Beat-em-Up-Genre revolutionierte



83

Vectorman heißt die erste vollgerenderte Figur für Sega Mega Drive



44

Super Mario World 2 - Yoshi's Island, war definitiv das beste SNES-Spiel des Jahres. Deshalb haben wir dem ausführlichen Test auch nicht weniger als vier Seiten gewidmet.

TEST +++ TEST +

PSX

- Discworld _____ 08
- Hyper Parodius _____ 19
- NBA Jam T.E. _____ 07
- Raiden Project _____ 15
- Rayman _____ 14
- Ridge Racer _____ 06
- Tekken _____ 11
- Theme Park _____ 16
- Toh Shin Den _____ 10
- X Com _____ 12

Saturn

- Bug _____ 22
- Daytona _____ 18
- Hyper Parodius _____ 19
- Rayman _____ 14
- Shin Shinobi Den _____ 24
- Sim City 2000 _____ 20
- Theme Park _____ 16
- Virtua Fighter _____ 26

3DO

- Fifa Soccer _____ 29
- Flashback _____ 31
- Panzer General _____ 30
- Rebel Assault _____ 34
- Return Fire _____ 28
- Samurai Shodown _____ 27
- Shanghai _____ 29
- Slam 'n Jam '95 _____ 31
- Super Streetfighter 2 Turbo _____ 27
- Syndicate _____ 28
- Theme Park _____ 34
- Wing Commander 3 _____ 32

Jaguar

- Iron Soldier _____ 39
- Pitfall _____ 37
- Rayman _____ 38
- Syndicate _____ 37

32x

- NBA Jam _____ 42
- Virtua Racing Deluxe _____ 40

Super Nintendo

- Super Bomberman 3 _____ 73
- Chrono Trigger _____ 52
- Diddy's Kong Quest _____ 48
- Earthworm Jim 2 _____ 66
- Fatal Fury _____ 68
- Front Mission _____ 62

++ TEST +++ TEST

- Internat. Super Star Soccer 2 _____ 43
- Jungle Strike _____ 60
- Killer Instinct _____ 58
- Madden '95 _____ 76
- Maui Mallard _____ 72
- Micro Machines 2 _____ 56
- NBA Jam T.E. _____ 78
- NBA Live '96 _____ 57
- NHL '96 _____ 74
- Ogre Battle _____ 54
- Puzzle Bobble _____ 51
- Secret Of Evermore _____ 64
- Super Mario 2 / Yoshis Island _____ 44
- Super Turrigan 2 _____ 61
- Syndicate _____ 86
- Warlock _____ 88
- Theme Park _____ 91

Mega Drive

- Alien Soldier _____ 82
- Batman & Robin _____ 77
- Boogerman _____ 95
- Comix Zone _____ 96
- FIFA '96 _____ 92
- Light Crusader _____ 94
- Madden '95 _____ 76
- Micro Machines '96 _____ 84
- NBA Action '95 _____ 85
- NBA Jam T.E. _____ 78
- NHL '96 _____ 74
- Phantasy Star 4 _____ 90
- Radical Rex _____ 81
- Samurai Shodown _____ 75
- Story On Thor _____ 80
- Striker _____ 97
- Syndicate _____ 86
- Theme Park _____ 91
- Vectorman _____ 83
- Warlock _____ 88

Mega CD

- Earthworm Jim _____ 98
- Flink _____ 102
- Lunar The Silverstar 2 _____ 99
- Pitfall _____ 102
- Snatcher _____ 100

RUBRIKEN

- Editorial _____ 3
- Impressum _____ 42
- So werten wir _____ 97



22

Eines der witzigsten 3D-Jump'n'Runs für den Saturn stellt einen neuen Sega-Helden aus der wunderbaren Welt der Tiere vor



8

Wer Spaß versteht (vorzugsweise britischen Humor) und auf Fantasy-Adventures steht, ist in der Scheibenwelt genau richtig



29

FIFA Soccer zeigt, was das 3DO unter Sportsgeist versteht



66

In Earthworm Jim 2 bekommt es unser kampferprobter Regenwurm unter anderem mit explodierenden Kühen, wütenden Pinguinen, neugierigen Steuerbeamten, nervösen Vätern und hüpfenden Salzstreuern zu tun.



18

Segas brillante Umsetzung des Daytona-Automaten für Saturn bietet alles, was man von einem erstklassigen Rennspiel erwarten darf.



6

Das erste Playstation-Spiel überhaupt gehört noch immer zu den besten: Ridge Racer darf auch heute noch in keiner Spielsammlung fehlen.



Mit Automatik-Schaltung verliert Ihr an Höchstgeschwindigkeit



Im Tunnel ändern sich auch die Motorengeräusche etwas

Vor gut zehn Monaten erschien *Ridge Racer* in Japan gleichzeitig mit der Playstation, und auch jetzt gilt es immer noch als eines der besten PSX-Spiele überhaupt.

Nach der "Invaders"-Ladesequenz (wenn Ihr alle Gegner abballert, stehen acht zusätzliche Fahrzeuge zur Verfügung) wählt Ihr im Hauptmenü den Spielmodus, Automatik oder Handschaltung und die Musikbegleitung, wobei Ihr sogar eigene Musik-CDs einlegen könnt. Eine Memory Card müßt Ihr Euch unbedingt zulegen, denn nur dann speichert das Programm Eure Rekorde, die im Optionsmenü präsentiert werden. Während des Rennens wählt Ihr zwischen zwei Perspektiven: einer Cockpitan-

Die gelbe Gefahr Ridge Racer



sieht, dürft Ihr auch diesen Flitzer steuern, der den anderen Fahrzeugen in allen Belangen deutlich überlegen ist. Um ihn ohne Probleme um die Kurven zu jagen, braucht Ihr allerdings das NegCom, ein Joypad von Namco, das spezi-

ell für Rennspiele entwickelt wurde. Mit viel Übung schafft Ihr es dann tatsächlich, auch den längeren Kurs mit Vollgas zu meistern, ohne auch nur ein einziges Mal zu bremsen. rz

blüfft mich immer noch. Die Steuerung reagiert exakt auf jede Lenkbewegung und vermittelt ein absolut realistisches Fahrgefühl. Leider steht wie schon beim Automaten nur ein Kurs zur Verfügung, der allerdings im Expert-Mode verlängert wird und auch rückwärts und sogar spiegelverkehrt gefahren werden kann. Im Vergleich zum Konkurrenzprodukt *Daytona* für Saturn fehlt mir bei RR etwas die Langzeitmotivation und Abwechslung, denn eine optimale Runde schafft man schon nach wenigen Wochen. Der Spielraum für Verbesserungen ist dann nur noch sehr gering. Sowohl *Daytona* als auch *Ridge Racer* haben beide ihre Stärken und Schwächen. Insgesamt betrachtet, halte ich beide Spiele für ebenbürtig.



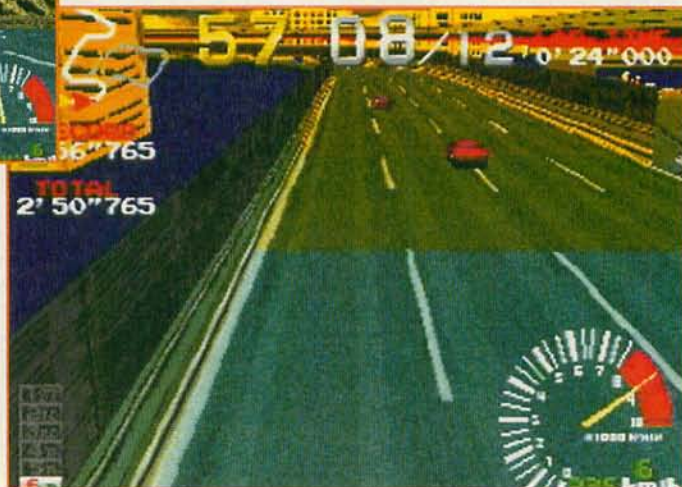
super

„ Auch nach fast einem Jahr hat *Ridge Racer* nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Geschwindigkeit, mit der die phantastischen, gerenderten Grafiken an einem vorbeizischen, ver-



Oben: Erst mit der schwarzen Rakete merkt man, wie schnell *Ridge Racer* wirklich ist

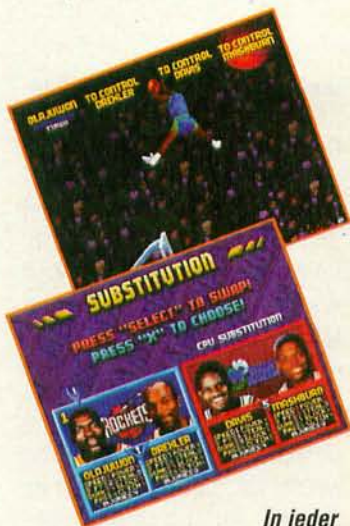
sicht und einer Position knapp hinter Eurem Boliden. Im Rennmode tretet Ihr gegen 11 computerges teuerte Konkurrenten (für *Ridge Racer 2* planen die Entwickler einen Zwei-Spieler-Mode mit Link-Kabel). Beim Time-Trial nervt Euch nur der gelbe Gegner auf der Jagd nach Bestzeiten. Falls Ihr den schwarzen Renner be-



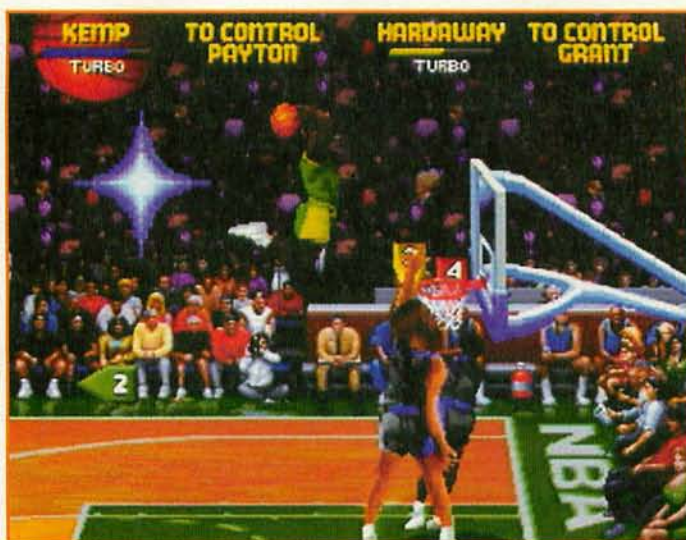
Im T.T.-Kurs rückwärts gefahren, könnt Ihr sehr weit springen

System:	Playstation
Spieltyp:	Rennspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	84%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß 90%



In jeder Viertelpause könnt Ihr verletzte Spieler (Injury-Angabe in der letzten Zeile) auswechseln



Einer der spektakulären Dunks von Kemp



super

„Vergeßt die eigentlich schon sehr guten 16-Bit-Versionen von NBA Jam T.E.! Echte Fans kommen um die Playstation-Umsetzung nicht herum. Während man bei Super NES und Mega Drive den Computergegner schnell im Griff hatte, fährt das computergesteuerte PSX-Team auch nach längerem Spielen mit Euch Schlitten. Er schubst und drängelt und nimmt Euch sogar mitten im schönsten Dunk den Ball ab. Auch für echte NBA-Jam-Profis ist die Playstation-Umsetzung eine Herausforderung, und wer tatsächlich alle 27 Teams besiegen sollte, darf sich mit den All Stars messen. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch zeigt uns Acclaim, was man alles mit einer CD-orientierten 32-Bit-Konsole machen kann.“

Sind die groß!
NBA Jam T.E.

Einstellungen und Joypad-Belagungen. Spielerisch hat NBA-Jam-PSX einiges zugelegt, wer sich nur den Ball schnappt und mit Turbo auf

den Korb zuläuft, wird vom Computer knallhart zerlegt. Nur mit klugem Paßspiel und genauer Abwehrarbeit habt Ihr eine Chance, den computergesteuerten Gegner zu besiegen. Dadurch schafft Ihr auch viel weniger der spektakulären Dunks, einige der neuen Jams sehen dafür aber wirklich unglaublich aus. Das Repertoire des Kommentators enthält neben den bekannten Sprüchen auch die Namen jedes Spielers. Bei der musikalischen Untermalung verzichtete man bewußt auf Hip-Hop-Sound und hielt sich an klassische Rockmusik. rz



Rechts: Wenn Euer Spieler "On Fire" ist, zieht der Ball einen leuchtenden Feuerschweif mit sich

Mit seinem optimalen Dunk-Rating schafft Olajuwon von den Houston Rockets die schönsten und höchsten Jams, vorausgesetzt, der Gegner läßt Euch

System: Playstation
Spielertyp: Basketballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
mit Sony Multiplay-Adapter
Features: Speicheroption, Linkoption, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 80%
Musik: 69%
Soundeffekte: 83%

Spiel-spaß **90%**

SONY PLAYSTATION





Ihr versorgt den Drachen mit sechs goldenen Gegenständen, die Ihr mühsam suchen müßt.



Beauveller Wein wird aus den gleichnamigen Beeren - reonullen - hergestellt, die nur in sehr dichten Magiefeldern wachsen.

Es gelingt wohl kaum jemandem, Fantasy so gekonnt mit Komik zu verbinden, wie Terry Pratchett. Die Scheibenwelt ist für Fantasy-Fans längst ein Begriff. Elf Bücher gibt's aus dieser Reihe bisher. *Discworld* für die Playstation ist quasi eine Zusammenfassung. Kenner der Romane werden immer wieder auf alte Bekannte und vertraute Örtlichkeiten treffen. Wer beispielsweise „Bulldozer“ gelesen hat, kann sich schon kurz vor Schluß bereits das Ende des Spiels vorstellen. Wie dem auch sei, *Discworld* ist ein Grafik-Adventure, das vom Prinzip der bewährten „Suche Gegenstand

Ähem...
Discworld



A, benutze Gegenstand A mit Gegenstand B"-Steuerung folgt. Wie es sich für Spiele dieser Machart geziemt, unterstützt *Discworld* die Playstation-Maus (Benutzung dringend empfohlen). Da die Story von *Discworld* mit Gags nur so vollgestopft ist, fällt's mir etwas schwer, Euch näherzubringen, worum es geht, ohne allzuviel zu verraten. Ihr schlüpft in die Rolle des völlig erfolglosen Zauberlehrlings

Rincewind. Ihr schnarcht gemütlich in Eurem Bett, als es an der Tür klopft und Ihr zum Erzkanzler der „Unsichtbaren Universität“ bestellt werdet. Ein Drache terrorisiert Ankh Morpork, die Hauptstadt (eigentlich sogar die einzige Stadt) der Scheibenwelt. Da bekannt ist, daß ein Drache jeden röstet, der ihm zu nahe kommt, fällt die Wahl des Helden (netterweise) auf Euch. Na denn.... Zuerst weckt Ihr Eure treue Truhe aus intelligentem Birnbaumholz, die Euch im Spiel auf Schritt und Tritt folgt

und (unter anderem) gefundene Gegenstände verwahrt. Dann redet Ihr mit den Leuten, die Ihr so trifft, kriegt mindestens zweimal eine auf's Maul und schon seid Ihr mittendrin, im spaßigsten Adventure seit *Maniac Mansion*. Das Spiel selbst ist in vier Akte unterteilt. Im ersten sucht Ihr die Zutaten für einen Drachendetektor, im zweiten zerschlagt Ihr eine Verschwörung, im dritten Akt werdet Ihr zum Helden und im vierten Aufzug gibt's den großen Showdown. Zwischendurch trifft Ihr auf einen Haufen völlig durchgeknallter Charaktere, die Euch mit (meist) nützlichen Informationen versorgen. Meist müßt Ihr um eine oder sogar mehrere Ecken denken, bevor Ihr aus den erhaltenen Informationen die Hinweise für den Spielverlauf herausfiltern könnt. Bis zum Ende habt Ihr etwa fünfzig merkwürdige Gegenstände in Eurer Truhe, von denen Ihr einige im ganzen Spiel nicht braucht. Die Handlung wird allerdings nicht nur von Items bestimmt. Oft müßt Ihr auch mit Passanten reden oder ein Schild lesen, bevor's weitergeht. Wer weiß, was er wann und wo findet, kommt mit etwa 280 Aktionen in drei bis vier Stunden bis zum Happy-End. Wer allerdings ausgiebig mit den Leuten redet, hat weit



Vom Patriziers lernt Ihr einiges über die wirtschaftliche Führung einer Stadt.



Oben rechts: Wir angeln uns einen Kobold.



Rechts: Wir fliegen aus der "Kaputten Trommel".



Nach dem letzten Mal, als sie aus Versehen das Kamel verspeiste...

Discworld steckt voller "Running Gags". Hier die beiden dämlichen Palastwächter und das erbauliche Thema "Ehefrauen".



Die vier Katastrophen beim "Siebzehn und Vier"



Das Verhalten Eurer Truhe gibt doch gelegentlich Anlaß für Tadel

mehr vom Spiel. Ihr entdeckt eine Menge „Running Gags“, grafische Scherze und Wortspielchen (die allerdings kaum zu übersetzen waren). Neben der Grafik wird freilich auch musikalisch was geboten. In jeder Situation ertönen passende Stückchen, die von gruselig bis lustig immer zum Geschehen passen. Euren Spielstand dürft Ihr jederzeit abspeichern. Allerdings belegt *Discworld* über die Hälfte einer Memory-Card (und das Speichern dauert fast ewig). js



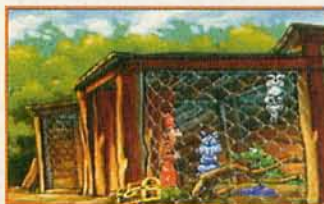
Grafisch wurde *Discworld* sehr liebevoll gestaltet. Rechts: Wenn Drachen nicht so eitel wären, hätten wir ein Problem.

ein wirklich witziges und gut gemachtes Adventure geben will, ist mit *Discworld* bestens bedient. Wer dazu noch auf britischen Humor steht ("darf's auch ein bißchen makaber sein?") wird das Spiel so richtig lieben. ”



super

„ Gleich vornweg: Wer des Englischen einigermaßen mächtig ist, sollte sich auch die englische Version besorgen. Mit den deutschen Untertiteln ist auch diese Version problemlos spielbar. Der englische Wortwitz und die Wortspielereien kommen im Original weit besser, als in der Übersetzung. An Stellen, an denen solche Scherze nicht zu übersetzen waren (z.B. englisch: relative - relatives, deutsch: relativ - Verwandte), hätte man sich Alternativ-Jokes einfallen lassen sollen. Nach Aussage von Sony bilden jedoch die Untertitel die Grundlage für die gesprochene



Die Story ist unterhaltsam und komplex. Um Euch diese drei Bilder zu erklären, reicht der Platz leider nicht aus.

ne Übersetzung und wenn das wirklich so realisiert wird, geht der deutschen Version einiges an Witz verloren. Is' zwar schade, aber *Discworld* bleibt sicher auch in deutsch empfehlenswert. Es enthält alles, was ein gutes Spiel braucht: *Discworld* ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll — was will man mehr? Dazu ist die Geschichte voll mit witzigen Andeutungen und jugendfrei. Wie schon erwähnt, solltet Ihr's übrigens unbedingt mit Maus spielen. Mit dem normalen Joypad geht's zwar auch, kleine Gegenstände anzuklicken wird aber schnell zum Gefrickel. Also ich habe mich schon lange nicht mehr so gut und ausdauernd mit einem Videospiel unterhalten und wer sich mal



System: Playstation
 Spieltyp: Grafik-Adventure
 Megabit: CD
 Hersteller: SIE
 Testversion: Sony
 Spieler: 1
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 78%
 Musik: 73%
 Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß 90%

SONY PLAYSTATION



Wollt Ihr Euch nicht von Sofia auspeitschen lassen!?



This is Kayin, Master of the Exploding Kicks: Schwer zu schlagen!

Battle Arena Toh Shin Den

Die Eckdaten von Takaras erstem Nicht-SNK-Lizenz-Beat'em Up klingen noch reichlich hausbacken: Acht Kämpfer von süßen 16 bis hin zu erfahrenen (gruffigen?) 106 Lenzen mit Samurai-erprobten Nahkampfaffen wie Speer, Peitsche, Doppeldolch, Holzknüppel oder Freddy-Krüger-Krallen, erwarten Euren Vorstoß. Die drei edlen Recken im Bunde vertrauen da schon lieber auf bewährten Stahl in Form von eleganten ritterlichen bzw. altjapanischen Klingen. Alles schon mal dagewesen, warum also die Aufregung, meint Ihr? Nun, *Toh Shin Den* ist das erste Spiel seiner Art, in dem Ihr Euch völlig frei im Raum duellieren könnt! Dazu benützt Ihr die L1\L2-Tasten oberhalb des Steuerkreuzes, die Euren Helden blitzschnell durch einen gewagten Hechtsprung oder ein anderes vom Kämpfer abhängiges trickreiches Ausweichmanöver nach links oder rechts abtauchen läßt. Damit könnt Ihr bei rechtzeitigem Erkennen Eures Gegners in

den Rücken fallen, während er noch mit der Ausübung eines Special-Moves beschäftigt ist. Die vier normalen Buttons sind gewohnt Samurai-like mit je zwei schwachen und starken Slashes bzw. Kicks belegt. Da Ihr somit schon permanent sechs Knöpfe kontrollieren

müßt, haben die Designer auf die noch freien R1\R2-Buttons je zwei Specials gelegt. rk



Unbelievable! Takara ist mit seinem Playstation-Debüt ein echtes Meisterwerk gelungen. Die Spielbarkeit von *Toh Shin Den* ist in jenen traumhaften Regionen des Beat'em Up-Genres anzusiedeln, in die im klassischen 2D-Bereich nur solche Meilensteine wie *Street Fighter* oder



Die Special-Moves wurden allesamt fulminant animiert und sind auf Wunsch als L1\L2 legbar

Da Ihr Euch hier frei im Raum umherbewegen könnt, macht *Toh Shin Den* um einiges mehr Spaß als zum Beispiel *Virtua Fighter*

die besten SNK-Fighter vorstoßen konnten. Mit den Links\Rechts-Ausweichmanövern gelingen Euch in Kombination mit den installierten Special-Moves im Handumdrehen die tollsten 5-Hit-Combos und mehr. Und erst die tolle Perspektivenwahl, die Death-Specials, die Pad-Belegungsänderung während der Fights und und und... Die Stages nutzen die 3D-Fähigkeiten der Playstation auch voll aus: Beim Panzerritter Gaia duelliert Ihr Euch etwa auf einer schwebenden Plattform, die sich quasi im Inneren eines gigantischen "Schwimmreifens" umherbewegt. Und das Ganze ohne nennenswerte Ladezeiten! Auch die Soundbearbeitung hat ein echtes Lob verdient: Hoffentlich wird da vor der Deutschland-Premiere nichts mehr herumgedoktert! Kritiker behaupten nun, das Spiel wäre Dank der auf Knopfdruck abrufbaren Specials zu leicht. Wer's härter liebt, kann die ja im Optionsmenü entfernen. Zum Vergleich: Gegen diesen Mega-Hit zieht *Virtua Fighter* in ausnahmslos allen Bereichen den Kürzeren.

System:	Playstation
Spieltyp:	Beat'em Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Takara
Testversion:	Archiv
Spieler:	1 bis 2
Features:	Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 140 Mark (jap.) ca. 110 Mark (dt.)
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	84%
Musik:	83%
Soundeffekte:	81%



Spiel-spaß **86%**





Mit frontalem Faustschlag legt Lee seine Gegner flach



Alle Fighter verfügen über eine stattliche Anzahl von Special Moves

Nahkampf-Nachwuchs Tekken



Japanische Playstationbesitzer warten bereits sehnsüchtig auf den Nachfolger Tekken 2. Deutsche Beat'em-Up-Fans müssen sich vermutlich noch für längere Zeit mit dem gerade erschienenen Vorgänger vergnügen. Unmittelbar nach dem Einschalten darf das klassische Shoot'em-Up-Spiel Galaga als charmanter Ladezeit-Überbrücker geockt werden. Danach gibt es ein minutenlanges SGI-Intro zu bewundern, das alle Fighter-Persönlichkeiten eindrucksvoll präsentiert. Insgesamt acht schlagfertige Kämpferrecken stehen zur direkten Anwahl bereit. Bis auf den Samurai-Krieger "Yoshimitsu" japanischer Abstammung, der über ein Schwert als Waffe verfügt, verläßt sich die restliche Fighter-Riege auf ihre Faust-, Kick- und Combo-Künste. Genau wie bei Battle Arena TohShinden wurden alle Spielfiguren mit Texturen und Gouraud-Shading-Effekten verkleidet. Neben dem Standardblick-

winkel gibt es eine zweite Perspektive, die das Geschehen aus einer schrägen Draufsicht präsentiert. Habt Ihr acht Runden gewonnen, taucht der erste "Middleboss" auf, und zum Finale erwartet Euch ein ausgefuchster Obermoltz. Wurde



Zwei Sicht-Perspektiven stehen zur Auswahl. Wer mit einem Charakter alle Gegner schafft, darf danach den Vorboß als Spielfigur anwählen

ein Match am Stück durchgespielt, kann jeder der sechs Vorbosse als Spielfigur direkt angewählt werden. ws



super

Seit es Tekken, Tohshinden und Virtua Fighter für das traute Heim gibt, ist die testende Prügelspielgemeinde in mehrere Lager geteilt. Auch in unserer Redaktion gab es schon heftige



Diskussionen, welches Beat'em-Up nun wirklich das Bessere ist. Ich selbst war auf Anhieb von der hochauflösenden Grafik und der flüssigen Animation der Charaktere begeistert. Auch die Special-Move-Palette ist im Gegensatz zu Tohshinden auf anspruchsvolleres Niveau getrimmt. Natürlich hat auch Tekken seine Schwächen: Neben dem Kampfgeschehen wird lediglich der Untergrund in Echtzeit berechnet, und die Hintergründe bestehen aus langweiligen Bitmap-Einblendungen. Des weiteren ist der Bewegungsfreiraum nicht frei wählbar, das bedeutet, das Kampfgeschehen spielt sich wie bei Segas Polygon-Prügler auf einer Ebene ab. Ansonsten gibt es keine großen Mankos festzustellen, mal abgesehen von den leichten Flackeranfällen der Energieanzeigen, die hauptsächlich im Replay-Modus auftauchen. Bleibt abschließend zu sagen: Tekken erreicht grafisch nicht ganz die Finesse von Tohshinden, hinterläßt dafür im spielerischen Bereich aber einen weit besseren Eindruck. Jeder Playstation-Besitzer kann bedenkenlos zugreifen. "

System: Playstation
Spieltyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Memorycard, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Spiel-spaß **86%**

Für jeden Fighter schlummert ein gerenderter Vor- und Abspann auf der CD. Der "Galaga"-Loader (letztes Bild) versüßt einem die Ladezeit.



SONY PLAYSTATION



Explosive Hochspannung bei der Jagd nach Aliens. Vor allem nachts sind die Hinterhalte tödlich.



Den UFO-Kommandanten werden wir doch wohl auch noch schaffen

UFO Defense **X-Com** CLASSIC

Seit Orson Welles in den 30er Jahren die Öffentlichkeit mit dem Hörspiel "Krieg der Welten" schockte, geistert in den Gedanken der Menschen die Angst vor Übergriffen aus dem Weltall. Dies führte danach in den USA gar zu einer Massenhysterie, deren Auswirkungen bis in die heutige Zeit zu spüren sind. Der renommierte PC-Spielehersteller Microprose hat sich ebenfalls dieser Thematik angenommen und ein Spiel namens *UFO - Enemy Unknown* (Originaltitel: *X-Com*) vorgestellt. Hierbei dirigiert Ihr die weltumfassende Anti-UFO-Eingreiftruppe *X-Com UFO Defense*, deren einziges Ziel es ist, UFOs und außerirdische Wesen abzuwehren. So dürft Ihr im Verlauf des Spiels Stützpunkte (in bester *Sim City*-Manier) aufbauen, Forschungsprojekte einleiten, Handel mit Alien-Technologie betreiben, Waffen fabrizieren oder feindliche UFOs und Basisstationen ausmerzen. Abgesehen von der geringfügig detaillierteren Gra-

fik der PC-Version, unterscheidet sich die vorliegende Playstation-Version kaum vom Original. Sämtliche Features

wurden Vorbildgetreu umgesetzt, und sogar das Menü-Design wurde unverändert übernommen. Zu Beginn stehen



Informativ: UFO-Aktivitäten auf der Erde im Überblick



Auf der Gesamtkarte erscheinen die vom Radar erfaßten UFOs

Die Entwicklung und Produktion von Waffensystemen und anderen technischen Geräten erfordert viel Zeit und Geld. Es ist beinahe schon eine eigenständige Wirtschaftssimulation.



Hauptbasis in München: Von hier aus operiert nicht nur die VG-Gang

Euch ein halb ausgebauter Stützpunkt mit zwei Abfangjägern und einem Truppentransportflieger inklusive Crew, diverse Einrichtungen und ein Monats-Budget zur Verfügung. Wenn Ihr Euch entschieden habt, wo Eure Hauptbasis stehen soll, beginnt der Kampf ums Überleben. Anhand des Radarsystems werdet Ihr UFOs orten können, die Ihr anschließend mit den Jägern vom Himmel holt. Mit der *X-Com*-Truppe begeben sich dann zu einer der UFO-Absturzstellen und beginnt die Jagd nach überlebenden Aliens. Wenn das Shuttle gelandet ist, schaltet der Bildschirm auf eine isometrische Stage-Map um. Und hier beginnt auch der spannende Action-Teil, wobei Ihr mit der Truppe zunächst die Gegend durchforsten müßt. Jedes Truppenmitglied besitzt individuelle Eigenschaften, die sich in Zeiteinheiten (Auskunft über Aktionsradius und Schußbereitschaft), gesundheitlichen (Lebensenergieanzeige) und psychischen (Anfälligkeit gegenüber ungesunder Alien-Strahlen) Parametern ausdrücken. Ist das Gebiet komplett von Aliens gesäubert, wird die Mission abgeschlossen, wobei Ihr außerirdische Technologie als Beute mit nach Hause nehmen könnt. Anhand dieser Items könnt Ihr später bessere Waffen und Flugzeuge entwickeln. Nach diesem Strickmuster wird das Spiel weitergeführt, in dessen Verlauf Ihr weitere Stützpunkte auf der Weltkugel bauen könnt bzw. müßt. Denn die Außerirdischen rüsten ebenfalls nach und die Intensität der Übergriffe häuft sich mit der Zeit. Später beginnen sie sogar Großstädte wie New York oder Berlin direkt zu terrorisieren. Euer Hauptziel ist es letztendlich, das Hauptquartier der





Der Adler ist gelandet: Der Skyranger transportiert Eure Truppe



Kein Erbarmen: Alien-Stützpunkte werden gnadenlos ausgemerzt

grünen Männchen im All zu orten und zu vernichten. Je nach dem, wie erfolgreich Ihr bei Missionen seid, steuern Euch die einzelnen (irdischen) Nationen, die unter Eurem Schutz stehen, Steuergelder bei, die Ihr für Nachschub und Forschung verwenden könnt. Da Ihr nur eine begrenzte Anzahl von Basen bauen könnt, wird empfohlen, den Anti-UFO-Schutzschirm und somit auch die dazugehörigen Stützpunkte flächendeckend anzusiedeln. Mißerfolge wirken sich entsprechend negativ auf das Budget aus. Schlimmstenfalls verbünden sich einzelne Staaten sogar mit der außerirdischen Macht und versagen Euch ihre Unterstützung. Es darf jedoch nicht passieren, daß Eure Basen überrannt werden oder Euch das Geld ausgeht. Dann heißt es nämlich unweigerlich: Game Over! tet

Die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten und Features ist verblüffend. X-Com – UFO Defender ist eine bunte Mischung aus Sim City und Syndicate.



habt, läßt Euch das Fieber nicht mehr los. Und das ist wörtlich gemeint, denn auch wenn Ihr den Action-Teil hinter Euch habt, müßt Ihr ständig an Eurer Basis weiterarbeiten. Wieviel Munition und Nachschub braucht die Kampftruppe? Auf welchem Gebiet kann ich ein Forschungsprojekt ankurbeln? Wieviele Plasmakanonen kann ich fabrizieren? Alles muß bis ins feinste Detail geplant sein, sonst werdet Ihr von den Aliens erbarmungslos überrumpelt. Was Ihr auch mitbringen solltet, ist viel Geduld. Wenn im Kampfmodus mehr als drei Aliens ihr

Unwesen treiben (was meist der Fall ist), kann der Schlagabtausch schon einige Stündchen beanspruchen. Auf dem Bildschirm seht Ihr nämlich nur das, was das beschränkte Sichtfeld Eurer Soldaten gerade erfaßt. Vor allem bei Nacht kann die Suche nach den Widersachern zum Horrortrip werden. Heckenschützenartig schießen die Gegner aus dem Hinterhalt und verschwinden dann in der Dunkelheit. Habt Ihr keinen Scanner dabei, dauert allein schon die Suche eine halbe Ewigkeit. Und da die meisten von Euch gerne mal auf abgespeicherte Spielstände zurückgreifen werden, sei noch vermerkt, daß man Ladezeiten unter fünf Minuten nicht erwarten darf – eine ziemlich zeitaufwendige Angelegenheit.



super

„Darauf habe ich lange gewartet! Schon die PC-Version von X-Com (in Deutschland lautete der Titel: UFO Enemy Unknown) hatte mir seinerzeit schlaflose Nächte bereitet. Wer das Spiel zum ersten Mal spielt, wird zunächst von der Fülle der Features erstaunt sein. Wirt-

schaftssimulation, Sim City-ähnliche Elemente, Strategie, Action – da braucht man schon einige Zeit, um sich hineinzuspielen. Aber spätestens dann, wenn Ihr Eure erste Mission erfolgreich beendet



System: Playstation
Spieltyp: Action-Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Microprose
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Maus, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 74%
Musik: 58%
Soundeffekte: 78%



Spiel-spaß 86%



Nur der PSX-Rayman kann sich zusätzlich in einen Winzling verwandeln



Rayman pflanzt Blumen, um sich vor den Wassermassen zu retten

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir die Jaguar-Version des schnuckeligen Jump'n'Run-Vertreters auf dem Prüfstand gehabt. Jetzt treibt der miese Mr. Darkman auf der Playstation sein fleghaftes Unwesen. Die Story blieb unverändert: Der finstere Comic-Bösewicht hat es wieder mal geschafft, das harmonische Gleichgewicht der idyllischen Cartoon-Welt aus den Angeln zu heben. Rayman ist der wackere Held, der sich als Weltenretter betätigen muß. Die ganze Flora und Fauna hat sich gegen Rayman verschworen. Mit seinem schlacksigen Gang macht sich der auserkorene Held auf eine beschwerliche Plattformreise und trifft unterwegs auf manch absonderliche Feindgestalten. Zunächst nur mit körpereigener Hüpfkraft ausgestattet, bleibt Rayman anfangs keine große Verteidigungswahl. Zum Glück verhilft ihm eine Zauberfee unterwegs zu neuen Talenten. Beim ersten Treffen lernt Ray-

Nur bei der USA- und Euro-Playstation-Version von Rayman gibt es am Anfang einen animierten Zeichentrick-Vorspann zu sehen. Die Japaner und Jaguar-Besitzer müssen darauf verzichten

mei, is der süüüß! Rayman



man seine Faust zu schleudern, im weiteren Verlauf das Klettern, Fliegen und schließlich auch schnelles Laufen. Wie üblich, gibt es wieder eine

Menge Extras aufzusammeln: Neben blauen Energiekugeln, die als Eintrittskarte für Bonusrunden fungieren, sind zahlreiche Zusatzleben in den Level-Labyrinth versteckt. ws



super



Es ist schier unglaublich, welch kuriose Einfälle die Ubisoft-Designer in das Rayman-Phänomen gepackt haben. Erstklassige

Goldmünzen zeigen an, wieviele Elektroons schon befreit wurden. Hier ein kleiner Vorge-schmack, was Euch alles an Endgegnern erwartet.



Comic-Animation und viele verschiedene Spielelemente, gepaart mit abwechslungsreichen Bonusrunden, sorgen für puren – wenngleich auch konventionellen – Jump'n'Run-Spaß. Spielerisch und grafisch gibt es keine großen Unterschiede im Vergleich zur Jaguar-Version festzustellen. Erst im Detail spürt ein aufmerksames Spielerauge minimale Differenzen auf. Bei der Playstation-Fassung scrollen bis zu vier Bildschirmenebenen, beim Jaguar-Rayman sind es maximal drei. Durch eine stark erweiterte Musik- und Soundpalette (dank CD-Power) wird in der Playstation-Variante eine wesentlich bessere Atmosphäre geschaffen, die das Spielspaßbarometer um einige Prozentpunkte nach oben steigen läßt. Anfänger und Gelegenheitsspieler sollten allerdings gewarnt sein, der Schwierigkeitsgrad ist trotz "Memory Card"-Unterstützung im Profibereich angesiedelt. Trotzdem legen sich Hüpfreunde mit dieser CD (oder dem fast gleichwertigen Jaguar-Modul) eines der witzigsten Jump'n'Runs der letzten Zeit zu. Absolut empfehlenswert!

System:	Playstation
Spielertyp:	Jump'n'Run
Megabit:	CD
Hersteller:	Ubisoft
Testversion:	Ubisoft
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Speicherfunktion, Continue
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	85%
Musik:	78%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß **83%**





Mit genügend Smartbombs besiegt Ihr alle großen Gegner im Schnellgang



Wird ein Feind zerstört, stürzt er mit einem 3D-Effekt zu Boden

Der japanische Spielautomatenhersteller "Seibu Kaihatsu" war mit allen bisherigen Raiden-Heimkonvertierungen sehr unzufrieden, und so ließen es sich die Jungs nicht nehmen, ihren erfolgreichen Münzschlucker eigenhändig für die Playstation zu programmieren. Neben dem aktuellen Vorzeigeprodukt *Raiden 2* befindet sich zusätzlich der komplette Vorgänger mit auf der CD. Story wie gehabt: Außerirdische Rasse belagert Erde, ein intergalaktischer Krieger kommt zufällig vorbei, setzt sich in seinen kampferprobten Raumjäger und fegt über diverse Untergründe. Sein Ziel: Die feindlichen Raumschiffe, Einrichtungen und Festungen in kleine Stücke zu zerlegen. Euer Kampfraum ist mit drei Standardlasern und zahlreichen Extrawaffen bestückt, die sich erst durch das Aufsammeln von farblich unterschiedlichen Kapseln aktivieren und aufrüsten lassen.

Revolutionär: Erstmals kann das Spielfeld-Format bestimmt werden. Für 100% Spielhallenfeeling müßt Ihr Euren Bildschirm um 90° drehen. Die letzten zwei Bilder stammen aus dem Intro.

Shooting-Star Raiden Project



Jede hat besondere Features, die gelegentlich unverzichtbar sind, um weiter vorzudringen. Über acht Levels hinweg versucht Ihr, den Geschossen auszuweichen, um in den "Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauernden Endgegners zu kommen.

ws



„ Wohl dem, der eine Playstation sein Eigen nennt und leidenschaftlicher Ballerspiel-Fan ist: Auf eine derart grandiose 1:1-Umset-



Rechts seht Ihr das Original-(PSX)-Raiden, das nach fünf Jahren immer noch in den Spielhallen herumgeistert



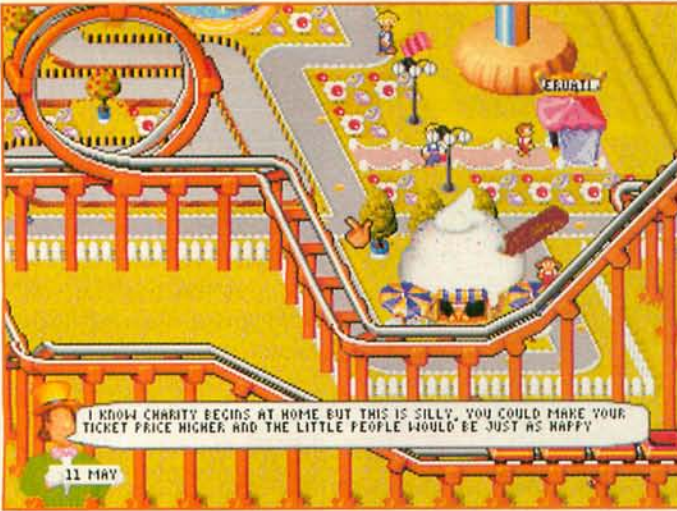
zung von Raiden 1+2 dürfen die Besitzer anderer Videospielsysteme wahrscheinlich noch lange warten! Die Automatenentwickler haben die PSX-Hardware kräftig hinterfragt und schinden sie über Dutzende von Levels mit tonnenweise Sprites und imposanten Anfangs-, Mittel- und Endgegnern. Darüber hinaus gleicht das Leveldesign und alle Feindformationen den großen Automaten Vorbildern bis ins kleinste Detail. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Options-Menü aus oder wagt ein Spielchen mit Eurem Kumpel. Raiden 2 – der eigentliche Kaufgrund – ist mit vielen 3D-Effekten gespickt und wird von einer unterhaltsamen Musik begleitet, die auf Wunsch auch gegen eine technisch verbesserte "Arrange"-Version ausgetauscht werden kann. Besonders erfreulich ist, daß Raiden nicht großartig ruckelt oder langsamer wird, trotz aller Unkenrufe in bezug auf die angeblich schlechteren 2D-Fähigkeiten der Playstation. Alle Shoot'em-Up-Freunde werden mit einer grandiosen Spielhallenumsetzung bedient, die in keiner Sammlung fehlen darf.

System: Playstation
Spieltyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Seibu Kaihatsu
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, High-Score-Speicherung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 79%
Musik: 79%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **83%**



SONY PLAYSTATION



Achterbahnfahren macht Spaß, auf Wunsch auch mit Demo-Sequenz



Die Saturn-Version unterscheidet sich kaum von der PSX-Umsetzung

SEGA SATURN



Den 3D-Modus gibt's nur auf der Playstation



Die Menüs sind übersichtlich, die Nachladezeiten jedoch unverhältnismäßig lang (PSX)

Parklücke Theme Park CLASSIC



Genau wie erwartet, findet Ihr hier alle Features des PC-Originals, die in den 16-Bit-Varianten gefehlt hatten. Leider haben sich insbesondere bei unserer Playstation-Testversion lange Nachladezeiten bemerkbar gemacht, die ein zügiges Umschalten zwischen den Menüs verhinderten. Auch die Musik-

aber nach wie vor Eure Attraktionen und Buden auch in Form von gerenderten Zwischensequenzen begutachten. Für wirtschaftlich engagierte Freaks nahm man auch das Aktienmarkt-Feature ins Programm, das in den 16-Bit-Versionen aus Platzgründen gestrichen wurde. Mit ein wenig Glück könnt Ihr hier Euer Kapital vergrößern. Ebenfalls als sehr nützlich erweist sich die Speicheroption, womit das lästige Eingeben von Paßwörtern entfällt.



Die Grafik ist, wie im Original, detailreich und witzig animiert (SAT)

Tracks waren in dieser Version unvollständig oder fehlten gänzlich. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Mängel noch behoben werden.

System:	Playstation
Spieltyp:	Wirtschaftssimulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Bullfrog
Testversion:	Bullfrog
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	82%
Musik:	fehlte im Test
Soundeffekte:	76%

Spiel-spaß **82%**

System:	Saturn
Spieltyp:	Wirtschaftssimulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Bullfrog
Testversion:	Bullfrog
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	58%
Soundeffekte:	76%

Spiel-spaß **82%**

Das **Computerspiele-**
Magazin mit neuem Design,
komplett vierfarbig,
vielen Spieletests,
den aktuellen Trends,
Tips und Strategien
sowie wahlweise mit
einer prallvollen CD-ROM.



Das neue Power Play Testabo.



Eine tierisch gute Sache.

Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

**Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244**

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

- Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)
- Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

TECO95

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut



Die Cockpitperspektive sieht gut aus, fährt sich aber bescheiden



Mit über 300 und Bleifuß überholt Ihr auf der Geraden

Neben *Virtua Fighter* soll vor allem *Daytona USA* als Zugpferd für den Saturn dienen. Dementsprechend durften mit dem AM2-Team auch Segas talentierteste Entwickler den Automaten-Hit umsetzen.

Nach erfreulich kurzer Ladezeit wählt Ihr im Optionsmenü zwischen drei Spielmodi, Normal, Grand Prix und Endurance, die sich nur in der Rundenanzahl unterscheiden. Der Schwierigkeitsgrad und die Stärke der Computergegner läßt sich hier in fünf Stufen bestimmen. Schon erzielte Renn- und Rundenrekorde speichert der Saturn intern ab, im Rankingmenü präsentiert Euch das Programm jeweils die 20 besten Zeiten für jeden Kurs und

Vollgas Daytona USA

ge unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Hand- oder Automatikschaltung. Der orangefarbene Bolid verliert außerdem kaum Geschwindigkeit bei leichten Zusammenstößen mit der Mauer, während der Grüne auch auf Rasen nicht ins Schleudern gerät. Die drei Strecken könnt

Ihr auch spiegelverkehrt fahren. Und wenn Ihr im Fahrzeugauswahlmenü "Start" gedrückt haltet, kommt Ihr in den Time Trial, bei dem Ihr ohne Konkurrenten auf Rekordjagd geht. rz



super

„ Je länger ich *Daytona USA* spiele, um so mehr begeistert es mich. Im Vergleich zu *Ridge Racer* (Playstation) bietet Segas Rennspiel einfach mehr Realismus und Abwechslung. Im

Gegensatz zu *RR* kann man bei *Daytona* zumindest die zweite und dritte Strecke nicht mit Vollgas durchrasen, geschickter Umgang mit dem Bremsknopf ist gefragt. Für Ansporn sorgen auch die vielen Kleinigkeiten, die die Entwickler klugerweise berücksichtigt haben. Im Time Trial zeigt (und speichert) Euch das Programm Zwischenzeiten von einem Checkpoint zum nächsten, Ihr seht also genau, in welchem Abschnitt Ihr Zeit verloren habt. In den regulären Rennen beschleunigt Euer Bolid im Windschatten von Konkurrenten zusätzlich, was auch einige Hundertstel bringt. Leider bauen sich die Hintergründe manchmal erst sehr spät auf, ansonsten läßt die Grafik keine Wünsche offen. Ein Muß für Rennfreaks und der beste Grund, sich einen Saturn zu besorgen. ”



Links: Der orangefarbene Renner fährt sich am besten

die Spielart. Außer dem Arcade-Mode, der exakt das Automatenvorbild simuliert, steht auch ein Saturn-Mode zur Verfügung, bei dem Ihr aus bis zu zehn Fahrzeugen wählen dürft. Allerdings müßt Ihr Euch die zusätzlichen Boliden durch gute Plazierungen verdienen, denn zu Beginn warten nur vier mittelmäßige Renner in der Garage. Die einzelnen Fahrzeu-

Ranking		
COURSE	GAMENODE	
BEGINNER	NORMAL	
1ST BOB	2'17"88	
2ND BOB	2'20"22	
3RD BOB	2'22"51	
4TH YAN	2'40"00	
5TH BOB	2'44"93	
fastest lap BOB 0'16"18		

16.18 Sek. für den ersten Kurs, war von Euch schon jemand schneller?

System: Saturn
 Spieltyp: Rennspiel
 Megabit: CD
 Hersteller: Sega
 Testversion: Archiv
 Spieler: 1
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 82%
 Musik: 61%
 Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß 90%



Aus insgesamt acht Charakteren dürft Ihr wählen und losziehen



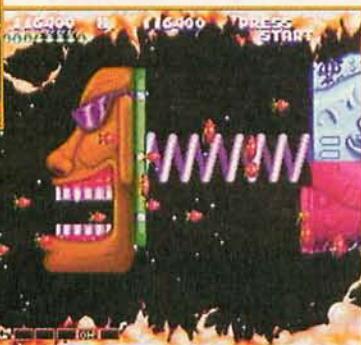
Die kesse Bauchtänzerin heißt in Wirklichkeit "Chichibinta Rika"

Ist das nicht komisch? Alles scheint bei *Hyper Parodius* in doppelter Ausführung vorhanden zu sein. Zwei Spiele (Teil 1 und 2) auf einer CD, doppelt so große Auswahl an Maschinen bzw. Gummigetier und doppelt so große Boßgegner (siehe Bauchtänzerin) als beim ersten Teil. Aber geändert hat sich im (Spiel-)Prinzip gar nichts. Im Auswahlmenü haben sich ein niedliches Bunny-Girl, Kugelfisch, Schwein und ein Papierflieger-Strichmännchen dazugesellt. Vic Viper, Twinbee, Pinguin und Oktopussi kennen wir bereits vom Vorgänger, die meisten Boßgegner wie z.B. die Piratenkatze oder das R-Type-Schiff ebenso. Dafür

gibt's jetzt mehr Glocken-Extras zum Anbimmeln. Die Level sind allesamt als Seitenscroller angelegt, wobei der Schwierigkeitsgrad je nach Stage im großen Maße schwankt. Da Ihr jedoch unendlich viele Continues zur Verfügung habt, sollte das Duchzocken keine Probleme bereiten. Bezüglich Grafik und Sound kann man nur Lobenswertes sagen. Vor allem der Sound klingt sogar geringfügig besser als beim Automaten. *tet*



Im Gegensatz zum Automaten und der Playstation-Version gibt's nur selten grafische Ruckler



Im Huckepack Hyper Parodius



super

„Wenn man sich dieses Spiel anschaut, fragt man sich, für was eigentlich ein teures Automatenspiel überhaupt noch nötig ist. Denn alles, was auf eine Platine für zigtausend Kröten zusammengelötet werden muß, kann man jetzt schon für 150 Mark

für die heimische Konsole haben (hihi). Im direkten Vergleich bemerkt man sogar einen leichten Vorteil zugunsten der Sega-Konsole. Die Verzögerungen, die sich sowohl beim Automaten, als auch bei der Playstation bemerkbar machen, entfallen nämlich fast gänzlich. Dasselbe gilt auch in Situationen, wo sich ein zweiter Mitspieler ins Geschehen einklinkt. Auch Stellen, an denen sich das ganze Spiel in dreifacher Zeitlupe hindurchzumogeln pflegte, fallen kaum noch negativ auf. Was man zuletzt vielleicht noch bemängeln könnte, wäre die relativ kurze Spieldauer. Ein gekonnter Shoot'em Up-Experte zockt *Hyper Parodius* in weniger als 30 Minuten durch. Wer aber bis heute noch nicht im Besitz von *Parodius* (erster Teil) ist, sollte es sich unbedingt schnappen. Falls doch, könnte man sich die Anschaffung sparen. Wir haben für den ersten Teil auch eine gesonderte Spielspaßwertung von 90% vergeben. Aber allein wegen diesem Spiel extra ein 32-Bit Konsole anzuschaffen, wäre bei aller Liebe ein wenig übertrieben...“



System: Saturn
Spieltyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 85%
Musik: 82%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 84%
Teil 1: 90%

System: Playstation
Spieltyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 84%
Musik: 82%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 84%

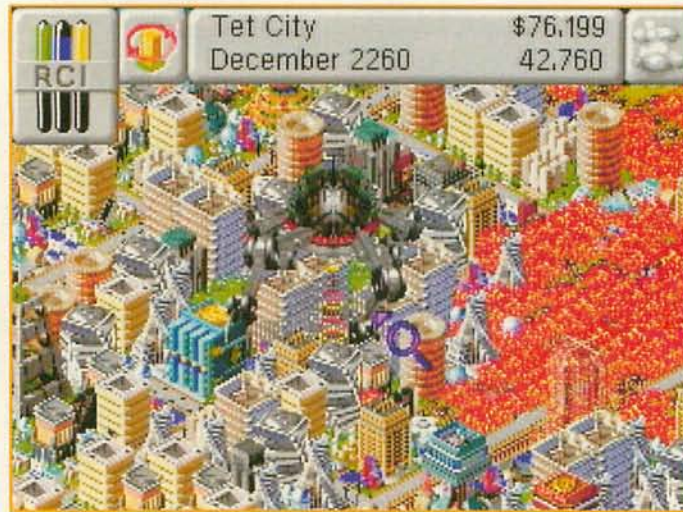
SONY PLAYSTATION SEGA SATURN



Durch die isometrische Perspektive habt Ihr eine bessere Übersicht

Wieder einmal heißt die Devise: Back to the City. *Sim City 2000* ist genau das richtige Spiel für alle diejenigen, die das Leben auf dem Lande endgültig satt haben. Leider entstehen gerade dort, wo sich Menschenmassen ansammeln, auch die größten Ärgernisse. In Millionenmetropolen können diese sogar katastrophale Auswirkungen haben. Energie- und Wasserversorgung, Verkehr, Kriminalität oder Umweltverschmutzung, sogar Angriffe aus dem All – der moderne Bürgermeister muß sich um jedes dieser Probleme kümmern, denn ansonsten gerät die Welt völlig aus den Fugen. Aber zunächst einmal ist es Eure Aufgabe, eine Stadt aus dem Nichts zu stampfen und sie nach und nach zu einer Riesenmetropole auszubauen. Mit dem Startkapital, das je nach dem anfangs gewählten Schwierigkeitslevel variiert, konstruiert Ihr zunächst ein Kraftwerk (mit dem dazugehörigen Stromnetz), um die Energieversorgung si-

Als Bürgermeister könnt Ihr hautnah miterleben, wie Eure Stadt wächst und gedeiht. Wenn mehr als 65% der Bevölkerung für Euch stimmt, habt Ihr schon viel erreicht.



Monster gibt es überall auf der Welt. Dagegen hilft nur die Air Force.

Vorsicht Baustelle!

Sim City 2000



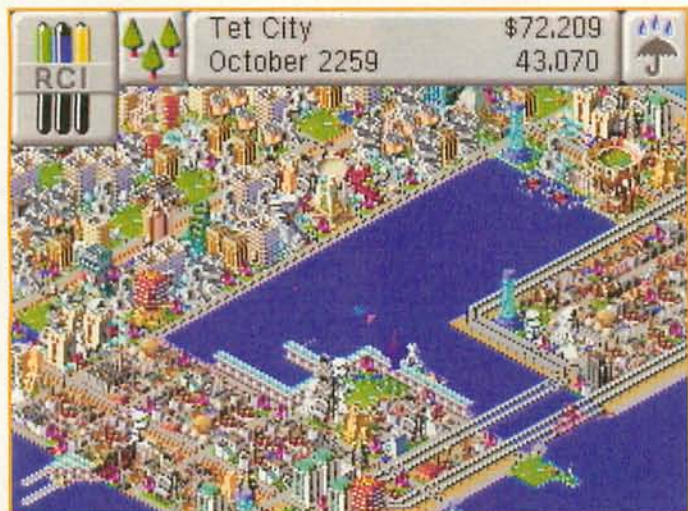
Im Terrain-Editor könnt Ihr die Erde formen. Danach wählt Ihr ein Kraftwerk aus, um die Energieversorgung zu gewährleisten. Die Wasserversorgung ist genauso wichtig.

cherzustellen. Am besten eignet sich dafür ein Wasserkraftwerk, das zum einen kostengünstig, zum anderen auch sauber und ungefährlich ist. Je nach Größe der Wasserreserven (Ihr dürft übrigens die isometrische Map per Terraforming beliebig gestalten) könnt Ihr das Bauwerk im Verlauf des Spiels nach bewährtem Baukastenprinzip erweitern, so daß die Stromversorgung auch noch nach Jahrhunderten gewährleistet werden kann (Ihr glaubt nicht, wieviel Geld Ihr

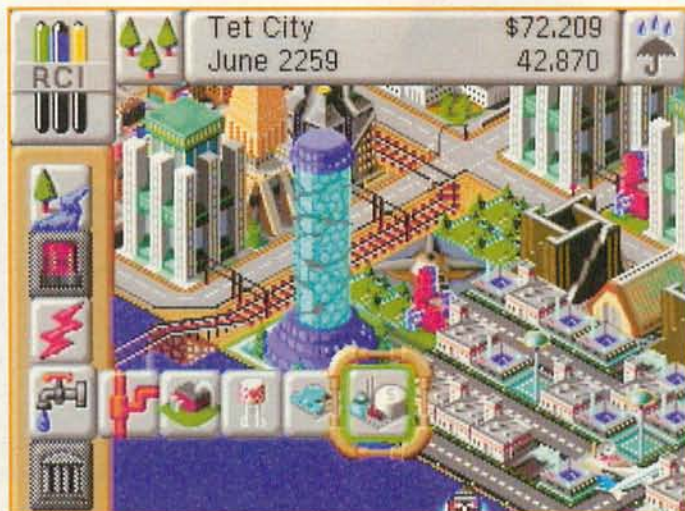


dabei spart!). Danach steckt Ihr die Grundstücke ab, auf denen später Wohnungs-, Handels- und Industrie-Gebiete entstehen sollen. Anders als im ersten Teil, in dem nur jeweils ein Wohn-, Büro- und Fabrikgrundstück auf einmal gesetzt werden konnte, dürft Ihr hier Gebiete per Cursor beliebig aufziehen. Dadurch könnt Ihr die Stadtplanung zielsicher und weiträumiger ausführen. Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, heißt es abwarten, denn jetzt beginnen Menschen, sich in den jeweiligen Gebieten niederzulassen und Häuser, Büros und Fabriken zu bauen. Als nächstes kümmert Ihr Euch um die Wasserversorgung, den Verkehr (Straßen, Eisenbahn, Flugverkehr...) und natürlich die öffentlichen Gebäude (Polizei-, Feuerwehrestationen, Schulen usw.). Die gerechte Verteilung des Budgets an sieben öffentliche Institutionen sorgt nachhaltig für den sicheren Zufluß von Steuern zahlender Einwohner. Hier müßt Ihr besondere Sorgfalt walten lassen: Spart Ihr nämlich beispielsweise zu arg am Polizeibudget, steigt zwangsweise die Kriminalitätsrate drastisch an. Sind die Steuern hingegen zu hoch, werdet Ihr schnell zum unbeliebten Politiker und eine Völkerwanderung Richtung stadtauswärts setzt ein. Die Fülle der Einstellungsmöglichkeiten ist nicht nur hier recht groß. Je nach Volksbegehren könnt Ihr Sportstadien bauen, Autobahnen legen oder Katastrophen wie Feuer, Erdbeben oder Monsterangriffe auslösen, um mißratene Stadtviertel mehr oder weniger gezielt aus der Welt bzw. Stadt zu schaffen – natürlich alles per Icon-Klick. Durch die übersichtlichen Schachtelmenüs findet sich auch der *Sim City*-Neuling schnell zurecht. Es





Die Bucht liefert reichlich Wasser für die Millionenmetropole



Eine Meerwasser-Entsalzungsanlage sorgt für frisches Wasser

wird jedoch empfohlen, die Steuerung per Shuttle-Maus vorzunehmen. Auch die Anschaffung eines Speichermoduls erscheint angesichts der riesigen Spielstände angebracht zu sein.

Mein Haus: Der Bürgermeister residiert in den Bergen, direkt an einem See mit Yachthafen. Für Eure Verdienste bekommt Ihr als Geschenk u. a. so eine Villa.

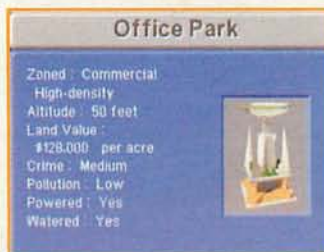


läßt sich nämlich wahlweise bis auf das Jahr 1900 zurückdrehen. So habt Ihr die selben Ausgangsvoraussetzungen (zeitgemäße Einrichtungen und Gebäude) wie im alten Sim City. ”



super

So bekannt und doch so unverbraucht – das war der erste Gedanke der mir durch den Kopf schoß, als ich Sim City 2000 zum ersten Mal sah. Maxis hat es nämlich meisterlich geschafft, aus dem selben steinzeitlichen Spielprinzip von Sim City ein völlig neues und erfrischendes Spielgefühl entstehen zu lassen. Sim City 2000 hat sich, anders als bei vielen anderen Hit-Nachfolgespielen, somit unverwässert in das nächste Jahrhundert gerettet. Es sieht nun nicht nur optisch besser aus, auch jede der zahlreichen Optionen und Einstellmöglichkeiten wirken keinesfalls überladen oder gar überflüssig. Sie sind sinnvoll verbessert und erweitert worden. Der Terrain-Editor erlaubt es sogar, eine komplette Traumwelt (ähnlich wie bei Populous) aus dem Nichts zu stampfen. Durch die Wasserversorgung oder den Bau von



Anhand unterschiedlicher Darstellungen könnt Ihr Euch über die Lage informieren. Sogar einzelne Gebäude dürft Ihr unter die Lupe nehmen.

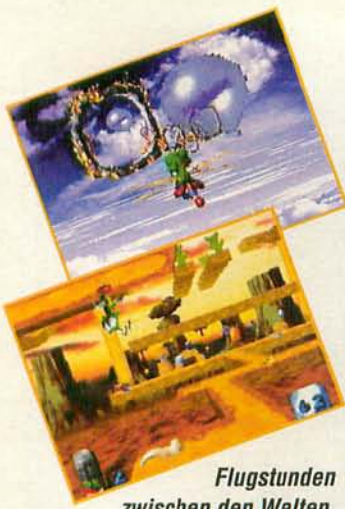
U-Bahn-Netzen gewinnt das Spiel buchstäblich an Dimension, denn hier müßt Ihr Euch auch um das kümmern, was sich eine Etage tiefer unter der Erde abspielt. Wie wir schon aus abschreckenden Beispielen aus der Vergangenheit wissen, sind Nachfolgespiele von Superhits nicht unbedingt immer ein Knüller. Was Maxis jedoch hier geleistet hat, grenzt fast schon an ein Wunder. Es ist schwerer als man denkt, ein (relativ) triviales Spielprinzip fortzusetzen und weiterzuentwickeln. Hier haben die Entwickler sowohl optisch als auch spielerisch ganze Überzeugungsarbeit geleistet. Die Erweiterungen sind ausnahmslos logisch durchdacht und sinnvoll, die Benutzerführung entsprechend leicht verständlich. Wer übrigens den ersten Teil (SNES) noch nicht gespielt hat, kann es hier nachholen. Die Uhr der Zeit



Die SimNation im Überblick: Per Autobahn und Eisenbahn könnt Ihr Städte auch verbinden

- System: Saturn
- Spieltyp: Wirtschafts-simulation
- Megabit: CD
- Hersteller: Maxis/Sega
- Testversion: Highscore Games
- Spieler: 1
- Features: Maus, Speicheroption
- Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
- Preis: ca. 140 Mark
- VG-Altersempfehlung: frei
- Grafik: 72%
- Musik: 56%
- Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß 88%



Flugstunden zwischen den Welten. Verkehrte Welt, Bug steht Kopf.



Gib Küßchen – Bug und der Splot!-Endgegner beim Spuck-Duell

Wie im Preview schon zu lesen war, ist der neue Jump'n'Run-Held im Hause Sega kein Stacheltier mehr. Der Name ist Programm: Bug ist ein Insekt unbestimmter Gattung. Die Geschichte ist flugs erzählt: Bei Filmaufnahmen kidnappt die böse Spinne "Cadavra" Bugs Freunde und Mitdarsteller. Warum das auch schon die unendliche Geschichte ist, erfahrt Ihr erst, wenn Ihr's durchgespielt habt. Natürlich macht sich Bug sofort auf den Weg und startet seine persönliche Befreiungsaktion. Dabei arbeitet Ihr Euch durch sechs Welten, die auch nichts weiter sind, als Filmkulissen (allerdings reichlich groß und bevölkert). Eure Fähigkeiten setzen sich aus Springen (Zerhopsen von Gegnern), Schieben von Blöcken (eher selten benutzt), Ducken und Laufen zusammen. Nach Extra-Aufnahme teilt Ihr dazu noch "Zap"-Stromschläge aus, oder Ihr spuckt Eure Widersacher nieder. Was **BUG!** zu etwas Besonderem macht, ist

Von links nach rechts: Die Kamikaze-Zikaden, Bug zappt, die nervigen Lawinen in Burrrbs, manche Blöcke in Quaria lassen sich verschieben, die Schnecke verwandelt sich in eine MG

Geduld und Spucke
BUG!



die dritte Dimension. Ihr seid auf Labyrinthen und Plattformen unterwegs, die frei in der Luft schweben. Gelaufen, gehopst, gezappt und gespuckt wird in alle vier Himmelsrichtungen. Jede der sechs Welten folgt einem anderen grafischen Thema: Wie der Name schon erahnen läßt, begegnen Euch

in "Insectia" ein Haufen Kriech- und Krabbeltiere, in "Reptilia" sind's Echsen und deren Verwandte. Die Sumpfwelt "Splot!" ist die erste, in der Ihr das begehrte Spuck-Extra findet. Zu den grafischen Highlights zählt "Quaria", die Unterwasser-Welt.

Von den Feinden, den Hintergründen und der Begleitmusik her erinnert Quaria stark an "Arielle" (den Film, nicht das Spiel). Frostig geht's dagegen in "Burrrbs" zur Sache. Eure Feinde haben sich hier warm angezogen und der "Rollende Schneeball" ist ein beliebtes Hindernis. Zuletzt kämpft Ihr Euch durch die vulkanische Spinnenwelt "Arachnia". Jede



Gegen Bares schickt Euch Daddy-O-Longlegs in die Bonus-Runde



Alles nur Kintopp...

Welt besteht aus drei Levels und einer Boß-Stufe. Alles was sich bewegt, ist gerendert und witzig animiert. Viele Feinde begegnen Euch mehrfach mit verschiedenen Verhaltensweisen (meist werden sie in späteren Levels fieser). Nach dem Motto "Kein Jump'n'Run-Held ohne Sammelleidenschaft!" gibt's auch für Bug eine Menge aufzuklauben. Wer in jedem Level einer Welt 100 oder mehr Kristalle sammelt, darf für Extra-Bonus zwischen den Welten einen Libellenritt durch einen freischwebenden Parcours versuchen. Eure Lebensenergie (dargestellt durch den Füllstand einer "Bug Juice"-Dose) frischt Ihr mit Herzchen, Bug Juice oder durch die Teilnahme an einer Bonus-Runde auf. Für diese müßt Ihr allerdings erst eine Münze und "Daddy-O-Longlegs" finden. Dieser coole Spinnenkerl ist Cadavras einzig überlebender Ex-Lover und der Herr über den Bonus-Runden-Teleport. In einer solchen Bonus-Stage versucht Ihr möglichst viele "Oscars" zu sammeln. Pro zehn Stück gibt's nämlich ein Extra-Leben. Als Extra gibt's das schon erwähnte Zap-Cap, das sich allerdings beim Elektrisieren von Feinden verbraucht. Für kurze Unverwundbarkeit sorgt das blaue "Stunt Bug"-Extra. Ab Splot! findet Ihr vier verschiedene Spuck-Waffen: Grün ist die Standardwaffe (einmal Spucken pro Knopfdruck). Mit dem roten Extra gibt's einen durchschlagskräftigen Doppel-Spit und mit Blau wird gleich dreimal pro Attacke gespuckt. Sehr wirkungsvoll ist die rosa Spucke: Eure Tropfen hopsen ein Stück den Weg entlang und vernichten alles, was so daherkommt. Gut versteckt ist meist die Filmklappe, für die Euch ein Continue gutgeschrieben wird. Habt Ihr eine Welt plus Ende-





Feinde wie der Fliegenklatschenfrosch wechseln öfters ihre Taktik



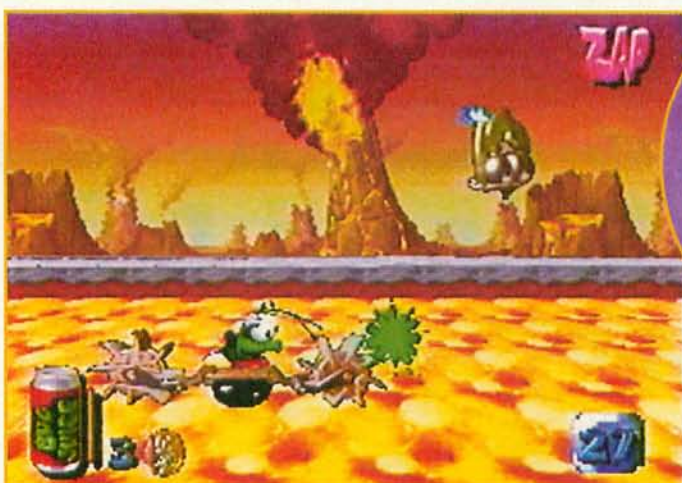
Mach's gut und danke für den Fisch...

gegner heil überstanden, wird Euer Spielstand automatisch im Saturn-RAM verewigt. Der Haken: Den Spielstand könnt Ihr nur begrenzt oft laden. Wer eins der (noch) seltenen RAM-Module besitzt, kann allerdings durch hin- und herkopieren der Spielstände ein bißchen schummeln. Von CD gibt's witzige Musik, eine Menge cooler Sprach-Samples und urkomische Soundeffekte. *jb*



super

„Ja, genauso muß es sein, das Vorzeige-Jump'n'Run für den Saturn! Was die Jungs von "Roach Motel" und "Realtime" hier abgeliefert haben hat Earthworm Jim-Klasse. Mit 18 Levels zählt BUG! zwar nicht zu den umfangreichsten Spielen, der stellenweise echt happige Schwierigkeitsgrad wird Euch allerdings doch ein gutes Weilchen beschäftigen. Daran, daß einige Konkurrenzblätter in ihren BUG!-Reviews nur Bilder aus den ersten zwei Welten zeigen, könnt Ihr ungefähr den Schwierigkeitsgrad bzw. den Zeitaufwand beim Spielen abmessen. Obwohl en masse gestorben wird, ist BUG! durch die vielen witzigen Ideen, die Bonusmöglichkeiten und nicht zuletzt durch die



Das Treibboot mit Spuck-Antrieb beschert Euch 'ne Menge Bonus



Grafisch ein Genuß – Quaria, die Unterwasserwelt. Wer im Steilwandlabyrinth den besten Weg kennt, kriegt zwei Extraleben.

gut versteckten Abkürzungen, extrem motivierend. Das Spiel ist so angelegt, daß derjenige, der viel ausprobier, auch genug Extra-Leben und Continu-

es findet, um bis zum Ende durchzukommen. Gott sei Dank haben die Programmierer auf eines verzichtet: Es gibt kein Zeitlimit. Daher empfiehlt sich ausgiebiges Stöbern und Feinde in aller Ruhe niederzumachen. Wer durch die Levels hudelt, hat kaum eine Chance, jemals Queen Cadavra persönlich in den Allerwertesten zu treten. Weil's unser Job ist, gibt's natürlich auch was zu meckern: Daß Bug bei jedem Feindkontakt ein Stückchen nach hinten geschleudert wird, kostet für meinen Geschmack etwas zu viele Leben. Außerdem hätte ich eine Scroll-Option eingebaut (Bild verschieben mit den L und R-Tasten). Manchmal weiß man wirklich nicht, wo's am besten lang geht. Ansonsten – Hut ab! BUG! ist ein echtes Highlight und sorgt für jede Menge Spaß (Huahuahua...) und Spannung. Wer auch nur einen winzigen



Draht zu Jump'n'Runs hat, muß BUG! einfach haben. Apropos "Haben", hinter Rat & Tat gibt's was zu gewinnen. ”



Nix da! Fortsetzung geplant.

System:	Saturn
Spieltyp:	Jump'n'Run
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	62%
Soundeffekte:	66%

Spiel-spaß **85%**

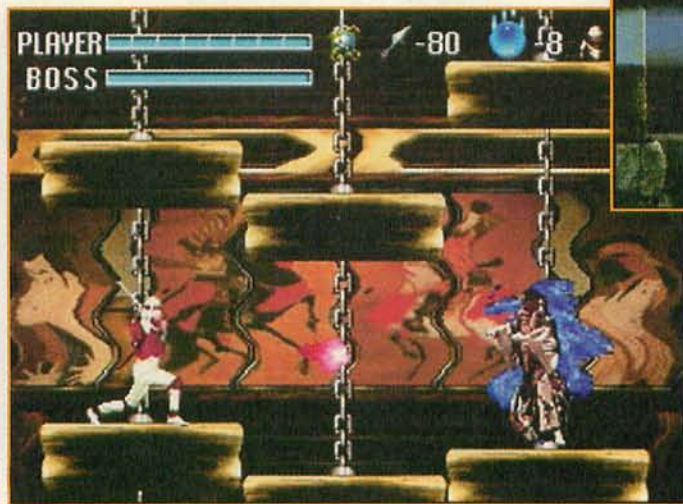
SEGA SATURN



Die Fahrt auf dem unterirdischen Floß gestaltet sich äußerst tückisch

Für das Mega Drive sind bereits zwei Teile der berühmten Kult-Serie erschienen. Zur damaligen Zeit (genau fünf Jahre ist es her) hatte das Original *Revenge of Shinobi* die Spielwelt in Aufruhr versetzt. Ein intuitiv abgestimmtes Level-Design und eine hervorragende Spielbarkeit besicherten den 16-Bit-Versionen hohe VG-Wertungen. Für die Saturn-Neuaufgabe hat Sega keine Kosten und Mühen gescheut und produzierte mit Leihenschauspielern einen aufwendigen Minispielfilm, der genau auf die Spielhandlung abgestimmt ist. Nach jedem geschafften Level-Abschnitt wird eine minutenlange Filmsequenz des darauffolgenden Spielgeschehens dargeboten. Die Story wurde zum Glück nicht umgeschrieben: Ein gut aussehender Samurai-Krieger macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans und Katanka-Schwert bewaffnet auf die Suche nach der entführten Schwester. Vor dem ange-

Unten: Die Video-Sequenzen kommen wirklich cool rüber und sind auch technisch nicht übel gemacht. Leider hat der Saturn beim Abspielen von Filmen leichte Probleme (etwas klobig)



An dem Typen haben wir ein Weilchen geknabbert!



Shuriken-Hagel
Shin Shinobi Den
CLASSIC



Unter lautem Gelächter haben wir Wolli an dieser Liane (n+1)-mal abstürzen sehen. Unten: Shin Shinobi Den spielt auch in der Neuzeit



strebten Happy-End warten neun harte Level, die teils in mehrere Abschnitte aufgeteilt sind. Segas Spezialität, das eindrucksvolle Parallax-Scrolling in alle denkbaren Richtungen, darf natürlich nicht fehlen. Unterwegs findet man tonnenweise Gegnern und verschiedene Behälter, die mit einem gezielten Schwertschlag leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Weitere Shurikans, etwas Lebensenergie oder ein Extraleben (falls zehn weitere Energiebälle gefunden werden) sind die lohnende Beute. Bevor Ihr Euch allerdings zu begeistert auf das vermeintliche Extra stürzt, solltet Ihr einen zweiten Blick riskieren: Nicht selten kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, die binnen weniger Sekunden explodiert. Solltet Ihr in der Nähe verweilen, droht Energieabzug. Wenn's mal allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer Superwaffe, die auf den Namen "Ninjutsu-Magie" hört, was im Grunde nichts anderes als eine Smartbomb ist. Um die Gegnerschaft in Schach zu halten, kann Euer Ninja einen Doppelsprung ausführen oder sich an den Wänden entlanghängeln und von dort abstoßen. Wird Euer Krieger trotz aller Vorsichtsmaßnahmen getroffen, verliert man etwas Energie. Passiert dies allerdings zu oft, ist ein Leben futsch. Ein Option-Menü mit einstellbaren Parametern ist auch wieder mit von der Partie. Auf eine Paßwort-Option oder Spielstandspeicherung wurde leider vollkommen verzichtet. Schade!

ws





An Schlagvarianten hat Shinobi einiges dazugelernt



Die Spielfiguren sind zwar klein, dafür sind aber die Backgrounds olé



super

„ Da ist es wieder: Das berühmte "Nostalgie-Feeling". Als alter Sega-Fan habe ich es kaum erwarten können, die Saturn-Fortsetzung in meinen Händen zu halten. Die Entwickler haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um den famosen ersten Shinobi-Streich in allen Bereichen zu übertreffen. Neun ellenlange Levels, Edelgrafik bis ins Detail ausgefeilt und eine ausgezeichnete Spielbarkeit bürgen für wochenlanges Vergnügen. Für jeden Gegner, für jede auf den ersten Blick noch so unmögliche Stelle, findet sich eine entsprechende Taktik. Laufen, Springen, Schlagen und Blocken sind dank der geschickten Sechs-Button-Joypad-Belegung kein Problem. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, den Schwierigkeitsgrad richtig zu justieren – einige Level sind frustrierend schwer – zum anderen gibt es keine revolutionären Neuerungen zu bestaunen. Gewiß, die Grafik hat mit digitalisierten Hintergrund-Szenarien und ebenbürtigen Gegner-Sprites mächtig zugelegt. Dennoch wollte sich nicht mehr dieses



Der erste Boß streicht relativ schnell die Segel

Was unser Shinobi alles an Monstern aus dem Weg räumen muß, da kann man glatt den Hut davor ziehen!



Auch das Hangeln von Ast zu Ast gehört zu den Aufgaben eines ordentlichen Ninjas

Suchtfieber einstellen, das Revenge of Shinobi einst in mir hervorgerufen hat. Und trotz perfekter CD-Klangqualität erreicht die arrangierte Musikuntermalung nicht annähernd die Genialität des berühmten 16Bit-Vorgängers. Nun noch ein paar Worte zum Thema Technik. Geboten wird wunderschönes Scrolling in alle Richtungen, kein störendes Ruckeln, kein Sprite-Flackern trübt das Spielgeschehen. Allerdings läßt dafür die Bildqualität der Filmeinlagen schwer zu wünschen übrig, was im direkten Vergleich zu anderen CD-Konsolen nicht gerade für eine gute Videowiedergabe-Fähigkeit des Saturn spricht. Für Actionfans im allgemeinen und Shinobi-Kenner im besonderen ist Shin Shinobi Den ein wahrer Glücksgriff.

System:	Saturn
Spieltyp:	Actionspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Dynatex
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	82%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **82%**



K.O.-Sieg für Sarah: So muß es sein!



Mit Akira ist's anfangs am Leichtesten

Die Grundidee zu diesem Polygon-Prügler bestand darin, ein möglichst reales und natürlich wirkendes Beat'em Up auf die Beine zu stellen. Anders als beispielsweise Street Fighter sollte dieses Spiel eben keine übernatürlichen Moves beinhalten oder sich in grafischen Spielereien verirren. Mit der für damalige Verhältnisse erstaunlich flüssigen Bewegungsanimation, die gänzlich auf Polygongrafik beruhte, konnte sich Virtua Fighter als erstes Spiel dieser Art zunächst in Spielhallen und später beim Start des Saturns in Japan vollends durchsetzen. Insgesamt acht polygonbeschichtete (bei VF Remix sogar mit Texture Mapping überzogene) Kämpfer stehen Euch dabei zur Verfügung, die jeweils einen Punch, Kick und Block beherrschen.

Durch unzählige Kombinationen dieser Knöpfe ergeben sich dann die Special-Moves. Aber es

Schon wieder? **Virtua Fighter (Remix)**

gibt weder aberwitzige Blitzattacken oder überirdische Feuerbälle, die den Gegner in Flammen aufgehen lassen. Einzig und allein die pure Kampftechnik zählt bei Virtua Fighter. Die remix-Version unterscheidet sich spielerisch nicht von der Ur-Fassung. rk

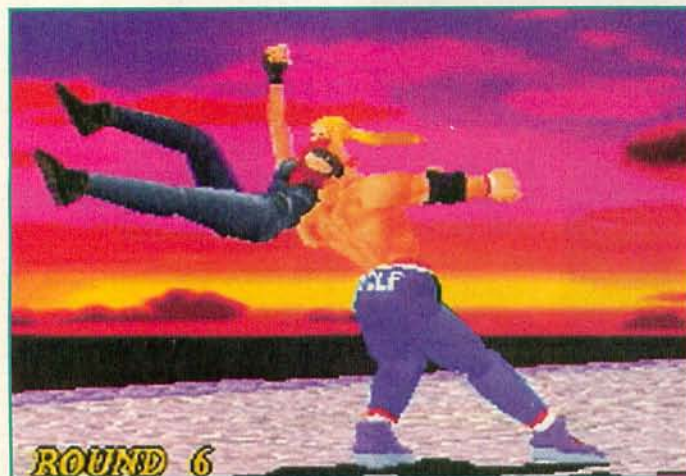


Die besten Moves könnt Ihr Euch in Zeitlupe ansehen



Genau genommen existieren vier Versionen von Virtua Fighter, die sich aber nur äußerlich unterscheiden: Das Ur-VF, die US-/Eurovariante, die mit einer geringfügig besseren Grafik und einem Bug-freien Replay-Modus aufwarten kann, die Remix-Version mit zusätzlicher

Texture-Grafik sowie schließlich die 32X-Version. Wofür man sich entscheidet, ist so ziemlich egal, da alle vier vom Spielprinzip her identisch sind. Empfehlenswert ist vor allem die Remix-Version: Erstens wegen der besseren Grafik, zweitens wegen des günstigeren Preises und drittens weil (dt. Version) zusätzlich eine Grafik-CD im Package enthalten sein soll. An Tekken oder ThoShinDen (PSX) kommt es hingegen nicht an, weil es unter anderem an Bewegungsfreiheit mangelt oder grafisch weniger ansprechend ist.



Im Remix sind alle Fighter mit Texturen überzogen

System: Saturn
 Spieltyp: Beat'em Up
 Megabit: CD
 Hersteller: Sega
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Optionsmenü, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 4-7
 Preis: ca. 160 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 74%
 Musik: 68%
 Soundeffekte: 64%

Spiel-spaß **82%**

System: Saturn
 Spieltyp: Beat'em Up
 Megabit: CD
 Hersteller: Sega
 Testversion: Archiv
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Optionsmenü, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 4-7
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 74%
 Musik: 68%
 Soundeffekte: 64%

Spiel-spaß **80%**



The Legend lives on Super Street- fighter 2 Turbo

Vor dem Release des Spiels zum Kinofilm "Streetfighter" dürfen sich Fans der Serie das bis dato neueste Update der unvergänglichen Serie nun endlich offiziell in Deutschland zulegen. Was erwartet Euch also, was man nicht etwa schon von den 16-Bit-Konsolen her kennt? Nun, nicht etwa bessere Grafik, was man zunächst vermuten möchte. Die hält sich ganz an ihre kleinen Brüder (dafür ein dickes Minus!). Dafür haben fast alle der 16 Haudegen neue Special-Moves dazugelernt, wie etwa Chun Li mit ihrem Tornado-Kick oder Dhalsim mit seinen Flugabwehr-Feuersalven. Und

Ihr findet den neuen Endgegner Akuma (scheint vom Trickrepertoire her ein entfernter Verwandter von Ken und Ryu zu sein), der sich aber nicht leicht zum Kampf herausfordern läßt. Auch neu ist die Super-Combo-Leiste, die sich durch Specials auffüllt. Ist sie voll, habt Ihr die einmalige Chance, zu einem alles vernichtenden Death-Move. rk



„Jedesmal, wenn ich Super Streetfighter 2 auf dem SNES zocke, ärgere ich mich über die 3DO-Version, da ich immer vergesse, daß die tollen neuen Moves dort noch gar nicht existieren. Klar ist natürlich, daß diese SSF2-Version eindeutig die beste ist. Schimpf und Schande dagegen über die Grafiker, die die 16-Bit-Bilder einfach kopierten. Klar ist aber auch, daß alle Zocker, die sich nicht



Die Schatten-Specials wie hier der Feuerblitz von Ryu sind das Salz in der Suppe der Turbo-Version. Grafisch hat sich nichts geändert.



Nacororus Stage im Winter ist einfach traumhaft

gerade als Street-Fighter-Fanatiker bezeichnen, um den Kauf eines 3DO samt dieser Scheibe herumkommen. Die Variante ohne Turbo ist fast genauso gut, kostet aber rund 700 Mark weniger und Samurai Shodown 2 ist sowieso besser. rk

System: 3 DO
Spieleart: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom/
Panasonic
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü,
Speedmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 62%
Musik: 68%
Soundeffekte: 70%

Spiel-
spaß **93%**

REAL 3 DO

Was ist nicht schon alles über diesen Meilenstein seines Genres geschrieben worden! Ich glaube, Samurai Shodown dürfte inzwischen fast bekannter sein als die Street Fighter-Riege. Dabei haben beide Games soviel gemeinsam: Zwölf Fighter, tonnenweise coole Special-Moves, toll animierte Figuren und diese exzellente Spielbarkeit, die sie um Meilen von den meisten Nachahmern abhebt. Die Samurais kämpfen zudem mit den verschiedensten Klingen, und in der 3DO-Version findet Ihr all das rote Naß, das selbst den Neo-Geo-Besitzern ohne 50/60 Hz-Umbau entgangen ist. Die Grafik

wurde denn auch originalgetreu mit sämtlichen Details übernommen, die das unbeschreibliche Flair des Schwertspektakels ausmachen. Alles, was Ihr jetzt noch braucht, um einen wirklichen Klassiker unter den Konsolen-Games spielen zu können, ist ein ordentliches Joypad, denn das alte 3DO-Pad ist für Beat'em Ups denkbar ungeeignet. rk



Augen zu und drauf: Gegen Gen-An sehr zu empfehlen



Mal wieder Samurai Shodown



„Samurai Shodown ist vom ersten bis zum letzten Pixel schlichtweg genial, auch in dieser Version. Punkt, aus, Ende. Mehr gibt's eigentlich gar nicht zu sagen. Nur der Sound ist den Crystal-Dynamics-Designern dieses Mal vielleicht etwas danebengegangen. Schade eigentlich. Die Frage ist nun nur, ob die Fans überhaupt noch mit dem ersten Teil zufrieden sein werden. Man weiß eben, daß es

schon einen noch besseren Nachfolger gibt, der Gerüchten zufolge jedoch nie die Neo-Geo-Gefilde verlassen soll. Wenn Euch das nicht stört, gibt's nur eine Lösung: loslaufen und zuschlagen ... (... äh, also beim Händler natürlich!)

System: 3 DO
Spieleart: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Crystal
Dynamics
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü,
Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 75%
Musik: 79%
Soundeffekte: 65%

Spiel-
spaß **87%**

REAL 3 DO

REAL 3 DO

Getreu dem Motto "Big Brother's watching you" geht es in eine zukünftige Zeitepoche, wo Wirtschaftsgiganten sowohl wirtschaftlich als auch politisch das Sagen haben. Kriege werden vornehmlich mit einer Handvoll mechano-humanoider Söldner ausgetragen. Ihr aber sitzt mehr oder weniger gemütlich im Chefsessel eines solchen multinationalen Mammutkonzerns, und strebt die Weltherrschaft an. Eure Exekutive, eine Truppe bestehend aus vier Mann (oder Frau), soll in 50 Missionen jeweils 50 Regionen dieser Erde unter Eurer Fahne vereinigen. Dazu habt Ihr Waffen, künstliche Körperprothesen, die dazu-



Das Bildschirm-Menü wurde überarbeitet

Firmenpolitik Syndicate



gehörigen Forschungs- und Entwicklungsprojekte und eine Menge Kohle zur Verfügung, die Ihr später als Steuern in den besetzten Gebieten eintreiben werdet. Im Briefing werden Eure Leute sodann mit delikaten Missionen wie Massenhypnotisierungen, Entführungen und Liquidierungen eingedeckt. Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission, die normalerweise aus einer Reihe von Aufgaben besteht, zieht Eure Finanzabteilung gnadenlos Bilanz. *tet*



super

„Wenn man die Syndicate-Umsetzungen auf diversen Konsolen miteinander vergleicht, stellt man doch ziemliche Unterschiede fest. Die Grafik ist natürlich feiner als bei den 16-Bit-Versionen. Die Spielbarkeit jedoch leidet genauso wie beim direkten Konkurrenten Atari an den ein-gechränkten Eingabemöglichkeiten. Da hat's der PC schon einfacher mit seiner Maus. Aber abgesehen davon, ist die vorliegende Version vom Spielprinzip her nahezu identisch zu seines Original. Die Grafik gibt sich im gewohnten



Hier könnt Ihr wie üblich die Ausrüstung zusammenstellen

3DO-Standard. Das gilt auch für den Sound, der in digitalisierter Form auf die CD gepreßt wurde. Leider machen sich die langen Nachladezeiten unangenehm bemerkbar. Die schlechte Steuerung wird Euch einiges abverlangen. Für Freunde des Action-Strategiespiels ist Syndicate ein Titel, den man in seiner Spielesammlung haben muß. ”

System: 3DO
Spieltyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 77%
Musik: 68%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß 85%

REAL 3 DO

Das Spielprinzip von Return Fire ist so primitiv, daß die Vertreter sogar auf eine Anleitung verzichtet haben. "Zerstören ohne Ende" lautet die Devise. Zu diesem Zweck stehen Euch vier Fahrzeuge zur Verfügung: ein Hubschrauber, ein Panzer, ein Raketenwerfer und ein Jeep. Entsprechend bewaffnet macht Ihr Euch auf die Suche nach der gegnerischen Flagge, die irgendwo im Feindgebiet versteckt liegt. Zunächst späht Ihr am besten die feindlichen Befestigungen mit Eurem Helikopter aus, um diese dann mit dem Panzer oder Raketenwerfer genüßlich zusammenzubomben.



Mit dem Hubschrauber geht Ihr auf Erkundungsflug

Plattgewalzt Return Fire



Falls Ihr aus Versehen mal eine Mannschaftsunterkunft trifft, stürmen die Überlebenden angsterfüllt aus dem zerstörten Gebäude, wo Ihr sie schon mit dem Finger am Drücker erwartet. Ihr könnt sie natürlich auch überfahren, dabei entstehen aber häßliche Blutpfützen. Wenn Ihr die gegnerische Flagge freigebombt habt, müßt Ihr sie mit dem spärlich bewaffneten und gepanzerten Jeep holen und in Euer Hauptquartier transpor-



Jedes Gebäude wird niedergemacht, jeder Gegner plattgewalzt

tieren. Per gesplittetem Bildschirm dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten. *rz*



super

„Return Fire gehört zu den wenigen 3DO-Spielen, bei denen sich die Entwickler mehr auf den Spielspaß und nicht so sehr auf die grafischen Möglichkeiten der Konsole konzentriert haben. Schon nach einigen Minuten fesselt Euch die endlose Zerstörungorgie zu absolut genialer klassischer Musik. Die einzelnen Spiellevel sind in verschiedene Inseln aufgeteilt,

wobei der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ansteigt und für zusätzliche Motivation sorgt. Falls sich die Bundesprüfstelle jemals ein 3DO zulegen sollte, wird Return Fire aber sicher als eines der ersten 3DO-Spiele indiziert. Womit wir wieder bei der uralten Gewalt-Diskussion wären... ”

System: 3 DO
Spieltyp: Action-Strategie
Hersteller: Silent Software
Megabit: CD
Testversion: Silent Software
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Musik: 86%
Soundeffekt: 68%
Grafik: 62%

Spiel-spaß 85%

Alle Fußballfans dürfen schon mal die Jubel-Fahnen schwingen. Electronic Arts präsentiert seinen Sportklassiker in einer neuen 32-Bit-Grafikdimension, bei der endlich mal die Fähigkeiten des Panasonic-Player ausgenutzt werden. Gleich zu Beginn versetzen Euch Live-Video-Clips in die richtige Kicker-Euphorie. Geboten werden alle Features (und einiges mehr) des 16-Bit-Originals. Zur Auswahl stehen Euch die vier Standard-Spielmodi: Tourna-

ment-, Liga- und ein Championship-Modus. Ganze 49 bekannte Nationalmannschaften haben die Entwickler mit eingebaut. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobendem Zuschauerapplaus aus den Kabinen auf den Platz. Doch bevor Ihr das Leder treten dürft, erscheint ein weiteres Menü, in dem viele Extra-Features angeboten werden – u. a.

eine Zeitlupen/Replay-Funktion, inklusive sieben verschiedenen Sichtpositionen. ws



super

„ So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Spielerauge sein mögen, eignet sich leider nur eine Ansicht zum sinnvollen Spielen. Bei den restlichen Perspektiven verliert Ihr schnell die Feldübersicht, was nicht gerade zur absoluten Kicker-Mania beiträgt. Ansonsten kann ich aber wirklich

nicht viel meckern. Von der Spielmotivation her rangiert das Fußballspektakel in der obersten Klasse dieses Genres. Wer außerdem noch im Besitz eines Dolby-Surround-Decoders ist, wird stimungsmäßig in ein ausverkauftes Fußballstadion katapultiert. ”

System: 3 DO
 Spieltyp: Fußballsimulation
 Hersteller: EA
 Megabit: CD
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1 bis 6
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Musik: 32%
 Soundeffekt: 80%
 Grafik: 79%

Spiel-spaß 85%

REAL 3 DO



Die Grafik bei FIFA Soccer wirkt unglaublich realistisch. Leider eignen sich nicht alle Perspektiven für ein Match.



Shanghai gehört zu den klassischen Denkspielen, die schon für so ziemlich jedes System umgesetzt wurden. Für die 3DO-Version haben sich die Entwickler sogar ein paar neue Features einfallen lassen. Neben dem bekannten Shanghai, bei dem Ihr 144 gestapelte Mahjongg-Steine paarweise so entfernen müßt, daß zum Schluß keiner mehr übrig bleibt, gibt es mit "The Great Wall" und "Beijing" zwei neue Spielmodi. Bei "The Great Wall" spielt die Schwerkraft eine Rolle, d.h. wenn Ihr einen Stein entfernt, fallen die darüberliegenden nach unten. Dadurch verändert sich

das komplette Layout ständig und Ihr müßt Eure Züge genauer und weiter im voraus planen. Bei "Beijing" lassen sich die Steine einzeln oder in Reihen horizontal und vertikal verschieben, um so Paare zusammenzustellen oder einzelne Steine freizubekommen. Der Arcade-Mode erschwert noch dazu die drei Spielarten erheblich, denn hier kämpft Ihr zusätzlich noch mit einem Zeitlimit. rz

Triple Threat Shanghai



super

„ Vom Suchtfaktor her steht Shanghai definitiv auf einer Stufe mit Tetris. Wer einmal angefangen hat, kann nicht mehr aufhören. Es geht immer noch nichts über die klassische Spielart, aber auch die anderen Modi der 3DO-Umsetzung, "The Great Wall" und "Beijing", halten Euch lange Zeit in Bann. Warum aber die Entwickler auf eine Speicheroption für Highscores und Rekordzeiten verzichtet haben, ist mir schleierhaft, denn so eine Rekordjagd

mit Freunden macht doch unheimlich Spaß. Bei der Musik hat Activision kräftig in die asiatische Soundkiste gegriffen, dazu seht Ihr im Hintergrund wunderschöne Digi-Bilder der chinesischen Mauer. Shanghai: Triple-Threat ist eines der besten 3DO-Spiele auf dem Markt, unbedingt besorgen! ”

System: 3 DO
 Spieltyp: Denkspiel
 Megabit: CD
 Hersteller: Activision
 Testversion: Game Express
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 42%
 Musik: 69%
 Soundeffekte: 30%

Spiel-spaß 84%

REAL 3 DO



Das klassische Shanghai mit dem original Steine-Layout



Bei Beijing könnt Ihr die Reihen komplett verschieben



An eine Maus-Unterstützung wurde leider nicht gedacht



Das harte Gefecht wird im Gesamtszenario eingebildet

Wer eingefleischter Mega Drive-Fan der ersten Stunde ist und sich seinerzeit von tonnenweise japanischen Schriftzeichen nicht abschrecken ließ, wird den Strategie-Hammer *Advanced Military Commander* immer noch in seiner Modul-Sammlung haben. Die renommierte Softwarefirma SSI versuchte letztes Jahr, die Lizenz für eine PC-Version zu ergattern. Leider stellte sich Sega/Japan stur, das sechs Jahre alte Brauurstück den Computerfans zu überlassen. SSI ließ sich jedoch nicht entmutigen und begann mit *Panzer General* ein ähnliches Spiel zu programmieren, das bereits für PCs erschienen war und nun auf 3DO-Format konvertiert wurde.

Feuer frei!
Panzer General



nur das richtige Material, sondern auch Kampferfahrung, Geländeunterschiede und Wetterbedingungen spielen eine entscheidende Rolle für Sieg

und Niederlage. Wer erfolgreich agiert, erntet wertvolle Prestige-Punkte, mit denen er neue Truppen oder Kriegsgerät kaufen kann. ws



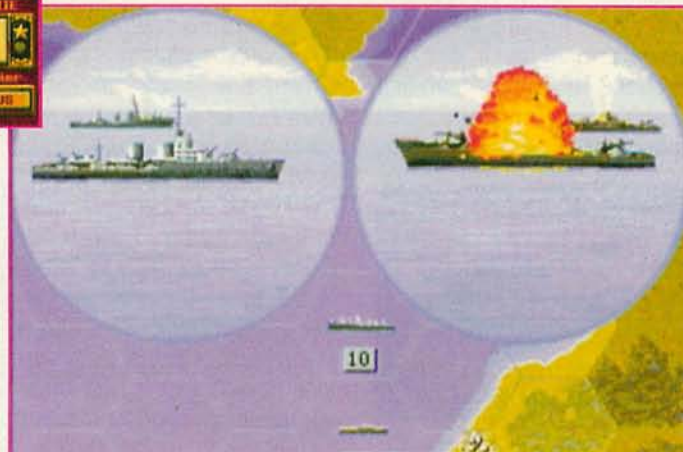
super

„SSIs *Panzer General* hat die goldene VG-Medaille 1. Klasse verdient. Die Hexagonschieberei wurde so geschickt mit geschichtsträchtigen Fakten kombiniert,

daß sich der Spieler buchstäblich in die Zeit zurückversetzt fühlt. Zum Spielspaß kommt der nette Nebeneffekt, daß das kümmerliche Schulwissen über den 2. Weltkrieg ordentlich aufgefrischt wird. Auch ein AMC-Fan wird sich in *Panzer General* sofort wohlfühlen. Das bewährte Icon-Kontrollsystem wurde weiter verbessert und präsentiert sich nun in verständlichen Englisch-Menüs. Die grafische und akustische Präsentation von *Panzer General* verdrängen auch die letzten Gedanken von langweiligen Strategiespielen. Einmal angespielt, fesselt die 3DO-Umsetzung für Wochen. Leider hat sich dafür ein Fehler in die Spielstandspeicher-Routine eingeschlichen. Trotz genügend freiem RAM, wird man ständig zur Löschung bereits vorhandener Spielstände aufgefordert.“



Neuer Nachschub z.B. Flugzeuge, Panzer und zahlreiche Truppenverbände werden in diesem Menü angeboten



Auch auf hoher See wird der gegnerischen Partei nichts geschenkt

Auch *Panzer General* hat einiges zu bieten: Alles in allem stehen Euch 18 verschiedene Grundklassen an Fahrzeugen und Einheiten zur Verfügung. Das Angebot reicht vom einfachen Infantristen bis zu extra-schweren Panzergeschützen. Auch Flugzeuge, Transporter und selbst U-Boote wurden nicht vergessen. Aber nicht

System: 3 DO
 Spieltyp: Strategiespiel
 Megabit: -
 Hersteller: SSI
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1
 Features: Speicherefunktion
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 71%
 Musik: 35%
 Soundeffekte: 64%



Spiel-spaß **84%**



Riesig Slam'n Jam '95

Crystal Dynamics' allerletztes 3DO-Spiel ist gleichzeitig die erste Sportsimulation der kalifornischen Firma, deren Aufstieg einmal mit dem 3DO begann. Bei *Slam'n Jam '95* seht Ihr den Court aus einer Perspektive hinter dem Korb, wobei die Kamera konstant dem Ball folgt und bei Dunks auch näher ranzoomt. Ihr könnt Freundschaftsspiele oder eine komplette NBA-Saison mit 27 Teams bestreiten oder direkt in die Playoffs einsteigen. Spielstände speichert das 3DO ab, ebenso die interessantesten Statistiken. Leider stehen keine aktuellen NBA-Stars

zur Verfügung – das Geld für die teuren Lizenzen wollte man wohl nicht ausgeben. Bei *Slam'n Jam* besteht jede Mannschaft aus fünf Cracks, vor dem Match bestimmt Ihr, ob Ihr jeweils den ballführenden Spieler kontrollieren wollt oder die ganze Zeit denselben Basketballer steuert. Außerdem könnt Ihr Fouls und Müdigkeit an- und ausschalten und den Schwierigkeitsgrad des Computergegners bestimmen.

Während des Spiels kommentiert Van Earl Wright von CNN auf Wunsch die Action auf dem Court, zum Glück läßt sich das Gelaber auch abstellen. *rz*



super



Wenn die Kamera beim Dunk nahe heranzoomt...



... wirken die ohnehin großen Sprites noch größer.

Eigentlich schade, daß Crystal Dynamics nun doch den Glauben an das 3DO verloren hat. Mit *Slam'n Jam '95* beweisen die Kalifornier einmal mehr, was sie drauf haben. Die Steuerung wirkt trotz des miserablen 3DO-Joypads genau und feinfühlig, die Animation der sehr großen Spielersprites kommt

den echten NBA-Vorbildern sehr nahe. Die vielen Features tragen ein Zusätzliches zum Spielspaß bei. Ich hätte mir vielleicht noch die Möglichkeit gewünscht, eigene Spieler zu kreieren. Ansonsten bietet *Slam'n Jam '95* alles, was sich ein Basketball-Fan erhofft.

System: 3 DO
 Spieltyp: Basketballsimulation
 Megabit: –
 Hersteller: Crystal Dynamics
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 75%
 Musik: 62%
 Soundeffekte: 77%



Spiel-spaß 82%

REAL 3 DO

Der Agent und Physiker Conrad entdeckte bei einem Experiment mit seiner neusten Erfindung die bittere Erklärung für das "Versagen" einiger hochrangiger Politiker: Es sind getarnte Außerirdische, die ihre machtvollen Positionen nutzen, um die Menschheit zu vernichten. Ab hier übernehmt Ihr die Kontrolle über den mutigen Physiker. Sechs riesige Plattform-Levels voller tödlicher Schikanen und ehrgeiziger Sicherheitsbeamten erwarten Euch. Zum Glück hat

Action-Thriller Flashback



Conrad ein hartes Agententraining absolviert: Er kann schnell laufen, springen und über den Boden rollen. Per Knopfdruck zückt Conrad seine Magnum und in einem Inventory-Fenster könnt Ihr aufgenommene Gegenstände auswählen. Neben einer ausgeprägten Feinmotorik müssen *Flashback*-Spieler auch mit einer Portion Knobel talent für das Lösen mehrerer Rätsel gesegnet sein. *ws*



super

Was mich damals noch auf den 16-Bitern begeistert hat, wurde fast 1:1 auf 3DO-Format konvertiert. Lediglich gerenderte Zwischensequenzen lassen ansatzweise erkennen, daß man es hier mit einer technisch fortgeschrittenen Hardware zu tun hat. Die Grafikaufmachung präsentiert sich ohne nennenswerte Verbesserungen. Zum Glück blieb auch die packende Story von *Flashback* unberührt. Der Hauptdarsteller ist außergewöhnlich flüssig animiert und der qualitativ

hochwertige CD-Sound trägt ein übriges zur fesselnden Atmosphäre bei. Alle, die bereits eine der 16-Bit-Versionen gespielt haben, brauchen die 3DO-Variante ganz sicher nicht mehr. Wer das Spiel nicht kennt und den "REAL-CD"-Player sein eigen nennt, darf unbekümmert zugreifen.

System: 3 DO
 Spieltyp: Action-Adventure
 Megabit: CD
 Hersteller: US-Gold
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 76%
 Musik: 69%
 Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 82%

REAL 3 DO



Lediglich gerenderte Video-Clips lassen erkennen, daß es sich hier um eine leicht aufpolierte *Flashback*-Variante handelt. Rechts: Conrad im harten Agenteneinsatz.





Grafisch zweifellos der beste Wing Commander aller Zeiten

Vorbei sind die Zeiten, als Wing Commander noch mit der "kitschigen" Comic-Feder auf den Bildschirm gezaubert wurde. Vorbei sind auch die Zeiten, als noch ein junger Schauspieler namens Mark Hamill leichtfüßig durch ein Darth-Vader-verseuchtes Universum hüpfte. Äußerlich sichtlich gealtert, hat der Ex-Luke Skywalker nun seinen Lichtsäbel an den Nagel gehängt und dafür das Kommando über eine Weltraum-Fliegerstaffel übernommen. Als Wing Commander (Geschwaderführer) Colonel Christopher Blair düst er von Bord des Flugzeugträgers TCS Victory los, um den Katzenwesen vom Planeten Kilrath einmal mehr eine standesgemäße Krallen-Maniküre zu verpassen. Jaja, wieder die alte Geschichte... aber im völlig neuem Gewand, denn diesmal hat Origin rund vier Millionen Dollar aus seiner Portokasse locker gemacht, um Realsequenzen in feinsten Kinoqualität auf die insgesamt vier CDs zu packen (immerhin 'ne Million für jede CD!). Und diese Bilder können sich nicht

Im Grunde nichts anderes als ein Wing Commander: Shoot'em Up-Missionen wechseln sich mit Zwischensequenzen ab



Auch im eigentlichen Spiel bietet sich ein optisch reizvolles Bild

Prinz Tigerherz Wing Commander III

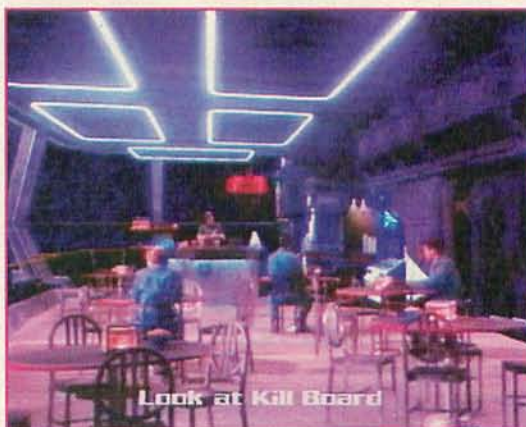


Per Turbo-Lift pendelt Ihr zwischen drei Decks hin und her. Ab und zu könnt Ihr auch hier mit der Crew quatschen.

Höhepunkte sind die gerenderten Zwischensequenzen

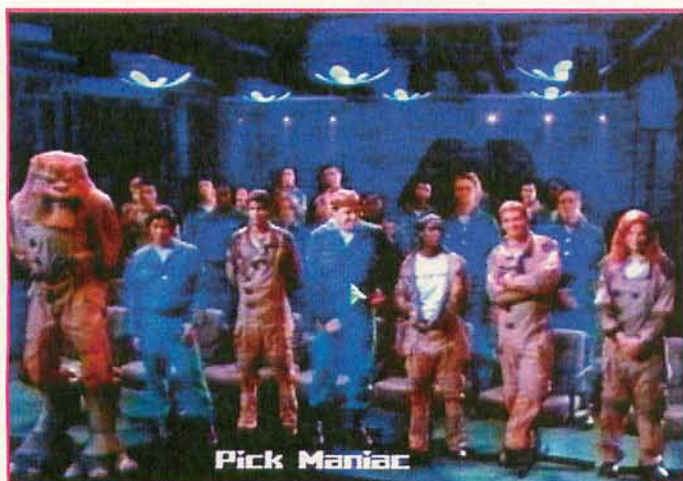


In der Bord-schenke trifft Ihr Eure Mannschaft



nur rein optisch sehen lassen. Neben Mark Hamill zieren Berühmtheiten wie Malcom McDowell (der Bösewicht aus Star-Trek-Generations), John Rhys-Davies (der treue Gehilfe von Indiana Jones) oder Ginger Allen (ähm, die Volljährigen unter Euch werden sie vielleicht aus diesen oder jenen "Filmen nur für Erwachsene" kennen) die gerenderten Hintergrundgrafiken. Das Spielprinzip hingegen scheint offensichtlich so sehr "ausgereift" zu sein, daß die Entwickler (außer der optischen Präsentation) es nicht für nötig hielten, irgendetwas zu verändern. Nach den einleitenden Filmsequenzen befindet Ihr Euch im 3D-Cockpit Eures Jägers und schießt mit den Erzfeinden, den Kilrathis, um die Wette. Meistens besteht eine Mission aus mehreren Raumabschnitten, wo Ihr bestimmte Aufträge erfüllen müßt und zwischen denen Ihr per Autopilot hin und her springen könnt, nachdem ein entsprechender Abschnitt gesäubert wurde. Ist eine Mission komplett beendet, kehrt Ihr an Bord der TCS Victory zurück, wo Ihr Euch mit einzelnen Crew-Mitgliedern interaktiv unterhalten dürft. Dies ist wichtig, vor allem um die Motivation der Mannschaft aufrecht zu erhalten und die Story voranzutreiben, die je nach Eurer Leistung oder Handlungsweise anders verläuft. Auf der TCS Victory gibt es dafür entsprechende Decks und Räume, die Ihr via Turbo-Lift erreichen könnt. Natürlich dürft Ihr auch in die Bord-Bar, wo unter anderem die Abschluß-Liste ausgehängt ist. Diese bescheinigt Euch Eure bisherige Leistung, aber leider gibt es keine Beförderungen mehr. Offensichtlich habt Ihr als Colonel die Aufstiegsleiter bereits bis zur Spitze erklommen. Sind die Decks





Pick Maniac

Nach dem Briefing könnt Ihr Euch einen Wingman aussuchen



Kein Grafikfehler: Sogar durch einen Gasnebel führt die Reise

durchkämmt, müßt Ihr Euch beim Commandanten zum Briefing melden, wo Euch der bevorstehende Einsatz bildlich auf einer taktischen 3D-Karte vor Augen geführt wird. Nachdem Ihr einen Wingman ausgewählt habt, geht's hinaus ins All, vorausgesetzt, Ihr wollt im Flugdeck keine weiteren Modifikationen an der Bewaffnung durchführen. Ihr könnt natürlich auch den Flugzeugtyp wechseln, je nachdem welcher Euch im Simulations-Trainer eben am besten gefallen hat oder für die bevorstehende Mission am besten geeignet erscheint. *tet*



Abgeschossen: May He rest in Peace...



Wohl heute keinen Kitekat bekommen?



Oben: Je nach dem, wen Ihr zur Braut nehmt, ändert sich (mitte und unten) Euer Partner in der Endsequenz. Im Spiel sind viele solcher Optionen eingebaut.

lerei zur Tortur. Die vielen Funktionen wie Kommunikation, Lock-On oder Waffenwechseln können nur über Tastenkombinationen angewählt werden, woran man sich erst gewöhnen muß. Wem das nicht stört, kann sich ruhig das



denen einige durch Wahl-Icons eine Verzweigung der Handlung ermöglichen, von der optischen Qualität höher als manch dahergelaufenes Interaktiv-Spiel. Wenn man die Original-PC-Version (auf Pentium 75 MHz mit 8 MB RAM und SVGA-Auflösung) zum Vergleich heranzieht, werdet Ihr erstaunt feststellen, daß die Bildqualität auf dem 3DO sogar noch besser wirkt. Auch im Shoot'em Up-Teil sind keine nennenswerten Ruckelbewegungen zu erkennen, welche sich auf den meisten PCs leider immer wieder störend bemerkbar machen. Wer zudem noch ein originell innovatives Spielsystem erwartet, wird aber jäh enttäuscht. In den knapp 50 Missionen macht Ihr nichts anderes als im leeren Weltraum auf böse Kilrathis zu schießen. Und ohne Flight-Stick wird die Bal-

Teil schnappen. Und überhaupt, für mich als WC-Fan steht schon einmal fest: WC 3 ist eines der besten Spiele das es fürs 3DO zu kaufen gibt!



super

„Bekanntlich spalten sich bei Wing Commander immer die Geister. Die einen können nie genug davon kriegen, die anderen hingegen bemängeln das ewig monotone Herumballern. Zwar hat sich am eigentlichen Spielprinzip nichts geändert (sonst wär's ja kein Wing Commander mehr), aber diesmal können auch die Nicht-WC-Fans einmal in dieses Kinospektakel hineinschnuppern. Vor allem Freunde des interaktiven Films werden ihre helle Freude haben, denn meines Erachtens sind die Digi-Sequenzen, von

System: 3 DO
 Spieltyp: Weltraumabenteuer
 Megabit: 4 CDs
 Hersteller: Origin/EA
 Testversion: Electronic Arts
 Spieler: 1
 Features: Speicheroption, Flightstick, Dolby Surround
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16
 Grafik: 89%
 Musik: 80%
 Soundeffekte: 88%

Spiel-spaß 82%

REAL 3 DO

Wenn die rohe Wirtschaft zu kompliziert erscheint, darf sich mit *Theme Park* einen vergnüglichen Einblick in die ansonsten undurchsichtige Welt eines Unternehmers verschaffen. So beginnt man, auf einer gähnend leeren Grünfläche irgendwo in England, Karusselle, Achterbahnen und Hamburger-Stände zu plazieren, sie mit Wegen zu verbinden und dabei auch noch Tarifgespräche mit den Parkangestellten zu führen. Damit nicht genug, neue Attraktionen werden im Labor entwickelt, Darlehen vereinbart, und wenn die Eintrittspreise stimmen, so daß nach wenigen



Ein Traum wird wahr: Mein eigener Vergnügungspark

Willkommen in Theme Park



Jahren schon schwarze Zahlen geschrieben werden können, darf man schon getrost ins Ausland schielen, wo noch viele unerschlossene *Theme Parks* auf ihre neuen Besitzer warten. Natürlich kann man sich mit Aktieneinkäufen den Einstieg leichter machen. Schließlich genügt es ja, wenn man erst am Ende des Spieles an der Spitze eines weltweiten Vergnügungspark-Imperiums steht. *tet*



super

„Einmal wie Walt Disney walten! Das war schon immer mein Traum. An einem Vergnügungspark im Stil von Disney World basteln, das macht wirklich Höllenspaß. Die Fülle an Entscheidungsmöglichkeiten sind hier schier unübersehbar. Den Preis an einem Hamburger-Stand festzulegen, reicht eben nicht aus. Je nach Salzgehalt in einem Imbiß kann man Kunden zum einen oder anderen Schlückchen Cola "überreden", worauf sie natürlich Bedürfnis-

se bekommen, so daß ein paar Straßen weiter Plumpsklos aufgestellt werden müssen. Schon faszinierend, so eine Wirtschaftssimulation! Auch wenn der Tag trüb und verregnet sein sollte, mit *Theme Park* kann man sich trotzdem ganz prima ein paar Stündchen versüßen.

System: 3 DO
 Spieltyp: Wirtschaftssimulation
 Megabit: CD
 Hersteller: Bullfrog
 Testversion: Bullfrog
 Spieler: 1
 Features: Speicherfunktion
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 78%
 Musik: 56%
 Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß 82%

REAL 3 DO

Alle Star-Wars-Fans, die keinen PC besitzen, werden vor Freude Luftsprünge machen. LucasArts hat schneller als gedacht sein erfolgreiches PC-Spiel für das 3DO umgesetzt. Spielerisch bleibt alles wie gehabt: In über einem Dutzend Missionen schlüpfen Sie in die Rolle eines Rebellen-Piloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Das Spiel ist in mehrere "Kapitel" unterteilt, die wiederum in einzelne Abschnitte gegliedert



Feuer drei! Rebel Assault

sind. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind stellenweise sogar mit Originalausschnitten aus den Kinofilmen unterlegt. Das Spektrum der zahlreichen Einsätze reicht vom Angriff auf einen Sternenerstörer, der die Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth, bis zum Todessternflug in der berühmten Tunnelszene. Habt Ihr eine Mission erfolgreich absolviert, erhaltet Ihr ein Paßwort. *ws*



gut

„Leider haben die LucasArts-Programmierer den einfachsten und schnellsten Konvertierungsweg gewählt. Es wurde kein einziger Pixel an die technisch besseren Fähigkeiten des Panasonic-Players angepaßt. *Rebel Assault* auf dem 3DO unterscheidet sich grafisch sowohl auch spielerisch kaum von der Original-Version. Selbst die Paßwort-Option wurde vom PC-Spiel übernommen, obwohl bei dem 3DO ein Spielstandsspeicher vorhanden ist.

Trotzdem: Alle Fans der Star Wars-Trilogie dürfen blindlings zugreifen. Wer allerdings das PC-Vorbild schon besitzt, kann sich sein sauer verdientes Geld getrost für ein anderes Spiel sparen. Ob LucasArts noch weitere PC-Spiele umsetzen wird, steht noch in den Sternen – doch die Chancen stehen gut!

System: 3 DO
 Spieltyp: Action-Adventure
 Hersteller: LucasArts
 Megabit: CD
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Musik: 85%
 Soundeffekte: 81%
 Grafik: 78%

Spiel-spaß 81%



Die Spielerperspektive wechselt ständig: Von spektakulären 3D-Flügen bis zur einfachen Draufsicht.



Die britische Hit-Factory Bullfrog ließ es sich nicht nehmen, auch auf breiter Konsolenfront ihre PC-Bestseller zu plazieren. Nachdem nun die 16-Bit-Versionen die Jagd auf hohe Verkaufszahlen eingeleitet haben, setzen die Entwickler ihren Feldzug auf den neuen Systemen fort. Mit dem Jaguar hatten die Programmierer von Bullfrog offenbar endlich den nötigen technischen Handlungsspielraum, um das Original-Syndicate maßstabsgetreu umzusetzen. Abgesehen von einigem optischen Schnickschnack (wie z.B. die fehlende Zoom-Funktion), kann man nur sehr schwer Un-

Die Firma Syndicate



terschiede zum PC-Vorbild erkennen. Vor allem die Grafik wurde blendend in Szene gesetzt, die Steuerbarkeit ist, auch Dank der Vielzahl an Tasten auf dem Joypad, besser als bei den 16-Bitern. So, eigentlich dürfte jetzt nichts mehr im Wege stehen, um mit Eurer vierköpfigen Söldnereinheit die mehr als 50 Regionen auf der Weltkarte unter Eure Fuchtel zu bekommen. So heißt es denn auf ein Neues: Es lebe die Firma (höhö)! tet



super

„Auf dem ersten Blick werden wohl die wenigsten unter Euch einen Unterschied zur PC-Version erkennen. Sogar ein Maus-Cursor wird auf dem Bildschirm quasi simuliert. Anders als bei den 16-Bitern, gibt man nämlich hier die Marschroute im vorneherein ein, so daß das Problem der schrägen und schwierigen Echtzeitsteuerung erst gar nicht entsteht. Auch nachdem Eure vierköpfige Kampftruppe schon längst losmarschiert ist, hat man immer noch genug Zeit, erforderliche

Richtungskorrekturen im nachhinein auszuführen. Eine bedeutende Verbesserung gegenüber den SNES- und MD-Varianten, da man dadurch den Augenmerk auf wichtigere Dinge wie Missionsziele, Zeit oder strategische Überlegungen richten kann. „

System: Jaguar
Spieletyp: Strategiespiel

Megabit: 32
Hersteller: Bullfrog/Ocean
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 76%
Musik: 62%
Soundeffekte: 63%

Spiel-
spaß 86%

Genauso fein und detailliert wie in der PC-Version: Die wundersame Endzeitgrafik sorgt für die richtige Stimmung.



Pitfall Harry, der Held der ersten Pitfall-Spiele, wurde im mittelamerikanischen Dschungel entführt. Als sein Sohn Harry Jr. macht Ihr Euch nun natürlich auf die Suche nach Eurem alten Herrn.

Zunächst schlägt Ihr Euch mit Wildschweinen, Schlangen und Affen herum, in späteren Levels trifft Ihr unter anderem auf die Geister verstorbener Maja-Krieger, Leoparden und Skelette.

Zur Verteidigung benutzt Ihr in erster Linie Eure Peitsche, in den Stages verstreut findet Ihr aber auch Bumerangs, Munition für Eure Steinschleuder und sogar einige Smartbombs.

Goldene Statuen weisen Euch den Weg und dienen auch als Zwischenspeicherpunkte, zum Auffrischen Eurer Lebensenergie nehmt Ihr rote Herzen auf. Nach dem ersten Dschungel-Level folgen unter anderem der grafisch ansprechende Wasserfall, die Goldmine, eine uralte Maja-Stadt und weitere antike Ruinen. rz

Mayan Adventure Pitfall



Links: Wozu so eine Peitsche nicht alles gut ist!
Unten: Durch die Minen rast Ihr auf dem Kohlenwagen



super

„Soll man sich nun über ein ausgezeichnetes Jump'n Run für den Jaguar freuen oder sich darüber ärgern, daß die 16-Bit-Vorbilder Eins zu Eins umgesetzt wurden? Spielerisch überzeugt Pitfall auf jeden Fall. Die ausge-



zeichnete Animation läßt keine Wünsche offen, Harry klettert elegant an Lianen hoch und macht auch beim Bungee-Jumpen eine gute Figur. Für Nostalgiker haben die Entwickler auch hier wieder das uralte Atari-VCS-Pitfall von 1982 versteckt. Womit wir zum einzigen größeren Kritikpunkt kommen: Auch Pitfall ist definitiv kein 64-Bit-

Spiel, grafisch besteht praktisch kein Unterschied zur SNES-Version. Wieder einmal werden die Möglichkeiten der Jaguar-Hardware nicht ausgereizt. Wer sich damit zufrieden gibt, erhält mit Pitfall ein ausgezeichnetes Jump'n Run, aber "Do the Math"? I don't think so! „

System: Jaguar
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 32
Hersteller: Imagitec
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 65%
Musik: 62%
Soundeffekte: 75%

Spiel-
spaß 85%



Absturzgefahr: Rayman versucht sich hier als tollkühner Flieger



Ein Saxophon-Obermottz spuckt hier verdammte große Töne

Hauptdarsteller *Rayman* lebt in einer wunderbaren Welt, wo sich die Bäume, die Blumen und alle Lebewesen in Frieden entfalten. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von einem riesigen Atom erhalten, das aus dem großen Protoon und tausenden von kleinen Electoons besteht. Eines Tages klagt der schreckliche Mr. Black das wichtige Protoon. Die dadurch aus dem Rhythmus gekommenen Electoons zerstreuen sich in alle Richtungen, und die um ihre natürliche Harmonie beraubte Welt wird zum Schauplatz sonderbarer Phänomene: böartige Geschöpfe erscheinen und nehmen alle Electoons gefangen. Um das Gleichgewicht der Welt zurückzubringen, macht sich Rayman auf den Weg, alle Electoons zu befreien und sich Mr. Black in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. *Raymans* Gliedmaßen setzen sich aus frei beweglichen Einzelteilen zusammen. Unterwegs bekommt Rayman von einer Fee neue Fähigkeiten verliehen. Neben der Flugfaust, die der Star als Waffe einsetzt, lernt er später zu klettern, zu rennen und kann mit seinem Propellerhaarschopf gar durch die Lüfte schweben. Insgesamt gibt es sechs große Levels, die in jeweils vier Sub-*Stages* unterteilt sind. Unterwegs begegnet Ihr über 50 unterschiedlichen Feindkreaturen, die Euch ans Heldenleder wollen. Traditionell

Zuckersüß Rayman



Rayman muß seine Electoon-Freunde aus unzähligen Käfigen befreien



Rayman lernt unterwegs eine Menge neuer Fähigkeiten hinzu

wird jeder Level von einem riesigen Obermottz bewacht, der erst nach schlagkräftigen Argumenten widerwillig den Weg freimacht. ws



super

„Ein High-Speed-Hüpfspiel, wie es *Sonic* darstellt, darf man sicherlich nicht erwarten. Trotzdem ist *Ubisoft* mit *Rayman* ein großer Wurf gelungen. Es

wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle *Jump'n'Run*-Herzen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre. Grafisch tummeln sich die Niedlich-Sprites in der Oberklasse: Tolle Animation, liebevoll gestaltete Hintergründe und ulkige Feinde halten das Spielerauge bei Laune. Lediglich die Musikkulisse hätte etwas opulenter ausfallen können. Einsteiger sollten sich von der schnuckeligen Grafik nicht täuschen lassen. Ohne antrainiertes *Joy-pad*-Geschick kommt Ihr nicht sehr weit. Zum Glück wurde dem Modul eine Batterie spendiert, die bis zu drei Spielstände festhält.“

System: Jaguar
 Spielertyp: Jump'n'Run
 Megabit: 32
 Hersteller: Ubi Soft
 Testversion: Ubi Soft
 Spieler: 1
 Features: Continue, Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 82%
 Musik: 62%
 Soundeffekte: 58%

Spiel-spaß 81%



Die 16 Levels setzen sich aus Vierer-Blöcken zusammen. Vor jedem Auftrag gilt es, die richtige Waffenwahl zu treffen



Gigantische Explosionen stehen an der Tagesordnung



Nach zahlreichen 16-Bit-Konvertierungen und lieblosen Eigenkreationen zeigt ein deutsches Entwicklerteam, was die 64-Bit-Raubkatze wirklich zu leisten vermag. *Iron Soldier* spielt in einer fernen Zukunftswelt. Führende Industriekonzerne aus aller Herren Länder versuchen, die Weltmacht an sich zu reißen. Die "Iron Fist Corporation" hat zur effizienteren Kriegsführung einen schwer gepanzerten Battlemech-Roboter entwickelt. Der 14 Meter hohe Blechkolob "Iron Soldier" ist mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet. Die Palette reicht hierbei von einer gewöhnlichen Gatling-Kanone bis zur alles vernichteten "Cruise-Missiles". Mit einer gefährlichen Kampfmaschine, wie es der *Iron Soldier* darstellte, hat niemand gerechnet. Um dieser geballten Macht entgegenzuwirken, wurde eine Organisation gegründet, die unbemerkt ein paar *Iron Soldiers* aus der "Iron Fist"-Produktion mopsten. Jetzt seid Ihr an der Reihe: An Bord eines *Iron Soldier* stampft Ihr durch

Vor jeder neuen Mission klärt Euch ein "Briefing-Screen" auf, was als nächstes zu tun ist

Krieg der Blechdosen Iron Soldier

dreidimensionale Häuserschluchten und macht Jagd auf feindliche Einheiten. Insgesamt 16 Missionen stehen Euch bis zum endgültigen Sieg bevor. Gegnerische Panzer, flinke Helikopter und feindliche Battlemechs versuchen, Euch permanent an der Ausführung der einzelnen Aufträge zu hindern. Durch das Zerstören von

diversen Gebäuden findet Ihr Extrawaffen und Zusatzmunition oder erhaltet ein "Repair-Kid", das den Energievorrat Eures Blechkameraden wieder auf Vordermann bringt. ws



super

Darauf haben Jaguar-Fans gewartet – endlich gibt es ein Action/Strategie-Spiel, das mit eindrucksvollen 3D-Effekten die Atari-Hardware aus ihren Schlummerschlaf erwachen läßt. Da-



Wenn Ihr eine Missiles abfeuert, verfolgt eine imaginäre Kamera die Flugbahn Eurer Rakete



bei überzeugt *Iron Soldier* nicht nur durch die Vielzahl von fließend animierten Polygon-Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe des Spiels offenbaren. Es will wohl überlegt sein, welche Grundausstattung Ihr Eurem Mechwarrior spendiert, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei allen vorgegebenen Missionsanforderungen zu erzielen. Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, kahl wirkende Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattete zudem eine Mixtur aus "Gouraud Shading" und "Textures-Mapping", was an bewegten 3D-Objekten wie z.B.: bei den Hubschraubern oder Panzern hervorragend zur Geltung kommt. Grandiose Soundeffekte nebst fetziger Musikuntermalung, geben dem Action-Spektakel den wohlverdienten "Classic"-Pfiff. Allen Jaguar-Besitzern kann ich *Iron Soldier* uneingeschränkt weiterempfehlen. Ein zweiter IS-Teil – mit Link-Up-Feature – ist bereits in Arbeit!

System:	Jaguar
Spieltyp:	3-D-Action/ Strategie-Spiel
Megabit:	16
Hersteller:	Atari
Testversion:	Atari
Spieler:	1
Features:	Continue, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	80%
Soundeffekte:	83%

Spiel-spaß **83%**



SEGA 32X



Die spektakulärsten Perspektiven gibt's nicht etwa im Rennen, sondern erst im Replay



Fahrerisch ziemlich anspruchsvoll: Der Bay-Bridge-Kurs



super

Erstmal 'n dickes Lob für die Grafik und das Fahrgefühl: Versteht sich von selbst, daß die Geschichte auf 32X grafisch deutlich besser daherkommt als auf dem Mega Drive – auch geschwindigkeitsmäßig haben die Programmierer ein paar Briketts nachgelegt. Virtua Racing ist superschnell, dynamisch, packend und verdammt nahe am Spielautomaten. Die tollen Kurse bieten sowohl optisch als auch fahrerisch echte Abwechslung, nach den Rennen könnt Ihr Eure Leistung im Replay sogar wie eine TV-Aufzeichnung bewundern. Die Computergegner präsentieren sich in allen Schwierigkeitsgraden hervorragend abgestimmt, die Unterschiede der drei Fahrzeugtypen in Fahrverhalten und Leistung entsprechen echten Vorbildern. Toll ist die Funktion zur individuellen Joypad-Belegung bei Handschaltung, auch wenn kein Joypad jemals Lenkrad und Pedale ersetzt wird. Genial finde ich auch die eingeblendeten Zwischenzeiten, mit denen Ihr im Rennen technische Schwächen in bestimmten Passagen schnell ausmerzt. Doch nun das dicke Ende – die Mängelliste: Man merkt Virtua Racing seine Automatenherkunft für meinen Geschmack doch ein wenig zu sehr an. Videospiele leben nun mal nicht von Minuten-Münzsessions, sondern sollten auf möglichst langfristigen Spiel Spaß angelegt sein. Warum also besteht jedes Rennen im

Zackiger Spaß am Gas Virtua Racing Deluxe



Wer kennt Virtua Racing? Klar, kennen alle. Ich verknäufle mir daher das übliche Auftakt-Gelaber und komme gleich zu den Unterschieden zur Mega-Drive-Version. Zunächst mal warten jetzt drei Vehikel statt nur einem darauf, vom Joypad-Master in die Leitplanken gesetzt zu werden. Mit von der Partie ist wieder der allseits beliebte und relativ leicht kontrollierbare Formel-Rennwagen. Er erreicht mit Automatik runde 328 km/h, mit Schaltgetriebe 330 km/h. Handschaltung bietet bessere Beschleunigung und im Schnitt 2-4 km mehr Endgeschwindigkeit gegenüber der Automatik. Neu sind das gutmütig-behäbige NAS-Car sowie ein ziemlich bockiger Prototyp. Er bietet mit 384-387 km/h zwar eine Höllen-Endgeschwindigkeit, doch die ist kaum auf die Straße zu bringen. Außerdem haßt sein Aggregat alles Gewöhnliche: Wo andere Getriebe schon Zahnräder husten, wird das Maschinchen erst richtig munter. Wer

es nicht über 10 000 U/min hält, erreicht nicht die volle Leistung und "nur" 282-297 km/h. Ebenfalls neu sind einige Kurse, die mehr fahrerisches Knoff-Hoff verlangen als den Backstein auf der Gas-Taste (wie Kurs 1). Insgesamt gibt's fünf landschaftlich attraktive

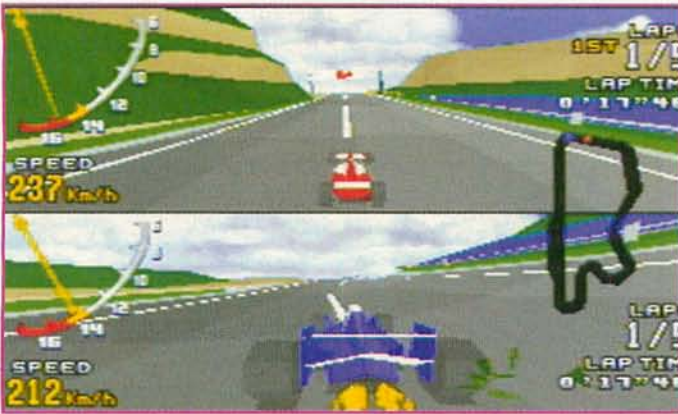
Strecken. Drei Schwierigkeitsgrade bieten unterschiedliche Countdown-Reserven sowie unterschiedlich aggressive Computergegner. Geblieben sind die variablen Perspektiven sowie die Spiel-Modi: Der Time-Trial begeistert Solo-Fixlis, die sich am liebsten selbst überrunden (Topzeiten nur mit Handschaltung möglich!), der Wettkampfmode bietet 15 rempelnde Computerfieslinge und der Zweispielermode den altbekannten horizontal geteilten Bildschirm. Womit auch schon das Wesentliche gesagt wäre. Somit packe ich mein Seziermesserchen aus und komme zur Meinung. hu



Die Perspektive direkt aus dem Auto kostet vor allem Nerven, ein Boxenstop dagegen kostbare Zeit

Von allen Perspektiven eignen sich eigentlich nur zwei für Bestzeiten. Der direkte Blick aus dem Wagen ist zwar spannend, zum Fahren in zackiger Polygondlandschaft aber fast ungeeignet.



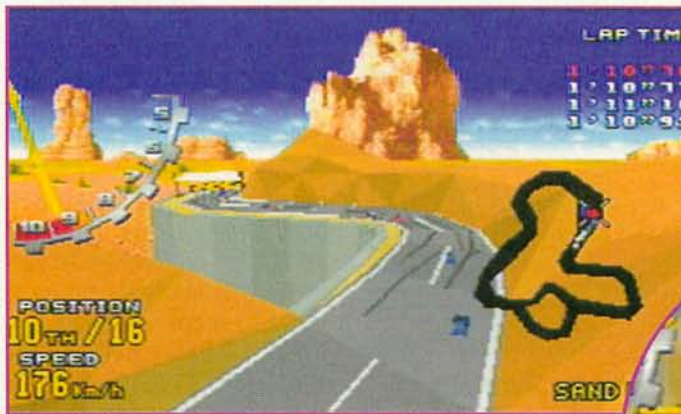


Der 2-Player-Mode belastet das 32X bis an die technischen Grenzen



Echtes NASCAR-Feeling bietet das Rennen um die Akropolis

mer nur aus fünf Runden? Warum gibt's keine individuell wählbare Rundenzahl bis zur Grand-Prix-Distanz? Technisch wäre das leicht umzusetzen! Was sollen die Boxenstops, wenn jedes Rennen so kurz ist, daß Stops taktischer Blödsinn sind? Warum läßt sich der Countdown nicht auf Wunsch abschalten? Warum nicht die Musik? Abgesehen davon, daß das Gedudel schnell nervt, stört es gewaltig bei Handschaltung, wo es ja auch aufs Fahren nach Gehör (Drehzahl) ankommt. Warum läßt sich der gelungene, aber oft auch unerwünscht langatmige Replay nur per Reset unterbrechen? Warum läßt sich die Zahl der Gegner nicht beliebig bis zum technischen Maximum variieren? Was sind das für Grafikfehler in der hohen Perspektive? Bei Tunneldurchfahrten gerät das 32X so sehr in Verlegenheit, daß es erstmal garnix und dann einen "aufgesägten" Berg zeigt – zu spät, um Blindflüge zu verhindern. Gestört hat mich auch die Tatsache, daß das Fahrzeug schlagartig 20 km langsamer wird, wenn man über die Seitenbegrenzung (Curbs) brettet. Eine derartige Bremswirkung ist ärgerlich, weil man nun mal Ideallinie fahren muß. In natura würde eine solch einseitige Bremswirkung sofort zum Dreher führen. Wo liegt da der Sinn? Der dickste Schnitzer aber ist zweifellos, daß Virtua Racing immer noch keine Batterie zum Abspeichern von Spielständen und Bestzeiten besitzt.



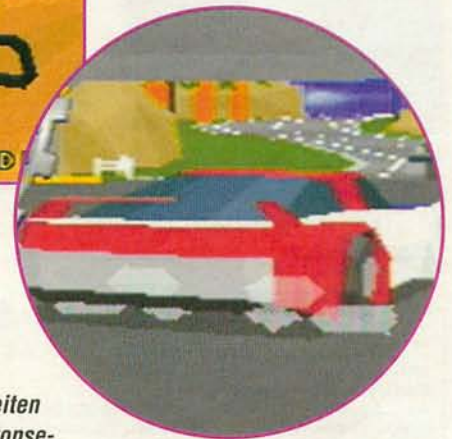
Bei den engen Kurven der Wüstenstrecke empfiehlt sich die höchste Perspektive – außer in Tunnels



Völlig genial sind beinharte Zweikämpfe Stoßstange an Stoßstange – solange es nicht in komplizierte Kurven geht



Das ist zwar billiger in der Herstellung, ich halte den Verzicht auf eine Batterie jedoch für die krasseste Fehlentscheidung, die man beim Design eines (Renn)Spiels überhaupt machen kann. Hier liegt auch die



Für Bestzeiten müßt Ihr konsequent auf der Ideallinie fahren. Das scheint allerdings nicht für die Computergegner zu gelten, die Kurven oft völlig unmöglich nehmen und viel besser auf der Straße liegen als Euer Car.

Antwort, warum das ansonsten hervorragende Virtua Racing nicht über 82 Prozent Spaßwertung herauskommt.

System:	Mega Drive 32X
Spielertyp:	Polygon-Rennspiel
Megabit:	24
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 2
Features:	Replay
Schwierigkeitsgrad:	2 bis 9
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6

Grafik:	43%
Musik:	54%
Soundeffekte:	56%

Spiel-spaß **82%**

SEGA 32X

Die 32X-Version von NBA Jam Tournament Edition bietet neben den bekannten Features auch einige Neuerungen. Insgesamt neun spektakuläre Dunks haben sich die Programmierer speziell für diese Umsetzung einfallen lassen. Wie beim Automatenvorbild vergrößern bzw. verkleinern sich die Spieler perspektivisch, abhängig von ihrer Position auf dem Spielfeld. 32 000 Farben sorgen für noch detailliertere Grafiken und die 32-Bit-Power garantiert extrem flüssige Animation und schnelle Action. Der Computergegner spielt im Vergleich zu den 16-Bit-Versionen um einiges aggressiver, die alte

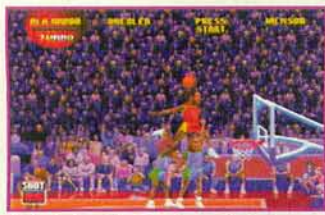
Once again
NBA Jam T.E.

Taktik "Ball schnappen, Turbo drücken und mit Volldampf in Richtung Korb" funktioniert nur noch selten. Plötzlich gewinnt die Paß-Taste an Bedeutung, die bislang höchstens bei Mehrspieler-Matches eingesetzt wurde. Natürlich steht auch bei der 32X-Umsetzung das umfangreiche Optionsmenü bereit, wo Ihr so ziemlich jeden Aspekt des Spiels Euren Bedürfnissen anpaßt. Eine Batterie speichert Eure aktuellen Spielstände und Statistiken. rz



„ Auch bei NBA Jam T.E. fürs 32X haben die Entwickler von Iguana ganze Arbeit geleistet. Die Unterschiede zu den 16-Bit-Modulen liegen zwar eher im Detail, doch wer sich den Schrott ansieht, der bis jetzt fürs 32X veröffentlicht wurde, darf sich um so mehr auf Acclaims Megahit freuen. Es fällt gar nicht so leicht, die Grafik zu bewerten, denn man weiß noch nicht so recht, was das 32X wirklich leisten kann, und bei NBA Jam T.E. hat sich außer dem netten Zooming und den

detaillierteren Spielersprites nicht viel getan. Dafür gibt's wieder jede Menge atemberaubender Dunks, eine Unzahl von Optionen und Spielspaß pur. Kurz gesagt, das beste 32X-Spiel bis jetzt. Wer noch kein NBA Jam hat (??) darf zugreifen! ”



Wie beim Automaten sind die Sprites etwas größer ausgefallen



Mit voller Wucht drischt der Knabe den Ball ins Körbchen

System: 32X
Spieltyp: Basketballsimulation
Megabit: 32
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 75%
Musik: 55%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **87%**

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
 Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
 Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
 Mailbox per DFU: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431, 613)
 Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Erich Schulze
Titellayout: Wolfgang Berns
Titel-Artwork: Shiny Entertainment/Interplay
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-8959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
 VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
 Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995
Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
 Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenburg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitlig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.
 © 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





Im Torraum kann viel mehr taktiert werden, als beim Vorgänger



Über herangrätchende Gegner könnt Ihr jetzt auch drüberspringen

Konami hat in einer Hau-ruckaktion den bisherigen Thronhalter verstoßen und einen neuen Kronprinzen an die Spitze des Fußballolymps katalpultiert. Das neue, beste SNES-Fußballspiel aller Zeiten heißt zwar wieder *Superstar Soccer*, nur diesmal mit der Endung "Deluxe" hinten dran. Unglaublich, wieviel künstliche Intelligenz unter der ordinären grauen Plastikhaube des Moduls steckt. Dabei ist der doppelte Speicherplatz nicht bloß für zehn zusätzliche Teams oder massenhaft neue Sprachsamples draufgegangen: Der Computer spielt wesentlich raffi-tückischer als im ersten Teil, Ihr selbst könnt jetzt sogar mit Manndeckung agieren, die Spieler sind beim Dribbeln

International Superstar Soccer Deluxe



deutlich wendiger und die Software unterstützt diesmal auch den Vierspieleradapter. Eine der wichtigsten Verbesserungen ist aber die Aufnahme von Schwierigkeitsgraden für die Teams. Stellt Ihr z.B. für Deutschland Stufe 5 ein und für die Schweiz eine niedrigere, dann ist man das leidige Problem von ISS 1 los, wo das deutsche Team bei zwei gleich guten Spielern meistens das Gewinnerticket bedeutete. ds



„Na also, Konami, es geht ja doch zu viert und mit Simultan-Kommentaren während des Spiels! Das Vier-Spieler-Feature gehört mittlerweile fast schon zum Standard, ebenso wie die in jeder Situation ausführbare Re-play-Funktion, wo Konami

ebenfalls nachgebessert hat. Weitere Neuerungen betreffen die acht verschiedenen Stadien, die sich nicht alleine in der Bandenwerbung, sondern vor allem in den Ausmaßen unterscheiden. Das ein oder andere neue Feature, wie z.B. die Lini-enrichter oder die Taktik mit der Zeitschinderei, wäre nicht unbedingt nötig gewesen. Aber was soll's, negativ wirkt sich keine der neuen Optionen aus. Hätte man dem ganzen noch eine Batterie spendiert, wäre dies das perfekteste Fußballspiel auf Erden. Der variable Schwierigkeitsgrad "entschädigt" dagegen für das blöde Paßwortsystem. Vor diesem Meisterwerk an fernöstlicher Programmier-kunst kann man nur den Hut ziehen und Konami „Dan-ke“ sagen: Thanx.



Die Leinwand dient auch als Info-Screen



Alle Menüs wurden aufpoliert



Hier blieb wirklich alles beim alten, bis auf die neuen Mannschaften

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Sportspiel
Megabit:	16
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1 bis 4
Features:	Paßwortsystem
Schwierigkeitsgrad:	2 bis 8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	87%
Musik:	53%
Soundeffekte:	82%

Spiel-spaß **90%**

SUPER NINTENDO



Nach jedem Level seht Ihr die Übersicht über die erreichte Punktzahl



Der Wau-Wau heißt übrigens "Nenn mich nicht dummer Hund"

Knapp fünf Jahre nachdem Super Mario World Ende 1990 den Siegeszug des Super Nintendos einläutete, beschert uns Meister Miyamoto vielleicht zum Ausklang der 16-Bit-Ära ein neues Abenteuer des unteretzten Klempners (Super Mario Allstars zählen wir mal nicht, da hier nur die alten 8-Bit-Spiele umgesetzt wurden). Allerdings spielt Mario diesmal nur eine untergeordnete Rolle, denn die Hauptrolle übernimmt Yoshi, der niedliche Drache. Als der Storch gerade die Babies Mario und Luigi bei den zukünftigen Eltern abliefern will, entführt der böse Zauberer Kamek den kleinen Luigi, während Klein-Mario auf Yoshis Insel landet. Die freundlichen Drachen nehmen sich des Säuglings an und beschließen, Bowser das Handwerk zu legen.

Als Yoshi mit Mario auf dem Rücken müßt Ihr Euch durch insgesamt sechs Welten schlagen, von denen jede aus acht Levels plus Zusatzstages und Bonusraum besteht. Auf einer Landkarte seht Ihr die jewei-

Yoshis Island Super Mario World 2



lige Welt im Überblick. In einen durchquerten Level könnt Ihr auch jederzeit zurückkehren. Der Karten-Bildschirm zeigt Euch außerdem, welche Punktzahl Ihr in jedem Spielabschnitt geschafft habt. Die Höchstpunktzahl pro Stage liegt bei 100 Punkten, um diese zu erreichen, müßt Ihr 20 rote Münzen, 30 Sterne und fünf Blumen aufsammeln. Falls

Ihr in allen acht Stages einer Welt 100 Punkte erreicht habt, erscheinen auf der Karte die schon erwähnte Zusatzstages und der Bonusraum. Die Sterne dienen außerdem als Lebensenergie, denn wenn Ihr einen Gegner berührt, verliert Ihr Euren kleinen Passagier, der in einer Blase schwebt und herzerreißend brüllt, und Ihr müßt ihn so schnell wie möglich



Hier seht Ihr den Endgegner im zweiten Level. Wie die anderen Bosse aussehen, verraten wir Euch nicht, aber sie sind alle sehr, sehr groß



In den unzähligen Bonusräumen könnt Ihr mit etwas Glück jede Menge Extras abstauben



Wenn Ihr auf diesen Schalter springt, öffnet sich eine Geheimtür zwischen den Balken



Hinter den Türen mit dem Schloß verbirgt sich fast immer ein Bonusraum



Wenn Ihr einen Gegner in die Tulpe werft, spuckt diese dankbar Sterne aus

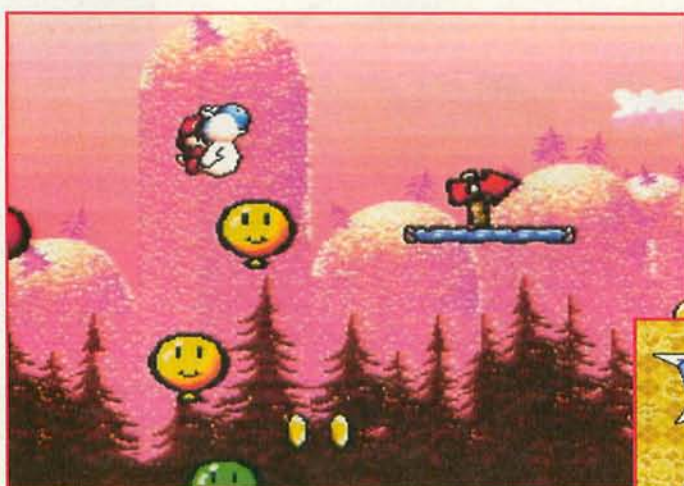


Power-Mario holt sich den Stern und sammelt fleißig Münzen



Feuer von links, Lava von unten, was mach ich bloß?

Manche erreicht Ihr, indem Ihr einfach an der richtigen Stelle nach oben springt oder durch eine Felswand geht. Andere findet Ihr nur, wenn Ihr durch einen mit einem Ausrufezeichen versehenen roten Schalter den Eingang öffnet. In einigen Stages könnt Ihr auch oberhalb des eigentlichen Bildschirms laufen, dort gibt's meist jede Menge Münzen zu finden. Falls Ihr einen blinkenden Stern aufnehmt, dürft Ihr ausnahmsweise die Kontrolle über Klein-Mario übernehmen, der wird nämlich zum unverwundbaren Power-Mario und macht alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. An bestimmten Orten verwandelt sich Yoshi in einen Helikopter, ein Auto, eine Eisenbahn, ein U-Boot oder einen Maulwurfpanzer, um knifflige Stellen zu überwinden oder versteckte Extras aufzusammeln.



Wenn Ihr im Sprung die B-Taste drückt, schlägt Yoshi angestrengt mit den Stummelflügeln und schwebt kurzzeitig

Die sechs Welten bieten Euch jede Menge Abwechslung, sowohl spielerisch als auch grafisch. Im Urwald klettern Euch Affen ständig Euren kleinen Begleiter, in der Eiswelt rutscht Ihr von einem Abgrund zum nächsten. Danach springt

Ihr von einem Skilift zum anderen, schnallt Euch die Bretter an und rast den Berg hinunter. In vielen Stages findet Ihr Plattformen verschiedenster Gestalt, die entweder ein Rad bilden, sich horizontal oder vertikal um die eigene Achse drehen, oder in atem-



Um in den Raum mit den Smilie-Monstern zu gelangen, müßt Ihr an einer bestimmten Stelle die Decke durchbrechen

beraubender Geschwindigkeit durch die Luft rauschen, um im nächsten Moment unter Euren Füßen zu verschwinden. In jedem vierten und achten Spielabschnitt einer Welt erwartet Euch ein Boß, den Ihr meist schon von anderen Stellen des Spiels kennt (allerdings kleiner). Um Euch die Überraschung nicht zu verderben, zeigen wir Euch nur einen der insgesamt zwölf Endgegner. In jeder Stage gibt's übrigens mehrere Zwischenspeicherpunkte, die Ihr als weiße sternenumrandete Kreise erkennt. Nach jedem Level sichert die eingebaute Batterie Euren Spielstand automatisch ab, drei Speicherstellen stehen Euch zur Verfügung. Ende September oder Anfang Oktober soll die deutsche Version ausgeliefert werden. 12



Die vierte Welt komplett mit 100 Punkten, ein hartes Stück Arbeit

SUPER NINTENDO



super

„ Ich höre schon die Kritiker, die behaupten werden, wir würden mal wieder Nintendo bevorzugen, denn 97% Spielspaß hat es ja noch nie gegeben. Ich habe jedoch die bisherigen Spitzenreiter, Earthworm Jim, Donkey Kong Country und Final Fantasy 3 mit jeweils 95%, alle selbst gespielt (Tetris für Game Boy, das zu Power-Play-Zeiten 96% erhielt, lassen wir mal außen vor), und Super Mario World 2 ist vom Spielspaß her fast schon eine Klasse besser. Noch nie bot ein Spiel soviel Abwechslung, Einfallsreichtum und anspruchsvolle Rätsel. Ich spiele es jetzt seit einer Woche fast ununterbrochen und immer noch finde ich ständig neue Geheimräume und versteckte Extras. Auch wenn man alle 48 regulären Level geschafft hat, kann man nicht aufhören, denn dann beginnt die Jagd nach den 100 Punkten in jedem Level. Die Bonusstages,



Zuerst fahrt Ihr mit dem Lift den Berg hinauf und prügelt Euch mit lästigen Schneemännern, die einfach nicht Platz machen wollen. Danach dürft Ihr Euch dann als Abfahrer und Skispringer versuchen, für den Versuch links gibt's allerdings keine besonders guten Hallungsnoten, und erst die Landung...



◀ Im winzigen Eimer treibt Ihr durchs eiskalte Wasser, die Münzen da oben laß ich lieber liegen, denn das Eis ist mir viel zu rutschig

die erscheinen, wenn man eine komplette Welt mit 100 Punkten geschafft hat (ich habe bis jetzt die ersten vier Welten durch), sind eine besondere

Herausforderung, denn sie gehören zum schwersten, was ich je gesehen habe. Kurz gesagt, Yoshi's Island-Super Mario World 2 ist Nintendos

Meisterwerk und ich kann mir kaum vorstellen, daß man das hier Geleistete auch noch steigern kann, auch nicht auf dem Ultra 64... „

ITEMS

Alle Gegenstände, die Ihr in Super Mario World 2 finden könnt, im Überblick

Basic-Items

...bekommt Ihr in den normalen Stages. Sie können auch mit Eiern abgeschossen werden.



Stern: Für jeden Stern gibt's eine Bonus-Sekunde auf den Countdown.



Blume: Es gibt 5 in jeder Stage. Zusammen ergeben sie ein Extra-Leben.



Rotes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's zwei Sterne.



Leuchtendes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's eine rote Münze.



Gelbes Ei: Trifft es einen Gegner, gibt's eine Münze.



Rote Münze: Für Euren Punktestand. Insgesamt gibt es 20 in jeder Stage.



Münze: Das häufigste Item. 100 Münzen ergeben ein Extra-Leben

Special-Items

...bekommt Ihr nur in den Bonus- und Mini-Levels. Sie können gespeichert werden.



Eismelone: Yoshi bekommt eine Eismelone



Feuermelone: Yoshi bekommt eine Feuermelone



Wassermelone: Yoshi bekommt eine Wassermelone



Lupe: Zeigt alle roten Münzen in der Stage an



Wolken: Verwandelt alle sichtbaren Gegner in Wolken-Schalter



Power: Verwandelt alle sichtbaren Gegner in Münzen oder Sterne.



Ever-Green-Ei: Dafür bekommt Yoshi 6 grüne Eier



20er Stern: Dafür gibt's 20 Extra-Sterne



10er Stern: Dafür gibt's 10 Extra-Sterne



Von oben nach unten: Yoshi als Auto, Maulwurf-Panzer, Eisenbahn, Helikopter und U-Boot



Wenn Yoshi die weißen Kugeln berührt, wird er high!



super

„Wenn Meister Miyamoto seinen geistigen Zauberstab schwingt, gerät die Spielwelt einmal mehr aus den Fugen. Letztes Jahr war es Donkey Kong Country, das durch fließende Render-Grafik die Herzen aller zum Schmelzen brachte. Und diesmal beschert uns Mister Mario einen Titel, der spielerisch und vom Aufbau her, um einiges anspruchsvoller ist als Donkey Kong Country. Zwar mag einigen von Euch die Grafik etwas kindlich erscheinen, aber gerade dieser Wachsmalkreiden-Stil paßt zu Super Mario



Anstelle der zwei Fragezeichen (oben) erscheinen eine Zusatzstage und ein Bonuslevel, sobald Ihr alle Level der jeweiligen Welt mit 100 Punkten löst. Damit seid Ihr allerdings einige Wochen beschäftigt



Diesen versteckten Bonus-Level findet Ihr nur mit viel Glück

World 2 wie kaum ein anderes Design. Etwas anderes (womöglich gerendertes) würde ich bei Mario überhaupt nicht akzeptieren, schon von der Thematik her würde so etwas überhaupt nicht passen. Wenn man den ersten Teil von Super Mario World zum Vergleich heranzieht, ist ohnehin schon offensichtlich, was hier grafisch geleistet wurde. Vor allem der Einsatz des FX2-Chips bei riesigen bewegten Sprites und Objekten läßt ein Ruckeln oder Zögern erst gar nicht zu.

er im Verlauf der Entwicklung mehrere Stellen ausbessern (beispielsweise die Verschiebung von Gegner-Sprites lediglich um Pixelbreiten), die wir als Spieler kaum wahrgenommen hätten. Es ist eben diese Hingabe, die ein gutes Jump'n Run erst zum Fünfterne-Spiel macht. Diesbezüglich hätte Yoshi's Island – Super Mario World 2 sogar noch einen sechsten Stern verdient, denn dieses Spiel grenzt schon fast an ein Wunder! „



System: Super Nintendo
 Spieletyp: Jump'n Run
 Megabit: 16
 Hersteller: Nintendo
 Testversion: Nintendo
 Spieler: 1
 Features: Batterie, Continue, FX2-Chip
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 78%
 Musik: 76%
 Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß **97%**



Musikalisch sind sie schon – am Levelende wird erst mal abgerockt

Da isser ja, der Nachfolger des genialen Affentreibens. Die Story von *Diddy's Kong Quest* ist schnell erzählt: Der neue Anführer der Kremplings K. Rool hat Donkey Kong gekidnappt und Eure Aufgabe ist es, den affigen Oberhelden zu befreien. Wie schon im ersten Teil habt Ihr dafür zwei Charaktere zur Auswahl. Diddy kennt Ihr ja schon, neu hinzugekommen ist seine beste Freundin Dixie. Statt Donkey Kongs Combat-Rolle habt Ihr so eine Spin-Attacke im Programm. Entweder, Ihr wirbelt einen Feind von der Plattform oder Ihr schwebt mit Dixie helikoptergleich langsam zu Boden. Außerdem könnt Ihr Euren Partner huckepack nehmen und bei Bedarf in alle Richtungen gegen Feinde werfen. Aber Vorsicht, trifft Ihr nicht, bleibt der Geworfene liegen. Hat er nun Feindkontakt, läßt er Euch im Stich. Ebenso neu sind einige der Reittiere, die Ihr in *Diddy's Kong Quest* antrefft. Geblieben sind der Schwertfisch, der Papagei und

Der Barrel-Level ist was für Irre und solche, die es werden wollen. In den anderen Levels wird nicht nur grafisch viel Abwechslung geboten.



Eine Neuerung ist das Huckepackfeature samt Partnerweitwurf

Affengeil Version 2.0

Diddy's Kong Quest

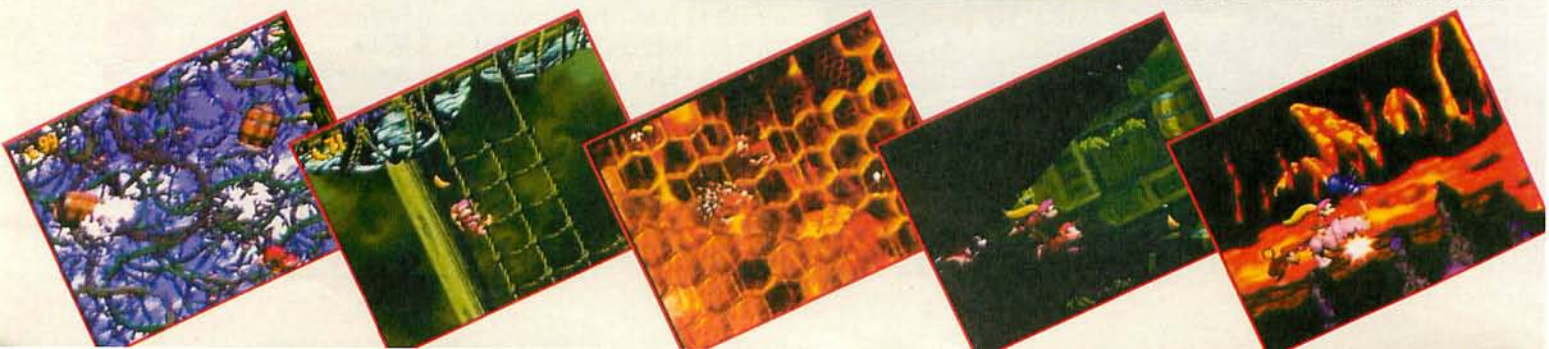


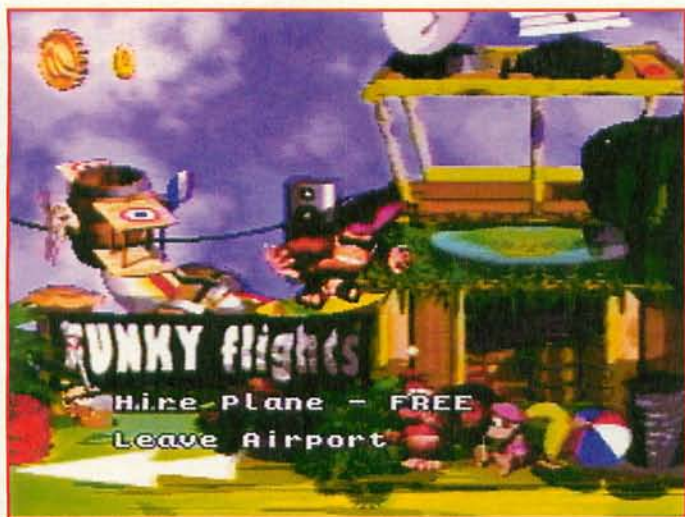
Allenthalben findet Ihr Elemente aus dem ersten Spiel. Trotzdem steckt der zweite Teil voller neuer Ideen und wurde grafisch noch schöner gestaltet.

das Rhinoceros, dazugekommen ist Rattly, die springfreudige Schlange sowie Squitter, die Spinne, die mit Netzen schießt und Plattformen baut. Squawks hat allerdings diesmal eine andere Rolle. Der Papagei ermöglicht Euch freies Fliegen (Flattern per Knopfdruck), während Euch der Fisch Glimmer bei Tauchstreifzügen im dunklen Schiffsbau heimleuchtet. Alle tierischen Freunde haben ein Extra-Feature erhalten. Rambi könnt Ihr beispielsweise per Knopfdruck „aufladen“ und



beim Loslassen eine kraftvolle Dash-Attacke ausführen. Das „Drei Icons sammeln und in eine Bonusstufe kommen“ gibt's im Sequel nicht mehr. Dafür erhaltet Ihr für komplett gelöste Bonus-Level (Zugang durch „B“-Tonnen) sogenannte Kremkoinen, die Ihr beim übellaunigen Klubba als Wegzoll für eine ganz besondere Überraschung ausbeut. Tips erhaltet Ihr wie üblich vom etwas schrulligen Cranky Kong und im Kong Kollege. Allerdings sind diese Hinweise nicht mehr alle umsonst. Hier bezahlt Ihr mit unterwegs aufgelesenen Banana-Bunch-Coins. Als drittes und letztes existiert die meist gut versteckte „Cranky's Video Game Hero Coin“. Davon gibt's eine pro Level und Euer Ansehen bei Cranky Kong steigt gewaltig, wenn Ihr sie alle findet. Apropos Level: *Diddy's Kong Quest* besteht aus sieben Zonen mit jeweils fünf Unterlevels (inklusive Endgegner). Garniert wird das ganze von 78 Bonusstufen (viel Spaß beim Suchen...). Zur Motivationssteigerung wird Euch freilich beim Abspeichern wieder genau in Prozent angezeigt, wieviel Ihr vom Spiel schon gesehen habt. Um bereits bestandene Level zu besuchen, steht Euch wieder Funky Kong mit seiner Funky-Flights-Airline zu Diensten (sehenswert und hörensenswert). Von den Feinden des ersten Spiels (waren's siebzehn?) haben drei ihren Weg in den Nachfolger gefunden (Klap Trap heißt jetzt Klampon, Zinger und Mini-Necky blieben beim alten), über zwanzig neue sind hinzugekommen. Einerseits liegt der Schwierigkeitsgrad etwas über dem des Vorgängers, andererseits könnt Ihr Euch dafür gleich im ersten Level mit endlos vielen Extraleben entdecken. Wieder enthält das





Supercool! Funkey Kong ist unter die Airsurfer gegangen



Endgegner sind nicht schwer zu schlagen – wenn man weiß, wie...

Modul zwei Zwei-Spieler-Modi, in denen Ihr abwechselnd mit beiden Figuren durch die Level hoppst. Die musikalische Untermalung paßt prima zur jeweiligen Umgebung und reicht von „wunderschön-unheimlich“ bis „supercoolfunkey“. js



Dauerzocken noch nicht genug kriegen. Meine Kritik an Diddy's Kong Quest ist kurz und knapp: In manchen Situationen gehen beide Spielfigu-



„Eigentlich war ich nie ein Fan der (zugegebenermaßen genialen) Nintendo-Jump'n'Runs. „Is doch Kinderkram, gebt mir Action!“, habe ich mir damals gedacht. Durch Donkey Kong Country und Yoshi's Island hat sich meine Meinung schon geändert. Seit Diddy's Kong Quest bin ich allerdings richtig süchtig nach dem Zeug. Ich hätte es kaum für möglich gehalten, aber Rare hat's doch glatt geschafft, auf die geniale Spielbarkeit von Donkey Kong Country noch eins oben drauf zu setzen. Diddy's Kong Quest spielt sich etwas flüssiger, wurde übersichtlicher gestaltet und enthält mehr Gags, als das beim Vorgänger der Fall war. Außerdem wird das Spiel mit den neuen Fähigkeiten von Dixie und dem Huckepack-Feature noch vielseitiger. Das mit dem höheren Schwierig-



Erstmals könnt Ihr die Reittiere auch alleine spielen (mit zwei Leben)



keitsgrad ist auch nicht weiter tragisch, denn bei jedem Versuch, eine kritische Stelle zu meistern, kommt Ihr ein kleines Stückchen weiter. Genau so muß ein motivierendes Jump'n'Run eben aufgezogen sein. Als ich Diddy's Kong Quest das erste Mal bei Nintendo gespielt hatte, konnte ich selbst nach acht Stunden

ren drauf, was ein wenig frustriert. Außerdem gibt's unsichtbare Extras (nicht ganz fair, läßt sich aber rauskriegen). Damit hat's sich aber auch schon. Die Grafik ist der Hit (hat mehr Tiefe, als im ersten Teil), der Sound absolut genial, die Spielbarkeit läßt nichts zu wünschen übrig und



Alle tierischen Freunde haben eine Spezialattacke verpaßt bekommen (per A-Knopf)



Grafische Gags findet Ihr in Diddy's Kong Quest weit häufiger, als in Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO



Diesmal tummelt Ihr Euch auf Crocodile-Island

die Motivation senkt jedes Zockers Notendurchschnitt. So gesehen gibt es keinen Grund, warum sich auch Donkey Kong Country-Besitzer den nahezu perfekten Nachfolger nicht zulegen sollten. Aber auch, wer den ersten Teil nicht hat, muß das fantastische Affen-Sequel einfach haben. Damit läßt sich das Warten auf



System: Super Nintendo
 Spieletyp: oberaffengeiles Jump'n'Run
 Megabit: 32
 Hersteller: Nintendo/Rare
 Testversion: Nintendo
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Speicheroption für 3 Spielstände
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 98%
 Musik: 85%
 Soundeffekte: 81%



15 Kremkoinen beschenken Euch eine Überraschung. Gleich zu Beginn des Spiels gibt's Extraleben, die Ihr im weiteren Verlauf auch dringend braucht.

Spiel-spaß **96%**

das Ultra 64 prima ertragen. Abschließend bleibt nur zu hoffen, daß Diddy und Dixie irgendwann viele kleine Affenkinder in die Welt setzen, damit Nintendo nie der Stoff für weitere Fortsetzungen ausgeht.

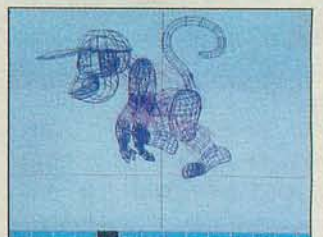
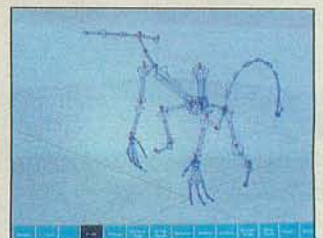
Rare, wer iss'n das überhaupt?

Selbst Eingeweihte staunen, wenn sie hören, welche (und wieviele) Spiele von Rare (ehem. Ultimate Software) entwickelt wurden. Von den



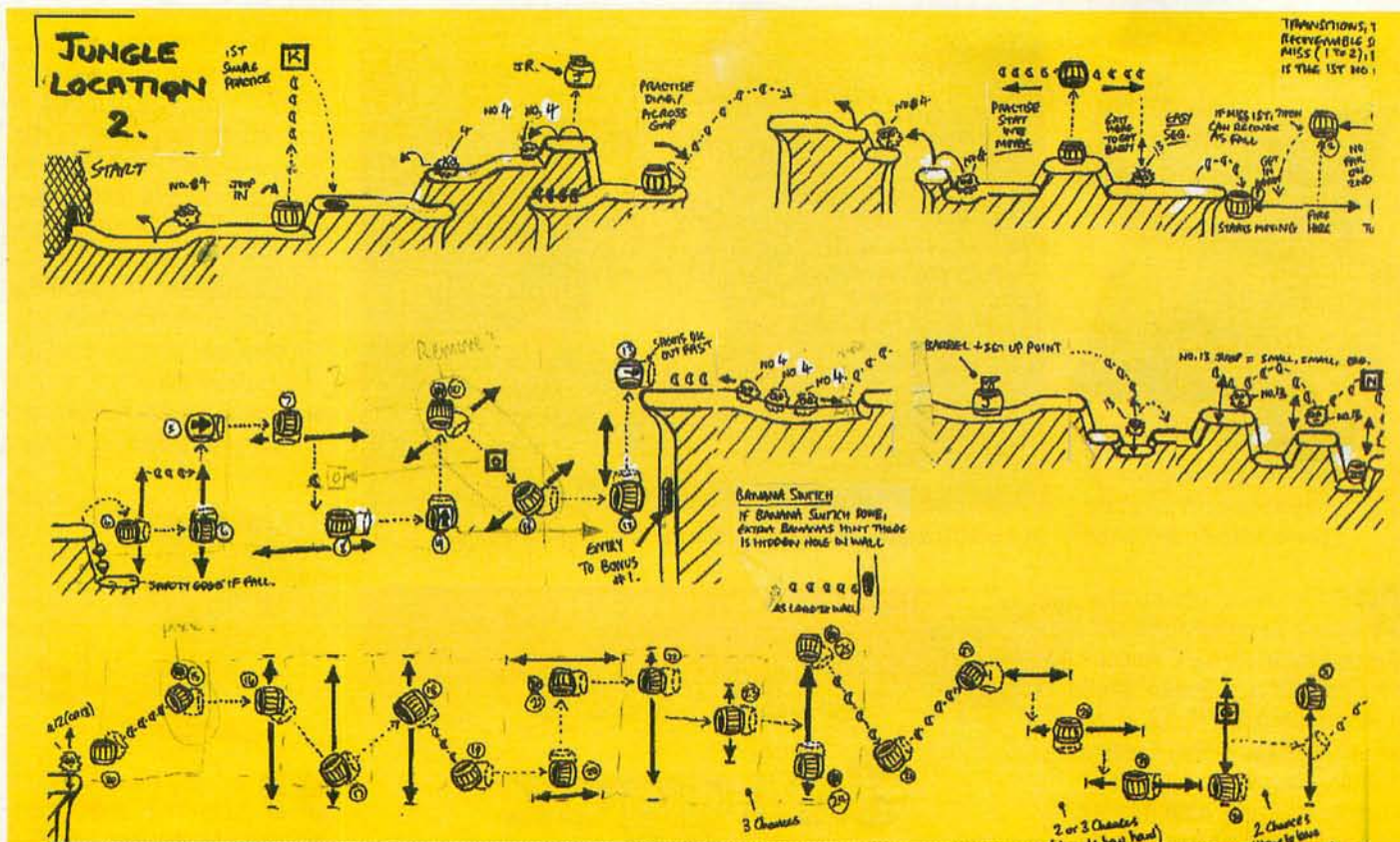
90 (!) Spielen zählen wir hier nur die bekanntesten auf, die da wären: Roger Rabbit, Snake Rattle'n'Roll, Wizards & Warriors, Battletoads, Killer Instinct, Marble Madness und natürlich Donkey Kong Country 1 & 2. In einem beschaulichen Landsitz im englischen Twycross arbeitet das Rare-Team seit längerem hauptsächlich mit Advanced Computer Modeling, kurz ACM. Dazu gehört neben einer Men-

ge Know-How freilich die passende Ausrüstung von Silicon Graphics. Alle Figuren der neuen Produktionen werden als dreidimensionales Drahtgittermodell konstruiert und mit Texturen überzogen. Sei es nun für Diddy's Kong Quest oder Killer Instinct, das Ergebnis ist immer eine extrem realistische Grafik, die sich aufgrund der unbegrenzten Beweglichkeit der Modelle auch prima animieren lassen. Sogar auf grafisch schwachen Systemen wie dem Game Boy, lassen sich so Effekte erzielen, die in der herkömmlichen Technik (einzelne Animationsphasen werden gezeichnet) nicht möglich sind. Wenn auf einem 16-Bit-System wie dem Super Nintendo schon Bilder und Animationen wie in Donkey Kong Country 1 & 2 möglich sind, darf man auf die Rare-Entwicklungen für das kommende Ultra 64 mehr als gespannt sein.



Ein Affe wird geboren: Bewegliches Grundgerüst, Außenhülle und zum Schluß die Textur





Selbst in Zeiten von Render-Grafik, Workstations und Powertools entsteht das beste Leveldesign noch altbacken per Papier und Bleistift



Blasenorgie Puzzle Bobble

Taito hat sich nicht dazu verleiten lassen, den hundertsten Tetris-Clone auf die Super-Nintendo-Gemeinde loszulassen, wenn es auch auf den ersten Blick so aussehen mag. Entgegen der Tetris-Idee (Steinblöcke richtig anordnen) müssen in *Puzzle Bubble* Seifenblasen unterschiedlicher Farbe vom unteren Bildschirmrand in das oben liegende Spielfeld geschossen werden. Die Feldbegrenzung dient als eine Art Billiardbande und hilft dabei ansonsten, unzugängliche Winkel zu erreichen. Berühren sich mindestens drei Blasen einer Farbe, platzen und verschwinden sie.

Sind mehrere Kugeltrauben davon betroffen, wird dadurch eine ganze Kettenreaktion ausgelöst. Zufällig auftauchende Extra-Bubbles unterstützen Euch bei der Punktejagd. Habt Ihr alle ins Feld gebrachten oder bereits positionierten Bläschen verschwinden lassen, ist der Level geklärt, und es geht eine Stufe weiter. Neben den Standardmodus könnt Ihr in einem zusätzlichen Battle-Mode gegen den Computer oder einen Kumpel antreten. *ws*

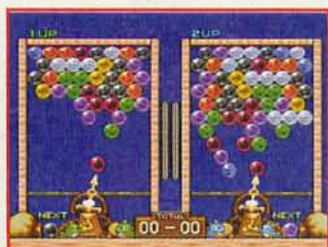


„Nach unzähligen Tetris-Klones hat es endlich eine Softwarefirma geschafft, ein Tüftelspiel zu kreieren, das mit völlig neuen Ideen aufwartet. Das Spielprinzip ist auf Anhieb zu verstehen und zieht jeden Spieler innerhalb kürzester Zeit in seinen Suchtbann. Grafik und Sound spielen bei Geschicklichkeits-Knobeleyen traditionell keine große Rolle, deshalb wundert Euch nicht über die simple Gesamtoptik. Wie so oft, entfaltet *Puzzle Bobble* seinen vollen Spielspaß im Ge-

gemeinmoder, in dem das gehässige Wesen des Kontrahenten erst richtig zum Vorschein kommt. Wer Spaß an Knobeleyen hat, liegt mit Taito's *Puzzle-Innovation* genau richtig. Soloakteure werden garantiert auch ihren Gefallen an diesem Modul finden.“



Die Kugelwand wandert kontinuierlich nach unten



Im Zwei-Spieler-Modus macht *Puzzle Bobble* am meisten Spaß

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Knobel-, Geschicklichkeitsspiel
Megabit:	8
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	39%
Soundeffekte:	31%

Spiel-spaß **87%**

SUPER NINTENDO



Die Grafik überzeugt wieder einmal durch die Square-typische Schönheit



In der Hexenküche von Zeal: Chrono auf dem Weg zur Königin

Mit fünfmonatiger Verspätung erscheint die US-Version eines Square-Rollenspiels. Auf den ersten Blick erinnert *Chrono Trigger* stark an das legendäre *Final Fantasy 3*. Auch hier beginnt Ihr Euer Abenteuer alleine. Aber mit der Zeit gesellen sich insgesamt sechs weitere Charaktere zu Euch, von denen Ihr gleichzeitig zwei in Eure Truppe aufnehmen könnt. Durch insgesamt sechs unterschiedliche Zeitepochen der Menschheitsgeschichte führt sodann Eure Reise. Grundsätzlich gilt es, in jeder Epoche jeweils einen Endgegner zu besiegen, doch manchmal muß man einen Abstecher in eine andere Zeit wagen, um beispielsweise eine Mission zu erfüllen. Während der Reise trifft Ihr natürlich auf unzählige Monster, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Somit könnt Ihr in den meisten Fällen selbst entscheiden, ob und wann Ihr sie bekämpft. Je nach der Menge der gesammelten "Technik-" und Erfah-



Zeitgemäß Chrono Trigger

ungspunkte, könnt Ihr hierbei Zweier- und später sogar Dreier-Kombinations-Moves ausführen. Diese sind vor allem wirksam gegen die vielen Boßgegner, die Ihr im Verlauf des Spiels antreffen werdet. Ungewöhnlich ist auch, daß Ihr ab einem bestimmten Punkt (wenn Ihr die Pforte am "Ende

der Zeit" geöffnet habt) auch den letzten Boßgegner Lavos zu jeder beliebigen Zeit verkloppen könnt. Hier entscheidet sich auch, welche Endsequenz Ihr am Ende vorgesetzt bekommt. Besiegt Ihr Lavos frühzeitig, endet das Spiel dort. Der Lauf der Geschichte ändert sich, weil Ihr einige

Boßgegner in anderen Zeitepochen ausgelassen habt. Ein Beispiel: Wenn Ihr den Kampf mit dem Boß der Repti-



Das gewohnte Bild: Flugschiffe als Fortbewegungsmittel auf der Map



Mit der fliegenden Zeitmaschine reist Ihr in andere Zeitepochen



Ein Beispiel für das Multi-System: Geht zunächst in die versunkene Wüste...



...danach müßt Ihr diesen skelettoiden Boßgegner verkloppen



Und welch Wunder! 400 Jahre später ist die Wüste weg. Stattdessen wachsen Bäume.



„Es ist ohne Zweifel schwierig, einen ebenbürtigen Nachfolger von *FF 3* zu konzipieren. Square hätte ohne weiteres ein vom Spielprinzip her identisches Rollenspiel herausbringen können, und es hätte sich ebenfalls millionenfach verkauft. Aber nein, die Entwickler wollten sich damit nicht zufrieden geben. Zusammen mit dem Enix-Produzenten Y. Horii (*Dragon Quest*), der ja eigentlich härte-

ster Konkurrent ist, haben sie ein Spiel auf die Beine gestellt, das alles bis daher dagewesene weit hinter sich läßt. Noch nie zuvor habe ich eine so große Freiheit innerhalb eines Spiels erfahren wie in Chrono Trigger. Zwar gibt es kaum versteckte Charaktere oder Items, nach denen man tagelang suchen muß (die durchschnittliche Spieldauer beträgt etwa 20 Stunden, also nur halb so lange wie FF 3), doch die Aussicht, zig verschiedene Endsequenzen zu Gesicht zu bekommen, ist mindestens genauso motivierend. Ich zum Beispiel habe bis heute drei unterschiedliche Schlußsequenzen gesehen, aber nach einer Anfrage bei Square, sollen noch etwa doppelt so viele möglich sein. Es existiert auch noch eine "optimale" Sequenz, die erst dann gezeigt wird, wenn man alle Missionen eben optimal erfüllt hat. Na denn, lassen wir uns überraschen! ”



Zu Beginn könnt Ihr nur von hier aus Zeitreisen unternehmen



In der Steinzeit bewegt man sich mit anderen Mitteln fort. Auch diese Gefährte(n) müssen erst einmal gefunden und erkämpft werden.



Magische Sprüche sind auch optisch recht beeindruckend

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Rollenspiel
 Megabit: 32
 Hersteller: Square
 Testversion: Square
 Spieler: 1
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 95%
 Musik: 82%
 Soundeffekte: 60%



Spiel-spaß **94%**

SUPER NINTENDO

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Oft ganz unbe-
 wußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt.

Weil wir wenig von ihm wissen. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:
 Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“,
 Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



nicht.

Toleranz zeigt sich im Handeln

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.



Vor zwei Jahren noch ein Novum: Die isometrische Ansicht in einem Strategiespiel



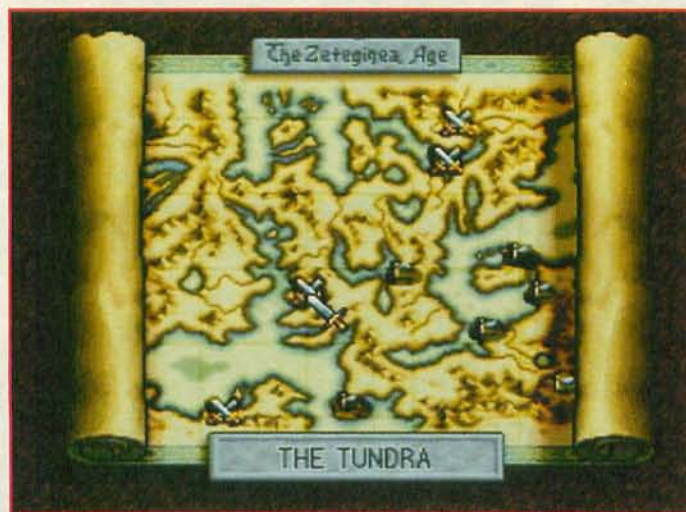
Der Kampfmodus gestaltet sich spektakulär und optisch reizvoll

Ein klassischer Fall OGRE BATTLE

Die Geschichte von *Ogre Battle* ist so alt wie die Menschheit, zumindest wie jene, die in mittelalterlichen Sagen herumzugeistert pflegt: Eine kleine Horde von aufständischen Rebellen kämpft sich durch einen 25 Levels großen Kontinent, der von einem übermächtigen Imperium beherrscht wird. Aber es ist auch die Geschichte eines unscheinbaren Softwareherstellers namens Quest, der mit einem Satz den Sprung in die japanischen Hit-Charts geschafft hatte. Und das hat auch seinen Grund: Kaum ein anderes Strategiespiel kann mit einem solch komplexen und hintergründigen Spielsystem aufwarten wie *Ogre Battle*. Schon äußerlich unterscheidet sich dieser (in Japan längst) Klassiker von der abgehobenen isometrischen Perspektive, sowohl in der Gesamt-Map- als auch in der Kampfmodus-Ansicht, von ähnlichen Spielen dieser Art. Das herausragendste Merkmal jedoch ist der ba-

rometerähnliche Balken am rechten oberen Bildrand auf der Gesamtübersicht. Hier wird die sog. "Chaos Frame" angezeigt, die den Belieb-

heitsgrad Eurer Truppe bei der heimischen Bevölkerung wiedergibt. Kämpft eine Einheit, bestehend aus max. fünf Cha-

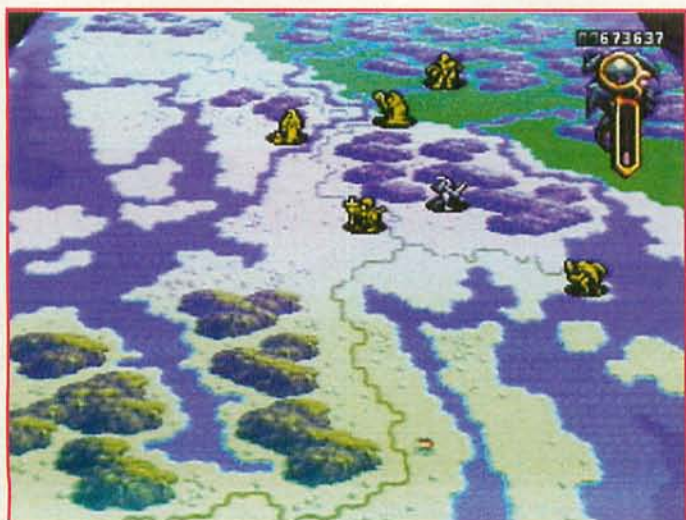


Rechts: Im Menü könnt Ihr Eure Armee umstrukturieren. Danach geht es auf der Weltkarte in die jeweiligen Levels. Unten: Gesamt-Map und Kampfmodus wechseln sich ab.

weiligen Körpergröße), gegen einen Feind, der einen niedrigeren Erfahrungslevel hat, wird die Bevölkerung dieses Unterfangen als feige einstufen und den Chaos-Frame senken. Wird diese Taktik fortgesetzt, verschlechtern sich nach und nach die Chancen auf materielle und moralische Unterstützung. Im Klartext bedeutet dies, daß Eure gesamte Armee in Städten oder Klöstern keine Infos oder Extra-Items bekommen. Ferner können sie nicht mehr zu einer höheren Kämpferklasse (z.B. Fighter zum Samurai oder Amazonas zum Cleric) abfordert werden.

Sinkt der Chaos Frame abgrundtief in den Keller, bekommt Ihr am Schluß eine Beurteilung vorgesetzt, die den *Ogre Battle* als einen völligen Terrorfeldzug einstuft. Es genügt also nicht, Eure Erfahrungslevel grenzenlos hochzupushen. Notfalls könnt Ihr während des Spieles Eure "zu erfahrenen" Charaktere löschen und durch neue, weniger erfahrene ersetzen, wenn die Kämpferklasse des jeweiligen Einheiten-Anführers dies erlaubt. Aber zurück zu den Grundzügen des Spieles. Auf der besagten Gesamtübersicht, die Ihr in zwei Stufen zoomen könnt, werden alle Eure im Einsatz befindlichen Einheiten als gelbe Icons dargestellt. Nähert sich eine Feindeinheit, erscheint diese in grauer Farbe auf dem Bildschirm. Kommt es zum Kampf, schaltet das Ganze in den Kampf-Modus um, wo sich die beiden Einheiten gegenüberstehen und automatisch einen Schlagabtausch beginnen. Hierbei habt Ihr als Spieler vierlei Steuermöglichkeiten: Die Art wie gekämpft wird (alle auf einen, separat usw.), ob Tarrot-Karten (Spezial-Magie, die man bei der Befreiung von





Städten und Klöstern bekommt) eingesetzt werden, ob man den Rückzug antreten will oder ob die Kampfanimation ein- bzw. ausgeschaltet werden soll. Der Computer errechnet sodann die Treffer und ermittelt den Gewinner dieser Partie. Habt Ihr Euch so bis in die Hauptstadt des jeweiligen Landes vorgearbeitet und den Endgegner besiegt, wird der Level abgeschlossen. Danach erscheint auf der umfassenden Weltkarte das nächste Ziel. *t et*



Im Spiel gilt es auch, versteckte Städte, Items und Charaktere ausfindig zu machen. Steht der Chaos Frame günstig, hilft Euch die Bevölkerung.



Oben: Vor jedem Boßkampf dürft Ihr mit dem Gegner quatschen. Rechts: Den eigentlichen Kampf könnt Ihr nur wenig beeinflussen



17mal durchgespielt, und es ist nicht so einfach, wie man es vermutet. Spätestens nach dem fünften Mal sucht man nach verborgenen Städten oder Items, die die Story (Ogre Battle ist auch ein Rollenspiel) in eine andere Verlaufsrichtung lenken. Plötzlich tauchen versteckte Charaktere auf, und manchmal müssen Städte zwei- oder dreimal heimgesucht werden, um die Story zu einer optimalen Schlußsequenz zu führen. Ich kann nur sagen: Schnappt Euch das Teil!



super

„ Für mich zählt *Ogre Battle* schon seit langem zu den besten Strategiespielen, die fürs SNES zu haben sind. Leider wurde es bisher, wie schon so oft, der breiten, nichtjapanischen Öffentlichkeit vorenthalten. Aber dem Spiel merkt man kaum an, daß es satte zwei Jahre auf dem Buckel hat. Bezaubernde Grafik, stimmungsvolle Musik und ein Spielsystem, das zugleich komplex und dennoch leicht zu handhaben ist, übertreffen immer noch manch dahergelaufenes Strategiespiel der neueren Zeit. Abgesehen davon, daß einerseits das Spiel ziemlich zeitaufwendig ist (man kann nur vor oder nach einem Level speichern)

Tactics Ogre

Der zweite Teil der *Ogre-Battle*-Saga sollte in Japan bereits Weihnachten '94 erscheinen. Leider wurde der Termin um ein ganzes Jahr verschoben. Quest kündigt den Nachfolger *Tactics Ogre* (Preview in VG 7/94) für diesen Herbst an. Eine US-Version ist noch nicht in Aussicht.



und andererseits eine Steuerungsmöglichkeit im Kampfmodus fast gänzlich fehlt, ist *Ogre Battle* ein Genuß für all jene, die der ewigen Jagd nach Erfahrungspunkten überdrüssig sind. Eure Kampf-Einheiten müssen stark genug sein, um den Feind zu widerstehen, aber schwach genug, um sich keine Minuspunkte im Chaos Frame einzuhandeln. Ich selbst habe das Spiel bereits

System: **Super Nintendo**
 Spieltyp: **Strategiespiel**
 Megabit: **12**
 Hersteller: **Quest/Enix**
 Testversion: **High Score Games**
 Spieler: **1**
 Features: **Batterie**
 Schwierigkeitsgrad: **8**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Grafik: **85%**
 Musik: **84%**
 Soundeffekte: **78%**



Spiel-spaß **90%**

SUPER NINTENDO



Das Rennboot läßt sich gegen die Strömung nur schwer steuern



Links oben seht Ihr den aktuellen Punktestand

Die Mega-Drive-Version von *Micro Machines 2* hatten wir vor genau einem Jahr getestet. Während Sega-Fans sich schon an der 96er Version versuchen, veröffentlicht Ocean endlich MM2 fürs Super Nintendo. Die bei Codemasters schon übliche J-Cart-Technik, bei der zwei Joypad-Anschlüsse in das Modul integriert sind, fehlt dem SNES-Modul natürlich. Falls Ihr also zu viert antreten wollt, braucht Ihr einen Mehr-Spieler-Adapter. Ansonsten hat sich im Vergleich zum Original zu gut wie nichts geändert. Auf über 50 Kursen fahrt Ihr allein gegen den Computer, gegen menschliche Konkurrenten oder im Time Trial auf der Jagd nach Bestzeiten. Das bei Feten

Turbo Tournament Micro Machines 2

so beliebte Party-Play fiel dem Rotstift zum Opfer, allerdings gibt's die Knockout-Runden noch, bei denen im KO-System gewertet wird. Je nach Kurs setzt Ihr Euch ans Steuer eines Buggies, Dragsters, Rennboots, Trucks oder weiterer Fahrzeuge. Nach jedem Rennen wechselt die Umgebung, mal macht Ihr Mutters Frühstückstisch unsicher oder kurvt um die Toilettenbrille. Im Mehr-Spieler-Modus, gilt es,

möglichst lange auf dem Bildschirm zu bleiben, um Punkte zu sammeln. Eure Runden- und Rennrekorde speichert eine Batterie. rz



super

„ Gerade beim Super Nintendo ist es ja oft so, daß Hersteller auf eine Batterie verzichten, weil das Mo-

dul sonst zu teuer verkauft werden müßte. Ich finde es deshalb besonders lobenswert, daß Ocean trotz der Mehrkosten die Batterie integriert hat, denn was für einen Sinn hat der Time Trial, wenn alle erzielten Rekorde nach dem Ausschalten wieder weg sind? Die zahlreichen Spielmodi sorgen für viel Abwechslung, richtig rund geht es natürlich in erster Linie mit mehreren Kumpels als Konkurrenten. Wer die einfache Steuerung erst mal intus hat, schubst gerne mal den Nachbarn vom Tisch runter oder kürzt geschickt zwischen Messer und Gabel ab. Grafisch bietet auch die SNES-Version nur Mittelmaß, und der Sound beschränkt sich auf ein paar Motoren-, Hup- und Bremsgeräusche. MM2 ist ein erstklassiges Multiplayer-Game für das SNES. „



Wer unter die ersten Zwei kommt, qualifiziert sich für das nächste Rennen



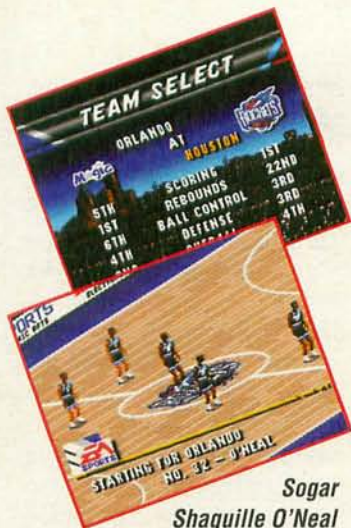
Zu jedem Fahrzeug seht Ihr Topspeed, Beschleunigung und Bodenhaftung



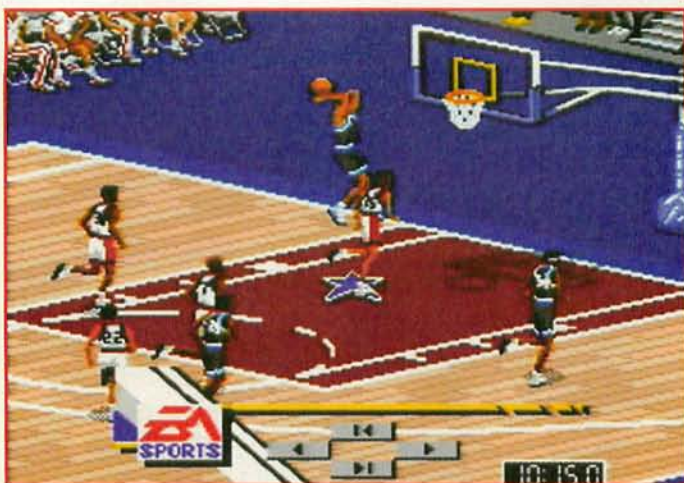
Der Computergegner erlaubt fast keine Fehler

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Rennspiel
Megabit:	8
Hersteller:	Ocean
Testversion:	Konami
Spieler:	1 bis 4
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 5
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	59%
Musik:	68%
Soundeffekte:	37%

Spiel-
spaß 86%



Sogar Shaquille O'Neal spielt bei den Orlando Magic mit



Die Replayfunktion zeigt Euch die letzten Spielsekunden nochmal



super

„NBA Live '96 ist mit Sicherheit die umfangreichste Sportsimulation, die es gibt. Sowohl Anfänger als auch Könnern finden mit den zahlreichen Features eine echte Herausforderung. Grafische Verbesserungen zeigen sich vor allem in der fließenden Animation und den neuen spektakulären Dunks. Auch spielerisch überzeugt mich NBA Live '96 voll. Meist kommt man nur mit schnellem Paßspiel zum Erfolg, Eure computergesteuerten Kollegen agieren sehr intelligent und realistisch. Zum exzellenten Spielspaß trägt auch der brillante Sound bei. Die Zuschauer gehen voll mit und die Hardrock-Musik zu Beginn und in den Menübildschirmen gehört eigentlich auf CD gepreßt. Wer eine absolut realistische und spielerisch erstklassige Basketballsimulation sucht, kommt an NBA Live '96 nicht vorbei.“

Alles drin NBA Live '96



Schon der letztjährige Vorgänger NBA Live '95 galt in Fachkreisen als die beste Basketballsimulation überhaupt, wenn man NBA Jam eher als Actionspiel einordnet. Für das Update mußten sich die Entwickler deshalb besonders anstrengen. Zum Glück entschied sich die NBA, mit Vancouver und Toronto in der neuen Saison zwei weitere Teams zuzulassen, die man natürlich auch gleich mit eingebaut hat. Außerdem stehen noch zwei All-Star-Teams zur Verfügung und vier Custom Teams, die Ihr Euch selbst aus allen NBA-Stars zusammenstellen dürft (allerdings nur für Exhibition-Games). Alle wichtigen statistischen Daten der aktuellen NBA-Spieler für die Saison 94-95 findet Ihr ebenfalls im Programm. Die strategischen Möglichkeiten lassen keine Wünsche offen, vor dem Match könnt Ihr aus verschiedenen offensiven und defensiven Spielzügen wählen, die Ihr dann mit Hilfe der Select-Taste während des Spiels ausführt (was allerdings viel Geschick

und Spielverständnis erfordert). Die Spieler beherrschen viele neue Dunks, unterschiedliche Moves und Dribblings, außerdem wurde die Animation stark verbessert. Um Euch

den Einstieg zu erleichtern, lassen sich die meisten Basketballregeln an- und ausschalten, Ihr könnt wählen, ob der Schiedsrichter pfeift, wenn der Ball ins Aus fliegt, und der Computer unterstützt Euch auf Wunsch beim Wurf und Paß. Ihr könnt eine komplette NBA-Saison durchspielen, in die Playoffs einsteigen oder einfach nur ein Freundschaftsspiel bestreiten. Jeder Spieler jeder Mannschaft läßt sich außerdem austauschen und Ihr dürft sogar Eure eigenen Lieblinge kreieren. Die eingebaute Batterie speichert Statistiken und Spielstände ab. 12

PLAYER STATS		
	GAME	WEIGHT
54 H. GRANT	235	
5 ROYAL	210	
32 O'NEAL	301	
26 H. ANDERSON	220	
1 A. HARDWAY	207	



Ihr steuert immer den Spieler mit dem blauen Kreuz, bei fünf menschlichen Mitstreitern kann es allerdings schon mal etwas chaotisch zugehen

Oben: Das Modul hat die Details jedes Spielers intus. Darunter: Einige der zahlreichen Spielzüge

System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 75%
Musik: 78%
Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **85%**

SUPER NINTENDO





Die stimmungsvollen Backgrounds sind wirklich vom Feinsten

Ultratech, die nach einem nuklearen Krieg alles überragende Firma, ruft, und alle kommen sie zum sagenumwobenen *Killer Instinct*-Turnier. Dabei geht es den Fieslingen weniger um Ruhm und Ehre, man möchte lieber die Wirksamkeit der hauseigenen Kampfmaschinenzüchtungen erproben: *Cinder* etwa fristet nach seiner Teilnahme an fragwürdigen chemischen Experimenten ein Dasein als lebende Fackel, *Glacius* kämpft als gefangener Alien aus der Eiswelt um seine Freiheit, und bei *Riptor* handelt es sich dagegen um eine Saurier-Mutation, die den Ultratech-Gen-Manipulationslaboratorien entsprungen ist. Jeder der zehn auf Silicon-Graphics-Rechnern gerenderten Charaktere hat natürlich Genre-gemäß eine feine Auswahl an effektiven Special-Moves in petto, was aber heutzutage noch lange kein Spitzen-Beat'em Up ausmacht. Die Steuerung ent-



Immer auf die Dinosaurier – keine Einwände meinerseits...

It's Ultra Combo Time Killer Instinct

spricht übrigens 1:1 der SF2-Padbelegung mit je drei Kick- sowie Punch-/Weapon-Buttons. Das wirklich besondere an *Killer Instinct* ist jedoch das ausgereifte Combo-System, das in dieser Form noch nie gesichtet wurde. Je zwei Knöpfe des Pads bilden dabei ein Paar: Wenn Ihr nun einen Jump-Attack-Treffer landet und danach blitzschnell den

entsprechenden "Partner"-Button drückt, vollführt Euer Held mindestens einen Drei- bzw. Vierfachtreffer, der dann Triple- bzw. Super-Combo genannt wird. Jetzt ist es an der Zeit, einen sogenannten "Linker"-Move aus dem Special-Move-Repertoire anzusetzen, der die Kombination weiterführt. Das Ganze könnt Ihr natürlich auch unmittelbar

zweimal wiederholen und/oder mit einem End-Special abschließen, wenn Ihr erst mal die richtige Übung draufhabt. Bestimmte Special-Moves eignen sich auch hervorragend als "Combo-Starters", wenn der Gegner bei "Jump-in-Hits" widerspenstig reagieren sollte, wie etwa der Flic Flac von der Latex-Lady *Orchid* mit den zwei Laser-Schwertern, meiner Lieblings-Kämpferin. Je nach Geschick entlockt Ihr den Protagonisten dann Awesome-, Master-, Brutal-, King- oder Ultra-Combos mit bis zu 30 Treffern! Damit Ihr nun Eurerseits einer solchen Multi-Hit-Attacke nicht völlig hilflos ausgeliefert seid, gibt's wie beim Automaten ein Gegenmittel namens "Combo-Breaker". Einer der Special-Moves Eures Fighters fungiert – zum richtigen Zeitpunkt bei einem Linker-Move des Gegners eingesetzt – als Stopper gegen Combos, wie der Name schon sagt. Wenn Ihr den Kontrahenten mürbe geprügelt habt, könnt Ihr ihm noch einen finalen Danger-Move alias 'Fatality' versetzen. *Orchid* verwandelt ihn dann etwa in einen Frosch oder aber (und das steht nicht in der Anleitung), sie öffnet Ihre Latex-Kluft oberhalb der Gürtellinie (allerdings mit dem Rücken zu Euch!) und der Gegner bricht mit weit aufgerissenen Augen zusammen. Es gibt aber in *K/*



Tja, mehr als einen 6-Hit-Combo hat unser Ralfi bei der ersten Testsession noch nicht drauf gehabt...



Man beachte bitte auch die lieblichen Spiegelfeffekte auf dem Fußboden (Meister Proper?)



Wenn Thunder sein Hackebeilchen schwingt, dann tobt die Meute im Kinderzimmer



Nach 'nem Sieg werden Eure Augen mit tollen Digi-Bildchen in 1A-Rare-Qualität belohnt



Das Killer-Weib Orchid hat echt Klasse



Hier holt Gerippe Spinal zu einem Combo aus



Dieser Kampf wird gleich gelaufen sein

noch mehr zu entdecken, wie z.B. Shadow-Moves, Air-Doubles und andere Spezialitäten. Ach ja: Der Kampf-Modus gestaltet sich hier etwas anders als normalerweise üblich: Jeder besitzt zwei Lebensbalken, die nacheinander eliminiert werden müssen, wobei eine kurze Pause eintritt, sobald eine der Figuren Balken Nr.2 anbricht, d.h. es wird nicht auf Gewinnrunden gekämpft. Dirk hat in seinen Tips übrigens schon den Cheat abgedruckt, wie Ihr Endgegner Eyedol anwählen könnt. rk



Auch bei Killer Instinct dürfen Feuerbälle nicht fehlen

bos, als ob es das einfachste auf der Welt wäre (schnaub! totärger!). Dies ist aber der einzige Fleck auf Rares blütenweißer Weste, denn davon abgesehen, spielt sich Killer



super

Bei der Präsentation können Kämpfer und Hintergründe, obwohl hübsch gerendert, nicht im geringsten mit dem wuchtigen Automatenvorbild mithalten, aber das war eigentlich von vornherein abzusehen. Man muß sich ja auch noch was fürs Ultra 64 aufheben, nicht wahr? Dafür packten die Designer aus dem Hause Rare/England aber das gesamte geniale Spielgefühl ins rabenschwarze SNES-Modul. Die Combos werden Euch nicht geschenkt, Ihr müßt hart dafür trainieren, aber schon nach ein paar Tagen zückt ein erfahrener Beat'em Upp-er mit schöner Regelmäßigkeit coole Acht- bis Zehn-Hit-Combos. Alles was darüber hinausgeht, braucht schon ein verdammt feines Händchen, gepaart mit

einer Prise Glück. Was ich damit sagen will: Für Otto-Normal-Prügler ist Killer Instinct eigentlich die falsche Investition, denn zum schnöden Herumkicken eignet sich auch jedes andere der einschlägigen Games. Doch für den Experten ist Nintendos neuestes Werk eine wahre Perle mit seinen vielfältigen Danger-Moves, End-Specials, Linkers, Auto-

Doubles und Combo-Breakers. Apropos Combo-Breaker: Diese Moves gehören zu den schwersten überhaupt, müssen sie schließlich genau zum richtigen Zeitpunkt inmitten einer raketenartig auf Euch herabprasselnden Schlagkombination eingegeben werden. Doch was macht der Computer? Mit steter Regelmäßigkeit zerstört er Eure tollsten Com-

Instinct wirklich top. Wenn Euch das Spitzen-Spielgefühl zufriedenstellt, dann schlagt ruhig zu. Wollt Ihr aber auch die hammermäßige Präsentation des Automaten, dann müßt Ihr Euch wohl oder übel noch bis zum U64-Launch gedulden.



System: Super Nintendo
 Spieltyp: Beat'em Up
 Megabit: 32
 Hersteller: Nintendo/Rare
 Testversion: LEE
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Practice Mode, Continue, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
 Preis: ca. 160 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 89%
 Musik: 82%
 Soundeffekte: 83%



Spiel-spaß 85%

SUPER NINTENDO



Bitte umsteigen:
Ihr dürft sogar
ein Luftkissenboot
und einen F-117
Stealth-Fighter lenken.



Den Wichtling werden wir schon in seinem Bunker ausräuchern

Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder! Zwei Jahre, nachdem *Jungle Strike* auf dem Mega Drive erschienen ist (VG 7/93), hat Electronic Arts es endlich geschafft, mit der SNES-Version nachzuziehen. Abgesehen davon, daß Amerika mittlerweile einen neuen Präsidenten bekommen hat, ist in der Zwischenzeit nicht viel passiert. Und so muß sich in *Jungle Strike* diesmal Bill Clinton mit derselben Terroristenorganisation herumärgern, die schon auf dem Mega Drive Washington D.C. und den Rest der Welt unsicher machte. Prompt bekommt Ihr den Auftrag, die Terroristen auszuschalten. Einmal in Südamerika angelangt, weist Euch der Commander in die bevorstehende Mission ein und schildert die Lage auf einer Gesamtkarte. Danach seid Ihr auf Euch allein gestellt und fliegt zu den einzelnen Zielgebieten. Ob der Auftrag nun lautet, Gefangene zu befreien oder paramilitärische Ziele zu zerstören, sitzt

Die grafische Gestaltung wirkt durchgehend detailliert und aufwendig. Besonders im Dschungel trifft man auf üppige Farbvegetation.

Nachzügler Jungle Strike



Ihr die meiste Zeit im Cockpit eines Apache-Hubschraubers und düst durch eine isometrische Dschungel-, Wüsten- oder Schneelandschaft. Bewaffnet seid Ihr grundsätzlich mit zwei Sorten Raketen, zwei MGs und einer Seilwinde, die zur Aufnahme von Mensch und Materie (Items) dient. Aber seid vorsichtig. Ein einziger Fehler, und Ihr dürft die gesamte Mission von vorne beginnen. *tet*



super

„ Abgesehen von einigen winzigen Details ist die vorliegende SNES-Umsetzung identisch mit der Mega-Drive-Version. Das bedeutet: Die Grafik ist detailliert und abwechslungsreich, die Missionen sind knifflig, aber nicht undurchführbar, und die taktische Möglichkeit, sich an einen Feind unbemerkt heran-



Es ist kaum zu glauben, daß in Kolumbien solche Klimaunterschiede herrschen



zupirschen, sorgt für den reinsten Nervenkitzel. Zweifellos hat sich *Jungle Strike* gegenüber seinem Vorgänger *Desert Strike* stark verbessert. Zwar ist das Flugverhalten des Hubschraubers immer noch unrealistisch (er fliegt konstant in einer bestimmten Höhe), aber das stört herzlich wenig, angesichts der sehr guten Steuerung. Wer's mag darf im Optionsmenü sogar das typische Trägheitsmoment eines Hubschraubers einschalten. Ein unheimlich tolles Fluggefühl! Wenn man den Dreh raus hat, kann man die Flugbahn der eigenen Zielraketen beim Abschluß beeinflussen. Damit sind sogar "Hit and Away"-Schüsse aus dem Hinterhalt möglich. In späteren Missionen sind Ausflüge mit einem Luftkissenboot und einer Stealth-Maschine angesagt. Natürlich verhalten sich diese Fortbewegungsmittel wieder anders als Euer Apache-Heli, womit der Spaß beim Herummanövrieren nochmals einen Quantensprung erfährt. Action- und Shoot'em Up-Freaks kann ich *Jungle Strike* nur empfehlen!

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Action-Shoot'em Up
Megabit:	16
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	83%
Musik:	52%
Soundeffekte:	61%

Spiel-spaß **85%**





Nach jeder Welt gibt's stimmungsvolle Zwischensequenzen



Reiß dein Maul nicht so weit auf, häßlicher Wurm

Wie bei Spielen dieser Art fast schon üblich, schlägt Ihr Euch auch bei *Super Turrican 2* mal wieder mit grausamen Aliens rum, die unser Universum unsicher machen. Doch wen interessiert schon die Story, wenn Non-Stop-Action angesagt ist, also legen wir unseren Kampfanzug an und schon geht's los. Falls Ihr Euch für den einfachsten Schwierigkeitsgrad entscheidet, solltet Ihr bedenken, daß Euch dann leider der Endgegner vorenthalten bleibt (vielleicht gar nicht so schlecht, denn das zweibeinige Ungetüm ist wirklich sauschwer zu besiegen). Euer High-Tech-Anzug bietet eine Reihe fortschrittlicher Waffensysteme: Mit dem weißen Laser, der sich in alle Richtungen lenken läßt, lähmt Ihr einige der schwächeren Gegner kurzzeitig. Farbige Extras, die Ihr überall im Spiel findet, bestimmen Eure Hauptwaffe. Als besonders wirkungsvoll erweist sich der grüne Spreadshot, während Ihr den roten Flammenwerfer besser meidet. Mit dem ausfahrbaren Haken überwin-

Jeder Level bringt neue Überraschungen, einen Krakenmann als Boß, Rennen durch 3D-Tunnel und vieles mehr

Ballermann Super Turrican 2

det Ihr hohe Mauern und hangelt Euch an Decken entlang. *Super Turrican 2* besteht aus vier Welten und insgesamt 15 Spielabschnitten, nach jeder Welt folgt außerdem noch ein



Oben: Die Unterwasserwelt mit coolen Lichteffekten und metallischen als Gegner

Boß, darunter eine Riesenspinne und eine lange lange Zunge in einem weitaufgerissenen Maul. Damit garantiert keine Langeweile aufkommt, haben sich die Entwickler von Factor 5 einiges einfallen lassen: Ihr flüchtet vor giftigem Gas, liefert Euch brutale Duelle auf einem Flug-Bike, springt zwischen startenden Raketen umher und hüpfert auf riesigen Würmern rum. Natürlich gibt's auch diesmal wieder keine Paßwörter oder Speicheroption, denn dann wäre das Ganze ja auch für Normalsterbliche spielbar. 12



super

Seit *R-Type 3* hab ich nicht mehr so viele geniale Ideen und phantastische Effekte in einem Spiel vereint gesehen. Spätestens nach der ersten Fahrt durch den 3D-Tunnel in Level 2.2 blieb mir buchstäblich die Spucke weg. Aber auch die "normalen" Action-Stages überzeugen. Trotz der unglaublich schnellen Grafik und zahllosen Sprites auf dem Bildschirm wird das Programm zu keiner Zeit langsamer. Besonders gut gefallen haben mir die stimmungsvollen Hintergründe mit coolen Lichteffekten in der Unterwasserwelt. Einige der Musikstücke von Chris Hülsbeck entwickeln sich in der Redaktion zu wahren Ohrwürmern, und auch die Soundeffekte lassen keine Wünsche offen. Mit *Super Turrican 2* liefert uns Factor 5 den Action-Höhepunkt des Jahres "Made in Germany!"

System: Super Nintendo
Spieltyp:

Action-Shoot'em Up

Megabit: 16

Hersteller: Factor 5

Testversion: Laguna

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 84%

Musik: 75%

Soundeffekte: 72%

Spiel-spaß **85%**

SUPER NINTENDO





Jede Menge Zwischensequenzen lockern die Handlung auf



Ein vierbeiniger Commander will meiner Natalie an die Wäsche

Das ist nun mal wieder typisch japanisch! Kein Tag vergeht, ohne daß im Land der aufgehenden Sonne eine Horde von Manga-Comic-Helden die Konsolenwelt überflutet. Wenn das Ganze zudem noch einen Hauch von manisch perfektionierter Funktionalität (wie bitte?) verspüren läßt, spielen die Otaku-Freaks der japanologischen Strategiespielegenossenschaft (jetzt reicht's!) wieder einmal verrückt. Die Rede ist von Squares neuestem Werk, das erstaunlicherweise diesmal kein Rollenspiel ist, aber dennoch im Begriff, ein Kassenschlager zu werden. *Front Mission* ist ein Strategiespiel der alten Schule, das sich ähnlich aufbaut wie ein Schachspiel: Du machst einen Spielzug, der Computergegner erwidert ihn. Natürlich ist es kein primitives Schachbrett, wo wir uns nach dem dramatisch geheimnisvollen Intro befinden, denn nicht umsonst faßt das Modul 32 MBit. Mit der altgewohnten Detailbesessenheit versehen

Keine Stage gleicht der anderen. Um nicht im Dreck zu landen, müssen sich die Panzerroboter an die Umgebung anpassen. In der Wüste empfehlen wir einen Kettenantrieb.

Kampf der Giganten Front Mission CLASSIC

die Programmierer von Square das Spiel mit Grafik und Sound vom Feinsten. Wie aus den Bildern ersichtlich, werden vor al-

lem zukunftsorientierte Anime- und Battletech-Maniacs ihre helle Freude haben. Als Anführer einer Söldnertruppe namens "Canyon Crow", erfüllt Ihr mit einer Handvoll Panzerroboter anfallende Missionen auf der kleinen Insel Huffman Isle, wo sich zwei Weltmächte gnadenlos bekriegen. In insgesamt 30 Stages stampft Ihr Euch den Weg quer durch die Insel gen feindliches Hauptquartier. Ähnlich wie bei den Koei-Strategiespielen, blickt Ihr aus der isometrischen Perspektive auf das Geschehen. Wenn Ihr nah genug an einem



Die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten läßt keinen Wunsch mehr offen

Feind gelangt seid, erscheint im (englischsprachigen) Menüfenster der Befehl "Attack", worauf Ihr Euch die Waffe aussuchen müßt. Grundsätzlich habt Ihr die Wahl zwischen Nahkampf-, Schuß-, Fernschuß- und Fernzielwaffen (Raketen), die sich u.a. jeweils in Erfahrungswerten für "Fight" (Nahkampf), "Short" (kurze Distanz) "Long" (lange Distanz) und "Agility" (Wendigkeit) ausdrücken. Die Summe dieser vier Werte ergibt dann letztendlich den Gesamterfahrungslevel des Kämpfers. Erreicht zudem ein einzelner Erfahrungswert einen bestimmten Level, kommen zusätzlich noch Special-Skills hinzu. Beispielsweise könnt Ihr danach genauer zielen oder einen Doppelschuß abgeben. Nach der Schlacht bewegt Ihr Euch auf einer Gesamt-Map zum nächsten Ziel und könnt Euch in eine Stadt zurückziehen. Hier gibt es die üblichen Einkaufsmöglichkeiten, um Euch mit Waffen, Items und Bauteilen für Euren Roboter einzudecken. Nach dem Baukastenprinzip können im Setup-"Anziehprobe"-Modus Rumpf, Arme, Beine, Rücken sowie Steuerungs-Computer in beliebiger Kombination ausgetauscht werden, vorausgesetzt, das Gesamtgewicht (und natürlich Euer Buget) wird nicht überschritten. Natürlich dürft Ihr auf einem Bildschirm den Vorgang optisch verfolgen. Die fertige Konstruktion könnt Ihr sodann in der nahegelegenen Kampfarena gegen Wetteinsatz ausgiebig im Härtestest erproben. Übrigens, außer in Bars, trifft Ihr nur in den Kampfarenen auf die versteckten Charaktere, die nach erfolgreichem Duell in Eure Truppe aufgenommen werden dürfen. tet





Die rote Fläche markiert die Reichweite Eurer Raketenwerfer



Im Dunklen zieht man sich gerne auffällig bunt an, zwecks Übersicht



Es heißt, ein Hersteller, der gute Rollenspiele programmieren kann, ist imstande, jedes andere Spiel zu programmieren. Nun, hier hat sich dies wieder einmal bestätigt. Auf dem ersten Blick besticht Squares erstes Strategiespiel durch gute Spielidee, Benutzerführung, Grafik, Musik, Sound ... kurzum durch alles, was man sich nur wünschen kann. Die Kampfbotter sind liebevoll und bis ins kleinste Detail gezeichnet, der Einkaufsbummel im Waffengeschäft verliert sich im Setup-Modus in einer schier unübersehbaren Fülle an angebotenen Waffen und Roboter-Bauteilen. Jedes einzelne Teil kann man vorab ausprobieren und bietet dem Freak einen einzigartigen optischen Genuß, zumal während des gesamten Spieles mehr als 20 Kämpfer zu Eurer Truppe stoßen. Front Mission ist kaum vergleichbar mit anderen Spielen, da dieser Detailreichtum zumindest auf Konsolen noch nie dagewesen ist. Sogar Metal Marines von Namco würde hier den Hut ziehen. Wenn man sich jedoch tiefer ins Spiel hineinwagt, merkt man, daß das System noch nicht völlig ausgereift ist.



Im blauen Bereich kann sich der Lila-Roboter frei bewegen



In der Stadt gibt es jede Menge Freizeitmöglichkeiten: Hot-Spots sind Geschäfte (mitte) und die Kampfarena (unten).

Die Feinde agieren mancherorts ungemein blöde: Sie laufen beim allerersten Treffer einfach davon und greifen Euch fortan nicht mehr an. Ein böser Patzer! So hat man in der Endphase der Geschichte unerwartet leichtes Spiel, wenn Eure Truppe einigermaßen gut im Kolosseum durchtrainiert wurde. Der eingefleischte Strategie wird somit kaum mehr als zwei Abende benötigen, Front Mission durchzuspielen. Leider ist eine US- bzw. Euroversion nicht geplant, aber das sollte den eigentlichen Spielverlauf nicht weiter stören: Alle Menüs und die Vorgeschichte werden allesamt in englischer Sprache präsentiert. Daß die Zwischendialoge nicht diesem Beispiel gefolgt sind, ist aber verständlich, denn keiner wäre bereit, für ein 40 MBit-Modul (der zusätzliche englische Text würde den Rahmen von 32

MBit sprengen) einige tausend Yen zusätzlich zu löhnen. Squaresoft USA plant stattdessen eine CD-ROM-Version für den IBM-PC, und in Japan arbeitet man bereits fleißig an Front Mission 2.



Auf dieser Map bewegt Ihr Euch auf das nächste Ziel zu

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Strategiespiel-
 Megabit: 32
 Hersteller: Square
 Testversion: Square
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 210 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 85%
 Musik: 88%
 Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 85%

SUPER NINTENDO



Durch vier unterschiedliche "Zeitepochen" geht die abenteuerliche Reise



Bei Bokkämpfen werden des öfteren Sprüche geklopft

Das erste eigenständig entwickelte Spiel von Squaresoft USA ist ein Action Adventure, ganz im Stile eines *Secret of Mana*. Vor allem Spielsystem und Steuerung wurden vom geistigen Vorgänger direkt übernommen. So steuert Ihr den jungen Helden "Hero" (wie einfallsreich!) mit dem Richtungskreuz durch die Weltgeschichte und verkloppt per Handwaffe oder Alchemie-Spruch unangenehme Zeitgenossen. Als Begleiter habt Ihr diesmal "nur" Euren treuen vierbeinigen Gefährten, der auf den Namen "Hund" hört (beide Namen könnt Ihr natürlich beliebig umbenennen). Anders als bei *Secret of Mana* spielt die Handlung jedoch nicht in einer Märchenwelt, sondern in einer wissenschaftlich-technisch begründeten Fantasiewelt. Bei Squaresoft war man eben der Meinung, daß dies den Geschmack der Amerikaner (und auch der Europäer) eher träfe, weil diese angeblich nüchterner und realitätsbezogener denken würden – sei's

Secret of Evermore ist eine Mischung aus *Secret of Mana* und *Chrono Trigger*. Die Grafik wirkt jedoch "abendländischer".

Neues von Square Secret of Evermore



drum. Die Geschichte beginnt dort, als unsere beiden Freunde durch die verblüffende Erfindung eines Wissenschaftlers plötzlich in eine Welt

hinauskatapultiert werden, die zuvor durch seine Gedanken geformt wurde. So landen die beiden unter anderem in der Steinzeit, einer altrömischen, einer mittelalterlichen und einer zukünftigen Welt, bevor sie die Heimreise in ihre eigene reale Welt antreten können. Unterwegs erwarten Euch halbsbrecherische Kämpfe mit alptraumhaften Monstern, nervenaufreibende Rätsel und nicht zuletzt eine schier endlose Jagd nach Items und Gegenständen. Letztere sind wichtig, damit Ihr "alchimisti-



Geld spielt hier nur eine untergeordnete Rolle. Das wichtigste sind die Items, die Ihr meistens durch Tauschhandel bekommt.



sche" Sprüche (klingt eben realitätsbezogener als "Zaubersprüche") anwenden oder Tauschgeschäfte mit Händlern abwickeln könnt. Interessant ist, daß Sprüche und die wichtigsten Items nur außerhalb von Städten vermittelt bzw. verkauft werden. Anders als in herkömmlichen Action Adventures könnt Ihr nur jeweils innerhalb einer bestimmten Welt frei herumlaufen. Dabei wird Euch einiges an Standvermögen abverlangt. Es gibt massenhaft Rätsel, die gelöst werden möchten, Items, die darauf warten, entdeckt zu werden und Stellen, die Ihr nur meistern könnt, wenn Hero und der Hund abwechselnd bestimmte Aufgaben übernehmen. Hier wird noch daran erinnert, daß die Steuerung Eures Partners, sei es Hero oder der Hund, vom Computer übernommen wird. Der Hund kann beispielsweise versteckte Items aufspüren oder auf einen Gegner losgehen. Im Menü dürft Ihr dann dessen Verhaltensweise je nach Bedarf feinjustieren. Schließlich bewegt Ihr Euch anhand von "Gates" von einer Welt in die nächste, wobei es (zumindest vorerst) kein Zurück mehr gibt. Wie Ihr sehen könnt, erinnern viele Features und Menüs, vor allem das ringförmig angelegte Auswahlssystem, sehr stark an *Secret of Mana*, so daß sich Kenner sehr schnell an die Steuerung gewöhnen dürften. Lediglich bei der Vielzahl an Items, die zum einen als Rohmaterial für die Alchemie-Sprüche, zum anderen als Tauschware benötigt werden, könnte die Übersicht verloren gehen. Doch aufgrund der simplen Icons gewöhnt man sich nach einer Stunde Spielzeit auch noch daran. Wie bereits erwähnt, sollte alles so wissenschaftlich-funktionell und glaubwürdig wie möglich





Don't pay the ferryman, until he got you to the other side...



Ärger wohin man schaut: In jeder Welt wimmelt es nur von Monstern.

gehalten werden. Das gilt auch für die Grafik. Sie wurde dementsprechend in einem dunkleren Ton gehalten, um eine "abendländische" Stimmung zu erzeugen. Zuletzt sei noch bemerkt, daß *Secret of Evermore* nur für Nicht-Japaner konzipiert wurde. Bereits Ende November erscheint von Nintendo auch eine deutsche Ausfuhrung, in Japan hingegen ist ein Release überhaupt nicht geplant.

tet



super

„Alle Achtung. Dafür, daß *Secret of Evermore* das allererste Spiel von Squaresoft USA ist, ist es meines Erachtens sehr gut gelungen. Zwar wurden viele Programm-routinen (beinahe das gesamte Steuerungs- und Menüsystem) aus dem japanischen Pendant direkt übernommen, doch die eigensinnige Handlung und konsequent abend-ländische Stimmung verleihen dem Spiel eine gewisse Eigenständigkeit. Vieles ist so typisch amerikanisch: Der Hund als treuer Begleiter, die Science Fiction-artige Story und nicht zuletzt das Charakter-Design der Monster scheinen direkt aus einem amerikani-



An vielen Stellen müßt Ihr zwischen Held und Hund umschalten. Hier zum Beispiel springt Ihr mit dem Hund auf die andere Uferseite und müßt die Gondel herbeiholen.



Das gewohnte Ringmenü (aus *Secret of Mana*) sorgt für übersichtliche und prompte Menüführung.

schen Kinderabenteuer-Roman entliehen zu sein. Zwar wirkt das Ganze eher nüchtern, doch wem die Sentimentalitäten aus Japano-Rollenspielen und Action Adventures nicht so liegen, der wird hier ein spannendes Abenteuer in voller Square-Qualität erleben. Das einzige Manko scheint nur die Verhaltensweise des Computers zu sein. Legt man

zum Beispiel beim Hund den Aktionsparameter mit Schwerpunkt "Items suchen", so beachtet er nicht mehr, was um ihn herum vor sich geht. Dadurch kann es des öfteren passieren (besonders wenn der Hund noch einen sehr niedrigen Erfahrungslevel hat), daß er sich inmitten des Schlachtgetümmels hinsetzt und seelenruhig mit dem Schwanz we-

delt. Natürlich ist er damit ein gefundenes Fressen für die Feinde, so daß seine Lebensenergie schnell aufgebraucht ist. Was mich hingegen am meisten beeindruckt hat, ist der gut durchdachte Soundtrack. Hatte man bei japanischen Spielen ein ewig anhaltendes Gedudel im Hintergrund, spielen in *Secret of Evermore* ab und an auch stille Momente eine sehr reizvolle Rolle. Das Gitarrensolo klingt zudem so einfühlsam, daß man gerne mal an solchen Stellen (vornehmlich in Rasthäusern) eine längere Lauschkminute einlegt. Wenn man bedenkt, daß *Secret of Mana 2* außerhalb von Japan nicht einmal geplant ist, kann ich Euch nur empfehlen: Schnappt Euch unbedingt das Teil!



Es ist nicht alles Gold was glänzt...besonders in Pyramide



Alchemie-Sprüche benötigen viele Sorten von Items

System: Super Nintendo
 Speletyp: Action-Adventure
 Megabit: 32
 Hersteller: Squaresoft USA
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 82%
 Musik: 83%
 Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **85%**



In Lorenzen's Soil wird's Euch schnell langweilig



Earthworm Jim bringt sogar Schweine zum Rutschen

Viele von Euch werden sich noch an die stürmische Geburt des inzwischen berühmtesten Wurms der Galaxis erinnern (wenn man Captain Kirks Bandwurm mal außer acht läßt). Durch Zufall fiel ihm ein mechanischer Multifunktions-Anzug auf die weiche Schädeldecke und machte ihn zu *Earthworm Jim*, Retter der Besiegten, Rächer der Enterbten und Birne der Nation ('tschuldigung, kleine Verwechslung). Im ersten Teil legte er sich mit Psychrow und Queen Slug-for-a-Butt an, rettete Princess What's-her-Name und katapultierte nebenbei noch einige unschuldige Kühe in die Erdumlaufbahn. In *Earthworm Jim 2* trifft Jim wieder auf einige seiner Gegenspieler aus dem ersten Teil, die sich für die Niederlage rächen wollen. Psychrow z.B. hat durch Lug und Betrug seine Hochzeit mit der lieblichen Princess-What's-her-Name ar-

Zuviel des Guten Earthworm Jim 2



rangiert, außerdem schnappte er sich noch Peter Puppys Nachwuchs, insgesamt 600 niedliche, rosafarbene Welpen. Evil-the-Cat treibt ebenfalls noch sein Unwesen, außerdem ist der I.R.S. (Intergalactic Revenue Service), das intergalaktische Finanzamt, hinter Jimmy her und Außerirdische wollen seine Lieblingskühe entführen. Es gibt also ge-

nügend zu tun für unseren schleimigen Helden. Ihr beginnt Euer selbstloses Werk auf dem Planeten der Monster, wo Ihr in "Anything but Tangerines", einem horizontal scrollenden Jump'n-Run-Level, unter anderem Schweinen, das Rutschen beibringt und harmlosen Omas den elektrischen Stuhl klaut. Im Gegensatz zum Vorgänger stehen Euch dies-

*Rechts: Etwas Sensor gefällig?
Unten: Laßt ja keinen der rosa-roten Puppies fallen, sonst wird der Papi sauer*



Der Ballon mit der Bombe unten dran läßt sich leider nicht genau steuern

An mein Euter lasse ich nur Wasser und EJ.
Unten: Jeder Stromschlag kostet Energie



ben ergattern. "Flyin' King" heißt die Shoot'em-Up-Stage in isometrischer Ansicht, bei der Ihr einen Ballon mit einer Bombe unten dran bis zum Ende des Spielabschnitts schieben müßt. Jim fliegt mit seinem Rocket-Bike, während von unten Piratenschiffe auf ihn ballern und sich Kamikaze-Wikinger auf ihn stürzen. Nachdem Ihr auch die zweite Runde Puppy-Love überstanden habt, helft Ihr in "Udderly Abducted" Kühen, die von UFOs entführt werden. Einige der Wiederkäufer sind allerdings getarnte Bomben (erkennt Ihr an der Zündschnur), diese schmeißt Ihr am besten innerhalb eines Zeitlimits in die glücklicherweise bereitstehenden, überdimensionalen Bädewannen. Wer bislang noch nicht wußte, daß Earthworm Jim ein aufgeblasenes Kerlchen ist, wird bei "Inflated Head" eines besseren belehrt. Mit dem Kopf voller Helium schwebt Jim durch den Nachthimmel, weicht Glühbirnen aus und vermeidet Evil-the-

Cats Schüsse. Anschließend bekommt Ihr es mit dem intergalaktischen Finanzamt zu tun, das fest davon überzeugt ist, daß Jimmy noch rückständige Steuern zu zahlen hat. Aus dem Papierberg tauchen unverhofft Steuerbeamte auf, unberechenbare Aktenschränke drücken Euch platt und glühende Heizöfen verbrennen Jims Oil-of-Olaf-Haut. Der Ausgang zu "ISO 9000" weigert sich außerdem, sich zu öffnen, also verfolgt Ihr die hartnäckige Tür und stellt ihr ein Bein. Nach dem dritten "Puppy Love" flieht Jim vor einem riesigen Sandstreuer durch eine Küche voller Steaks und Schnecken. Im letzten Spielabschnitt rettet Ihr in einem aberwitzigen Wettrennen Princess-What's-her-Name

vor ihrem Schicksal. Falls Ihr in einem Level drei bestimmte Gegenstände findet, könnt Ihr auch nach Game Over im nächsten Spielabschnitt anfangen, solange Ihr Euer Super Nintendo nicht ausschaltet. rz



super

„ Schon seit Januar, als ich Shiny besuchte und die ersten Demos von Earthworm Jim 2 zu sehen bekam, freute ich mich auf dieses Programm. Um so größer war die Enttäuschung, als ich erkennen mußte, daß Shiny

Entertainment nicht noch einmal der große Wurf gelang. Die Spielideen in EJ2 sind mindestens genauso verrückt und genial wie im Vorgänger, technisch gehört es sicher zu den besten SNES-Modulen überhaupt, doch spielerisch offenbart der Nachfolger leider einige Schwächen. Der zweite Level "Lorenzen's Soil", wird nach kürzester Zeit langweilig, der Ballon in "Flyin' King" läßt sich nicht genau kontrollieren, somit wird die ganze Stage mehr zum Glücksspiel. In "Puppy Love" wirft Pscrow die Welpen manchmal so gemein, daß Ihr immer ein paar durchlassen müßt und so Energie verliert. Es erscheint mir unmöglich, die Puppy-Love-Stages durchzuspielen, ohne wenigstens jeweils ein Leben zu verlieren. Ich bin der Meinung, jedes Geschicklichkeitspiel sollte mit viel Übung zu schaffen sein, ohne Leben zu verlieren. Bei Earthworm Jim 2 gibt es einige Stellen, die Euch zwangsweise Energie kosten und damit unfair werden. In "ISO 9000" wißt Ihr z.B. nie genau, ob und wann die Aktenschränke auf Euch losgehen und Euch zerquetschen. Earthworm Jim 2 ist sicher ein exzellentes Jump'n Run, aber Shiny hat mit dem Vorgänger einen sehr hohen Standard gesetzt, den man mit dem Nachfolger leider nicht erreicht. „



Links: Ob bei Regenwürmern Blähungen immer zu Kopf steigen?

Unten: Der Salzstreuer verfolgt EJ zwischen Steak und Spiegelei



System: Super Nintendo
 Spieltyp: Jump'n Run
 Megabit: 24
 Hersteller: Shiny Entertainment
 Testversion: Virgin
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 88%
 Musik: 83%
 Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 85%

SUPER NINTENDO



15 Hauden und ein versteckter Kämpfer lassen's krachen, Leute!



Sämtliche Fighter bekriegen sich in der FF-typischen 2-Ebenenarena

Neo-Geo-Freaks wird's ärgern: Ein Klassiker nach dem anderen wird von der Martial-Arts-Konsole auf das vergleichsweise hausbackene SuperNes und (etwas später und mit noch mehr Abstrichen) aufs Mega Drive umgesetzt. Nach Fatal Fury 2, Art of Fighting, World Heroes 1 und 2, King of Monsters 1 und 2 und Samurai Shodown erwischt es jetzt mit Fatal Fury Special den krönenden Abschluß der Serie. Im schon auf dem Neo Geo eher mittelmäßigen ersten Teil rächten die Gebrüder Terry und Andy Bogard zusammen mit ihrem thailändischen Freund Joe Higashi den Meuchelmord an ihrem Vater. Im Sequel erhält das Trio zusammen mit einigen anderen starken Kämpfern des Erstlings nun von einem mysteriösen Wolfgang Krauser Einladungen zum sagenumwobenen Battle Royale. Die Luxus-Variante Fatal Fury Spe-

cial (hatte 150 MBit Speicher auf dem Neo Geo!) ergänzt das bisherige Dutzend Fighter nun noch um ein Trio aus Teil eins, das sich vor einigen der atemberaubendsten Hintergründe der Beat'em Up-Geschichte viele neue Special-Moves (heißen in dieser Trilogie übrigens Power Blows) angeeignet hat. Der wesentliche Unter-

Fatal Fury Special gehört mit zu den Beat'em Ups mit den schönsten (Super-)Special-Moves überhaupt, und das auch auf dem Super Nes



Rechts: *Fettklops Big Bear erwartet den Starter von Andy*
Unten: *Tja, da war er wohl nicht konzentriert genug, unser Ex-Bodyguard!*



schied zum großen Capcom-Vorbild und allen anderen Zweikampfspielen besteht darin, daß hier in zwei Ebenen die nackte Gewalt regiert: Ihr könnt böartigen Angriffen also durch einen beherzten Sprung in den Bildhintergrund ausweichen oder Eurerseits das Gegenüber per Supertritt in die andere Ebene befördern. Wehren könnt Ihr Euch durch je zwei Kick- und Puch-Buttons und einem Super-Attack-Knopf, die in Kombination mit dem Steuerkreuz die beliebten Feuerbälle, Flic-Flacs und andere abgespacte Bewegungen in jeweils einer Light- und Heavy-Ausführung (je nachdem, welchen der beiden Knöpfe Ihr benutzt habt) ergeben. Die Auswahl der Charaktere läßt keine Wünsche offen, denn unter den 15 Fightern sollte jeder seine Identifikationsfigur finden. Meine Lieblingsfighter

sind der wendige Italiener Andy Bogard und der schnelle Koreaner Kim Kaphwan. Robert dagegen liebäugelt eher mit dem etwas korpulenten Bankier Cheng Shinzan aus Hong Kong... Des weiteren treten noch Judo-Opas, bullige Wrestler, heißblütige Toreros, glatzköpfige Boxer, sexy Ninjas und coole Breakdancer an. Als besonderer Leckerbissen wartet in der Special-Ausgabe der wiederauferstehende Boß des ersten Teils, Geese

Rentnertreff Fatal Fury Special





Cheng umzuhauen ist nicht allzu schwer, vorher wird beschnuppert



Na ja, vielleicht sollte man nicht ganz so vorlaut sein...

Howard, der Euch in einer tollen Cowboy-Hazienda erwartet. Überhaupt präsentieren sich die Kämpfer in puncto Special-Move-Arsenal sehr versiert. Falls Euch die vier bis fünf Dampfhämmer pro Spielfigur etwa nicht reichen sollten, gibt's noch für jeden einen Super Special-Move zu entdecken. Tung Fu Rue, der alternde chinesische Boxmeister und einer der witzigsten Charaktere überhaupt, platzt plötzlich mit einem riesigen Muskelberg aus seinen grünen Klamotten und nähert sich Euch mit wilden Drehbewegungen. Diese Fatal Furies können aber übrigens erst dann ausgeführt werden, wenn Euer Lebensbalken schon zu blinken beginnt, d.h. höchste Gefahr angesagt ist... rk



Gegen Mai Shiranui kämpfen zu dürfen ist allein schon eine Ehre



Wirbelsturmmeister Joe Higashi aus Thailand zeigt unten sein Können. Oben legt sich Andy Bogard mit Ninja-Mai an.

ten Teil. Die wunderschönen Levelgrafiken erstrahlen jetzt in ihrer ganzen Pracht, da Takara nun (fast) alle Details des Originals integrieren konnte. Die Cheng-Stage in Hong Kong sieht nun durch das mächtige Drachenschiff nicht mehr so trostlos aus wie beim Vorgänger und Hobei (China) ist für mich sowieso die schönste Stage in einem Beat'em Up überhaupt. Nur die Level-In-Zooms der drei neuen Prügelschauplätze fehlen leider, aber das kann man wirklich verschmerzen. Daß ich ein großer Fan des Originals bin, hat übrigens seinen Grund: Fatal Fury Special ist neben Mortadella Kompott 2(...) nämlich das schwerste Prügelspiel überhaupt, da alle Gegner nahezu perfekte Konter für Eure Attacken bereithal-

ten. Doch Takara hatte zum Glück ein Einsehen und senkte den Schwierigkeitsgrad etwas, damit Normalsterbliche das Modul nicht gleich mit einem De-Mac (Na, aus welchem Film stammt dieser Kunstschlag?) zertrümmern. Die fulminanten Backgrounds, 15 anwählbare Fighter, peppige Super-Special-Moves, Action auf zwei Ebenen und die exzellente Steuerbarkeit hieven 'The final word in Fatal Fury' ganz weit nach oben in die Garde der Top-Beat'em Ups. Lediglich das permanente Versagen einiger weniger Special-Moves müßt Ihr in Kauf nehmen, sonst abso-

lut hip!



super

Die Fatal Fury-Saga gehört schon auf dem Neo Geo zu meinen absoluten Lieblingsspielen und ich zocke nahezu jeden zweiten Tag damit und nach ausgiebigem Testspielen dieser Umsetzung muß ich sagen, daß Takara eine kleine Meisterleistung vollbracht hat. Sämtliche Charaktere bewegen sich durch viele zusätzliche Animationsframes um ein ganzes Stück geschmeidiger als beim zwei-

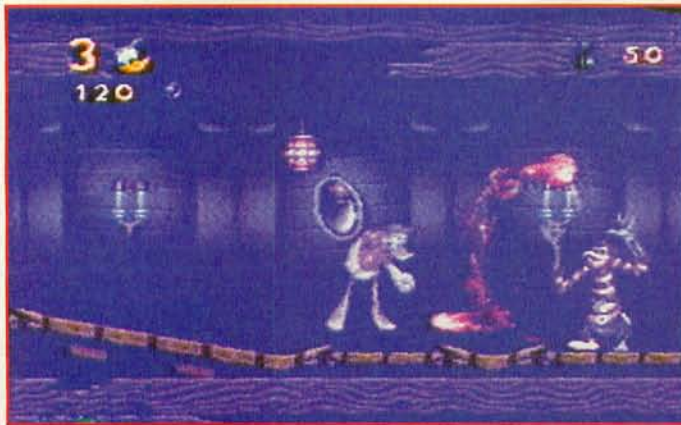
System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Megabit: 32
Testversion: Game Express/Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 180 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 72%
Soundeffekt: 74%
Grafik: 83%



Spiel-spaß 84%



Unter Wasser steuert Ihr Donald durch Rückstöße aus seiner Knarre



„Der Spinnenendgegner meint es noch gut mit euch“

Zum gleichen Zeitpunkt, als sich Donald zwecks einer totalen Ausspann-Session in Polynesien befindet, ist dort gerade aus dem Shabuhm Shabuhm Tempel ein heiliges Götzenbild der Mojos entwendet worden, weswegen die Ureinwohner in heller Aufregung sind. Eine alte Legende besagt, daß in solch einem Falle die einzige Hoffnung ein fremder Held aus einer fernen Welt sei, der zufällig vorbeikommen würde. Somit darf Donald die Faulenzerei auch gleich wieder beenden und sich anschicken, die 26 Level bis zur Wiederbeschaffung der Statue erfolgreich zu meistern. Die ersten fünf Level verlaufen noch nach dem üblichen Jump'n Run-Schema. Ab der sechsten Stage verleiht Euch eine Art Medizinmann dann Ninja-Fähigkeiten. Durch Druck auf die X-Taste könnt Ihr ab

Donald Duck starring in Maui Mallard

Kampfstick könnt Ihr Euch dann auch an Haken entlangschwingen und enge Schächte emporarbeiten. Neben tropischen Dschungel-Leveln erwarten Euch auch grottige Szenarien mit heißen Dämpfen und blubberndem Schlamm, gefolgt von noch gefährlicheren Lava-Leveln. Zur weiteren Abwechslung werden Bungee-Jumping-Einlagen, Unterwasserabschnitte und eine ziemlich abgedrehte

Stage mit Zombies, Fledermäusen und allerlei Skelettwesen geboten. Sammelt Ihr eine vorgegebene Mindestprozentzahl an Schätzen ein, geht es ab in die Bonusrunde. Dort wiederum muß man von Wolke zu Wolke springen und vor Ablauf des Timers alle vorhandenen Raketen zünden. Dann erst erhaltet Ihr ein Paßwort (tough, tough!). ds



Damit Ihr versteht, was die ganze Aufregung überhaupt soll: So sieht das Shabuhm Shabuhm-Teil aus (oben)



sofort zwischen Maui-Donald, ausgestattet mit einer Öko-Knarre, die auf Käferbasis arbeitet, und Ninja-Donald hin- und herwechseln. Um als Ninja kämpfen zu können, müßt Ihr allerdings immer wieder spezielle Yin-Yang-Münzen einsammeln, sonst versiegt die neue Power nämlich. Per Ninja-



Hier ist Donald gerade mit Umkleiden beschäftigt



hervorragenden Quackshot (MD) vor vier Jahren nichts mehr getan hat. Die Disney-Zeichner, die hier selbst Hand anlegten, haben wahrlich hervorragende Arbeit geleistet. Donald ist einfach völlig genial animiert! Obwohl sich bei Spieletestern in diesem Genre schon ziemliche Übersättigungserscheinungen breitgemacht haben, bringt Maui Mallard wieder frischen Wind in die Bude. An sich tauchen nicht viel wirklich neue Ideen auf, durch das gut rübergebrachte Südsee-Flair hebt sich Maui Mallard aber deutlich von den sonstigen Durchschnittsprodukten (wie z.B. Mickey & Minnie, S. 93) ab. Die Musik paßt hervorragend zur Thematik und macht schnell süchtig. Ich sag´ nur: kaufen, kaufen (frei nach dem saublöden Cheese and Onions Spot).



super

„ Donald als Hauptfigur ist eigentlich wie geschaffen für das Jump'n Run-Business. Um so verwunderlicher ist es, daß sich seit dem

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Jump'n Run
Megabit:	24
Hersteller:	Nintendo/Disney Interactive
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Features:	Paßwörter
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	75%

Spiel-spaß **83%**



Beim Elfmeterschießen holt Ihr Euch ein zusätzliches Extra



Von der Seite werfen ausgeschiedene Spieler Bomben

Tierisch Bomberman 3

nisse, das blaue kickt Bomben und das braune legt mehrere Bomben auf einmal. Außerdem dienen die Yoshis als Zusatzleben, denn wenn Ihr auf einem Reittier sitzend in einen Feuerstrahl geratet, dürft Ihr immer

noch zu Fuß weiterkämpfen. Vor der "Schlacht" lassen sich noch weitere Features einschalten, z.B. können ausgeschiedene Bombermänner von außen Bomben ins Spielfeld werfen. Außerdem verkleinert sich die Spielfläche auf Wunsch in der letzten Spielminute solange, bis auch das letzte Feld bedeckt ist. Der Sieger der Runde darf sich in einer Art Elfmeterschießen ein Extra für das nächste Spiel holen. Im Einzelspieler-Modus hat sich im Vergleich zu den Vorgängern fast nichts geändert, allerdings dürft Ihr jetzt auch zu zweit antreten, nach jeder Welt gibt's ein Paßwort. 12



Oben: Der fünfte Bomberman fängt in der Mitte an
Rechts: Acht Charaktere stehen zur Auswahl.

Es gibt insgesamt zehn Level mit unterschiedlichen Terrains, z.B. Eis- und Wassergegenden. Außerdem stehen verschiedene Gegenstände rum, wie z.B. Wippen, Teleporter und Iglus.



super

„ Auch Bomberman 3 reicht nicht an die Klasse des ersten SNES-Bomberman-Moduls heran, es macht aber deutlich mehr Spaß, als der leicht verunglückte zweite Teil. Die Idee, ausgeschiedene Mitspieler von außen Bomben aufs Spielfeld werfen zu lassen, ist wirklich stark, auch die Yoshis können z.B. für Kaminke-Angriffe sinnvoll eingesetzt werden. Allerdings weiß man nie, welches Reittier man bekommt, da die Eier, in denen sie sich verstecken, leider alle gleichfarbig sind. Unsere geliebten Kick-Handschuhe vermissen wir immer noch sehr. Dafür gibt's im Gegensatz zur sehr mittelmaßigen Sega-Version im Battle-Mode wieder die Rollschuhe. Vor allem wegen des fünften Mitspielers sehr empfehlenswert. „

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action-Strategie
Megabit: 12
Hersteller: Hudson
Testversion: High Score
Spieler: 1 bis 5
Features: Optionsmenü, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 170 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 62%
Musik: 72%
Soundeffekte: 25%

Spiel-spaß 82%





Ein Querpaß auf die Nummer 44, Direktabnahme und drin ist er

eher im Detail. Vor allem im Spiel selbst bemerkt man die Ähnlichkeiten zu NHL '95, denn die gleichen Tricks funktionieren immer noch, die Goalies weisen teilweise immer noch die gleichen Schwächen auf und der Computer agiert immer noch nicht aggressiv genug. Die SNES-Umsetzung überrascht immerhin mit bril-

lanten Soundeffekten und deutlich verbesserter Computer-Intelligenz. NHL '96 ist sicherlich eine geniale Eishockeysimulation, aber soll man wirklich nochmal über 100 Mark für ein nur geringfügig verbessertes Modul hinlegen? Zumindest das Mega-Drive-Modul weist einfach zu viele Ähnlichkeiten mit dem

Vorgänger auf. Aus diesem Grund haben wir auch ein paar Prozent bei der Spielspaßwertung abgezogen. Die SNES-Version hingegen wirkt deutlich ausgereifter als NHL '95, aber auch hier liegen die Verbesserungen eher im Detail. Wer die Wahl hat, sollte sich auf jeden Fall das SNES-Modul zulegen. ”



Die Blackhawks sind das beste Power-Play-Team der NHL

System: Mega Drive
Spieltyp: Eishockeysim.
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 72%
Musik: 63%
Soundeffekte: 73%

**Spiel-
 spaß** 87%

System: Super Nintendo
Spieltyp: Eishockeysim.
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 75%
Musik: 70%
Soundeffekte: 79%

**Spiel-
 spaß** 91%

Was es doch für Zufälle gibt: Kaum erschüttert ein monumentales Erdbeben das Videospiele-Mekka im Pazifik (siehe Bericht in dieser Ausgabe), schon verschwindet selbiger Kämpfer aus der Neo-Geo-Umsetzung des berühmten Klingenduellts. Doch dies hat natürlich mit den etwas beschränkteren Hardwarefähigkeiten des Mega-Drive-Oldtimers zu tun, der dieses Ungetüm vielleicht nicht so ohne weiteres ruckelfrei auf den Bildschirm spucken könnte. Da über *Samurai Shodown* schon soviel gesagt wurde, will ich Euch nur noch auf die weiteren Unterschiede zum Original hinweisen

Kein Erdbeben? Samurai Shodown

und dann ohne Umschweife zur Meinung kommen. Der Zoom und die Bilder nach dem Sieg fehlen, alle Special-Moves und viel kultige Sprachausgabe sind vorhanden, Extras vom Schiri sowie Waffenverlust findet Ihr auch. Die 32 Megs dieser Konvertierung (der vierten und übrigens nicht letzten: Mega CD und Game Gear warten schon) wurden dann vor allem noch in Animationen und Backgrounds verbraten. rk



” WOW! Ich hätte nicht gedacht, daß die Leute von Saurus dieses Kultspiel so exzellent auf Segas 'Heart of the System' herüberretten könnten. Die Animationen sind wirklich fulminant und lassen des öfteren denken, man hätte sich aufs Neo Geo verirrt. Auch die Sprachausgabe gefällt seit langem mal wieder auf dieser Maschine und die Spielbarkeit ist noch einen Tick besser als bei der SN-Umsetzung. Da kann man auch den fehlenden Zoom ver-

schmerzen, zumal es Ketchup und teilweise ausgezeichnete Hintergründe gibt. An alle Sega-Fans: Holt's Euch! Eine Einschränkung muß ich aber machen: Ohne Sechs-Button-Pad spielt sich's aufgrund der blöden Umschalerei zwischen Kicks und Klinge etwas holprig ”

System: Mega Drive
Spieltyp: Beat'em Up
Hersteller: Saurus
Megabit: 32
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Musik: 72%
Soundeffekt: 79%
Grafik: 80%

**Spiel-
 spaß** 86%



Nakororus Eagle Threat war schon auf dem Neo gefürchtet



Wan Fus Feuersäbel hat mal wieder zugeschlagen!

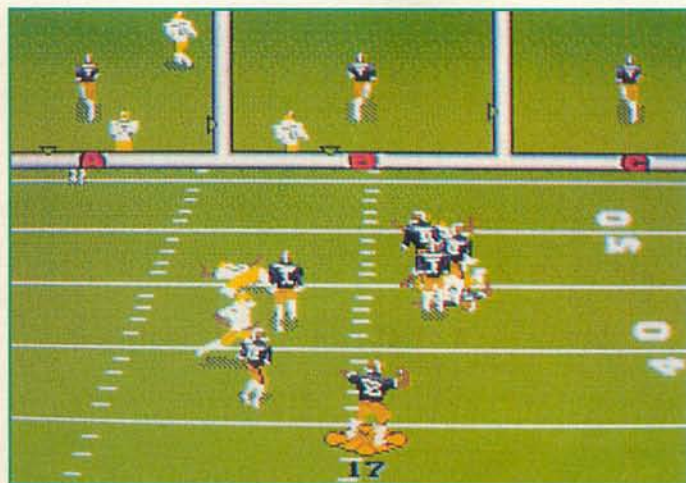
SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



Leider wurden fast alle "Best"-Teams wegrationalisiert



Bei Paßspielen werden je nach Wahl Fenster eingeblendet

SUPER NINTENDO



Zeitlupenstudien könnt Ihr nach Belieben drehen und wenden



Die neue Extrapoint-Regelung ist bereits eingebaut



Das Spielmenü sieht genauso aus wie bei den Vorgängern

Intelligent! Madden '95



Alle Jahre wieder heißt es: It's Super Bowl Time! Und gerade rechtzeitig zur Einstimmung auf dieses schon volkstümliche Spektakel, gibt es dazu die beste Football-Simulation aller Zeiten. Genau genommen sind es zwei Spiele, denn wie üblich gibt es *Madden '95* für beide 16-Bit-Systeme. Was hat sich nun gegenüber den Vorgängern geändert? Erst einmal natürlich alle Team-Daten und die neue "Two Point Conversion"-Regelung, die auf die aktuelle 94er Saison angepaßt wurden. Darüber hinaus haben sich die Grafikkünstler die optische Ge-

staltung gründlich durch den Kopf gehen lassen. So laufen die Animationsphasen geschmeidiger als in den alten Versionen durch die Bildschirmröhren. Auch die Farben wirken satter und natürlicher. Daß dabei die 22 Spielfiguren ein wenig kleiner geraten sind, stört insofern nicht, als daß man dafür mehr Spielfeld und somit mehr Übersicht fürs Geld geboten bekommt. Am

Spielsystem selbst hat sich jedoch nichts geändert. Die Menüs sind nach wie vor übersichtlich angeordnet, und die Steuerung spricht gewohnterweise exakt an. *tet*



super

„Besser kann man ein Football-Spiel nicht machen – so hieß es schon vor einem Jahr. Aber EA findet *immer noch verbesserungsdürftige Elemente, die allerdings erst auf dem zweiten Blick sichtbar werden. Bestimmte Spielzüge (z.B. QB-Sacks), die auf den 94er Versionen fast 99%ig geklappt hatten, funktionieren nunmehr nur selten. Auch die Audibles, mit dem der Gegner die Stellung während eines Spielzuges anpaßt, kommen häufiger zum Einsatz. Aha! Der Computer hat dazugelernt! Dadurch kommen unter anderem Spielergebnisse zustande, die auch wirklich der Realität entsprechen (also, keine 62 zu 14-Siege mehr – snief ...). Somit steht fest: Hartgesottene Freaks werden voll auf ihre Kosten kommen, denn Madden '95 ist besser als das beste Football-Spiel aller Zeiten (grins).*“

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Football-Simulation
 Hersteller: Laguna/EA
 Megabit: 16
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 59%
 Soundeffekt: 82%
 Grafik: 84%

Spiel-spaß 90%

System: Mega Drive
 Spieltyp: Football-Simulation
 Hersteller: EA
 Megabit: 16
 Testversion: EA
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 120 Mark

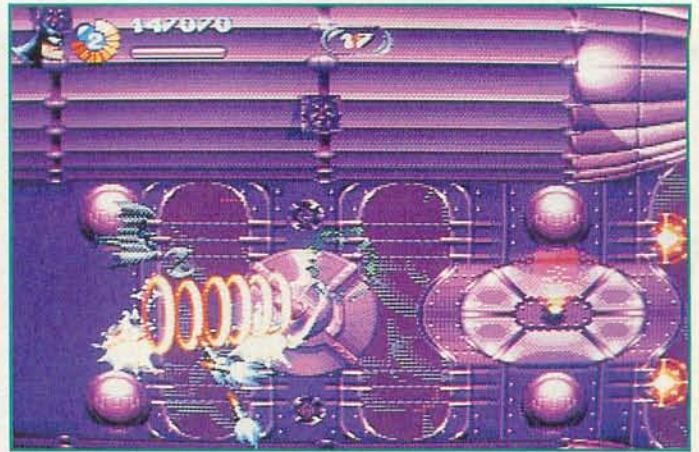
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 54%
 Soundeffekt: 80%
 Grafik: 81%

Spiel-spaß 87%



Katz und Fledermausspiel mit einem niedlichen Mechano-Kater



Wahrscheinlich der längste Level der Welt

Die zweibeinige Fledermaus treibt wieder mal ihr Unwesen in Gotham City. Natürlich ist von Batman die Rede. Und diesmal ist sein bester Freund Robin mit von der Partie, was bedeutet, daß Ihr im Solo-Modus zwischen den beiden wählen könnt. Falls Ihr es vorziehen solltet, zu zweit gegen die Unterwelt anzutreten, was im Hinblick auf die überdimensional langen und kräftezehrenden Levels sehr ratsam ist, wird Batman am 1P, Robin am 2P gesteuert. Gleich im ersten Level werdet Ihr sodann überrascht feststellen, daß den Entwicklern die grafische Gestaltung übermäßig gut gelungen ist. Es sind nicht mehr diese flachen hölzernen Marvel-Farben, die die Szene nun bestimmen, nein, das

Fleder-Mausefalle

Batman & Robin



herrschen beide Charaktere auch Special-Move-artige Kick-Sprünge. Damit könnt Ihr entfernte Gegner treffen oder auf die zweite Spielebene wechseln, die sich immer über oder hinter den Hauptdarstellern befindet. Anders sieht das aber im Flug- bzw. im 3D-Level aus, wo Ihr Euch einen Bat-

wing überzieht und ein überlanges Luftschiff zu verfolgen oder den gemeinen Kartentricks von Good'ol Joker ausweichen müßt. , tet



super

„ Es ist wirklich faszinierend zu sehen, wie aus einem knochentrockenen Marvel-Fledermaus-Spiel ein rundherum gelungenes Jump'n'Run geworden ist. Vor allem die Boßgegner sind eine reine Augenweide. So große und

irrwitzige Kreaturen wie diese, habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Beim Batwing-Level jedoch haben sich die Entwickler ein wenig übernommen. Nicht einmal in einem reinrassigen Shoot'em Up gibt es einen so langen Level. Eine halbe Stunde ununterbrochenes Dauerfeuer haut auch die stärkste Fledermaus vom Ast. Aber die geistigen Väter dieses Machwerks waren konsequent genug: Der Gegner, ein Luftschiff, mißt in der Länge genauso viel wie der gesamte Level. Um solche Bosse zu besiegen, bedarf es besonderer Geschicklichkeit und viel Fingerspitzengefühl. Mit den vielen Moves und Special-Moves dürfte dies aber kein Problem sein, denn die Steuerung reagiert erstaunlich gut. Zugegeben, es ist kein leichtes Spiel, aber ich kann's nur empfehlen. „



Oben: Seht Euch nur dieses Farbenspiel an! Mit einem Joker im 3D-Level ist nicht zu Joken

Ganze wirkt jetzt voller und massiver, ganz zu schweigen vom butterweichen Mehrfach-Parallax-Scrolling. Der Hintergrund gleitet wie durch eine Linse verzerrt an den fließend animierten Sprites vorbei. Aber erst, wenn Ihr das Joypad in der Hand haltet, entfalten die Figuren ihr ganzes Können. Neben Laufen, Springen und Schießen (mit Batarangs) be-



Robin beherrscht dieselben Moves wie sein beflügelter Freund

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Jump'n'Run**
 Megabit: **24**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion: **Sega**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwort, Continues**
 Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **81%**
 Musik: **62%**
 Soundeffekte: **57%**

Spiel-spaß **85%**

SUPER NINTENDO



Hillary zeigt den Profis, aus welchem Holz First Ladies geschnitzt sind



Malone drischt die Kugel mit voller Wucht ins Körbchen

Fast zwei Millionen verkaufte Exemplare von *NBA Jam* letztes Jahr zwangen Acclaim geradezu, eine Fortsetzung zu liefern. Außerdem gab es ja jede Menge zu verbessern und die Tournament Edition von *NBA Jam* stand als Vorbild schon in den meisten Spielhallen. Am 23. Februar ist es endlich soweit: Mit "Jam Day '95" veröffentlicht Acclaim den Nachfolger der erfolgreichsten Basketball-Simulation überhaupt. Wenn man es genau nimmt, müßte man *NBA Jam* eigentlich als Action-Spiel einordnen, denn außer den wahnwitzigen Dunks der NBA-Profis wird nicht viel simuliert. Ihr spielt mit nur zwei Recken pro Team, allerdings dürft Ihr in jeder Viertel-Pause auswechseln. Die meisten Basketball-Regeln werden klugerweise außer acht gelassen, Fouls und ähnliche Übergriffe interessieren den Schiri nicht. Lediglich Zeitüberschreitungen beim Angriff und "Goaltending" bestraft das Modul. Ansonsten beschränkt sich die Action auf schnelle Angriffe und den Versuch, einen möglichst coolen Dunk auf das Parkett zu zaubern. Für Anfänger gibt's einen

Tournament Edition

NBA Jam

Practice-Modus, beim dem Ihr ohne Gegenspieler auf dem Platz steht und so ungestört alle passen und jammen könnt. Im Head-To-Head- und Team-

Modus dürfen bis zu vier menschliche Spieler teilnehmen, wenn Ihr Eure Initialen eingibt, merkt sich das Modul per Batterie sogar Eure Statistiken. Mit den richtigen Codes übernehmt Ihr sogar einige bekannte Persönlichkeiten, z.B. die Frau des amerikanischen Präsidenten Hillary Clinton. Danach wählt Ihr aus allen 27 NBA-Teams Eure Mannschaft aus. Bei den meisten Teams stehen mehr als zwei Spieler zur Auswahl, so daß Ihr Euer Traum-Duo zusammenstellen könnt. Unter dem Portrait jedes NBA-Cracks seht Ihr seine



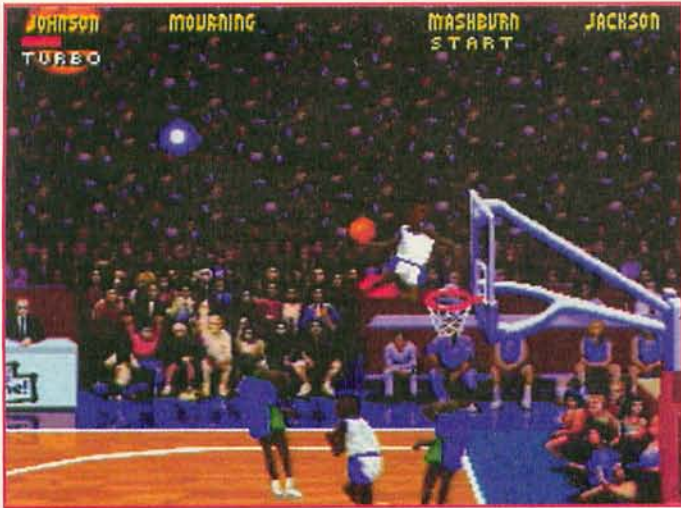
Rechts: Die Frau des Präsidenten im kurzen Höschen, das wäre doch ein Knaller für die Bild-Zeitung



Malone zeigt uns hier einen Überschlag-Dunking, während seine Gegenspieler dumm aus der Wäsche schauen

Stärken und Schwächen in acht Kategorien anhand einer Skala von 0-9 verdeutlicht. So schaffen z.B. nur Spieler mit einer 9 beim Dunking die spektakulärsten Jams. Um das Spiel zusätzlich attraktiver zu machen, gibt's im Optionsmenü jede Menge neuer Features: Die Shot-Clock kann eingestellt werden, ebenso die Spielgeschwindigkeit (Juice-Mode), auf Wunsch bremst der Computer einen Spieler, der zu weit in Führung liegt. Hot Spots und Power-up-Icons lassen sich ebenfalls ein- und ausschalten (Spiele, bei denen diese beiden Optionen eingeschaltet bleiben, werden nicht abgespeichert). Nachdem Ihr Euch endlich durch alle möglichen Einstellungen gekämpft habt, geht's ab ins Stadion. Grafisch erinnert die Tournament Edition stark an das Original mit minimalen Veränderungen im Hintergrund. Auch spielerisch hat sich nicht viel getan, allerdings agiert der Computergegner deutlich aggressiver und intelligenter. Im Gegensatz zu *NBA Jam* müßt Ihr beim Nachfolger öfters mal zu Eurem Mitspieler passen, um erfolgreich zu sein, denn Alleingänge werden gerne durch knallharte Fouls beendet. Mit etwas Übung gelingen auch einige neue Dunks, speziell Hot Spots und Power-Up-Icons erweisen sich hierbei als sehr nützlich. Wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander schafft, ist er heiß (On Fire), d.h. er trifft besser und läuft schneller. Andererseits können sich Eure Cracks auch verletzen, was sich vor allem auf ihre Geschwindigkeit auswirkt (lahme Krücken am besten gleich auswechseln). Wenn Ihr alle 27 NBA-Teams in regulären Spielen besiegt,

MEGA DRIVE



Die meisten sehen genauso aus wie im ersten Teil



Bradley zeigt uns einen geilen Luftsprung

dürft Ihr gegen ein Allstar-Team antreten. Auch Superstar Shaquille O'Neal soll sich irgendwo im Modul versteckt halten (Hinweise nimmt jede Video-Games-Hotline gerne entgegen). 17



super

„Den Göttern sei dank, NBA Jam T.E. hat eine Batterie! Die ewige Sucherei nach den Blättern mit den Paßwörtern gehört der Vergangenheit an. Ich weiß nicht, wie oft ich bei NBA Jam von vorne anfangen mußte, nur

COACHING TIPS

DUNK STRATEGIE

THE GREATER A PLAYERS DUNK RATING THE MORE SPECTACULAR HIS DUNKS. A PLAYER WITH A ZERO DUNK RATING WILL ONLY PERFORM LAYUPS. LAYUPS ARE LESS SUCCESSFUL THAN DUNKS.

In den Viertelpausen gibt's neue Tips vom Coach

weil ich das dumme Stück Papier mal wieder verloren hatte. Ansonsten beschränken sich die Verbesserungen eher auf Details. Ihr könnt zwar aus über 100 NBA-Stars wählen,

aber normalerweise übernimmt man eh nur die Spieler mit optimalen Dunk-Fähigkeiten, denn man will ja schließlich möglichst viele geniale Jams hinlegen. Die Verletzun-

gen beeinflussen Euer Spiel erheblich, denn es passiert nicht selten, daß Ihr Euren Superstar auswechseln müßt, weil er eher zu langsam wird. Die Hot Spots und Power Ups finde ich ziemlich überflüssig, denn normalerweise will man ja seinen Spielstand speichern und da darf man diese beiden Features sowieso nicht anwählen. Eine Replay-Funktion fehlt leider, dabei würde sich wohl jeder gerne die besten Dunks noch mal in Zeitlupe ansehen. Der Sound klingt fast wie das Original, abgesehen von einigen neuen coolen Sprüchen des Ansagers. Mit der Tournament Edition präsentiert uns Acclaim einen würdigen Nachfolger zu NBA Jam, allerdings zu einem stolzen Preis. „



Links oben: In den Matchpausen dürft Ihr Eure Spieler auswechseln. Oben: Pippen war der überragende Spieler der ersten Halbzeit. Links: Pippen zeigt uns, was man mit einer hohen Dunking-Wertung anfängt.

System: Mega Drive
 Spieltyp: Basketball-Simulation
 Megabit: 24
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Batterie, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 74%
 Musik: 55%
 Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **86%**

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Basketball-Simulation
 Megabit: 24
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Batterie, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 170 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 75%
 Musik: 54%
 Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß **87%**

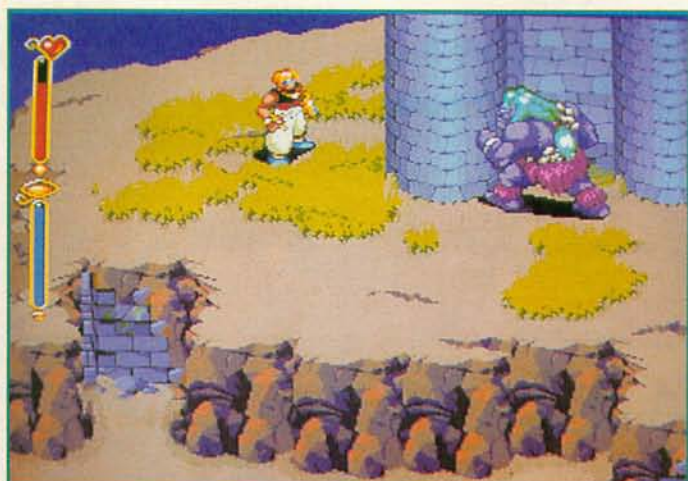
SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Ich bin Bogen! Du bist mein Gebieter. Man findet mich im Inneren von Pflanzen. Ruf' mich, wenn es viel zu essen gibt!

Wenn Ihr hier angelangt seid, habt Ihr noch etwa die Hälfte vor Euch



Bei Kämpfen müßt Ihr taktisch vorgehen. Die Monster tun es auch.

Ich wollt, ich wär' Indiana Jones ... davon träumen viele. Auch unser Held, Prinz Ali, tragt durch die Welt, auf der Suche nach kostbaren Schätzen. Nur, die Welt, in der er lebt, befindet sich irgendwo im mittelalterlichen Arabien. Auf einer abgelegenen Insel findet er sogleich eine verborgene Kostbarkeit, die ihm später viel Ärger einbringen wird: Ein goldenes Amulett, das magische Kräfte besitzt. Das Gegenstück, ein silbernes Amulett befindet sich in Besitz des – wie kann es anders sein – böartigen Magiers Gwin, der es auf Poseidonia, das Königreich des Prinzen, abgesehen hat. Und so macht sich Ali auf die Suche nach dem Magier, um den Frieden im Land zu wahren. Zunächst heißt es, einen der fünf magischen Zauber-

Thor des Monats The Story of Thor



Goldenes Amulett. Du bist wütig, hierher zu kommen, über Länder, habe ich die me Zeit, mit dir herbeizurufen.

Oben: Die Karte ist nicht nur übersichtlich, sie markiert auch Eure unmittelbaren Ziele

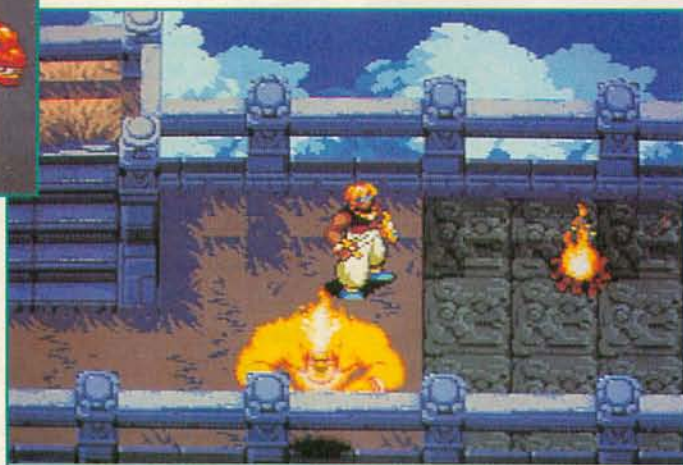
„Deyt“, der Geist des Schattens „Schatten“, und die Blumenfee „Bogen“. Durch verschiedene Tastenkombinationen können diese aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen. Aber auch unser Held beherrscht insgesamt acht Special-Moves, die sehr wirkungsvoll und bei den vielen Monsterkämpfen unerlässlich sind. Auch wenn dabei Ali schwere HP- und MP-Abzüge erleiden muß, die Energiebalken laden sich (außer in Dungeons) von alleine wieder auf. Ihr könnt dem natürlich nachhelfen, indem Ihr Extras wie Fleisch, Obst und Gemüse auf-

nehmt. Meistens erscheinen sie, wenn Ihr einen Feind erlegt. Dafür gibt es in der Stadt oder im Dorf keine Geschäfte, wo Ihr einkaufen könnt. Die meisten Häuser könnt Ihr nicht betreten, und die Menschen sorgen lediglich für belanglose Plapperstündchen. Da auf der Map Euer unmittelbares Ziel in Form einer weißen Flagge angezeigt wird, seid Ihr eben nicht auf Infos und Ratschläge angewiesen. Aber Rätselanteile sind genügend vorhanden, daß neben viel Fingerspitzengefühl auch Euer Verstand vonnöten sein wird. *tet*



Auch mit den Bossen ist nicht gut Kirschen essen

würfel aufzustöbern, die sich weit verstreut auf Poseidonia befinden. Darin hausen nämlich gute Feen und Geister. Vier davon könnt Ihr unmittelbar in Kämpfen einsetzen: Der Feuergeist „Ifrit“, die Wasserfee



Die Geister und Feen begleiten Euch durchs ganze Spiel hindurch

„Seit Zelda hat sich im Action Adventure-Genre nur wenig getan. Klar, es gab unzählige Spieletitel, aber keines war so innovativ wie The Story of Thor. Zum ersten Mal können wir bei Kämpfen so richtig Dampf machen. Abgesehen von den unterschiedlichen Waffen, erinnern die zahlreichen Special-Moves irgendwie auch an Beat'em Ups. Das verwundert nicht, denn hier waren genau die Leute am Werk, die Bare Knuckle 2 entwickelt hatten. Auch kleine Spielchen wie ein Wettrennen mit dem Feuer-



Eure persönlichen Daten werden zusammen mit den wichtigsten Items angezeigt

Leider kommt Ali hier zu spät. Der Magier hat die Königsfamilie in seiner Gewalt.



geist gegen die Zeit sorgen für Abwechslung. Aber vor allem Grafik, Sound und Musik gehören zu den schönsten auf dem Mega Drive. Jeder Bewegungsablauf wurde detailliert und mit peinlicher Sorgfalt durchanimiert, so daß es geradezu eine Freude ist, den Helden zu steuern. Bei jedem Schlagabtausch gibt es einen passenden Sound, inklusive Geschrei, und die bezaubernde Musik stammt von dem (zu-



Obwohl die Bosse überdimensional groß sind, bewegen sie sich schnell und unberechenbar. Hier: ein Alien-Käfer.

mindest in Japan) berühmten Gamemusiker Y.Kodai. Mit *The Story of Thor* hat Sega zweifellos einen Meilenstein in die Welt des Action Adventures gesetzt. Dazu kann ich nur sagen: Thor-heit schützt vor Sega nicht. Das Spiel muß man einfach gespielt haben! ”

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Action Adventure**
 Megabit: **24**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion: **Sega**
 Spieler: **1**
 Features: **Batterie, Continue**
 Schwierigkeitsgrad: **7**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Grafik: **81%**
 Musik: **82%**
 Soundeffekte: **76%**

Spiel-spaß **86%**

In der Video Games 9/94 war uns *Radical Rex* für Super Nintendo zwei Seiten Test wert. Mit einiger Verspätung folgt nun die Mega-Drive-Umsetzung. Die Entwickler der australischen Firma Beam Software haben sich nicht darauf beschränkt, die SNES-Version zu kopieren, jeder Level wurde neu gestaltet. Zwar erinnert jeder Spielabschnitt grafisch an das Nintendo-Vorbild, der Aufbau hat sich jedoch komplett verändert. Auch für die Bonus-Stages ließen sich die Programmierer etwas Neues einfallen. In einem kleinen Labyrinth sollt Ihr Extras aufsammeln und gleichzeitig gegneri-

Gott ist der süß Radical Rex



sche Dinos ausschalten. Im eigentlichen Spiel tretet Ihr wieder gegen den bösen Magier an, der alle Urzeittiere verzaubert hat. Mit dem Skateboard unterm Arm und einer guten Karateausbildung macht sich Radical Rex auf den Weg, seine Freunde zu befreien. Außer kräftigen Fußtritten beherrscht sexy Rexy auch die Kunst des Feuerspeiens, außerdem ist er ein extrem lauter Schreihals. Mit Hilfe von in

den einzelnen Levels verstreuter Extras läßt sich die Wirkung von Radicals Special-Tricks sogar noch verstärken, sein Schrei wird dann zum Orkan. rz



” Auch die Mega-Drive-Umsetzung des Dino-Jump'n'Runs überzeugt durch viel Spielwitz, Tempo und niedliche Grafik. Jeder Level bietet neue Überraschungen, sogar die spielscheuen Damen unserer Layout-Abteilung waren von den Abenteuern des munteren Sauriers begeistert.

Überrascht hat mich, daß sich die Entwickler tatsächlich bemüht haben, ein eigenständiges Spiel zu kreieren, anstatt wie meist üblich das SNES-Original zu kopieren. *Radical Rex* gehört auch auf dem Mega Drive zu den besten *Jump'n'Runs*, *Sonic* und sein ganzen Kumpels läßt er weit hinter sich. ”

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Jump'n'Run**
 Megabit: **8**
 Hersteller: **Beam Software**
 Testversion: **Activision**
 Spieler: **1**
 Features: **Continue**
 Schwierigkeitsgrad: **7**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Grafik: **70%**
 Musik: **71%**
 Soundeffekte: **65%**

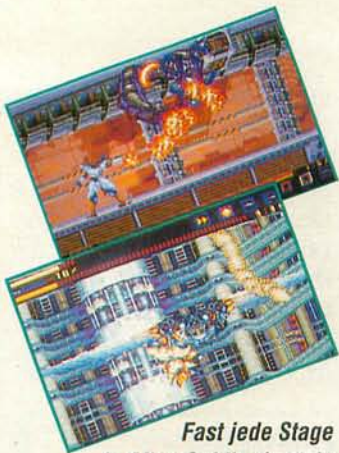
Spiel-spaß **84%**



Der Bonus-Level erinnert ein wenig an Pacman



Auf seinem Skateboard nimmt Radical jedes Hindernis



Fast jede Stage in Alien Soldier besteht aus einem gigantischen Boß: Feuer frei!



Mittels Jet-Pack könnt Ihr Euren Helden in der Luft arretieren

No Gun, no Fun, my Son!

Alien Soldier



Drei Dinge warten in Alien Soldier auf Euch: Action, Action und Action! Nach einer etwas verwirrenden Story um die Desorientierung des Raum-Zeit-Kontinuums und der damit logisch verbundenen Alien-Aggression (die wahrscheinlich nicht mal die Entwickler selbst verstanden haben) sprechen in 25 Levels nur noch die Knarren. Was heißt eigentlich Levels, im Grunde sind's 25 aufeinanderfolgende Mega-Bosse, von einem Kaliber, den das Mega-Drive noch nicht gesehen hat. Nach jeweils einem kurzen Levelabschnitt von etwa 30 Sekunden zum Wiederauffrischen erschöpfter Extrareserven stellen sich Euch bildschirmfüllende Kreaturen wie Panzer Spinnen, Mechano-Lobster, Laserfestungen und Flugdrachen entgegen, denen Ihr dann nach dem bekannten Beat'em Up-Kommando 'Ready' -'Fight' eine Schlacht liefert, die ihresgleichen sucht. Dazu könnt Ihr vor jedem Level aus einem Arsenal von sechs Wummen vier (auch viermal die gleiche!) in die Schlacht

tragen. Während Eures Einsatzes bleibt Ihr durch zweimaliges Drücken des Jump-Buttons mitten in der Luft stehen, um auch das mächtigste Flugmonster nicht ohne eine gehörige Salve davonkommen zu lassen. Durch Druck nach unten plus C flitzt Ihr per Su-

per-Beam von einem Bildschirmende zum anderen, auch mit den durch sämtliche Gegner hindurch! Daß Ihr auch noch Schüsse reflektieren (schwierig!) und die Art des Angriffs bestimmen könnt, gibt Euch eine ganz nette Palette an Verteidigungsmöglichkeiten. Die habt Ihr gegen die Mutantenschar aus der Alienfabrik aber auch bitter nötig. Ein Level besteht zum Beispiel nur aus einer riesigen Raupe: Habt Ihr die mürbe geballert, zieht sie sich unter fleißigem Werfen von Bomben zur Verwandlung in ihren Kokon zurück und liefert Euch schließlich als fertiger Schmetterling das ultimative Feuergefecht. rk



Ihr könnt zu jeder Zeit zwischen vier verschiedenen Waffentypen umschalten

Die Hintergrundscenarien wiederholen sich zwar zyklisch, aber die Schar der abgefahrenen Endgegner nicht: Im vierten Bild fightet Ihr gegen eine fette Raupe



Oooh! Aaah! Die Jungs von Treasure haben wieder mal ihre Klasse eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Dieser Shooter knüpft nahtlos an die Zeiten an, als das Mega Drive noch als Referenzmaschine für geniale Laserspektakel bekannt war. Mit tollen Spielelementen wie Waffenwechsel aus vier Wummen zu jeder Zeit, der Möglichkeit, in der Luft stehen zu bleiben, um Flugmonster zu attackieren oder einer Super-Dash-Attacke zum Blitz-Positionswechsel, bietet Ihr nach etwas Übung jedem Boß Paroli. Dank Continue könnt Ihr Euer Waffenarsenal vor jedem Level neu konfigurieren und Euch somit optimal auf die Angriffstechniken der Aliens einstellen. Alien Soldier muß man einfach gespielt haben, wenn man schon lange keinen Adrenalinstoß mehr verspürt hat!

System: Mega Drive
 Spielertyp: Action-Shooter
 Hersteller: Treasure
 Megabit: 16
 Testversion: Treasure
 Spieler: 1
 Features: Continue, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 86%
 Musik: 72%
 Soundeffekt: 81%

Spielspaß 85%





Wer den Satelliten-Receiver zerstört, darf in den Bonus-Level



Der fette Bomber ist der Endgegner des ersten Spielabschnitts

Robo-War Vectorman



Im Jahr 2049 hat die Menschheit die verseuchte Erde verlassen und nur eine Roboter-Armee, die sogenannten Orbots, zurückgelassen, um den Planeten wieder bewohnbar zu machen. Raster, der Chefroboter, wird durch einen unglücklichen Zufall in den bössartigen und menschenfeindlichen Warhead verwandelt und nur Ihr, als *Vectorman* einzig übriggebliebener friedlicher Orbot, könnt den wahnsinnigen Roboter aufhalten.

Vectorman ist Segas erstes Mega-Drive-Modul mit komplett gerenderten Figuren. Ihr kämpft Euch durch insgesamt 16 sehr abwechslungsreiche Spielabschnitte, am Ende einiger Stages erwarten Euch auch ungewöhnliche Bosse. Das Spiel beginnt am Weltraumflughafen, führt Euch in die Weltmeere und ins ewige Eis, durch futuristische Städte und zur abschließenden Konfrontation mit Warhead. Als Waffe steht Euch Vectormans Plasma-Gun zur Verfügung, die Ihr natürlich durch Extras kräftigt

Unten von links nach rechts: *Vectorman* als Kreisel, der geniale Acrobat-Boß, Level 2 mit dem Angriff von unten, der Bergwerk-Level und die brillanten Lichteffekte im ewigen Eis

hochpowern könnt. Außerdem verwandelt sich Euer Orbot in einen Buggy, eine Bombe, einen Fisch und weitere Kreaturen, falls Ihr das richtige Item aufnehmt. Neben den bekannten Jump'n-Run-Levels erwarten Euch einige unge-



Um den blauen Typen im Disco-Level fertigzumachen, bleibt Euch nur eine Minute Zeit



wöhnliche Spielideen. So fährt Ihr z.B. auf einer Schiene, von unten greift Euch ein riesiger Roboter an, während die Kamera ständig von links nach rechts schwenkt. Später kämpft *Vectorman* als Kreisel und tritt in einer Art Disco gegen einen durch eine sich bewegende Mauer geschützten Gegner an. In den normalen Action-Stages findet Ihr die meisten Extras in Bildröhren versteckt, die überall in den Levels versteckt hängen. In die Bonus-Stages gelangt Ihr nur, wenn Ihr die Satellitenschüssel zerstört. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades gibt es leider keine Paßwort- oder Speicheroption. 12



super

„Es ist kaum zu glauben, was Sega noch aus dem guten alten Mega Drive rausholt. Grafisch haut mich *Vectorman* richtig vom Hocker, es ist zwar kein *Donkey Kong Country*, wie von einigen Sega-Mitarbeitern gerne behauptet wird, aber die wahnsinnigen Regen-Effekte (Level 5) und die wechselnden Perspektiven in Stage zwei machen deutlich, daß die MD-Hardware immer noch für Überraschungen gut ist. Abgesehen von der brillanten Grafik, bietet *Vectorman* mehr Spielspaß als die meisten Action-Spiele, die ich dieses Jahr gesehen habe. Ihr seid ständig auf der Suche nach Extras und versteckten Eingängen, aus allen Richtungen attackieren Euch wunderbar animierte Roboter-Wesen. Dazwischen kommen immer wieder Spielabschnitte mit einer völlig neuen Spielidee wie z.B. die Disco-Stage.“

System: Mega Drive

Spieltyp:

Action-Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Sega

Testversion: Sega

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 100 Mark

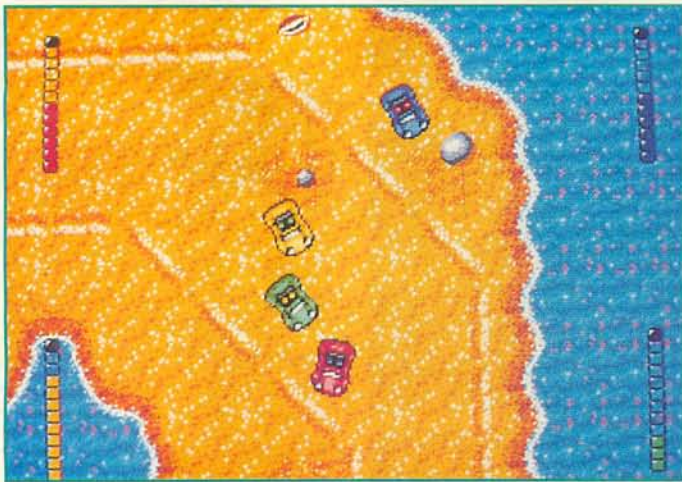
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 85%

Musik: 72%

Soundeffekte: 74%

Spiel-
spaß **85%**



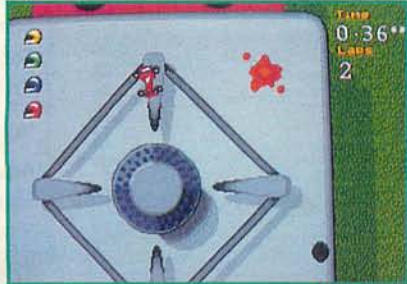
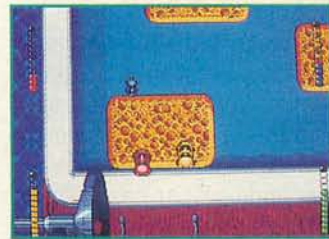
Im Sandkasten rauscht Ihr ziemlich oft ins Wasser



Der Maiskolben dreht sich und dient als Brücke zwischen Tischen

Auch dieses Jahr erfreut uns Codemasters wieder mit einem Update der überaus erfolgreichen *Micro-Machines*-Serie. Die 96er Version bietet über 50 Kurse, von denen wir allerdings ungefähr die Hälfte schon aus *Micro Machines 2* kennen. Einige neue Fahrzeuge haben sich die Entwickler ebenfalls einfallen lassen, so könnt Ihr unter anderem mit Düsenflugzeugen und futuristischen Elektro-Flitzern antreten. Grafisch hält man natürlich am bekannten Stil fest. Mit winzigen Fahrzeugen rast Ihr über eher ungewöhnliche Strecken, so z.B. den vollbeladenen Frühstückstisch, den Rand einer Badewanne oder einen Sandkasten. Die Steuerung ist denkbar einfach, mit der B-Taste gebt Ihr Gas, mit A wird gebremst. *Micro Machines '96* bietet eine Vielfalt an unterschiedlichen Spielmodi, unter anderem mehrere Time Trials, bei denen es nur um die besten Zeiten geht (die das Modul dann per Batterie speichert), Challenge-Modi für Anfänger und natürlich die beliebtesten Multi-Spieler-Rennen, bei denen bis zu vier menschliche Mitstreiter gegeneinander fahren. Falls Ihr Euch selbst "künstlerisch" betätigen wollt, hilft Euch das neu hinzugekommene Construction Kit, mit dem Ihr eure eigenen Kurse zusammenstellen könnt. Dabei lassen sich Bodenart, Fahrzeugtyp,

Klein aber oh
Micro Machines '96



Ganz oben: Die absolut geniale Stelle mit den Schwämmen als Fahren
Rechts: Das Construction Kit bietet jede Menge Features



Höchstgeschwindigkeit, Wetter und weitere Optionen festlegen, für die Nachwelt speichert das Modul Euer Meisterwerk ab. rz



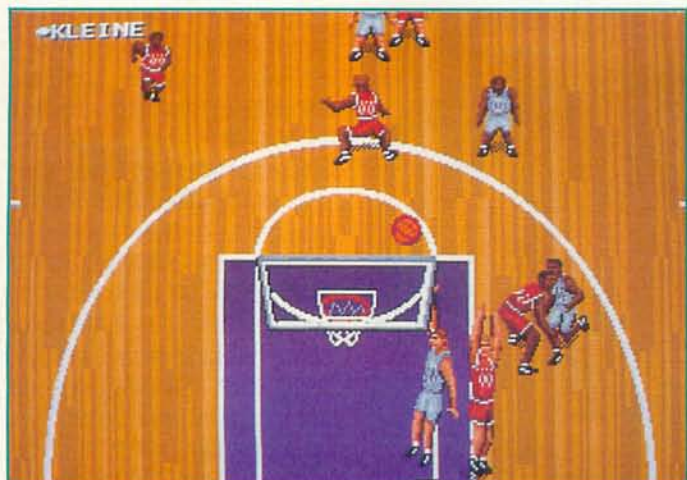
super

„Irgendwie hat man bei *Micro Machines* immer dieses *Deja-Vu*-Gefühl, auch die 96-Version kommt mir doch sehr bekannt vor. Rund die Hälfte der Kurse findet man schon im letztjährigen Vorgänger, und auch die meisten Fahrzeugen hatten wir schon. Bei einem PC-Spiel hätten die Neuerungen höch-

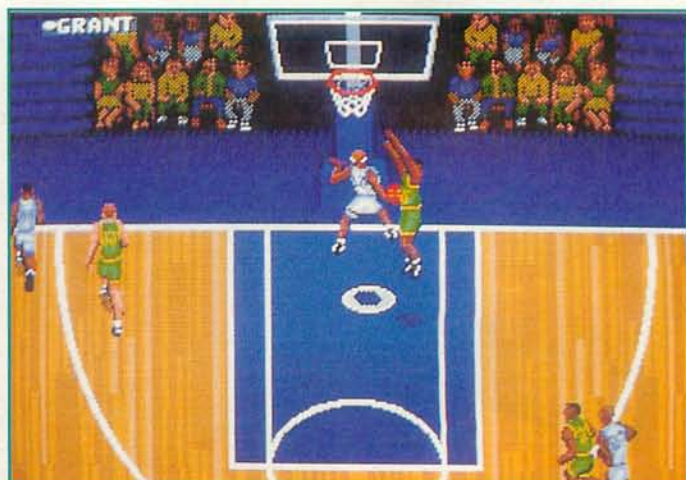
stens für ein Update gelangt, Konsolen-Besitzer haben da klar das Nachsehen. Ich will damit keineswegs andeuten, *Micro Machines '96* wäre sein Geld nicht wert, speziell zu viert gibt es kaum etwas Besseres, aber trotzdem sollte man den Leuten für über 100 Mark nicht den Käse vom letzten Jahr servieren. Das Construction Kit ist die einzige wirkliche Neuerung, allerdings fehlt ein Grafikeditor, mit dem Ihr Kurse und Fahrzeuge beliebig verändern könnt. Wer *Micro Machines 2* nicht zuhause hat, kann bedenkenlos zugreifen, denn MM'96 gehört zu den besten Rennspielen überhaupt. Wer aber den Vorgänger schon hat, sollte sich die neue Version genauer anschauen, bevor er sein Geld dafür hinlegt.

System: Mega Drive
Spielertyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Spiel-spaß **84%**



Die neue Perspektive hilft dabei die Gesamtübersicht zu bewahren



Spieler Grant vollführt hier einen tollen Luftsprung. Cool dunk man!

Mit *NBA Action '95* versucht Sega mal wieder, an Electronic Arts vorbeizuziehen, denn EA hatte mit *NBA Live '95* einiges vorgelegt. Dazu entwickelten die Programmierer eine neue Perspektive, den "Schnelldurchbruch-Blickwinkel" (steht wirklich so in der Anleitung). Außerdem hält das Spiel einen unglaublichen Vorrat an NBA-Statistiken bereit, so gibt es detaillierte Infos über jeden Spieler der 27 NBA-Teams, z.B. Größe, Alter und Gewicht, Punkte- und Reboundschnitt, Assists, Fouls, Ballabnahmen und vieles mehr. Per Batterie speichert das Modul sämtliche Eurer individuellen Statistiken sowie eventuell vorgenommene Veränderungen wie selbst kreierte Spieler, veränderte Aufstellungen, Eure besten Korbschützen etc. Bis auf wenige Ausnahmen bestehen alle 27 NBA-Teams aus den aktuellen Cracks, so heißt Shaquille O'Neal von den Orlando Magic z.B. einfach nur Center, da ja Electronic Arts die Rechte an seinem Namen hat. Vor dem

Statistisch
NBA
Action '95



super

Match entscheidet Ihr Euch für einen Spielmodus, neben den üblichen Freundschafts- und Playoffmatches dürft Ihr auch eine komplette NBA-Saison mit 82 Begegnungen starten. Danach entscheidet Ihr Euch im Optionsmenü für Spieldauer und Spielstärke des Computers, aktiviert Fouls und Verletzungen und bestimmt, ob Euer Team ermüdet oder nicht.

Schließlich legt Ihr noch die Anfangsaufstellung Eurer Mannschaft fest. Damit aber noch nicht genug, während des eigentlichen Matches läßt sich im Pausenmenü das defensive Verhalten Eurer Spieler verändern, außerdem gibt's die schon obligatorische Zeitlupenfunktion mit zwei Blickwinkeln und weitere nützliche Funktionen.

Sega hat zum ersten Mal geschafft, EA bei einem Sportspiel zu übertrumpfen. Was *NBA Action '95* an Features zur Verfügung stellt, sprengt wirklich alle bekannten Grenzen. Aber auch spielerisch überzeugt das Basketball-Game. Die Animation wirkt schnell und fließend, die neue Perspektive sehr übersichtlich. Schnelle und realistische Ballstafetten ermöglicht die einfache Steuerung, mit der Ihr sogar Euren Mitspielern einfache Anweisungen geben könnt.

MATCHUPS
LAKERS

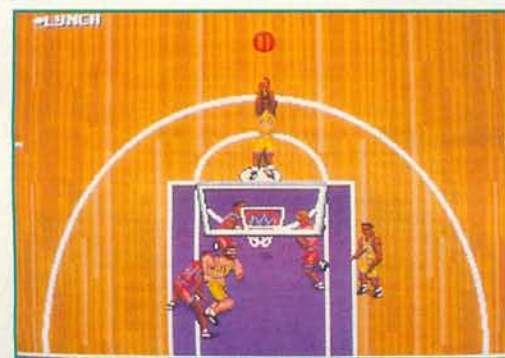
12 ULAD DZVAC	0 KEVIN DUCKWORTH
7'1 260	7'0 275
D	6.6 PPG

TIGHT COVERAGE

12 DZVAC	T	C	0 DUCKWORTH
24 LYNCH	N	4	MEBBER
23 CEBALLOS	N	4	CHEARNEY
25 JONES	N	4	CHAPMAN
5 VAN EXEL	N	4	SKILES

B=SELECT BLOCKER C=SELECT PLAYER

Zahlreiche Optionen und Statistik-Tabellen lassen zur Zeit jedes erhältliche Konkurrenzprodukt auf dem Markt alt aussehen



System: Mega Drive
 Spielertyp: Basketballsimulation
 Megabit: 16
 Hersteller: Sega
 Testversion: Sega
 Spieler: 1 bis 5
 Features: Batterie, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 70%
 Musik: 61%
 Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß **84%**

MEGA DRIVE



Legal Terror im 22. Jahrhundert: Die Lizenz zum Töten hat jeder

Die Auswüchse des Kapitalismus haben im 22. Jahrhundert extreme Formen angenommen. Nicht Politiker, sondern skrupellose Konzernbosse regieren nunmehr die Welt (so wie es eigentlich immer schon war). Vom Chefessel eines westeuropäischen Mega-Konzerns aus läßt Ihr eine vierköpfige Söldnertruppe ausschwärmen, die die Aufgabe hat, alle 50 Weltzonen unter die Fittiche zu nehmen. Egal, ob nun der Auftrag lautet, feindliche Agenten auszuschalten, Wissenschaftler zu entführen oder einen wichtigen Gegenstand zu stehlen, letztendlich ist es Euer Ziel, die Menschen in den Regionen davon zu überzeugen, daß Eure Firma die Nummer eins ist. Statt scheinheilige Wahlparolen setzt Ihr sog. Überzeugungsstrahler ein, um die Menschenmasse gedanklich zu manipulieren und für sich zu gewinnen. Technische Errungenschaften im 22. Jahrhundert sind aber mit dieser Wunderwaffe noch lange nicht

Blade Runner-Pur: Tja rosig sieht unsere Welt ja gerade nicht aus. Aber die filmreifen Levels und Sequenzen sorgen garantiert für spannungsgeladene Abende.



Seht Ihr den gelben Pfeil im Gebäude? Dorthin müßt Ihr gelangen.

Betriebsausflug Syndicate



erschöpft. Wenn genug Steuergelder gesammelt sind, könnt Ihr im Menü Entwicklungsprojekte für Waffen und synthetische Körperteile einleiten, die sich bei diversen Kämpfen mit feindlichen Söld-

nern und Robotern mit Sicherheit bewähren werden. Beispielsweise können Flammenwerfer (in der SNES Version gibt's stattdessen den "Froster", der die Feinde einfriert) entwickelt werden oder später ein "Gaußwerfer", der gleich drei Raketen im handlichen Miniformat abfeuern kann. Elektromechanische Prothesen hingegen erweisen Euch als defensive Waffen wertvolle Dienste. So wehrt ein V3-Brustkorb fast alle Kugeln ab und heilt noch dazu die Wunden automatisch. Doch zu Beginn stehen Eurer vierköpfigen Mannschaft lediglich einfache Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Mit Pistole,



An jeder Staßenecke lauern Mecha-noiden und andere Gefahren

Schrotflinte und Überzeugungsstrahler kann das Agentenfieber losgehen. Das Einsatzgebiet präsentiert sich aus der isometrischen Perspektive, wobei die aktuellen Ziele (meistens Menschen und Gegenstände) Eurer Söldnertruppe mit einem Dreieckspfeil (SNES) oder per Radar (MD) markiert werden. Mit der Starttaste könnt Ihr übrigens das gesamte Gebiet überfliegen, um schon im voraus Eure Ziele auszumachen. Dann heißt es, so schnell wie möglich die zuvor im Briefing besprochene Mission zu erfüllen. Es gibt zwar kein Zeitlimit, aber wird beispielsweise eine Person, die eigentlich entführt werden sollte, unwillentlich (meistens vom Feind) in die ewigen Jagdgründe geschickt, gilt der



Bald fällt auch die letzte Bastion meinem Syndikat in die Hände

Auftrag zu dem Zeitpunkt bereits als gescheitert. Also, aufpassen, worauf Ihr schießt! Und auch, wenn Ihr alles erfolgreich beendet habt, müßt Ihr bei der darauffolgenden Haushaltsplanung höllisch aufpassen. Wenn nämlich der Steuersatz für die jeweilige Region die magische 50%-Hürde überschreitet, werden die Bewohner unzufrieden. Meistens gibt's eine Revolte, die Ihr mühselig unter Einsatz Eurer Elitetruppe niederschlagen müßt. Hartgesottene Strategen werden jedoch darüber eher erfreut sein, denn somit gibt's weitere 49 zusätzliche Missionen umsonst, grins. *tet*





Mit Miniatur-Maschinenpistolen läßt sich am besten ballern



Wenn der Auftrag erfüllt ist, müßt Ihr die Truppe evakuieren



super

„Alle Achtung! Sowohl die Mega Drive- als auch die Super Nintendo-Version sind eine rundum gelungene Umsetzung des PC-Hits von Bullfrog. Abstriche sind lediglich in der Grafik zu machen, sie erreichen jedoch immer noch hohen 16-Bit-Standard (Na, klar. Ein PC kann ja mehr ...). Aber ansonsten ist alles drin, was auch im Original enthalten war. Mehr noch: Gegenüber deren 40 Missionen gibt's für die Konsole 10 mehr, und die Feindpalette wurde um Selbstschußroboter und fliegende Granatwerfer erweitert. Genau wie beim Vorbild, dürft Ihr auch in Autos herumkutschieren, die sich in der Mega Drive-Version leichter und feiner steuern lassen (auf SNES könnt Ihr z.B. keine Kehrtwende auf der Straße machen). Ansonsten ist die Joypad-Steuerung akzeptabel. Vielleicht hätte eine Maus, vor allem bei Echtzeitkämpfen, nicht geschadet, aber spätestens nach einer Stunde Spielzeit hat man sich an die diagonalen Bewegungsrichtungen gewöhnt. Und dann macht Syndicate erst richtig Spaß. Vor allem habt Ihr während des ganzen Spieles eine enorme



Größere Strecken meistert Ihr am besten in Schweb-Autos



Auch nicht schlecht: Der Flammenwerfer fürs MD



Oben wird gerade eine Waffe entwickelt, die Ihr Euren Helden im Ausrüstungsmenü (unten) verpassen könnt

Bewegungsfreiheit. Es ist egal, mit welchem Auftrag (meistens sind es mehrere in einer Mission) Ihr beginnt, oder wieviele Gegner dabei über den Jordan gehen. Wenn Eure Munition knapp wird, dürft Ihr herumliegende Waffen aufhe-

ben. Die Hauptsache ist, die Mission wird erfolgreich beendet. Bei der anschließenden Nachbesprechung zieht die Firma Bilanz, wo Ihr u.a. die Abschuß- und Überlebensquote zu sehen bekommt. Was aber äußerst nervtötend wirkt, sind die Paßwörter, die Ihr bei dieser Gelegenheit bekommt. Bei 20stelligen Buchstabenkombinationen kann man sich schon sehr leicht vertippen. ”

System: Super Nintendo
 Spieletyp: Actionlastiges Strategiespiel
 Hersteller: Bullfrog
 Megabit: 24
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 54%
 Soundeffekt: 79%
 Grafik: 82%

Spiel-spaß **84%**

System: Mega Drive
 Spieletyp: Actionlastiges Strategiespiel
 Hersteller: Bullfrog
 Megabit: 24
 Testversion: Bullfrog
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 56%
 Soundeffekt: 79%
 Grafik: 82%

Spiel-spaß **84%**



Im idyllischen Grünen und im Häuschen geht's noch recht gemächlich zu



Das Spiel der vier Kristalle müßt Ihr durchschauen!

Wenn sich für die Umsetzungswut der Softwarehäuser nicht genug aktuelle Filme anbieten, greift man eben notgedrungen in die vielbemühte Mottenkiste und kramt einen etwa fünf Jahre alten (und gar nicht mal schlechten!) englischen Fantasy-Streifen namens *Warlock* hervor. Die Storyline des Zelloid-Vorbilds findet Ihr dann im Großen und Ganzen auch auf Eurem Modul: Alle tausend Jahre, wenn Sonne und Mond auf einer Linie liegen (also komplette Finsternis, oder wie äh?) scheidet die Ausgeburt der Hölle seinen Sohn Warlock zur Erde, um sechs uralte Runensteine aus allen Kontinenten in seinen Besitz zu bringen, die zusammen die ultimative Macht vermitteln sollen. Ihr als moderner Krieger-Druide wollt dem Halunken und seinem dämonischen Gefolge natürlich nach besten Kräften auf die Finger hauen. Dazu stehen Euch neben einem ebenso eleganten wie wirkungslosen Trenchcoat eine Menge magi-

In Warlock gilt es, eine Unmenge von Geheimgängen zu entdecken. Dort findet Ihr neben Extras und Leben auch manchmal die wichtigen Runen

Beklemmend Warlock



scher Items zur Verfügung, die es meist erst in verwinkelten Ecken der riesigen Levels aufzuspüren gilt. Ihr könnt einen Plasmastrahl in alle Richtungen verschießen, Erdbeben zur Freilegung von Extras auslösen, Levitationskristalle an-

wenden oder kreisende Prismen zu Eurem Schutz aktivieren. Als Euer As im Ärmel entpuppt sich aber eine winzige magische Kugel, die Euch auf Schritt und Tritt folgt. Ihr setzt sie sowohl zur Luftabwehr mittels Zick-Zack-Flug ein, als 'Footsweeper' zur Erledigung von lästigen Kriechtieren, die Euch die Zehen anknabbern, sowie zur Aufnahme von sonst unerreichbaren Extras. Mit diesem Arsenal müßt Ihr nun sechs wahrlich mörderische Level bestehen. Laßt Euch dabei nicht vom relativ kurzen und gemächlich anmutenden ersten Level verschrecken, in dem Ihr die beschauliche Natur Neuenglands durchwandert, ein paar Werwölfe und



Warlock ist nicht nur grafisch ansprechend, sondern auch spielerisch gehaltvoll



Zombies um die Ecke bringt und schließlich nach einem kurzen Spaziergang in der nahegelegenen Bibliothek den ersten Runenstein einheimst. Danach aktiviert der Warlock nämlich seine erste Garde an Dämonen und blutrünstigen Monstern, denen es mit Bedacht entgegenzutreten gilt. In unterirdischen Höhlen tauchen urplötzlich Feuertämonen an der Decke auf und verhelpen Euch zu einem netten Sonnenbrand auf dem Rücken, während Ihr Euch verzweifelt auf das lebensrettende Elixier in den brodelnden Fläschchen stürzt. Ihr müßt Riesenspinnen unter Euren Füßen zermalmen, zum Leben erwachenden Steinskulpturen widerstehen, Brandpfeilen von Neo-Robin-Hoods Paroli bieten und Skelettkriegern die Glasknochen morschschießen. Doch damit nicht genug: *Warlock* ähnelt vom Spielkonzept sehr dem exzellenten *Blackhawk*. Will heißen, daß Ihr nicht sehr viele spektakuläre Boßmonster finden werdet, dafür aber mit dem komplexen Leveldesign mehr als genug beschäftigt seid. Die magischen Runensteine finden sich oft in versteckten Geheimräumen, die es erst einmal zu finden gilt. Habt Ihr Euch bis in den vierten Level vorgekämpft, erwartet Euch einer der abgedrehtesten Gegner, die mir bis dato untergekommen sind: Ein mit Schwert und Morgenstern bewaffnetes Gerippe, das auf einem riesigen Skelettmammut gegen Euch zu Felde zieht. Zum Spiel haben die Designer einen an Effekten reichhaltigen Gruselsoundtrack eingespielt. Die Mega-Drive- und Super Nintendo-Version unterscheiden sich in den einzelnen Levels nur durch mehr oder weniger kosmetische Details: So befördert Euch bei Sega im ersten Level ein Aufzug in die





Warlock erweckt riesige Steinskulpturen zum Leben



In der Burg geht's gegen angriffslustige Ritter

oberste Etage, während Ihr als Nintendianer eben zu Fuß gehen müßt. An einem Zug durchspielen müßt Ihr's nicht, dafür gibt's schließlich (fünftellige) Paßwörter. rk



super

„Absolutely frightening, my dear! Selten hat mich ein Spiel so in den Sessel gefesselt wie Warlock. Diese unvergleichlich gruselige Musik, die Euch einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagen wird, in Kombination mit dem ebenso hinterhältigen wie schockermäßigen Leveldesign, läßt Euch nicht eher das Joypad ins Korn werfen, als bis der Sohn des Bösen zu Staub zerfallen ist. Doch sollten nur etwas erfahrenere Konsolen-Krieger die Herausforderung annehmen, denn bisweilen zermürben Euch wahrhaft ultraschwere (aber nicht unfaire!) Stellen: Am Ufer eines unterirdischen Sees hüpfst Ihr auf die erste Plattform im feuchten Naß. Während diese nun rasend schnell untergeht, müßt Ihr mit einem gezielten Schuß die nächste von der Decke ballern, dann noch pixelgenau bis zum Anfang der fast schon abgessenen Platte zurückgehen (Ihr könnt aus dem Stand



Der Nebel-effekt auf dem Friedhof kommt cool rüber

nicht weit genug springen) und mit Anlauf die nächste Plattform erreichen – und das Ganze fünfmal hintereinander! Dafür werdet Ihr mit über dreißig fulminant animierten normalen Levelgegnern ver-

wöhnt. Die Palette reicht dabei von der gierigen, aus dem Boden grapschenden Riesenwurzel bis hin zum giftgrünen Schleimmonster mit eklig langer Zunge, das ohne Vorwarnung aus dem Wasser schießt

und Euch einen Schmatz verpassen will. Zusätzlich für Spannung sorgt die ungewöhnliche Lebensanzeige. Am Anfang seht Ihr noch Eure nette Visage, die sich bei jedem Treffer immer mehr in einen Totenschädel verwandelt. Bald schon seid Ihr dann in der Zwickmühle: Halt' ich noch einen Treffer vom Boß aus, oder soll ich schon eines der wenigen, kostbaren Life-Packs verwenden? Ob mich auch was genervt hat? Nicht viel, nur die lästigen Fledermäuse und Bienen, die permanent um Eure Birne herumschwirren und sich auf Teufel komm raus ewig lang nicht erwischen lassen. Ansonsten ist Warlock von Anfang bis Ende perfekt durchgestylt und für jeden Blackhawk-Fan ein gefundenes Fressen. ”



In den Höhlen erwarten Euch Spinnen, Feuerspeier und 'ne Menge Extras

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Action Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Paßwort,

Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 79%

Musik: 88%

Soundeffekt: 72%

Spiel-spaß 84%

System: Mega Drive

Spieltyp:

Action Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Paßwort,

Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%

Musik: 79%

Soundeffekt: 74%

Spiel-spaß 83%

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Viel Sand um nichts. Hier soll einmal eine hochentwickelte SF-Welt existiert haben?

Angefangen hat das Ganze auf einer unscheinbaren Konsole, die den Namen Master System trug. Jahre vergingen, doch dieses Rollenspiel hat schon immer auch die Mega-Drive-Jünger gefesselt. Und so beginnt zum vierten Mal die Geschichte des geheimnisvollen Planeten Phantasy Star, in der sich jeher Vergangenheit und Zukunft in einem zeitlosen Durcheinander vermengt haben. Aber zunächst befindet Ihr Euch im tiefen Morast des Mittelalters. In der Rolle des jungen Monsterjägers Chaz bekämpft Ihr zusammen mit Eurer Kumpalin Alys üble Zeitgenossen. Das Ganze betrachtet Ihr aus der gewohnten Vogelperspektive, in der sich gegebenenfalls der Kampf- bzw. Stadtmodus einblendet. Wenn Ihr auf Feinde trifft, steht Ihr den Monstern frontal gegenüber, so wie es auch bei allen Vorgängerversionen der Fall war. Am linken Bildschirmrand erscheint sodann eine Leiste, durch die die

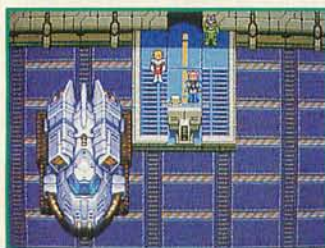
Man sieht, die Grafiker haben sich seit Phantasy Star 3 um einiges gesteigert. Geblieben sind die typisch animeoiden Gesichts-Icons.



Der Kampfmodus gehört zu den grafischen Höhepunkten im Spiel

Zurück in die Zukunft Phantasy Star IV

man sich hindurchklicken muß, wollt Ihr beispielsweise einen Zauberspruch loswerden. Am unteren Bildrand wer-



Langsam aber sicher lüftet sich das Geheimnis der untergegangenen Techno-Kultur

den der Name, Infos über HP, TP sowohl die gewählte Angriffsart der einzelnen Truppenmitglieder angezeigt. Maximal finden hier fünf Kumpels Platz, von denen viele während des Spieles (leider nicht frei) ausgewechselt werden. Erreicht Ihr einen Spielhöhepunkt oder wichtige Stellen mit Infos, wird das Geschehen automatisch in Form einer Zwischensequenz weitergeführt. Auf dem freien Feld könnt Ihr den Spielstand auf einem der insgesamt drei Speicherplätze verewigen. tet



super

„ Es gibt weitaus mehr Rollenspiele, die grafisch besser sind oder mit einem ausgefeilteren Spielsystem aufwarten können. Was das Spiel so einzigartig macht, ist die Welt, die es umgibt. Hier treffen mittelalterliche Romantik und Science-fiction aufeinander, wie wir sie aus der Fantasy-Literatur her kennen. Besonders die Monster gehören zu den schönsten und beeindruckendsten, die je auf Konsolen herumgegeistert sind. Aber auch die Geschichte fasziniert, weil sie nicht in einer unbekanntem Welt passiert, sondern eben auch die reale Welt betrifft. Auch im vierten Teil dieser Jahrtausend-Saga ist die Mixtur aus Story, spektakulärer Grafik und übersichtlicher Menüführung durchaus gelungen. Ob einige sie als veraltet empfinden, mag einmal dahingestellt sein. Phantasy Star-Jüngern wird es immer noch gefallen, denn Tradition verpflichtet.“

System: Mega Drive
Spielertyp: Rollenspiel
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%
Musik: 56%
Soundeffekte: 52%



Spiel-spaß 82%





Sogar in der Antarktis könnt Ihr bauen. Ob die Karusselle dort wetterfest sind?



Ein netter Vergnügungspark sollte in keiner Wohnstube fehlen

Wir alle kennen Wirtschaftssimulationen, in denen mit Eisenbahnen, Immobilien oder Aktien gehandelt wird. Doch von Ausnahmen wie *Sim City* abgesehen, waren solche Spiele lediglich auf dem PC-Markt erfolgreich, da sie sich für unsere jüngeren Konsoleros entweder zu langwierig, zu kompliziert oder schlichtweg zu reizlos präsentierten. Dies könnte sich nun schlagartig ändern. Mit einer Mega-Drive-Umsetzung (eine SNES-Version folgt) des PC-Hits *Theme Park*, wagt Bullfrog den Sprung in die fröhliche Welt der Vergnügungsparks. Nachdem Ihr den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingegeben habt, wählt Ihr zu Beginn auf einer Weltkarte England an, wo Euch eine gähmend leere Grünfläche erwartet. Auf Knopfdruck stehen Euch Imbißstuben, Colastände und eine bescheidene Anzahl

Themenwechsel Theme Park



„weniger attraktiver“ Attraktionen zur Verfügung, die Ihr, sofern es das Anfangskapital erlaubt, frei und in beliebiger Anzahl in Eurem Park plazieren könnt. Wenn Ihr Eure Attraktionen mittels asphaltierter Gehwege miteinander verbunden habt, dürft Ihr Besucher hineinlassen. In Form von nett animierten Sprites setzt sich die gesamte Vergnügungsmaschinerie in Bewegung. Das eigentliche Spiel beginnt ab dem Zeitpunkt, wenn Euer Konto durch Kassen- und Verkaufseinnahmen angeschwollen ist. Dann heißt es, Euren *Theme Park* weiter auszubauen oder diesen zu verkaufen, um danach ein neues Grundstück, z.B. in Japan zu erwerben. *tet*



„Diese Art von Wirtschaftssimulation ist mal was ganz anderes und eine echte Konsolen-Premiere: *Theme Park* ist weder langweilig, noch schwer zu verstehen. Dabei geht die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten gegenüber dem PC-Vorbild kaum verloren. Lediglich der Börsenmarkt, auf dem Eure

und (vom Computer gesteuerte) konkurrierende Vergnügungsparks gehandelt wurden, fehlt. Ansonsten dürft Ihr neue Attraktionen mittels Forschungsbudget entwickeln, die alljährliche Lohnverhandlung mit der Gewerkschaft der Parkangestellten bestreiten, den Salzgehalt Eurer Pommes Frites bestimmen oder den Eintrittspreis in die Höhe jagen, wenn Euer Berater dazu rät. Leider haben die Entwickler die meisten gerenderten Zwischensequenzen wegrationalisiert, aber dafür blieben die detailreich animierten Sprites, die den Vergnügungspark bevölkern und der dazugehörige Original-Rummelplatz-Sound. Die Stimmung ist wirklich hervorragend und sie tröstet auch einem Wirtschafts-Greenhorn über Pleiten und Mißmanagement hinweg. Es ist nämlich gar nicht so leicht, ein solch gigantisches Unternehmen zu leiten. Wer planlos drauflosbaut, wird schnell merken, daß die Besucher kritischer werden, wenn ihnen der Weg zur nächsten Toilette zu weit, der Roller-Coaster zu schnell oder der Hamburger zu fett-haltig ist. Solche Unzulänglichkeiten werden, wie in der realen Wirtschaftswelt, erbarmungslos mit roten Zahlen und Konkurs bestraft.



Buntes Kunterbunt: Alle Sprites, ob Mensch oder Maschine, sind nett animiert



System: Super Nintendo

Spieletyp:

Wirtschaftssimulation

Hersteller: Bullfrog

Megabit: 16

Testversion: Bullfrog

Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 80%

Musik: 60%

Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß 82%

System: Mega Drive

Spieletyp:

Wirtschaftssimulation

Hersteller: Bullfrog

Megabit: 16

Testversion: Bullfrog

Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%

Musik: 56%

Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß 82%



Eine wunderbare Parade des Torhüters nochmal in Zeitlupe



Auch den Schuß der Nummer 10 hält der Goalie wieder

Nach Electronic Arts kann man wirklich die Uhr stellen. Wie schon gewohnt, fand ich auch diesmal wieder Anfang Oktober die neueste Version der FIFA-Serie auf meinem Schreibtisch. Grafisch hat sich nicht viel getan, die meisten Menüs wurden neu gestaltet, die Spieler bewegen sich etwas flüssiger und an der ausgezeichneten Animation brauchte man nichts zu verändern. Um das eigentliche Spiel herum ließen sich die Entwickler eine Menge Verbesserungen und Neuheiten einfallen. Zum ersten Mal könnt Ihr Eckbälle, Freistöße, Einwürfe und mehr trainieren, Eure Leistungen werden bewertet und Rekorde abgespeichert. Außerdem lassen sich Standardsituationen und Spielzüge, z.B. Freistoßvarianten, im voraus planen und während des

Zum Dritten FIFA '96



Spiels gezielt anwählen. Auch die Taktik und das Spielsystem Eures Teams könnt Ihr ändern, ohne das Match zu verlassen. Normalerweise kontrolliert Ihr immer den ballführenden Kicker oder den Spieler, der dem Leder am nächsten steht. Ihr könnt aber auch einen Spieler bestimmen, den Ihr dann während des gesamten Matches steuert. Zur Auswahl stehen 59 Nationalmannschaften und Teams aus zehn Ligen, darunter die Bundesliga, sowie die englische italienische, brasilianische und malaysische Liga (warum ausgerechnet Malaysia?). Alle Mannschaften treten mit aktuellen Spielern an, d.h. Ihr spielt eine deutsche Saison mit allen Stars –

Sammer, Matthäus etc. Außerdem dürft Ihr eigene Spieler und Teams kreieren, wobei Ihr Euch für Eure persönliche Mannschaft beliebige Stars aus aller Welt holen könnt. rz



super

„Spielerisch überzeugt mich auch FIFA'96 nicht völlig. Dribbeln hat immer noch nichts mit Geschicklichkeit zu tun, der Computer entscheidet, ob Ihr am Gegenspieler vorbeikommt oder

nicht. Da Ihr das gesamte Spielfeld nicht im Überblick seht, sorgt der Computer dafür, daß lange Pässe fast immer beim eigenen Spieler ankommen, obwohl Ihr den Ball eigentlich blind nach vorne drescht. Die vielen neuen Features machen diese Mankos aber mehr als wett. Die Trainingsoption hilft tatsächlich im Spiel, während des Spiels reagiert Euer Team prompt auf Änderungen der Taktik. Mit Customize könnt Ihr Euch Euer Dream Team zusammensetzen, ich wollte schon immer mal Baggio beim FC Bayern spielen sehen. Oder wie wäre es mit dem FC Video Games mit den besten Spielern der Welt? FIFA'96 ist klar der Höhepunkt der FIFA-Serie und lohnt sich auch für diejenigen, die alle Vorgänger kennen.“



Ihr könnt erstmals Eure eigenen Teams zusammenstellen



Ich wußte gar nicht, daß man den Babbel mit drei B schreibt

System: Mega Drive
Spielertyp: Fußballsimulation
Megabit: 16
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 78%
Musik: 76%
Soundeffekte: 81%

Spiel-
spaß **82%**

PCgo! kommt!

Jetzt gratis testen: 1 Probeheft liegt bereit!



PCgo!...

- verleiht Ihrem PC Flügel
- ist verständlich, aktuell, klar
- gibt's mit oder ohne CD-ROM

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

kommt gratis zum Kennenlernen

Ja, ich möchte gratis 1 Ausgabe von PCgo! testen. (ohne CD)

Ja, ich möchte gratis 1 Ausgabe von PCgo! testen. (mit CD)

Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD), bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an die Nummer 07132 / 95 92 44.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

Bequem durch Bankeinzug

Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift

2. Unterschrift

ALLE 95

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



Wie schon bei Landstalker spielt Ihr mit isometrischer Perspektive



Euern David hat es in ein Dungeon bestehend aus 6 Leveln verschlagen

Eigentlich wollte ja unser Held David nur seinen Urlaub im Lande Green Rod verbringen. Aber alles kommt anders, als geplant. Als nach und nach Menschen auf mysteriöse Weise verschwinden, bittet ihn der befreundete König, diesen Fall aufzuklären. Die Spur führt Euch sodann auf den Friedhof, wo sich ein geheimer Eingang zur Unterwelt öffnet. Insgesamt sechs Level umfaßt dieses unterirdische Dungeon. Im Verlauf des Spiels müßt Ihr Rätsel lösen, Monster bekämpfen und die Bürger von Green Rod befreien. Was jedoch am meisten gefordert wird, ist viel Fingerspitzengefühl, denn die isometrische Perspektive zwingt Euch, auf dem Steuerkreuz "schräge"

Leichtfüßig
Light Crusader



in Echtzeit absolvieren müßt. Ein Glück, daß Euch die meisten Gegner Items wie Lebensmittel oder Getränke hinterlassen, die Eure Lebensenergie

auffrischen oder Euch von Giften befreien. Wenn es allzubrenzlig wird, könnt Ihr den Brunnen, die Warpzone oder den Speicherraum aufsuchen, von denen jeweils eines in jedem Level vorhanden ist. tet



Auch im neuesten Treasure-Adventure begegnen Euch hin und wieder "Real Monsters" – uhh, wie gruselig!



super

Treasure hat es uns wieder einmal gezeigt: Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. Light Crus-



Richtungen einzuschlagen. Nach und nach werden auch die Trimm-Dich-Pfad-ähnlichen Stages zur Tortur. In vielen Situationen müßt Ihr dabei gleichzeitig Eure grauen Zellen auf Hochtour bringen. Wie in Landstalker sind die meisten Kapriolen verbunden mit Rätseln, halsbrecherischen Stunts oder Monsterkämpfen, die Ihr



Hier haben unsere japanischen Freunde die Jahrhunderte verwechselt

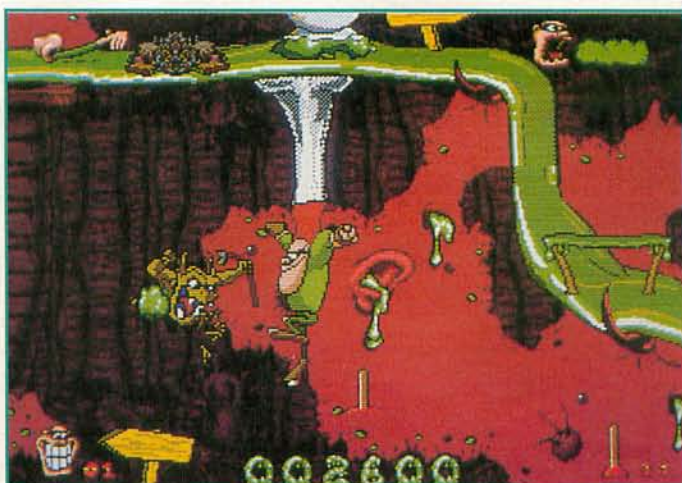
ader erinnert so stark an Landstalker, daß man glauben könnte, hierbei handle es sich um einen Nachfolger. Aber daß dem nicht so ist, sehen wir am "europäischeren" Grafikstil. Die Figuren sind keine niedlichen Kopffüßler, sondern erinnern eher an Gestalten aus der Ultima-Serie. Die schräge Steuerung, die happige Jump- und Lauf-Akrobatik, die anspruchsvollen Rätsel und nicht zuletzt die überdimensionalen Boßgegner werden Euch fast an den Rand des Action-Wahnsinns treiben. Leider treibt Euch die Leierkastenmusik an den Rand eines anderen Wahnsinns. Man nennt es hierzulande wohl moderne Klassik. Aber Hauptsache Ihr bekommt Euren Spielspaß, denn dieser wird Euch vom ersten Tag an garantiert.

System:	Mega Drive
Spieltyp:	Action Adventure
Megabit:	16
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega, Order in Time
Spieler:	1
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	68%
Musik:	16%
Soundeffekte:	43%

Spiel-spaß **81%**



Vorsicht vor der gefährlichen Killer-Bumerang-Henne



Man beachte das Ohr im Hintergrund mit dem grünen Schmalz

Im ersten Furz'n'Run der Videospiegelgeschichte dürft Ihr all die Sachen machen, für die Euch Mami immer eine auf den Latz brennt. *Boogerman* besitzt nämlich keinerlei Waffen, sein Körper ist sein zugegeben furchterregendes Arsenal. Die ekeligen grünen Ausscheidungen seiner Knollennase wirft er zielgenau auf alle triefenden, würgenden und schleimenden Ungetüme, die sich ihm in den Weg stellen. Im äußersten Notfall läßt er schon mal einer seiner gefürchteten Killerfurze fahren, dem nun wirklich nichts widerstehen kann. Wenn *Boogerman* zuvor rote Pepperoni gegessen hat, werden die rückwärtigen Ausstöße so gewaltig, daß er kurzzeitig sogar abhebt. Gefürchtet sind

Ein Furz wird kommen **Boogerman**



tiger als unser Held selbst ist. Überall verstreut findet Ihr Vorräte, mit denen Ihr Eure Körperwaffen aufladen könnt. rz



super

„Trotz *Earthworm Jim* und *Kid Clown* aus *Crazy Chase* ist *Boogerman* mein absolutes Lieblingssprite. Es sieht einfach genial aus, wenn er sich hinhockt und mit aller Kraft einen Megafurz rauspreßt. Die Grazie, mit der er

springt, erinnert eher an eine Ballerina als an einen versifften Superhelden. Die vielen abgefahrenen Ideen im Spiel machen *Boogerman* zu etwas ganz Besonderem: ein Klosett als Zugang zum Bonus-Level, Toilettensauger als Sammelobjekt für Extra-Leben, ein Hühnchen als Frisbee geworfen vom ersten Endgegner. Wenn er vom Killerfurz angetrieben durch die Lüfte schwebt, verzerrt sich sein Gesicht entzückt. Die Hintergrundgrafik ist eher durchschnittlich, der Sound mit digitalisierten Rülpsern und Furzen paßt ganz gut zum Spiel. *Boogerman* gehört in jede Spielesammlung, denn es ist nicht nur das fertigste Mega-Drive-Modul aller Zeiten, es macht auch einen Heidenspaß.“



Endlich haben wir ein Toilettenhäuschen gefunden, da freut sich *Boogerman* besonders



Der weiße Riese reißt sein weißes Maul weit auf

auch seine Rülpsen, deren Gestank ganze Heerscharen umwirft. Doch genug des Lobes für *Boogerman*, denn auch das Spiel selbst ist sehr bemerkenswert. Ihr kämpft Euch durch verschiedene Gegenden des Boogerplaneten, jeder Level besteht aus vier Abschnitten. Am Ende jeder Stage wartet ein Boß auf Euch, der jeweils fast noch fer-

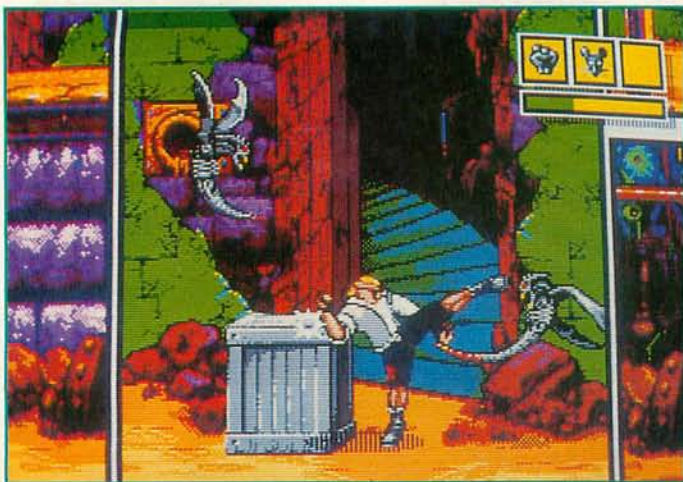
System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Furz'n'Run**

Hersteller: **Interplay**
Megabit: **24**
Testversion: **Laguna**
Spieler: **1**
Features: **Paßwort, Continue**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **130 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 12**

Musik: **65%**
Soundeffekt: **71%**
Grafik: **66%**

Spiel-spaß **81%**



Ultraviel Moves hat Euer Kämpfer zwar nicht drauf...



... dafür ist die Story aber wirklich groovy

Wer bislang geglaubt hat, Nintendo besitze das Monopol auf originelle und ausgefallene Ideen, der wird von Sega mit seiner Gute-Spiele-Offensive dieses Jahr eines Besseren belehrt. Völlig neu ist die Idee zwar nicht, in der ein Comic-Zeichner in eine selbsterschaffene Fantasy-Welt gewarpt wird (da der Film Cool World mit Kim Basinger und Gabriel Byrne nach dem selben Strickmuster aufgebaut war) – aber dennoch: Ein Spiel zum Thema fehlte bisher. Sketch Turner ist auf einmal Hauptakteur in seinem eigenen Comic, durch den er sich nun per physischer Gewalt und mit Köpfchen gleichermaßen durchschlagen muß. Nach jedem Level wird eine neue Seite des Comics aufgeschlagen. Continues erarbeitet Ihr Euch beim Spielen, Rücksetzpunkte



Der Powermeter zeigt an, wieviel Ihr schon geschafft habt

Phantastisch! Comix Zone

in einem Level gibt es keine. Jede Seite besteht aber, wie in echten Comics auch, ohnehin nur aus ca. einem Dutzend Bildern. Pro Bild müßt Ihr die vorhandenen Feinde mit Kicken, Boxen, Combos oder Superattacken erledigen, bevor der "Du-Darfst(-jetzt-weitergehen)-Pfeil" aufleuchtet. Bei manchen Bildern erscheinen auch mehrere dieser Pfeile, d.h. es gibt in jedem Level verschiedene Wege zum Ausgang. Bis zu drei Gegenstände (Hilfsmittel oder Energietrunk) lassen sich nach Aufnahme in die Menüleiste mit herumschleppen. Sie können jederzeit per Druck auf die X-, Y- oder Z-Taste des 6-Button-Joy pads eingesetzt werden. Durch Sprechblasen-Konver-

sation mit der flotten Alissa vom "Hauptquartier" werdet Ihr hin und wieder vor Gefahren gewarnt, bzw. bekommt Infos über den fiesen Mortimer und seine Pläne. ds



super

„Bravissimo! Die Programmierer, Zeichner und Musiker des "Sega Technical Institute" haben ein dickes Lob verdient. Eure Hauptfigur steuert sich einfach toll, sämtliche Gegensprites sind durchweg schön



Durch Einsatz der Items könnt Ihr auch Specialmoves ausführen

animiert, Sound und Musik gehören zum Besten, was der MD-Soundchip je ausgespuckt hat, und die abwechslungsreiche Story, entlang welcher dieses ungewöhnliche Beat'em Up-Adventure aufgebaut wurde, kommt großartig. Ein Zweispielermodus gehört zwar bei Beat'em Ups mittlerweile fast zum Standard, ich habe allerdings in letzter Zeit kaum ein Spiel erlebt, bei dem selber spielen und zuschauen genausoviel Spaß machen, wie bei Comix Zone. Meine zwei Hauptkritikpunkte betreffen aber den Umfang des Spiels und die Joypad-Belegung: Leider ist das Abenteuer etwas kurz geraten und ein 6-Button-Pad ist fast schon ein Muß. Trotzdem kann man hier getrost eine Kaufempfehlung aussprechen.

System: Mega Drive
Spielertyp: Beat'em Up/ Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features:
 Continue (erst ab Level 3)
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 78%
Musik: 84%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß **81%**

Um nicht zwischen all den Simulationen im Dunstkreis der vergangenen Fußball-WM unterzugehen, stellt Elite wohlweislich erst jetzt die Mega-Drive-Version seines auf SNES bereits beliebten und bewährten Kickspielchens vor. Das "World Cup" vor dem "Striker" im Namen ließ man sicherheitshalber weg, die WM hat schon einen ziemlichen Bart. Auch wenn ein Name wie *FIFA Soccer* einen ganz anderen Klang hat, bietet *Striker*

Endlich auch Sega Striker



sehr solide Fußballkost. Über ein grafisch orientiertes Icon-Menü klickt Ihr Euch vom Rasenfußball in die Halle, vom Elfmeterschießen zum Pokal, vom Trikotdesign zur Wetterlage. Diverse Perspektiven, allerlei strategische Eingriffsmöglichkeiten, jede Menge Spieler- und Mannschaftsstatistik sowie eine ausgefeilte Zeitlupenfunktion runden das Joypad-Instrumentarium versierter Sofa-Kicker ab. hu



super

Es gibt ein paar Kriterien, die sind mir beim Fußball wichtiger als überwältigende Stadionatmosphäre oder das Farbdesign der Trikotstutzen. Beispielsweise lege ich Wert auf präzise Paßkombinationen, rasanten Spielfluß oder ausgefeilte, aber dennoch leicht erlernbare Technikvarianten. Und da kann sich manch ein Kickspielchen was bei *Striker* abschneiden. An die Dynamik und die spielerische Leichtigkeit, mit der Ihr vor dem Tor des Gegners zau-

bert, kommt auch ein *FIFA Soccer* nicht heran, vor allem nicht im Zweispielermodus. Feine Details wie eine Batterie, über die sich Turniere und selbst editierte Mannschaften speichern lassen, bilden das Sahnehäubchen. Mein persönlicher Tip!



Ahhh! Schöner grüner Rasen. Warum er aber beim Elfmeterschießen so braun ist, wissen die Götter...



System: Mega Drive
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: Elite
Megabit: 8
Testversion: Elite
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Musik: 67%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 68%

Spiel-spaß **82%**

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classik-Prädikat



System: Game Boy
Spieltyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-spaß **90%**

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Wir legen großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder ein Spiel sehen. Die Redaktion diskutiert dann einmal im Monat alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste Wertung findet Ihr unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware-Voraussetzungen.



Die Zielschraketen ziehen den Wespen die Stachel



Nochmal kräftig Zeit laden und dann auf zum Endspurt

Unser aller Lieblingswurm ist zurück! Nachdem uns David Perry, Chef von Shiny Entertainment, schon während unseres verregneten Besuchs im Januar auf die Mega-CD-Umsetzung heißmachte, erreichte uns endlich der langersehnte Silberling.

Als der unscheinbare Regenwurm Jim zufällig in einen Hightech-Weltraumzug kroch, der ihm überwurmliche Fähigkeiten verlieh, verwandelte sich der unscheinbare Kriecher plötzlich in *Earthworm Jim*, Superheld und Schwarm vieler Schwiegerwürmchen. Doch auch die böse Prinzessin Queen Slug-for-a-Butt ist hinter dem starken Anzug her, so flüchtet Jimmy von einem Planeten zum nächsten, gejagt vom finsternen Psy-Crow. Neben der üblichen Jump'n'Run-Action haben sich die Entwickler auch einige Abwechslungen einfallen lassen. So treten Ihr z.B. zum Bungee-Jumping-Duell gegen den schleimigen Major Mucus an und rast in einer zerbrechlichen Glaskuppel durch enge Unterwasserhöhlen. Mit Eurer Energiepistole, die Ihr diesmal sogar mit Zielschraketen bewaffnen könnt, schießt Ihr Euch durch die meisten Stages. Zur Not verdingt sich Jim selbst als Peitsche, Seil oder Rotor, um nervende Krähen zu vertreiben oder störende Hindernisse zu überwinden. Zum Glück gibt's jetzt auch ein Paßwortsystem, so daß Ihr nicht ständig von vorne anfangen müßt.

Special Edition
Earthworm Jim
CLASSIC



Oben: Big Bruty hat sich wohl ein paar Läuse eingefangen



super

„Kann man das beste Jump'n'Run noch besser machen? Man kann! Für die Mega-CD-Version hat sich die Shiny-Crew noch einen Level aus dem Ärmel gezogen, die meisten anderen Spielabschnitte leicht verändert, den Sound verbessert, eine neue Waffe addiert und ein Paßwortsystem eingebaut.“



Der Kelch mit dem Elch hat den Wein gut und rein (ups, falscher Film)

Viele Kunden hatten sich beschwert, daß *Earthworm Jim* einfach zu schwer wäre, deshalb erhaltet Ihr nach jedem Level ein Paßwort (trotzdem bleibt EJ ein Spiel für Profis). Für den neuen Level, "Big Bruty", ließ sich Doug TenNapel, der Papi von *Earthworm Jim*, noch eine absolut verrückte Figur einfallen, eben Big Bruty, ein rotes Ungetüm, das absolut unverwundbar ist. Die Musik wurde ebenso auf CD-Standard getrimmt wie die verbesserte Sprachausgabe. Zusammen mit der genialen Animation, dem schrägen Humor und dem unvergleichlichen Spielspaß ergibt das Ganze das beste Mega-CD-Spiel überhaupt. Wer ein Mega-CD zu Hause stehen hat, braucht *Earthworm Jim!*

System: Mega CD
Spieltyp: Jump'n'Run
Megabit: –
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion: Interplay
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 90%
Musik: 82%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 95%



Unsere kleinen Helden statten der falschen Göttin einen Besuch ab



Das Kampfsystem wurde gegenüber dem Vorgänger verfeinert

MEGA CD

Endlich ist es da! Die US-Fassung von *Lunar – Eternal Blue*. Diesmal spielt die Handlung etwa 1000 Jahre später als in *Lunar – The Silver Star*. Dragon Master Alex aus Teil 1 gehört nunmehr der Legende an, stattdessen wütet ein neuer Held auf dem Planeten Lunar. Hiro ist sein Name und er ist eine Art Indy Jones, der Jagd auf verschollene Schätze macht. Sein ständiger Begleiter ist ein rosafarbenes Drachenbaby, das auf den Namen Ruby hört, und während des Abenteuers Spielstände speichert, Items verwaltet und sogar Zaubersprüche von Truppenmitgliedern in einen höheren Level befördert. Wer den ersten Teil kennt, wird im übrigen die Kommandos und Icons im Menü wiedererkennen. Im Kampf-Modus bedeutet dies u.a., daß Ihr Kämpfe nach wie vor per "AI" (Artificial Intelligence) dem Computer überlassen dürft. Ansonsten zieht Ihr aus der isometrischen Perspektive durch die Lande, um einem geheimnisvollen Mädchen namens Lucia aus der Patsche zu helfen. Die animierten und vollsynchronisierten Zwischensequenzen sorgen dabei für Unterhaltung und die nötige Motivation, wobei sich die Ladezeiten gegenüber dem Vorgänger drastisch verkürzt haben. Wer trotz all dem noch eine technische Steigerung erwartet, kann sich einmal die Saturn-

Frau im Mond Lunar 2



Ruby erhält ebenfalls Magic-Pionts. Damit powert sie die Magic-Levels Eurer Helden auf.



Diesmal gibt's mehr Anime fürs Geld. Die Nachladezeiten wurden hingegen verkürzt.

Version von *Lunar - The Silver Star* mit mehr Features und zusätzlichen Stages vormerken. In Japan soll dieses Remake bereits Anfang '96 in den Läden stehen.



Die Lunar-Serie gehört zu den besten Rollenspielen überhaupt. Was mich daran fasziniert, sind die wunderbar menschlichen und vor allem auch für uns Normalsterbliche nachvollziehbare Handlung. Das Kampfsystem ist faszinierend einfach zu handhaben, und die Anime-Sequenzen (vor allem die Mu-

sik und der Synchronsound) zum Verlieben schön. So stelle ich mir eben ein Spitzen-Rollenspiel vor. Die Stärke des Mega-CD wird durch diese Komponenten voll ausgeschöpft (ich habe mir extra wegen Lunar TSS diese Konsole zugelegt). Unverständlicherweise (grins) gefällt mir auch in dieser Fassung die US-Version mit der flotten Synchronisation besser, als das japanische Original von Game Arts. Die Entwickler haben es geschafft, die Stimmung des Spieles nicht nur getreu umzusetzen, sondern auch noch lebendiger und witziger zu gestalten. Wer einen Mega-CD (mit CDX-Adapter) besitzt, muß sich dieses Spiel gönnen, alle anderen sollten sich zuvor unbedingt ein Gerät zulegen.

- System: Mega CD
- Spieltyp: Rollenspiel
- Megabit: CD
- Hersteller: Working Designs, Game Arts
- Testversion: Galaxy
- Spieler: 1
- Features: Speicheroption
- Schwierigkeitsgrad: 7
- Preis: ca. 120 Mark
- VG-Altersempfehlung: frei

- Grafik: 73%
- Musik: 79%
- Soundeffekte: 65%



Spiel-spaß **89%**



Vergnügliche Elemente wechseln sich mit rechten Schreckensszenarien ab



Metal Gear
One of the bodies is still decomposing. The other three are little more than skeletons.

Zur Feststellung der Personalien gerade noch gut genug erhalten

Das Cyber-Punk-Adventure *Snatcher*, an dessen japanischen Menüs sich vor vielen, vielen Monaten schon eine kleine Insider-Schar PCE-Freaks die Zähne ausbeißen durfte, erschien unlängst erneut als CD, diesmal mit englischen Texten und jetzt unter Segas Hoheitszeichen. Aufgrund der beschränkten Verbreitung des Mega-CDs wurde auch die Pal-Version nur mit englischen Texten versehen. Die Zielgruppe sind hier die älteren Spieler, was zur Abwechslung ja auch mal kein Fehler ist. Seid Ihr mit englischen Textadventures schon vertraut, dürft Ihr Euch voller Erwartungsfreude in einen über drei sehr lange Akte ausgedehnten, faszinierenden Comic-Krimi stürzen, der sich in den 40er Jahren des nächsten Jahrtausends zuträgt. Ihr schlüpf in die Rolle von Gillian Seed, stammt ursprünglich aus Rußland, was sich unschwer aus dem Namen schließen läßt, und habt leider Euer Gedächtnis verloren. Für die Bewohner der Erde zu die-

Zu Beginn dieser dramatischen Situation seht Ihr den grauhaarigen Bösewicht im Spiegel hinter Euch stehen. Die Szene endet mit einem ziemlichem Gesichtsverlust für Opa Krause.

Kultmittel
Snatcher



ser Zeit sind die "Katastrophe" (Bio-GAU in Sibirien) und der dritte Weltkrieg bereits Geschichte. Im Jahre 2047 hat es Euch in die supermoderne Modellstadt NeoKobe verschlagen, die auf einer künstlichen Insel vor Japans Westküste errichtet wurde. Das größte Problem der Menschheit zu dieser Zeit stellt das mysteriöse Auf-

tauchen von Bio-Robotern in Menschengestalt dar, die Menschen aus Fleisch und Blut umbringen und deren Aussehen annehmen. Mit dieser miesen Tour möchten sie nach und nach die Spezies Mensch von der Erde verdrängen und die globale Regierungsgewalt übernehmen. Daher stehen auch alle möglichen VIPs auf den vorderen Rängen der *Snatcher*-Abschlußlisten. *Snatcher* deswegen, weil sie sich ihre Opfer einfach von der Straße wegschnappen (to snatch = schnappen).

Ein letztes Bruchstück an Erinnerung in Eurem gelöscht Gehirn signalisiert, daß Ihr auf irgendeine Art und Weise etwas mit der Entstehung besag-



Gillian Seed & SNATCHER



Metal Gear
Lisa's remains do not appear to have been touched



JUMP OUT
GIVE UP
HIT CLIFF
DRIVE INTO SANDPILE
PRESS BUTTON
PRAY TO GOD

Wo gehobelt wird, da fallen Späne (oben). Jetzt hilft ein Stoßgebet auch nicht mehr viel (rechts).

ter *Snatcher* zu tun habt. Daher hat Euch die *Junker-Agency*, eine eigene Behörde, die das *Snatcher*-Problem in den Griff bekommen soll, auch unter Vertrag genommen. Als Hilfsmittel stehen ein firmeneigenes Schwebauto und ein metallener Besserwisser (à la Zuzu in *Lion King*) allzeit bereit (falls nicht gerade jemand die Bremsen Eures Gefährts sabotiert hat). Der kleine Schlawmeier heißt übrigens *Metal Gear*. Neben der Rolle des Beraters in allen Lebenslagen kommt ihm noch die Funktion eines Mobiltelefons, einer Videokamera und Eures tragbaren Save Points zu.

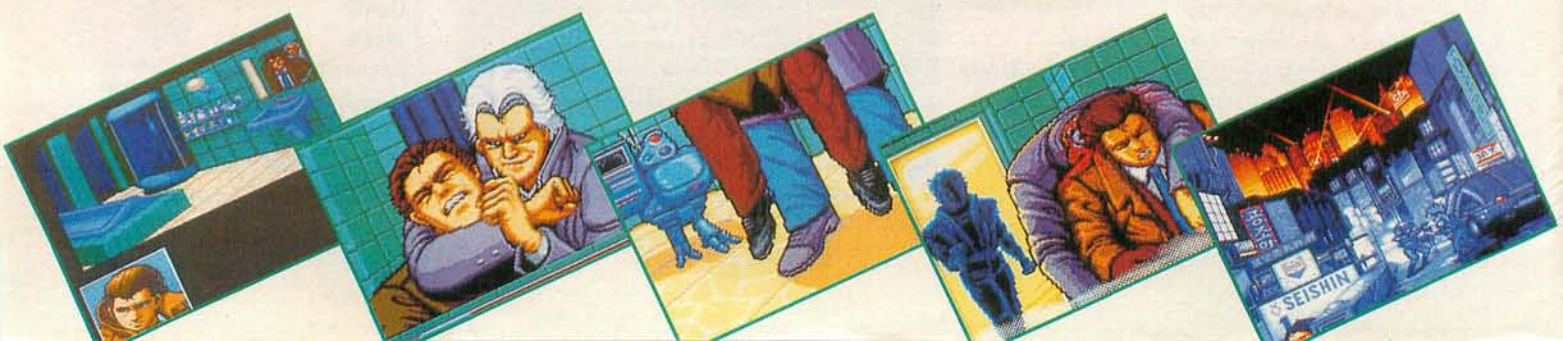
Und was es nicht alles zu entdecken gibt, bei all den Recherchen im Land der aufgehenden Sonne:

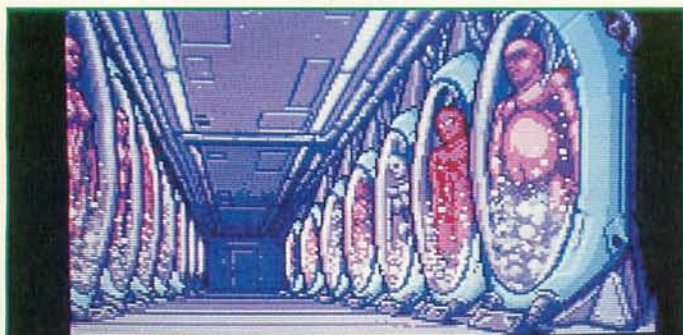
- Es stellt sich heraus, daß in NeoKobe gerade eine Buffalo-Mafia die Unterwelt regiert, obschon der Verzehr von Buffalofleisch im Jahre 2047 international geächtet und strengstens verboten ist.

- Während eines nächtlichen Ausflugs trifft Ihr z. B. die versammelte Konami-Gang. Von den Castlevania-Darstellern über die Contra-Brüder und Goemon sitzen alle einträchtig in einer stadtbekanntem Stripbar rum, und lassen den lieben Gott einen guten Mann sein.

- Bei den Ermittlungen bringt Ihr außerdem in Erfahrung, daß die *Snatcher* immens viel Sonnencreme verbrauchen (besonders begehrt ist eine lokale Marke mit dem Konami-Logo auf der Tube). - Ihr stolpert weiterhin über ein Parfüm der Marke "Le Smell de l'Amour" (vielleicht ein wichtiges Indiz?)

Außerdem besteht später noch die Möglichkeit, ein paar Videophone-Einheiten bei einer zünftigen Telefonsex-Session zu verplempern. ds





Metal Gear

These cylinders are used to culture the SNATCHER'S artificial skin. Endo-structures are submerged within them.

Hier befinden wir uns gerade in der Höhle des Löwen



Metal Gear

Is it my imagination, or does that look something like the Konami logo?

Das Konami-Logo hält allerorten für kleine Späßchen her



super

Daß bisher alles Ge-sagte nach einem wirklich geilen Spiel klingt, dürfte rübergekommen sein, obwohl geil eigentlich noch untertrieben ist, end-geil paßt schon besser als Bezeichnung für diesen wegweisenden Konami-Kracher. Die Story von Snatcher wird Euch völlig in den Bann ziehen. Der Spannungsbogen der Handlung



Gillian

I think it's definitely dead, er.. terminated this time.

Grundregel 1: Nur ein toter Snatcher ist ein guter Snatcher

reißt einfach nie ab, an manchen Stellen fährt Euch dermaßen der Schreck in die Glieder, daß Ihr wünscht, das Spiel würde einen nicht so vereinnahmen. Die Identifikationsmöglichkeiten mit der Hauptfigur wurde perfekt abgestimmt. Mit der Zeit wird man völlig mißtrauisch. Jede Person in der näheren Umgebung könnte ein Snatcher sein, von Napoleon über Euren Vorgesetzten bis hin zu Euren Eltern oder Geschwistern in der realen Welt. Die Handlung

ist wirklich kreativ, es finden sich kaum recycelte Ideen, jede Wendung in der Krimi-Handlung wird so zum Aha-Erlebnis. Ein besonderer Spaß sind die gereizten Momente, in denen sich Metal Gear und Gillian die Bälle nur so zuwerfen und einen coolen Spruch nach dem anderen ablassen. Als kleinen Gag zum Fingerlockern kann man die drei Situationen, wo Ihr nur mit Schießen weiterkommt, gerade nochmal durchgehen lassen. Irgendwie passen die Bal-



Habt Ihr auch brav vorher gespeichert, liebe Kinder?

lereinlagen aber auch ganz gut zum Charakter des Spiels, wo eben dauernd irgendwas Ver-rücktes, Unerwartetes passiert. Der dritte Akt wäre auch mit weniger Monologen ausgekommen. Das ewige "Zuhören" wird aber dafür mit zwei herzerweichenden Vorstellungen von Metal Gear belohnt. Die Sprachausgabe und der Sound sind ein weiterer Grund zur Freude. Selten war es so wichtig, Besitzer eines Mega-CD zu sein. Ich liebe dieses Spiel!

(3) The presence of pollen. Snatchers are believed to hide in areas plentiful in SNOW-9 (a snow-like, bio-engineered pollen crystal). As such, SNOW-9 can always be detected in places they appear.



Lustige Messages, über den Computerraum, bzw. per Videophone abrufbar:

Computerraum:

ADACHI, INAMURA, JEREMY, KIMBERLEY, KIRITA, KUSHIBUCHI, MICHAEL, NOSE, SAITOU, SASAKI, TOGO, ,

Videophone:

33-3333, 39-0910, 39-6004, 41-6766, 44-3723, 44-6454, 79-6641



Wer war der Gastgeber dieser Splatterparty, was sucht Nikolausi in unserem Spiel und wo bitte geht's hier zum Lenin-Mausoleum? Fragen über Fragen.



System: Mega CD
Spieltyp: Adventure
Megabit: -
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Speicheroption (Mega-CD-RAM)
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 72%
Musik: 84%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **85%**

Es gibt doch noch Softwarefirmen, die sich bei den Mega-CD-Umsetzungen ihrer Hits etw. mehr Mühe geben. Activision hat für *Pitfall-CD* immerhin drei Extra-Levels entwickelt, auch der Sound wurde kräftig aufpoliert. Als Pitfall Harry Junior durchstößt Ihr den mittel-amerikanischen Dschungel auf der Suche nach Eurem entführten Vater. Mit Peitsche, Steinschleuder und Bumerang stehen Euch dazu die ortsüblichen (?) Waffen zur Verfügung. In jedem Spielabschnitt findet Ihr nützliche Extras, z.B. pulsierende Herzen (die aussehen wie menschliche Herzen, nicht wie

Mayan Adventure Pitfall



super

rote Lebkuchenherzen), die Eure Lebensenergie auffrischen. Euer Abenteuer beginnt im Urwald, später kämpft Ihr Euch dann durch verlassene Minen und uralte Maya-Städte. Neben dem üblichen Ungeziefer, Affen, Fledermäusen und Wildschweinen machen Euch besonders alte Maya-Geister und Skelette das Leben schwer. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads gibt's keine Paßwörter oder Speicheroption und nur zwei Continues. rz

„Pitfall bietet alles, was man sich von einem guten Jump'n'Run erwarten darf. Abwechslungsreiche Levels, gute Grafik und ausgezeichnete Animation. Vor allem die Hauptfigur, Pitfall Harry Junior, wurde exzellent gezeichnet. Wenn Ihr Euer Mega-CD an die Stereoanlage anschließt, kommt richtiges Dschungel-Feeling im Wohnzimmer auf. Die einzelnen Stücke würden auch in vielen Discos für Stimmung sorgen. Lediglich bei den Bossen waren die Entwickler etwas faul,

wenn schon nur nach jeder vierten Stage ein Endgegner auftaucht, erwartet man sich doch mehr als ein paar müde Leoparden. Dafür haben die Entwickler das uralte Original-Pitfall im Spiel versteckt. Pitfall gehört auf jeden Fall zu den besten Jump'n'Runs fürs Mega-CD.“



Die kleine Goldstatue ist ein Zwischenspeicherpunkt



Geschick überwindet Harry Junior auch die größten Höhen

System:	Mega CD
Spieltyp:	Action-Jump'n'Run
Megabit:	-
Hersteller:	Activision
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	78%
Musik:	79%
Soundeffekte:	84%

Spiel-spaß **86%**

neues aus der redaktion: Redaktionshund Muckl macht ständig Sandra und Marion an

In der Video Games 11/94 hatten wir die Mega-Drive-Version von *Flink* schon über den grünen Klee gelobt. Mit etwas Verspätung folgt nun das CD-Update. Viel getan hat sich nicht, eigentlich haben die Entwickler nur ein nettes Intro und natürlich stark verbesserten Sound hinzugefügt. Als Zauberlehrling *Flink* sollt Ihr dem bösen Zauberer Wainwright das Handwerk legen. Dazu müßt Ihr in der wunderschön gezeichneten *Flink*-Welt vier Kristalle finden. Neben verschiedenen Zaubersprüchen stehen Euch als weitere Methoden der Verteidigung Kopfsprünge und gezielte Würfe

Und noch einmal Flink



super

mit herumliegenden Gegenständen zur Verfügung. In Kisten versteckte Scrolls geben Euch nützliche Tips zum Spielverlauf. Am Ende jedes Spielabschnitts erwartet Euch jeweils ein imposanter Endgegner. Nach jedem Level wird die nächste Stage übrigens von CD geladen, viel Spaß beim Warten. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads speichert auch die Mega-CD-Version keine Spielstände ab. rz

„Wenn ich die Wahl zwischen dem Modul und der CD hätte, würde ich mich für das Modul entscheiden. Die Musik von der Silberscheibe klingt zwar deutlich besser als das Cartridge-Gedudel, aber die ständige Nachladerei nervt doch unheimlich. Außerdem hätten die Programmierer ruhig ein paar neue Level oder Gegner einbauen können. Einige der genialen 3D-Effekte im Spiel sehen zwar sowieso schon aus als ob sie nur mit der Mega-CD-Hardware zu

machen wären, aber trotzdem finde ich es schwach, wenn man die Speicherkapazität der CD nur für den Sound ausnützt. Ansonsten bietet *Flink* immer noch die beste Mega-Drive-Grafik aller bislang veröffentlichten Games, alleine deswegen gehört es in jede Spielesammlung.“



Die fetten roten Äpfel sollte man lieber meiden



Die Sprünge von der Lore wollen gut getimed sein

System:	Mega CD
Spieltyp:	Jump'n'Run mit Rästelanteilen
Megabit:	-
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	9
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	93%
Musik:	77%
Soundeffekte:	64%

Spiel-spaß **82%**

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

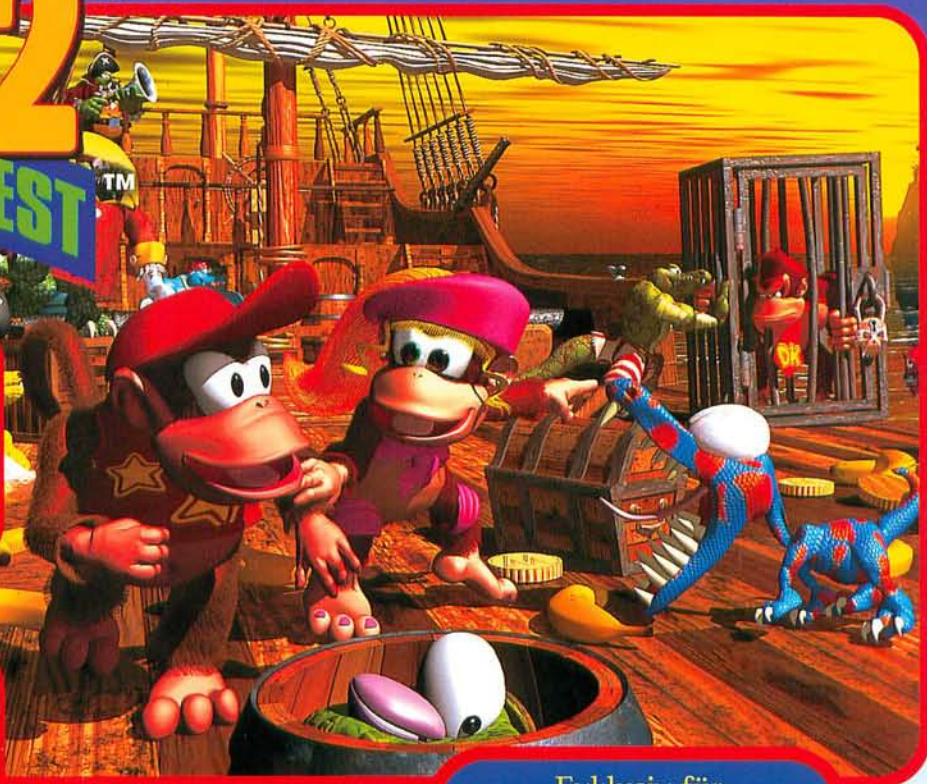
breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™



- 32-Bit-Qualität
- Deutscher
Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Neu!



Exklusiv für
Super Nintendo

Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

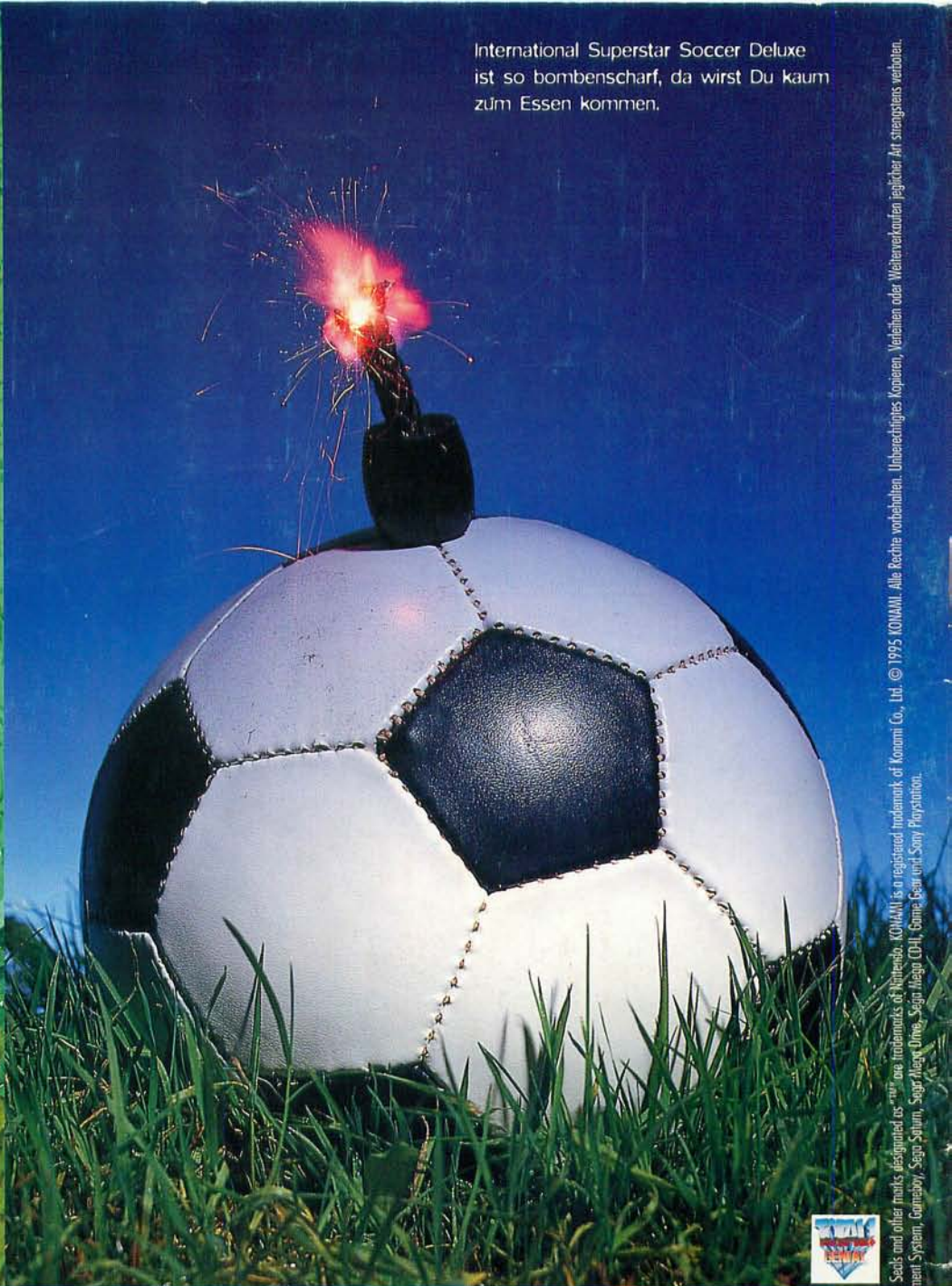
Nintendo®

HAVE MORE FUN

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videoispiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD-II, Game Gear und Sony Playstation.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS...“ Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:
ran
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt