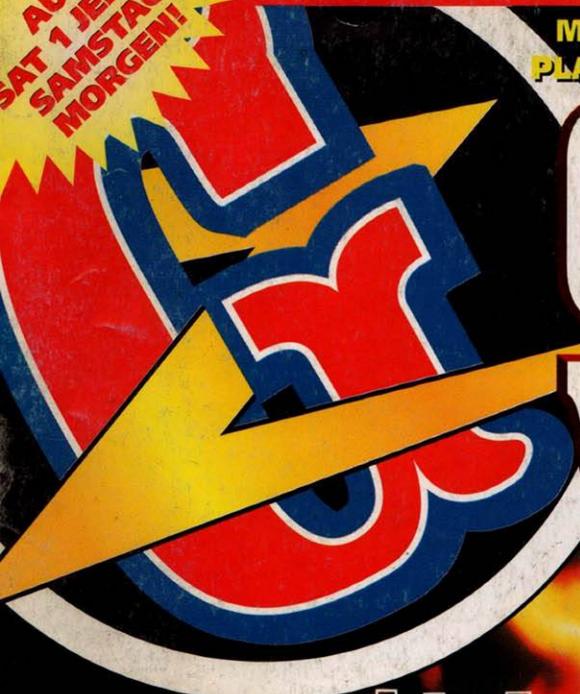


IM HEFT: NBA JAM-TOURNAMENT EDITION POSTER!

AUF  
SAT 1 JEDEN  
SAMSTAG  
MORGEN!

MEGA DRIVE ■ 32 X ■ SNES ■ SATURN ■ PC CD-ROM ■ 3DO ■ JAGUAR ■  
PLAYSTATION ■ HANDHELDS ■ MEGA-CD ■ CD-32 ■ CD-i ■ AUTOMATEN ■



# GAMES WORLD

M A G A Z I N

**NEU**

# THE

TOURNAMENT EDITION

## DAS SPIEL IST HEISS!

Das einzige  
Magazin in  
Deutschland mit  
umfassender  
Berichterstattung -

## live vom Spielfeld!



### Außerdem Berichte über:

- Cyberwar - PlayStation
- Clockwork Knight - Saturn
- Street Racer - Mega Drive
- Unirally - SNES
- Fight For Life - Jaguar
- Samurai Shodown 2 - Neo Geo CD

# HEISS

DAS SUPERSTARKE  
NBA JAM-  
TOURNAMENT  
EDITION POSTER!

■ NUMMER 3 ■ MÄRZ 1995  
■ DM 6.50 ■ öS 52,- ■ SFr 6,50

ALCHEMY PUBLISHING  
SAT 1

©Hewlett International Ltd.

4 394024 606505

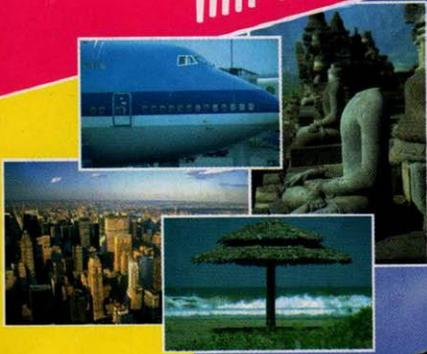
03

**Laguna**  
VIDEO GAMES

präsentiert:

# EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINNEN RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb  
mit irren Preisen !!!



SPITZEN  
TESTS:

**fun**  
VISION  
12/94

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

PLAY TIME STAR  
11/94

SUPER PRO  
12/94 91%



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

11/94

**WAHNSINNS  
PREISE:**

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

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

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

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

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

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

**50 x ein Super Vierspieler-Adapter** von LMP

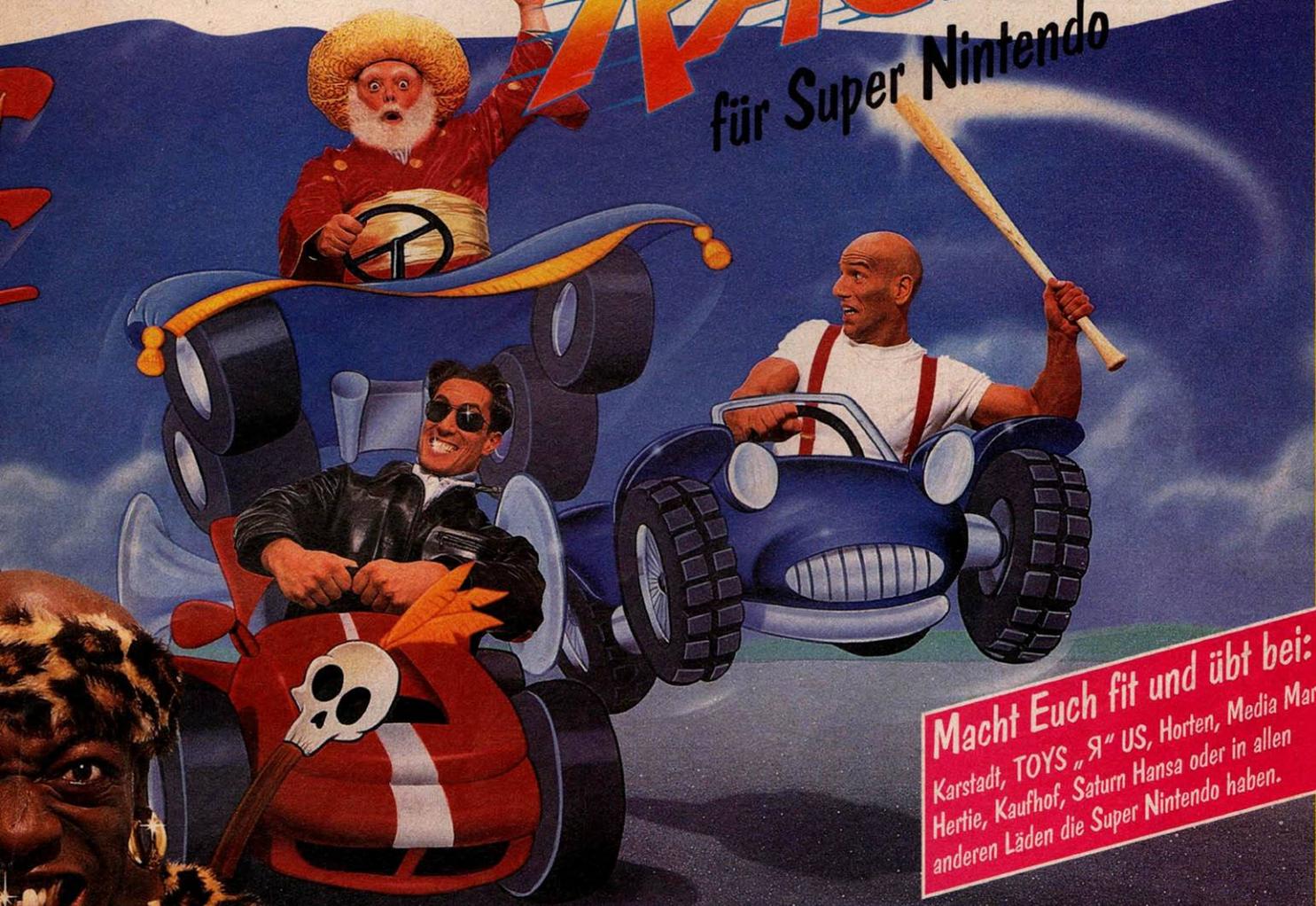
**10 x ein Jahresabo** der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.

NEUEN  
WORLD!

MIT

# STREET RACER

für Super Nintendo



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

SUPER NINTENDO  
THE ORIGINAL POWERUP

Ubi Soft

Sponsored by

GAMES WORLD  
MAGAZIN



Kreuze den Street Racer an, der Dir am besten gefällt:

 Ich bin fit genug im Street Racer spielen, um bei der 1. deutschen Street Racer Meisterschaft mitzumachen und eine der drei bombastischen Reisen zu gewinnen!  

 So fit bin ich noch nicht, will aber einen der anderen Spitzenpreise gewinnen.  

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_  
 Postleitzahl, Ort \_\_\_\_\_  
 Alter, Geschlecht \_\_\_\_\_

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

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

SAT 1

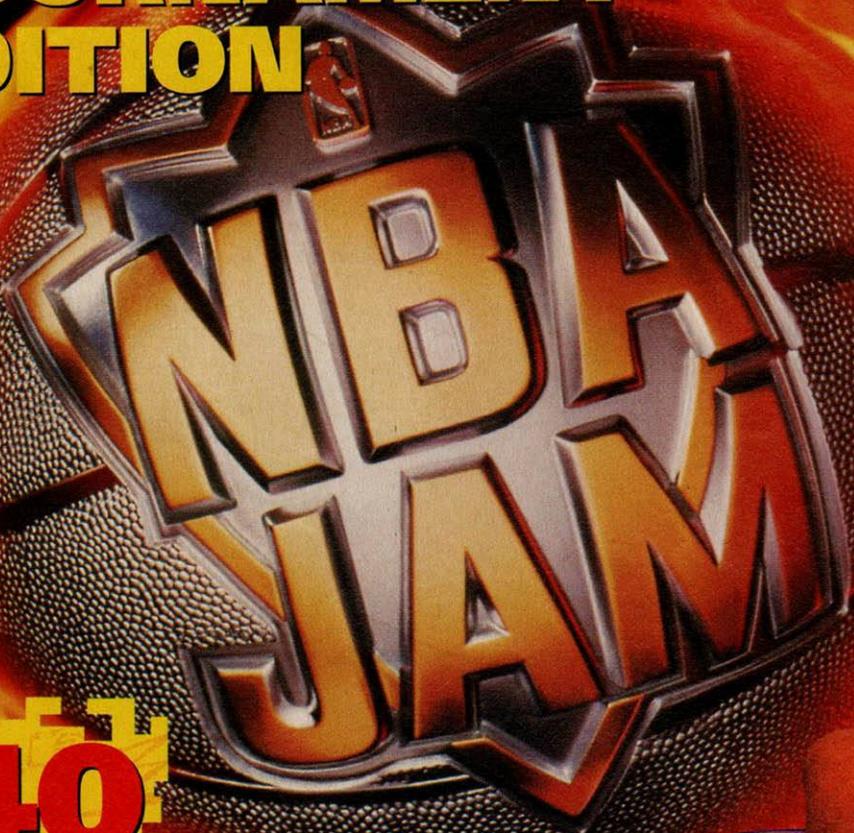
GAMES WORLD

...Games World...Games World...

■ MÄRZ 1995  
Was steckt drin in  
**SONY PLAY**

Viele Seiten mit Infos  
über das neue Spiel  
...und ein Poster dazu!

**NBA JAM  
TOURNAMENT  
EDITION**



Explosive,  
temporeiche  
Action  
**STREET  
RACER**

**40**

Previews der Versionen für Mega  
Drive, SNES und Game Gear - erstellt  
vom Dream Team unseres Magazins.

**72**

**DAS**

Editorial .....	6
News .....	8
Reviews .....	11
Charts .....	22
Filme auf SAT 1.....	24

# ES INHALT

es World...Games World...Games World...Games World...

## NUMMER 3 ■ CLOCKWORK KNIGHT

### der Superkonsole?

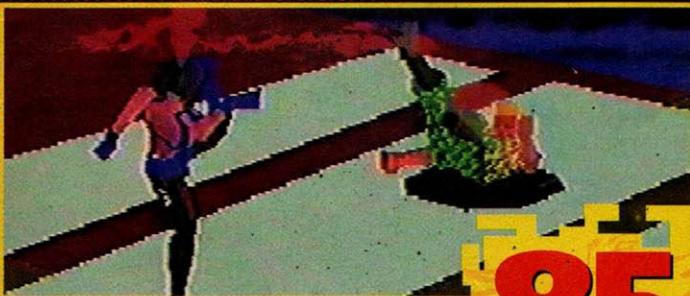
## PLAYSTATION

Wir haben die am heißesten erwartete Maschine des Jahres '95 in die Einzelteile zerlegt und präsentieren auch die momentan erhältliche Software.

**52**

Der Jaguar fletscht die Zähne

## FIGHT FOR LIFE



Ist dies das erste anständige Beat-'em-Up für Ataris 64Bit-Konsole? Du entscheidest...

**85**

## GAMES WATCH

Das umfassendste Magazin der Nation berichtet über alle wichtigen zukünftigen Spiele. Auch für Deine Konsole!

Playstation	52
Saturn	62
Mega Drive 32X	66
Mega Drive	70
SNES	76
Jaguar	84
Jaguar CD	86
3DO	88
Neo Geo CD	90
Game Gear	92
Game Boy	94

Game Brain	26	Competition	46
Future Screens	32	Gamesworld	
Maximale Firepower	24	Poster	50
Neo Geo CD Rom		Showtime	96
		Vorschau!	98



## WORLD GAMES

A-Train IV: Evolution	49	Madden NFL '95	14
Action Soccer	34	Mahjong Player	53
Aero Fighters 2	17	Mahjong Station	54
Aladdin	18	Mahjong Tournament	53
Alien Breed: Tower Assault	17	Marvin's Marvellous Adventure	18
All New World of Lemmings	16, 21	Metal Jacket	54
Arc the Lad	53	Mobile Suit Gundam Monster Truck Wars	21, 22
Art of Fighting 2	21	Myst	49
Asterix	34	NBA Jam	22
ATP Tennis	32	NBA Jam Tournament Edition	40, 78
Battlemorph	86	NFL Quarterback Club	76
BC Kid 2	34	Pachio	52
Blue Lightning	87	Panza Dragoon	33
Bonkers	14	Parodius Deluxe	51
Bubsy	17	Philosoma	53
Burn Out	86	Power Rangers	33
Clockwork Knight	66	Primal Rage	23
Cosmic Race	55	Pussies Galore	32
Crazy Chase	15	Rayman	52
Crime Crackers	55	Rebel Assault	88
Cybersled	51	Retribution	15
Cyberwar	62	Ridge Racer Grand Prix	51
Daytona USA	35	Ristar	14, 22
Demolition Man	18	Samurai Shodown	19, 20
Dragonstone	15	Samurai Shodown II	90
Earth Siege	19	Sensible World of Soccer	16
ESPN Baseball Tonight	20	Shadow Fighter	16
European Challenge: Kick Off 3	17	Sim City 2000	17, 21
Falcata	55	Space Harrier	15
Fatal Fury 2	23	Spiderman	82
Fatal Fury	23	Street Racer	72
Fatal Fury Special	20	Striker	70
Fight For Life	85	Super BC Kid	83
Flashback	35	Super Sidekicks 2	18
Gale Racer	64	Super Street Fighter II Turbo X	19
Geom Cube	50	Tama	55
Golf Magazine's 36 Great Holes	68	The Adventures of Batman & Robin	74
Hamlet	55	The Adventures of Mighty Max	15
Hot-blooded Father and Daughter	53	The Big Red Adventure	34
Hover Strike	35	The King of Fighters '94	21
Hunterline	51	Top Hunter	21
International Superstar Soccer	15	True Lies	16
Iron Soldier	18	Twin Goddesses	52
Kasumi Ninja	18	Ultra Vortex	35
Kileak the Blood	53	Unirally	13, 80
King's Field	54	Unnecessary Roughness '95	14
Kowloon's Gate	50	Val D'Isere	33
König Der Löwen	24	Victory Zone	52
Laughing Policewoman	51	Virtua Fighter 2	21
Legend of Illusion	21	Virtuoso	18
Legend of the Fighting Gods	50	Wario Blast	20, 94
Light Crusader	33	Wing Wars	33
Mad Dog II: The Lost Gold	19	Worms	32
		WWF Raw	23
		Zool 2	18



# EDITORIAL

## PHILIP 'PICARD' PAISNEL

### Er streift durch die Galaxien... auf der Suche nach dem ultimativen Game.



**D**er Spielmarkt ist zur Zeit großen Veränderungen unterworfen, aber ob es Veränderungen zum Besseren sind? Time Warner hat sich der Dienste von Renegade, Sensible und Accolade versichert.

Electronic Arts hat sich seine Langzeit-Kollaborateure von BullFrog an Land gezogen. Virgin hat Verträge mit LucasArts, JVC, Trilobyte und HudsonSoft abgeschlossen, und auch Looking Glass, das Entwicklerteam der Madden-Serie, hat der Branchenriesen der Firma EA vor der Nase weggeschnappt. Selbst eine so alteingesessene Firma wie Domark ist verschluckt worden - von Acclaim. Wenn wir zu dieser Liste dann noch die anderen Software-Giganten wie Ocean, Sony und BMG dazunehmen, wird klar, daß sich der gesamte Spielmarkt in einer Übergangsphase befindet, in der sich die großen Firmen zunehmend Einfluß verschaffen. Alle Ecken und Nischen des Marktes werden nach möglichen Talenten abgesucht. Es scheint, als würde die Industrie in Kürze von mehreren großen Vertriebsfirmen dominiert, deren finanzielle und Marketing-Kräfte es den kleineren, unabhängigen Vertrieben nahezu unmöglich machen wird, mitzuhalten.

Natürlich läßt sich daran nicht viel ändern, denn Geld regiert die Welt. Viele glauben, daß die größeren finanziellen Ressourcen und die gesteigerte Professionalität einen fördernden Einfluß auf die Zukunft unseres Hobbys haben werden. Solange die Großkonzerne uns mit guten Spielen versorgen und verhindern, daß unterdurchschnittliche Software aus rein finanziellen Erwägungen auf den Markt geworfen wird, solange der Marketingaufwand nicht als Ersatz für Qualität verwendet wird, gibt es für uns Kunden noch keinen Anlaß, die rote Karte zu zücken. Aber wenn es nur darum geht, möglichst viel Profit zu machen, und nicht neue Qualitätsstufen der Unterhaltung zu erreichen, dann werden die Giganten schnell feststellen, daß in der Welt der Spiele dieser Schuß auch nach hinten losgehen kann. Es scheint, als geriete unser liebstes Hobby immer mehr in die frisch manikürten Hände des Big Business. Uns bleibt nu, zu hoffen, daß sich der Gott des Geldes auch in Zukunft mit dem Gott der Videospiele vertragen wird. Dann könnte die Zukunft rosig aussehen.

Wir werden sehen...

# NOW YOU ARE ON FIRE!



**TE**  
TOURNAMENT EDITION



**MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS**



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™



MIDWAY

**Acclaim**

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SUB LICENSED FROM MIDWAY™, MANNING PIPPER COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL TEAM AND PLAYER IDENTIFICATIONS FROM MIDWAY™, SEGA, MEGA DRIVE AND GAME GEAR ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.™. © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

# NEWS



## NORMAN UND ROBY ROB IN LEVERKUSEN

**E**s war an einem Donnerstag im Februar, als in den Einkaufsstraßen der Leverkusener City buchstäblich nichts mehr ging. Leverkusen war der Schauplatz eines Games-Ereignisses, das die ganze Republik erschütterte. Norman, der König der Spieleszene mit dem Blick aus Stahl, und der härteste Gamer des Landes, Spielemeister Roby Rob, trafen anlässlich der Eröffnung des Video-Shop Funland Mediashop, Leverkusen zu einer monumentalen Beat-'em-Up-Partie zusammen - vor den Augen tausender Fans.

Die beiden Superstars fuhrten in einer schweren Limousine vor, und nach dem üblichen Posieren für die Presse ging es auch schon voll zur Sache. Ein furioser Kampf entbrannte auf dem bereitgestellten Bildschirm, bis schließlich nach zähem Ringen der vielumjubelte Sieger feststand. Wer den Kampf gewonnen hat? Rate mal...

### HEILIGER MOSES!

**C**harlton Heston kriegt einfach den Hals nicht voll vom Rote-Meere-Teilen und den Schwätzchen mit brennenden Büschen. Ja, der haarigste Brustkorb Hollywoods ist wieder da! Charlton Heston's Voyage Through the Bible ist eine PC CD-ROM-Reise durch biblische Orte, das Videomaterial der Bibelstätten, 3D-Modelle von Tempeln und 400 Gemälde mit biblischen Themen enthält. Die beiden CDs (für das alte und das neue Testament) sind immerhin wesentlich handlicher als Steintafeln, soviel ist sicher.

### DICKE DISCS?

**P**hilips und Sony haben gemeinsam die Spezifikationen für eine 12cm High Density Multimedia-CD vorgeschlagen. Diese neue Disc kann bis zu 3,7 Gigabytes an Daten speichern (3,7 Milliarden Bytes). Da die neue Scheibe mit den gleichen Techniken produziert werden kann wie die herkömmliche CD, wird auch erwartet, daß der Verkaufspreis gegenüber letzteren nicht wesentlich höher ausfallen wird. Selbst die Möglichkeit einer doppelschichtigen 7,4 Gigabyte-Disc ist im Gespräch!

Die 3,7 Gigabyte-Disc wäre in der Lage, knapp 135 Minuten Videomaterial in MPEG-2-Qualität abzuspeichern und wäre damit den meisten Heimvideosystemen überlegen. Die endgültigen Spezifikationen sollen bis Mitte dieses Jahres feststehen.

## NEC - MIT POWER IN DIE VR

**W**enn Du Dich fragst, was denn eigentlich in der Welt der virtuellen Realität passiert, dann können wir Dich aufklären: Der Elektronikriese NEC hat sich mit der Multimedia-Gesellschaft VideoLogic zusammengenagt, um VR-Pakete für den Hausgebrauch zu produzieren. Es wird behauptet, NEC sorge mit seinem technischen Know-How für photorealistische, skalierende 3D-Bilder und fortschrittliche Animationen, die auf jede Deiner Bewegungen reagieren.

Derek Maclaren, Vorsitzender der VideoLogic Group plc, erklärt: "Unser Ziel ist es, das 'virtuelle' aus der virtuellen Realität zu entfernen, so daß sich die Benutzer unserer Technik tatsächlich so fühlen, als seien sie im Jurassic Park und nicht bloß im Kino."

Zunächst einmal soll das System bei industriellen Anwendungen eingesetzt werden, aber NEC sieht sich durchaus in der Lage, ein preis-günstiges Paket für den Heimgebrauch zu produzieren. Wie preisgünstig dieses System wirklich sein wird, werden wir wohl erst gegen Ende dieses Jahres erfahren, wenn es auf den Markt kommt.

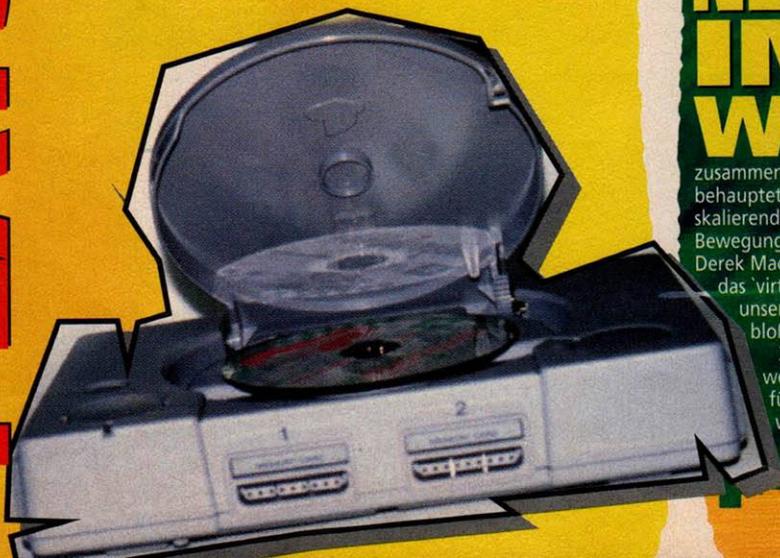
# PLAYSTATION

**M**an hat uns bestätigt, daß die PlayStation im September in Deutschland eintreffen wird. Sony kündigte an, eine neue Vertriebsniederlassung - Sony Computer Entertainment Europe - zu gründen, um Hard- und Software für das neue System zu vertreiben sowie die Produkte von Drittanbietern zu lizenzieren. Die PlayStation ist bereits seit Dezember vergangenen Jahres auf dem Japanischen Markt - Hunderte von Leuten standen vor den Läden Schlange, um sich eines der neuen Geräte zu sichern (es wird berichtet, daß in den ersten drei Wochen über 100.000 Einheiten über den Ladentisch gingen).

Präsident der neuen Niederlassung von Sony ist der ehemalige Columbia Tristar Home Video-Guru Chris Deering. "Mit der PlayStation hat Sony die einmalige Gelegenheit, seine Erfahrungen in der Unterhaltungs-technologie für ein bahnbrechendes Heimvideospiele-Produkt zu vereinen," erläuterte Deering.

Einer der Hauptgründe von Sony für die Gründung von SCE Europa ist wahrscheinlich die Absicht, eine möglichst direkte Kontrolle von Entwicklung und Vertrieb der Software für die neue Konsole zu gewährleisten. Die schwarzen CDs, die die PlayStation benutzt, sind spezielle Produkte, mit denen nicht nur Raubkopien sondern auch unlicenzierte Produkte von Drittanbietern verhindert werden sollen. Damit kontrolliert Sony die Software für ihre Maschine in einem Grade, wie es sich Sega schon jahrelang erträumt hat.

Der offizielle Preis der PlayStation ist noch ungewiß, Schätzungen reichen von 400,- DM bis etwa 700,- DM. Wenn Sony die PlayStation in ausreichender Menge und zum günstigsten hier genannten Preis importiert, dann dürfte die Konsole den Markt im Sturm erobern. Ein derart niedriger Preis erscheint derzeit jedoch eher unwahrscheinlich. Weitere Informationen über die technischen Daten und die demnächst voraussichtlich erhältliche Software kannst Du unserem achtseitigen PlayStation Spezial-Feature in dieser Ausgabe entnehmen.



# 3DO SPECKT AB

Auf der CES in Chicago wurde ein neuer, schlankerer 3DO vorgestellt. Der neue FZ-10-Player ist keine Mark 2-Maschine, sondern vielmehr ein gewöhnlicher FZ-1 mit einem gefälligeren, neugestylten Gehäuse. Die Konsole sieht ja ganz prima aus, aber ob es wirklich die Optik ist, die beim Konkurrenzkampf mit den für dieses Jahr vorgesehenen Saturn und PlayStation den Ausschlag geben wird? Wir werden ja sehen.



# RISE OF THE ROBOTS

### DIE NOVELLE

Sie hatten so furchtbare Angst, von uns schlechte Reviews zu bekommen, daß sie uns lediglich die PC CD-ROM-Version von Rise of the Robots zukommen lassen wollten. Aber um sicherzustellen, daß sich niemand benachteiligt fühlt, haben wir beschlossen, stattdessen Rise of the Robots: Das Buch zu testen.

### GRAFIKEN

Die beeindruckenden Fonts, die für ROTR Verwendung fanden, haben uns glatt den Atem verschlagen. Jeder Buchstabe wurde individuell auf Silicon Graphics-Workstations bearbeitet. Mit den nahezu zwei Farben (schwarz und weiß), die gleichzeitig produziert werden können, wird das Papier bis an seine Grenzen ausgereizt. Bisweilen erscheint die Action jedoch etwas statisch.

### SOUND

Viel besser als in jeder anderen Version, die wir bisher

gespielt haben. Besonders realistisch klingt das Sample, wenn das Buch von der Wand abbrüllt.

### SPIELBARKEIT

Die Ansprechezeiten sind wirklich verblüffend - die einzelnen Szenarios entfalten sich etwa so schnell, wie Du die Seite umblättern kannst.

### GESAMT 7,39%

Schön, daß es noch Multi-Format-Produkte gibt, die bis in ihr logisches Extrem gepusht werden. Wer weiß, vielleicht gibt's demnächst sogar Mario Kart-Spielzeugautos für die Kleinen?

# JOYSTICKS!!!

Hast Du die Nase voll von dem alten Joypad? Macht Dich die fuddelige Maussteuerung krank? Na, na, wer wird denn gleich verzweifeln? Wir haben Dir einige Peripheriegeräte ausgesucht, die wieder Sonne in Dein Dasein bringen.

Der PC Mission ist ein nagelneuer QJ -Joystick für Deinen PC. Er besitzt einen bequemen, selbst-zentrierenden Handgriff, trimmbare X-Y-Achsen, zwei Feuerknöpfe und ein ausreichend langes Kabel. Nichts besonderes? Das Besondere am PC Mission ist der Preis: Im gutsortierten Computerhandel bekommst Du ihn bereits für ca. 69,- DM. Wenn das kein Angebot ist!

CH Products bringt eine Serie neuer Zusatzgeräte auf den Markt, darunter ein paar Pedale für IBM-kompatible PCs, ein Trackerball für PC und Macintosh und eine Flight Column (Virtual Pilot Pro). Das absolute Highlight der Palette aber ist der Flightstick Pro für den 3DO und den Mac. Der analoge Joystick besitzt einen programmierbaren Trigger und drei Feuerknöpfe, mit denen Du die uneingeschränkte Lufthoheit erkämpfen kannst. Nichts wie hin zum Fachhandel und flugs angetestet!



# NEWS

■ Apple hat uns eine neue Multimedia-Plattform angekündigt. Die Maschine auf CD-ROM-Basis mit dem Namen Pippin ist eine Kombination des Macintosh-Betriebssystems mit dem Mikroprozessor des PowerPC. Pippin ist in erster Linie für die Arbeit mit Lernsoftware gedacht - durch leichte Modifikationen können bereits vorhandene Mac-Multimediaprodukte auf Pippin aufgerüstet werden.

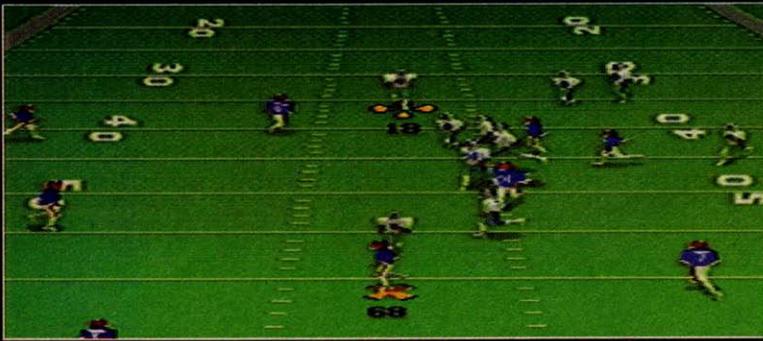
■ Die jüngste Konsole von Sega hört auf den Namen Neptun und wird zu einem Preis von etwa 600,-DM über die Theke gehen. Aber immer schön cool bleiben! Die Maschine gehört nicht zu den Konsolen der neuen Generation, sondern ist im wesentlichen ein Mega Drive nebst 32X-Einheit, wovon sich Sega ein paar zusätzliche Märker für das Jahr 1995 erhofft. Der Neptune, der bereits auf der CES in Las Vegas vorgestellt wurde, scheint, was seinen voraussichtlichen Preis betrifft, eine günstige Alternative zum Saturn werden zu können. Sega möchte mit diesem Gerät den Neueinsteigern in die Konsolenwelt 32Bit-Technologie zu einem bezahlbaren Preis anbieten.

■ Nintendo hat sich mit der amerikanischen Firma GTE Interactive Media zusammengetan, um das SNES-Spiel FX Fighter zu produzieren. Dies ist das erste Mal, daß Nintendo als Mit-Herausgeber einer Cart fungiert. Obwohl noch weitere Titel für das SNES geplant sind, wird angenommen, daß GTE wohl in erster Linie daran interessiert ist, sich an den Ultra 64 anzuhängen. Wir wir ja mittlerweile wissen, dürfte die Firma für die Entwicklung von Ultra-Spielsoftware genügend Zeit zur Verfügung haben...

# Theo KRAANZ VERSAND

**& LADEN**

**SCHNELL, SCHNELLER**



**MADDEN '95 MADDEN '95 MD 109,-**



**CRAZY CHASE SNES 114,-**



**NBA JAM TOURNAMENT 139,-**

**SUPER NINTENDO**

- ACTION REPLAY PRO 2 SN 99.-
- ACTRAISER 2 99.-
- AKIRA 139.-
- BATMAN & ROBIN 124.-
- BLACKHAWK 109.-
- CARRIER ACES 114.-
- CHAMP. INT. SUPER SOCCER 124.-
- CRAZY CHASE (FEB) 114.-
- DEMOLITON MAN (FEB) 124.-
- DEMONS CREST (FEB/MÄRZ) 139.-
- DINO DINI SOCCER 79.-
- DONKEY KONG COUNTRY 129.-
- DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE) 114.-
- DRAGON BRUCE LEE 119.-
- FEIVEL DER MAUSWANDERER 109.-
- FLINTSTONES THE MOVIE 134.-
- INDIANA JONES 129.-
- JOHN MADDEN 95 124.-
- JORDAN ADVENTURE 134.-
- JUNGLE STRIKE 119.-
- KÖNIG DER LÖWEN 134.-
- LORD OF THE RINGS 109.-
- MICKEY MANIA 79.-
- NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ) 139.-
- NBA LIVE 95' 129.-
- NFL QUARTERBACK CLUB (FEB) 139.-
- PITFALL 79.-
- PUNCH OUT (FEB) 114.-
- SECRET OF MANA (DT TEXTE; SPIELB.) 114.-

- SHADOW 119.-
- SOULBLAZER 124.-
- STARGATE 129.-
- STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI) 129.-
- SUPER BC KID (MÄRZ) 119.-
- SUPER DROP ZONE 119.-
- SUPER SMASH TENNIS 79.-
- TETRIS & DR MARIO 89.-
- TRUE LIES 139.-
- USHRA MONSTER TRUCK WARS 139.-
- URBAN STRIKE 109.-
- WWF RAW (MIT VIDEOKASSETTE) 144.-
- WARIO'S WOODS 79.-

**MEGA DRIVE**

- MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 379.-
- AFTERBURNER COMPLETE (FEB.) 109.-
- GOLF BEST 36 HOLES (FEB.) 129.-
- METAL HEAD (FEB/MÄRZ) 134.-
- MOTOCROSS CHAMP. (MÄRZ) 134.-
- SUPER SPACE HARRIER 109.-
- VR-RACING DELUXE 129.-
- STAR WARS ARC 129.-
- VORANGEKÜNDIGTE 32X-CD SPIELE:  
FAHRENHEIT 32X CD (MÄRZ), MIDNIGHT RAIDERS CD (MÄRZ), SURGICAL STRIKE CD (MÄRZ)
- MEGA DRIVE II OHNE SPIEL 189.-

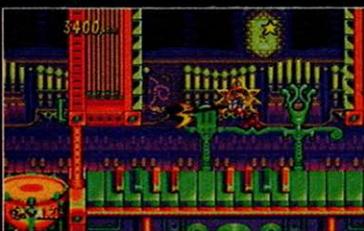
- ACTION REPLAY 2 PRO 99.-
- 4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA) 59.-
- RGB KABEL 29.-
- ALADDIN 79.-
- ANIMANIACS 99.-
- ATP TENNIS (FEB.) 114.-
- BABY BOOM (JAN) 114.-
- BATMAN & ROBIN 119.-
- CANNON FODDER 109.-
- CHAOS ENGINE 124.-
- DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD (JAN.) 114.-
- EARTH WORM JIM 124.-
- FIFA SOCCER 95 109.-
- FLINK 79.-
- JOHN MADDAN FOOTBALL 95 109.-
- KAWASAKI SUPER BIKES 119.-
- MEGA TURRICAN 89.-
- MICRO MACHINES 2 114.-
- MICKEY MANIA 59.-
- NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ) 124.-
- NBA LIVE 95 109.-
- NFL QUARTERBACK CLUB 124.-
- NHL HOCKEY 95 109.-
- PGA TOUR GOLF III 109.-
- PSYCHO PINBALL 104.-
- RISTAR 109.-
- ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITAN 104.-
- ROCK'N ROLL RACING 99.-
- SHINING FORCE II 129.-
- SHINOBI III 49.-
- SOLEIL DT. 119.-

- SONIC & KNUCKLES 114.-
- SPARKSTER 89.-
- SPEEDY GONZALES 114.-
- STARGATE (JAN/FEB.) 119.-
- STORY OF THOR 124.-
- STRIKER 119.-
- SUPER STREET FIGHTER II 129.-
- THEME PARK (ANF. 95) 109.-
- TRUE LIES (JAN/FEB.) 119.-
- USHRA MONSTER TRUCK WARS 124.-
- WWF RAW INCL VIDEO (TRICKS) 129.-

**MEGA CD**

- MEGA CD II (MIT SPIDERMAN & ROAD AV.) 399.-
- BATTLECORPS 109.-
- B.C. RACER 114.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 109.-
- FORMULA 1 WORLD CHAMP. 109.-
- JURASSIC PARK DT. CD 89.-
- MEGA RACE CD 99.-
- NBA JAM CD 104.-
- SNATCHER 119.-
- STARBLADE 109.-
- WORLD CUP GOLF 99.-

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für Game Boy und NES Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.  
ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION NUR SOLANGE VORRAT REICHT. BITTE FRAGEN SIE AUCH NACH DEN NEUERSCHEINUNGEN FÜR JAGUAR, 3-DO, SATURN UND PLAY STATION!



**RISTAR MD 109,-**



**SPACE HARRIER MD 109,-**



**INTERNA. SOCCER 129,-**

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

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

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



# DAS SPIEL STARTET

# JETZT!



## REVIEW-WARNUNG

Die ultimative Auszeichnung, mit der sich Videogames schmücken können, ist der Martin-, der Roby- und der Norman-Oscar (der Norman-Oscar ist natürlich der beste, Leute!). Verliehen wird der Oscar an Games, die in unseren Reviewspalten 90% oder mehr erzielen. Er ist eine Ehrung für einen echten Software-Klassiker, ein absolutes MUSS-Game, ein mögliches Spiel des Jahres.



## INHALT

- Aero Fighters 2
- Aladdin
- Alien Breed: Tower Assault
- All New World of Lemmings
- Art of Fighting 2
- Bonkers
- Bubsy
- Crazy Chase
- Demolition Man
- Dragonstone
- Earth Siege
- ESPN Baseball Tonight
- European Challenge: Kick Off 3
- Fatal Fury
- Fatal Fury 2
- Fatal Fury Special
- International Superstar Soccer
- Iron Soldier
- König der Löwen
- Kasumi Ninja
- Legend of Illusion
- Mad Dog II: The Lost Gold
- Madden NFL '95
- Marvin's Marvellous Adventure
- Monster Truck Wars
- NBA Jam
- Primal Rage
- Retribution
- Ristar
- Samurai Shodown
- Sensible World of Soccer
- Shadow Fighter
- Sim City 2000
- Space Harrier
- Super Sidekicks 2
- Super Street Fighter 2 Turbo X
- The Adventures of Mighty Max
- The King of Fighters '94
- Top Hunter
- True Lies
- Unirally
- Unnecessary Roughness '95
- Virtua Fighter 2
- Virtuoso
- Wario Blast
- WWF Raw
- Zool 2



## SNES REVIEW DES MONATS

# UNIRALLY

■ Dieses Spiel sollte man tatsächlich nicht bereits nach dem ersten Eindruck beurteilen wollen. Die Grafiken sind nicht überwältigend, der Sound ist nicht berauschend, aber das Gameplay explodiert wie ein schwangerer Vulkan. Okay, vielleicht übertreibe ich ein wenig, doch Unirally ist ein unglaublich fesselndes und einfaches Spiel, besonders im 2-Spieler-Modus. Probier's mal - Du wirst begeistert sein.

■ MARTIN ■

■ Einradrennen in reinsten Form - ein Rad, eine bunte Linie, die die Rennstrecke darstellt, und los geht's! Das Gameplay ist hervorragend. Du vollführst Saltos und Schrauben, nur um überlegen an Deinem Gegner vorbeizuziehen. Wenn Dir die Bronze-, Silber- und Gold-Turniere nicht ausreichen, dann setzt der 2-Spieler-Modus noch ein's oben drauf. Kein Glamour, kein Schnickschnack - hier gilt: Weniger ist mehr.

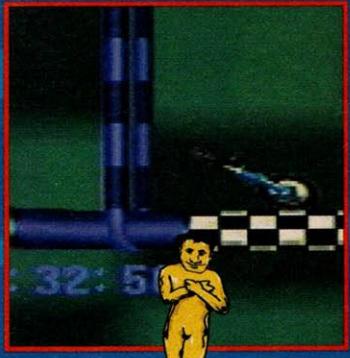
■ PETER ■

■ Während Du eifrig die statischen Screenshots auf dieser Seite begutachtest, könntest Du uns für total behämmert halten, weil wir das Spiel so gut bewerten. Falsch! Unirally ist ein hervorragender Spaß, besonders, wenn Du's zusammen mit einem Freund spielst. Das Rennen um den ersten Platz, bei dem es auf Sekundenbruchteile ankommt, ist Rennspaß vom Allerfeinsten.

■ STEFAN ■

■ Nintendo ist bekannt für seine höchst originellen und wahnsinnig fesselnden Titel - Unirally ist einer davon. Das Spiel ist kein grafisches Wunderwerk, und besonders schwer fällt es, interessante Screenshots zu finden. Das Game spielt sich traumhaft, besonders im 2-Spieler-Modus. Die Rennen sind schnell und wild, es zählt jede Hundertstel Sekunde. Die Stunts, die Du vorführen kannst sind tierisch! Unirally wird Dir gefallen.

■ PHILIP ■



■ SYSTEM: SNES  
 ■ PREIS: ca. DM 129,- ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: NINTENDO

## FAZIT 93





SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 119,- KAP: 8 Mbit

VERTRIEB: SEGA



## BONKERS

■ Dieser Titel ist eine Mischung aus verschiedenen Games - einige davon gut, andere schlecht. Es beginnt damit, daß Disneys Polizeiluchs versucht, eine Reihe merkwürdiger Gangster einzufangen. Das Spiel ist sauber und gut animiert, aber vielleicht ein bißchen zu niedrig für die einen und zu eintönig für die anderen. Die Einfachheit der Gameplay-Stile macht den Titel besonders für Kids geeignet...deshalb hatten wir auch so viel Spaß dabei! ■ **MARTIN**

■ Wie Virtual Bart ist dies eine Sammlung von miteinander verwobenen Mini-Games, von denen keines wirklich herausragend wäre. Für eine Weile macht es ja Spaß, irgendwelche Halunken mit Sahneteilchen zu bewerfen oder eine Mauer zu bauen, um einen Roboter aufzuhalten. Aber das Spiel wird schnell eintönig. Bonkers hat keine richtige Struktur, deshalb weißt Du auch nie so recht, was das Ganze eigentlich soll. Hat mich nicht begeistert. ■ **PETER**

■ Die Disneyfigur aus dem Kinderprogramm deutet schon an, daß dies ein leichtes Game ist. Die Levels sind eher Mini-Arcade-Spiele und nicht so sehr zwingende Plattformkapaden. Die Figuren sind gut gezeichnet und animiert, und Action gibt es reichlich. Aufgrund seiner Anlage ist das Spiel allerdings etwas begrenzt, besonders, wenn Du die etwas schwierigeren Levels schon näher kennst. Trotzdem eine gute Adaption der Zeichentrickshow. ■ **PHILIP**

■ Bonkers sieht aus, als wäre er gleich in mehrere Farbeimer gefallen - ein wirklich seltsamer Zeitgenosse. Wie auch immer, Bonkers ist ein stinknormaler Polizeiluchssoffizier, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, alle Schurken dingfest zu machen, um die Welt zu retten, oder den Wald, oder was auch immer...Im Grunde genommen haben wir hier eine Reihe einförmiger Spielchen, die vom extrem lustigen Steine werfen bis zum extrem dusseligen Fahrspiel reichen. Gäh. ■ **STEFAN**

## FAZIT 74

SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 119,- KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS



## MADDEN NFL '95

■ Um diesen Titel hat es wirklich ein großes Hin und Her gegeben. Während mir die neuen 3D-Grafiken gefallen, die ja eher im Stile von FIFA auf dem 3DO sind, scheint mir das Game als Ganzes ein wenig zu langsam. Irgendwie kommt keine rechte Stimmung auf. Was? Kein jubelndes Publikum, wenn Du punktest? Aber die neue, fensterlose Paßoption, die Möglichkeit, jeden Spieler auszutauschen und das aufgemotzte Abwehrsystem - alles erfreuliche Verbesserungen. Gefällt mir. ■ **MARTIN**

■ Mittlerweile sollten Football-Spiele wirklich langsam abgegrast sein. Stattdessen präsentiert uns EA ein neues Madden, das gegenüber seinen Vorgängermodellen eine definitive Verbesserung darstellt. Größere Sprites geben Dir ein besseres Gefühl für die Action, und das dümmliche Paßfenster wurde durch Buchstaben, die über den Köpfen der möglichen Fänger stehen, ersetzt. Der Einstieg fällt leicht, und dann macht's nur noch Spaß! ■ **PETER**

■ Der alte John Madden muß ja ein Vermögen angehäuft haben, wenn ich bedenke, wie oft er seine Spiele in andere Kartons steckt, neu herausgibt und sie dann unter das ahnungslose Volk wirft. Diese jüngste der Wiedergeburten ist als Sportsimulation gar nicht mal übel gelungen. Wenn Du jedoch schon einen der Vorgänger besitzt, gibt es keinen Grund, für die paar Verbesserungen nochmal den vollen Preis zu löhnen. Ein Spiel für Fans. ■ **PHILIP**

■ Langsam wird's mir doch ein bißchen zuviel mit diesen ganzen neuen Versionen von Madden. Ich bin sicher, es gibt da den einen oder anderen Football-Fan, aber sind es wirklich so viele Leute, die da Jahr für Jahr nach einer neuen Version schreien? Es war mal ein wirklich großartiges Game, aber obwohl diese Version ein paar neue Features enthält, werde ich das Gefühl nicht los, daß mir hier mit fadenscheinigem Vorwand das Geld aus der Tasche gezogen werden soll. ■ **STEFAN**

## FAZIT 88

SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 129,- KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: SEGA



## RISTAR

■ Ein schönes und unterhaltsames Plattform-Abenteuer in bester Sega-Tradition. Und es wurde auch gar nicht erst versucht, zu vertuschen, daß Ristar die meisten seiner Ideen - nein, alle seine Ideen aus den Sonic-Spielen bezieht. Und die Sache mit den Teleskoparmen hat man wohl bei Dynamite Headdy entliehen (obwohl der seine Arme natürlich selten brauchte). Sehr gut spielbar, aber vielleicht ein klein wenig zu leicht. ■ **MARTIN**

■ Nimm eine niedliche Hauptfigur mit einer schlechten Angewohnheit, viele Levels voller Schätze und Gegner, und Du hast einen potentiellen Hit. Ristar ist vielleicht ein wenig langsamer als Sonic, aber in diesem Spiel stecken doch viele nette Features wie z. B. die Bäume und Pfosten, an denen Du Dich entlangschwingen kannst. Mir hat dieser Edelplattformer wirklich gut gefallen. Rundum gelungen und sehr unterhaltsam. ■ **PETER**

■ Dies ist also der neue, große Konsolenstar von Sega. Mit einem derart fesselnden Game dürfte Ristar ein Wahnsinns-Erfolg beschieden sein. Der kleine Kerl hat sich zwar eine ganze Menge vom Kollegen Sonic ausgeborgt, aber es gibt noch genügend eigenständige Ideen, die dieses Spiel so spielsenswert machen. Leider ist das Game für erfahrenere Spieler deutlich zu einfach. Hoffentlich sehen wir in nächster Zukunft mehr von diesem neuen Helden. ■ **PHILIP**

■ Schnell, Kiddies, hier ist ein neuer Held für euch! Einer zum Anbeten, einer, für den ihr euer ganzes Taschengeld hinschütten könnt. Was das Gameplay betrifft, so hat Ristar doch eine gewisse Ähnlichkeit mit Sonic. Allerdings geht er deutlich langsamer zur Sache. Dadurch dauert dann das Spiel wieder länger, oder? Naja, trotz seiner Fehler könnte dies ein Game sein, das man schon ein paar Stündchen spielen kann...bis die Power Rangers kommen. ■ **STEFAN**

## FAZIT 83

SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 129,- KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: ACCOLADE



## UNNECESSARY ROUGHNESS '95

■ Dieses Footballspiel ist so erbärmlich, daß man es wirklich gesehen haben muß, um es zu glauben. Die Grafiken gehören eigentlich auf den Game Gear, und das Zoomen geht völlig in die Hose, weil die Animation so katastrophal schlecht ist. Wenn Du mit dem Ball losläufst, verschwindet der Ball plötzlich, und Du weißt nie genau, ob Du ihn überhaupt noch in der Hand hältst. Außerdem bewegt sich der Ball mit Vorliebe in Zeitlupe. Das Spiel ist ein einziger Fettnapf für ahnungslose Fans. ■ **MARTIN**

■ Beim direkten Vergleich mit Madden '95 fliegt dieses Spiel hier sofort vom Platz. Die beiden sind aber auch wirklich keine Gegner - Maddens flüssig animierte Sprites laufen die zittrigen Lahmärsche von UR locker über den Haufen. Der einzige Anlaß dieses Spiels war es, einen Madden-Klon zu produzieren, und das ist auf spektakuläre Weise in die Hose gegangen. Unsichtbare Bälle, verwirrendes Paßspiel und rutschige Sprites - das grenzt an's Unspielbare. Unnötig dumm und unausgereift. ■ **PETER**

■ Nachdem ich Madden NFL '95 gespielt habe, weiß ich nicht, wofür dieses Spiel gut sein soll. Die Sprites sind furchtbar, die Spieler sehen alle gleich aus und sind schlecht animiert. Aber das Schlimmste ist, daß das Game ohne Vorwarnung zwischen Nahaufnahme und Totale umschaltet. Ein schlechtes Spiel wird dadurch noch unspielbarer. Dies Game würde ich nicht mal mit dicken Handschuhen anfassen. Sieh Dich um, Du findest bestimmt ein besseres American Football-Game. ■ **PHILIP**

■ Madden '95 habe ich schon für reine Zeitverschwendung gehalten, aber dies hier ist der Gipfel. Okay, viele Teams stehen zur Wahl, aber das Game selbst ist absoluter Müll. Wenn Du dieses Game spielst, werden die Grafiken größer als gewöhnlich, und alles sieht mehr als verwachsen aus. Was American Football-Spiele betrifft, ist das hier äußerst dröger Stoff. Du solltest einen weiten Bogen darum machen. Kauf Dir Madden '95...wenn's unbedingt sein muß! ■ **STEFAN**

## FAZIT 35



■ SYSTEM: SNES  
 ■ PREIS: ca. DM 139,- ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: ACCLAIM



## TRUE LIES

■ Dieses Game spielt sich größtenteils wie die Chaos Engine oder der Jurassic Park für arme Leute. Es ist aber deutlich langsamer als die beiden genannten Titel und beschränkt sich, wie viele dieser planlosen Filmlicenzen, auf ein loses Durcheinander von schlecht durchdachten Subgames, die das Ganze zusammenhalten sollen. Gähnend langweilig, ereignislos und eine Beleidigung für den Film, dessen Namen es trägt. Ich frage mich, ob dieses Spiel vor der Markteinführung überhaupt getestet wurde. ■ MARTIN ■

■ Ich weiß nicht, was in letzter Zeit mit den Filmlicenzen los ist. Früher war es immerhin noch herrlich überkandidelter Quatsch, den wir mit großer Hingabe verreiben konnten. True Lies ist ein ganz anständiges Spielchen mit vielen Gegnern, vielen Objekten zum Einsammeln und noch viel mehr Gegnern (besonders gut kannst Du sie mit der Schrotflinte niedermachen). Mir hat's gefallen, obwohl es sicher nur kurzfristig begeistern kann. ■ PETER ■

■ Mit Filmlicenzen haben die Softwarehäuser immer so ihre Schwierigkeiten. Entweder versuchen sie, es so realistisch wie möglich zu machen und setzen dabei das Gameplay aufs Spiel, oder es geht mehr in Richtung Zeichentrick, und dann Augen zu und das Beste hoffen. Acclaim hat mit True Lies versucht, beide Aspekte zu vereinen. Arnie ist eher zeichentrickmäßig dargestellt, aber die Gewalt in diesem Spiel wirkt schon sehr wirklichkeitsnah. Mir hat's trotzdem gefallen. ■ PHILIP ■

■ Arnold ist so cool wie eh und je. True Lies lehnt sich mit seiner Handlung stark an den Film an und verwendet dabei ein ähnliches Grafik-Design wie Chaos Engine. Du betrachtest die Action von oben und steuerst Harry Trasker, der durch die Gegend zieht und alle möglichen Schurken und Gangster erledigt. Nicht das beste Game aller Zeiten, aber ein eigenständiger, ausgewachsener Titel. ■ STEFAN ■

**FAZIT 75**

■ SYSTEM: AMIGA  
 ■ PREIS: ca. DM 79,- ■ KAP: 4 Disk  
 ■ VERTRIEB: PSYGNOSIS



## ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

■ Drei Stämme mit je 30 Levels. Neben den üblichen Lemmings hast Du auch Ninjas und Ägypter sowie ein völlig neues Spielsystem. In jedem Level mußt Du eine bestimmte Anzahl notwendiger Geräte einsammeln und sie an den richtigen Stellen benutzen, um die Lemminge zu retten. Auch Gegner sind mit von der Partie. Ein verwirrendes und äußerst kniffliges Spiel, vielleicht etwas zu andersartig für die Freunde des Originalspiels. ■ MARTIN ■

■ Die Lemminge sind diesmal in verschiedene Stämme unterteilt worden, und es ist Deine Aufgabe (wie immer), sie in Sicherheit zu bringen. Einige Mitglieder Deines Stammes mußt Du vorausschicken, damit sie Gewässer durchschwimmen und eine lebende Brücke bilden, über die der Rest des Stammes trockenen Fußes hinweggehen kann. An die neue Steuerungsmethode mit den Icons konnte ich mich nur schwer gewöhnen, und das hat mir auch den Spaß am Spiel ein wenig verdorben. ■ PETER ■

■ Wenn Du heute von den Lemmings erzählt, werden die meisten Computer- und Konsolenspieler augenblicklich in Tiefschlaf fallen. Aufgewacht, ihr faules Pack! All New World of Lemmings ist eine völlig neue Welt des Puzzle-Spaßes. Es gibt viele neue Stämme (und auch zusätzliche Disks, die in Kürze im Laden erhältlich sein werden) sowie viele verschiedene Fähigkeiten, die Du Dir drauschaffen mußt. Ein tolles Spiel! ■ PHILIP ■

■ Nach so vielen Jahren, die ich mit den Lemmings verbracht habe, werden sie mir bisweilen etwas langweilig und fantasielos. Das erste Spiel war ja echt brillant und konnte wirklich jeden begeistern. Aber dieser Titel ist dürrtig. Es gibt neue Animationen, ein neues Steuerungssystem, und es gibt insgesamt nur drei Stämme. Weitere Stämme sind zwar in der Mache, aber nur, um Dir noch mehr Geld abzuknöpfen. ■ STEFAN ■

**FAZIT 77**

■ SYSTEM: AMIGA  
 ■ PREIS: ca. DM 79,- ■ KAP: 2 Disk  
 ■ VERTRIEB: RENEGADE



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

■ Der Traum eines jeden Sensible Soccer-Fans wird wahr. Beinahe jede Mannschaft auf dieser Welt, und mit den wirklichen Spielern...! Ob Du kaufst, verkaufst, ob Du mit der ganzen Mannschaft spielst oder als Spielermanager, oder ob Du Dich nur in den Sessel legst und als Manager arbeitest - dieses Spiel ist riesig! Die Sache mit dem Management ist zwar ein wenig eingeschränkt, aber immerhin kannst Du jetzt mit Deinem ultimativen "Sensi-Dream-Team" auflaufen. ■ MARTIN ■

■ Wenn Du schon immer mal Dein eigenes Sensi-Team managen wolltest, dann hast Du jetzt die einmalige Chance dazu. Du kannst Dir nur die Ergebnisse anschauen, Du kannst auch den Computer für Dich spielen lassen oder Dich selbst ans Spielen begeben. Alle Mannschaften, die Du Dir schon immer gewünscht hast, sind hier vertreten. Vielleicht schon fast zuviel des Guten, aber es ist dennoch eine solide Management-Simulation, die um das beliebte Fußballspiel herumgestrickt wurde. ■ PETER ■

■ Weltweit waren die Amiga-Besitzer völlig verrückt nach Sensi, und in dieser neuen Version steckt wirklich alles drin, was man von einem Fußball-Game erwarten kann. Und um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, ist das gesamte GAMESWORLD-Team ebenfalls vertreten (mein Pudel Pepper ist der Star-Stürmer). Ein wirklich exzellentes Fußball-Game, das man nicht verpassen darf. Du solltest es Dir noch heute holen! ■ PHILIP ■

■ Also, entweder a) ich werde zu tatterig auf meine alten Tage und kann die Fehler in den Spielen nicht mehr entdecken, oder b) diese Fußballspiele enthalten verborgene Botschaften, die mich dazu zwingen, sie zu mögen. Ich glaube, es ist eher b), denn Sensi World of Soccer ist alles andere, als ein übles, kleines Spielchen. Und das hat absolut nichts damit zu tun, daß ich im GAMESWORLD-Team das Trikot mit der Nummer Sechs trage (ich brauche Gegner und keine Opfer!). ■ STEFAN ■

**FAZIT 91**

■ SYSTEM: AMIGA  
 ■ PREIS: ca. DM 99,- ■ KAP: 4 Disk  
 ■ VERTRIEB: GREMLIN



## SHADOW FIGHTER

■ Nach all dem Trara, das um dieses Spiel veranstaltet worden ist, hatte ich doch etwas Besseres erwartet als dies hier. Zugegeben, der Amiga ist nicht die ideale Bühne für ein Beat'em-Up, und dieses Spiel hier ist besser als die meisten anderen, aber das ständige Austauschen der Disks wird Dich schnell nerven, und Du dankst den Spielegöttern für die Erfindung der Konsole. Viele Kämpfer mit einer begrenzten Zahl von Moves - das mag so gerade noch ausreichen. ■ MARTIN ■

■ Warum sind nur die meisten Prügelspiele für den Amiga so enttäuschend? Es gibt keinen wirklichen Grund dafür. Wenn auf dieser Maschine Virus läuft, dann ist sie auch bestimmt in der Lage, Sprites zu produzieren, die sich mit angemessener Geschwindigkeit bewegen. Shadow Fighter ist eines dieser langsamen, furchtbaren Amiga-Prügelspiele, die einfach über zu wenig Moves verfügen, um Dich bei der Stange zu halten. ■ PETER ■

■ Prügelspiele auf dem Amiga waren noch nie sonderlich erfolgreich. Man hat sogar versucht, Street Fighter II und Mortal Kombat II zu konvertieren, mit wenig Erfolg. Dieses neue Freundschaftsangebot von Gremlin ist ebenfalls kein Bringer. Berücksichtigt man dann noch das tödliche Nachladen und Wechseln der Disks, das die Kampfaktion unterbricht, dann ist dieses Game eine echte Bauchlandung. Wenn Du Beat'em-Ups spielen willst hole Dir eine Konsole! ■ PHILIP ■

■ Das hört sich doch wie ein knallhartes Prügelspiel an, oder? Nun, tatsächlich ist es alles andere als knallhart. Es gibt viele Kämpfer, die Dir zur Auswahl stehen, aber sie wandeln alle auf "schrecklich schlecht gezeichnete" Weise über den Bildschirm. Es dauert nicht lange, bis Dich das Spiel so langweilt, daß Du die Kiste abschaltest. Wenn Du's nicht tust, dann mache Dich auf so manchen schweißtreibenden Disk-Wechsel gefaßt. Ziemlicher Durchschnitt, fürchte ich. ■ STEFAN ■

**FAZIT 60**



**SYSTEM: JAGUAR**  
**PREIS: ca. DM 149,-** ■ **KAP: 32Mbit**  
**VERTRIEB: ATARI**



## IRON SOLDIER

■ Nette Vektorgrafiken, Jungs. Immer wieder bestätigt es sich, daß der Jaguar eine großartige Maschine ist. In Iron Soldier nun steuerst Du einen gigantischen Roboter, der durch die Städte stampft und mit riesigen Blöcken hantiert ... Kommt uns das nicht irgendwie bekannt vor? Richtig - es ist eine Story, die wir schon dutzende Male gehört haben. Und dann fragt man sich, ob es sich wirklich lohnt, dieses Game zu spielen - auch wenn es technisch hervorragend gemacht ist.

■ **MARTIN**

■ Mit Deinem Riesenroboter kannst Du durch die Stadt poltern und Panzer, Autos, Hubschrauber und Gebäude zerdeppern. Dabei steht Dir eine Reihe verschiedener Waffen zur Verfügung, die Du je nach Gelegenheit überlegt einsetzen mußt, um Deinen Einsatz erfolgreich abschließen zu können. Die Grafik ist nicht so gestochen scharf, wie ich gehofft hatte - aber das nimmt man ja gerne in Kauf, wenn es sich um ein Spiel handelt, in dem man nach Herzenslust alles kurz und klein schlagen kann. Kein schlechtes Spiel - aber doch ein wenig dünn.

■ **PETER**

■ Auf diese Art von Spiel hat der Jaguar nur gewartet. Die aus Vielecken gebildeten Figuren zeigen, welche tolle Grafik die Programmierer heute auf den Bildschirm zaubern können. Hinzu kommt, daß die verschiedenen Missionen, auf die Du den Roboter schickst, wirklich spannend und nervenzertrend sind. Zu meckern habe ich lediglich darüber, daß die Füße des Roboters wie vom Körper abgetrennt erscheinen, wenn man nach unten blickt. Ansonsten: Das bisher beste Jaguar-Spiel!

■ **PHILIP**

■ Auf den ersten Blick sieht das Spiel nicht gerade einladend aus, man freundet sich aber schnell damit an, wenn man sich etwas intensiver mit ihm befaßt hat. Die Spielumgebung ist sehr groß, Du kannst wunderbar mit Deinem Roboter darin herumstapfen und alles zerstören - man fühlt sich fast wie ein kleiner Junge, der lustvoll mit Bauklötzen um sich wirft. Nicht gefallen an dem Spiel hat mir, daß die Darstellung sich manchmal etwas ruckelig bewegt und daß der Roboter zu langsam ist. Aber abgesehen davon ist das Spiel in Ordnung.

■ **STEFAN**

## FAZIT 75

**SYSTEM: JAGUAR**  
**PREIS: ca. DM 149,-** ■ **KAP: 32Mbit**  
**VERTRIEB: ATARI**



## KASUMI NINJA

■ Viel Ketchup, wenig Spaß. Eigentlich sollten einem bei einem witzig gemachten Kampfspiel vor Lachen die Tränen über die Wangen rollen - hier dürfte der Grund für die Tränen aber die Trauer über das vergeudete Geld sein. Die Figuren haben nicht die geringste Ausstrahlung, die Moves sind Pipifax, die Animation ist dürftig und das Ungeheuer von Loch Ness, das im Schottland-Level auftaucht, ist einfach nur lächerlich. Wollten uns die Programmierer mit diesem Spiel veräppeln? Kannst Du echt sparen, ey!

■ **MARTIN**

■ Wenn wir Spiele nach der Menge Blut bewerten würden, das dort vergossen wird, dann wäre Kasumi Ninja mit Sicherheit das Spiel des Monats. Glücklicherweise sind wir nicht so makaber - denn dieses Spiel ist so lieblos gemacht, daß man es möglichst schnell vergessen sollte. Das Gameplay ist extrem langweilig, die Moves sind zu langsam, die Figuren sind - um es milde zu sagen - gewöhnungsbedürftig. Es macht weitaus mehr Spaß, sich die Animation und den Hintergrund anzuschauen, als das Spiel zu spielen. Traurig, traurig ...

■ **PETER**

■ Irgendjemand aus einer Entwicklungsabteilung hat wohl in der Zeitung gelesen, daß Mortal Combat ein tolles Spiel ist. Dann hat er sich wohl gedacht, daß seine Firma etwas ähnliches auch für den Jaguar produzieren sollte - herausgekommen ist dann Kasumi Ninja. Als Beat-em-Up ist das Spiel viel zu trist, die Figuren lassen sich kaum steuern (vor allem nicht mit diesem schrecklichen Joypad), die Animationen sind zu ruckelig und zu einfallslos. Laß die Finger von diesem Game - es lohnt selbst im Spieleladen nicht, einmal hineinzuschauen.

■ **PHILIP**

■ Dieses Spiel ist eine einzige Beleidigung für jeden Fan von Beat-em-Ups: Überall fließt Blut (literweise sogar aus dem Schienbein, wenn man dagegen tritt), das Gameplay kann man bestenfalls ärgerlich nennen, die Moves sind das Allerletzte. Es ist immer wieder erstaunlich, wie manche Softwarehäuser versuchen, den Kunden mit dem letzten Schrott das mühsam verdiente Geld aus der Tasche zu ziehen. Da wundert es natürlich nicht, daß diese Firmen sich scheuen, ihre Spiele Zeitschriften wie Games World für ein Review zuzusenden.

■ **STEFAN**

## FAZIT 24

**SYSTEM: JAGUAR**  
**PREIS: ca. DM 119** ■ **KAP: 16Mbit**  
**VERTRIEB: ATARI**



## ZOOL 2

■ Neu ist es ja nicht gerade, dieses Spiel, aber immerhin ist es eine sehr gute Umsetzung des alten Zool 2, was ja nie der Spitzenrenner, als es vor Jahren herauskam, aber immerhin ist es im Laufe der Zeit für praktisch alle Konsolen umgesetzt worden. Diese Version, die wir vor uns hatten, scheint mir die bisher beste zu sein. Dieser Plattformer ist farbig, gut spielbar und das war's dann auch schon. Einen bleibenden Eindruck hat Zool 2 bei mir nicht mehr hinterlassen, das Spiel ist zu ausgelutscht, als daß es noch jemanden mitreißen könnte.

■ **MARTIN**

■ In diesem Spiel mußt Du so viele Süßigkeiten aufnehmen, daß Du schon nach spätestens zehn Minuten das drängende Gefühl hast, Dir die Beißerchen wintern zu müssen. Warum Zool so viele Kalorien braucht, ist mir ein Rätsel - seine Energie bezieht er nämlich aus den Herzen, die aus dem Kadaver der besiegten Feinde gen Himmel flattern. In der Jaguarversion ist Zool - ähnlich wie Bubsy - die bisher gelungenste Variation dieses Plattformers - aber angesichts der 64bit-Technik hätten die Programmierer doch ein wenig mehr herausholen können.

■ **PETER**

■ Über Zool habe ich mich immer wieder gewundert. Es ist zwar ein Plattformer - Du brauchst dort aber keine verborgenen Gegenstände zu suchen oder Rätsel zu lösen. Stattdessen hüpfst Du durch die Gegend und frißt Unmengen an Bombons und klebrigen Lakritzen in Dich hinein. Auf dem Jaguar sieht das Spiel ja ganz nett aus - einen großen Unterschied zu den Versionen für Amiga und CD32 konnte ich jedoch nicht feststellen. Jedem Tierchen sein Plaisierchen - wer's mag, der mag's. Und wer's nicht mag, der mag's ja wohl nicht mögen.

■ **PHILIP**

■ Als Plattformer ist Zool 2 sicher eine gute Wahl für eine neue Konsole. Das Spiel ist farbig, schnell und hat einige anspruchsvolle Levels, an denen eingefleischte Plattformer-Freaks sich einige Zähne ausbeißen - falls sie nicht vorher wegen starker Karies ausfallen. Du (bzw. Zool) mußt in diesem Spiel so viele Süßigkeiten in Dich hineinmampfen, daß einem schon vom Zuschauen schlecht wird. Es scheint, als sei dieses Spiel vom Weltverband der Bonbonindustrie in Auftrag gegeben worden und als hätten es die Zahnärzte gesponsort.

■ **STEFAN**

## FAZIT 81

**SYSTEM: 3DO**  
**PREIS: ca. DM 119,-** ■ **KAP: 1 CD**  
**VERTRIEB: VIRGIN**



## DEMOLITION MAN

■ Optisch und akustisch ist dieses Spiel ein unglaubliches Stückchen Software. Es ist erstaunlich, was die Programmierer hier herausgeholt haben - hinzu kommt, daß die Figuren Sly und Wesley auch noch witzig gemacht sind. Was aber das Gameplay angeht, könnte man Demolition Man zwar in drei Abschnitte einteilen - keiner von ihnen würde jedoch einen erfahrenen Spieler vom Hocker hauen. Dennoch - die Präsentation ist so unglaublich gut, daß man dieses Spiel zur allerersten Sahn rechnen muß. Unbedingt kaufen!

■ **MARTIN**

■ Dies ist nach meiner Erfahrung das einzige mit Videosequenzen angeereicherte Spiel, das wirklich gut läuft. Die Einleitung führt Dich gleich in die erste Schießerei, wobei sich Sly geschmeidig vor einem gerenderten Hintergrund bewegt. Jedes Detail ist mit ungeheurer Akribie dargestellt, das gilt auch für die Soundeffekte, die je nach Umgebung andere Hallgeräusche annehmen. Ich finde, daß alle künftigen 3DO-Spiele sich an diesem Spiel messen lassen müssen. Wer einen 3DO hat - für den ist Demolition Man ein Muß!

■ **PETER**

■ Den Ausführungen meines Vorredners kann ich mich ohne Abstriche anschließen: Demolition Man ist ein Muß für jeden 3DO-Besitzer. Von der Präsentation her gesehen ist dieses Spiel das beste, das ich bisher in den Fingern hatte - vor allem die Szenen mit Sly sind gut gelungen. Das Gameplay ist äußerst abwechslungsreich gestaltet - es gibt dort Szenen mit Beat-em-Up-Charakter, Verfolgungsjagden und Schießereien. Man muß sich schon sehr anstrengen, wenn man sich langweilen will. Exzellent gemacht!

■ **PHILIP**

■ Der Film war gut, das Spiel ist es auch. Kein Wunder, denn in dieses Game wurden viele Meter Filmstreifen eingearbeitet, so daß Demolition Man alleine von der Optik her gesehen zu den besten Spielen gehört, die bisher für den 3DO herauskamen. Jedem Teil des Spiels liegt eine Schlüsselszene aus dem Film zugrunde. Auch akustisch ist das Spiel überzeugend, hier haben die Programmierer eine ausgezeichnete Arbeit geleistet, die Maßstäbe setzt. Wer es nicht glaubt, sollte sich das Spiel mal im Laden anschauen und dann kaufen.

■ **STEFAN**

## FAZIT 92

■ SYSTEM: 3DO  
■ PREIS: ca. DM 119,- ■ KAP: 1 CD  
■ VERTRIEB: AMERICAN LASER GAMES



### MAD DOG II: THE LOST GOLD

■ Schön, daß der alte Mad Dog wieder da ist...war aber nur Spaß. Dies ist eine weitere Spieleserie, die ich gerne in die ewigen Jagdgründe geschickt haben möchte. Diese Dinger tauchen so häufig auf, weil das CD-Format für die Videosequenzen so geeignet ist. Aber so richtig gut funktionieren sie auf keiner der Heimkonsolen. Ohne Knarre ist es unerträglich frustrierend zu spielen, mit Knarre läuft es entsetzlich ungenau. Spiel's lieber in den Spielhallen. ■ MARTIN

■ In den Spielhallen laufen die Mad Dog-Games ganz prima, aber auf der Konsole kann man sie getrost vergessen. Ich finde, die Action ist einfach zu gleichförmig - Du knallst einen Schuft nach dem anderen ab, nur um die gönnerhafte Ansprache des Bestattungsunternehmers erleiden zu müssen. Außerdem tauchen die Gangster immer wieder an denselben Stellen auf. Schließlich möchtest Du dann nur noch den nervigen Erzähler abknallen. ■ PETER

■ Diese Video-Ballergames machen in den Spielhallen echt Bock, wenn Dich die Stimmung in dem Laden zu Höchstleistungen antreibt. Aber auf dem Sofa zu sitzen und einen Lichtrevolver auf den Fernseher zu richten, enthüllt schonungslos, wie dürftig diese Spiele doch sind. Die Zielerfassung funktioniert sowieso nicht, und letztlich kommt es nur darauf an, sich die Angriffsmuster der schwarzbehüteten Cowboys einzuprägen. Nichts für mich, fürchte ich. ■ PHILIP

■ in der Dauerspaß-Rangliste bewegt sich Mad Dog McCree 2 wohl kaum unter den ersten Hundert. Mit diesem Spiel kannst Du ein bißchen das Zielen üben, aber das war's dann auch schon. Ein ziemlich kurzlebiger Spaß. Das verwendete Videomaterial ist eigentlich nicht schlecht, aber Games dieser Art sollte man doch besser in den Spielhallen belassen, wo Du verdutzte Zuschauer mit Deinen Schießkünsten beeindruckt kannst. Nur für wirklich knallharte Cowboys zu empfehlen. ■ PHILIP

**FAZIT 61**

■ SYSTEM: 3DO  
■ PREIS: ca. DM 129,- ■ KAP: 1 CD  
■ VERTRIEB: CRYSTAL DYNAMICS



### SAMURAI SHODOWN

■ Ganz gut, aber keine Schnitte gegen die Neo Geo CD-Version. Die Grafiken wirken ein wenig ruckelig und gepixelt, und das furchtbare Joypad macht aus dem Spiel harte Arbeit. Ich hatte große Probleme, irgendwelche Kicktechniken auszuführen. Die Schwert-Moves klappten schon besser. Abgesehen davon ist das Game gar nicht übel und dem Automatenenspiel so ähnlich wie nur möglich, wenn man mal den Neo Geo außer acht läßt. Ich find's sogar besser als die 3DO-Version von Street Fighter. ■ MARTIN

■ Dies ist auf vielen Formaten ein prima Metzelspiel. Die Verschiedenheit der einzelnen Kämpfer, die unterschiedlichen Kampfstile und Waffen sowie die exzellenten Grafiken sind Garant des Erfolges. Die 3DO-Grafiken sind nicht ganz so gut, wie sie hätten sein können, sind aber immer noch besser als die von Street Fighter. Wenn Du ein ausgereiftes Kampfspiel suchst, kannst Du mit diesem hier nicht viel falsch machen. ■ PETER

■ Nachdem ich bereits die Neo Geo CD-Version gespielt habe, erscheint mir diese Ausgabe für den 3DO alles andere als abgerundet. Die Animation der großen Figuren ist viel zu ruckelig; man hat fast den Eindruck, als sei bei den Animationen gespart worden, um das Game noch in die Konsole quetschen zu können. Oh, welch Schande! Allerdings läßt der 3DO schneller - also doch noch ein klarer Pluspunkt. ■ PHILIP

■ Mit Street Fighter, dem jüngsten Neuzugang zur Spielesammlung für den 3DO, könnte sich Samurai Shodown ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Immerhin muß sich ein solches Spiel auch mal gegen den berühmten Rivalen durchsetzen können. Ich glaub's aber nicht so recht, denn dies hier ist ein Top-Kampfspiel, das hervorragend spielbar ist und über herrliche Grafiken und tollen Sound verfügt. Wenn Du Dich zwischen beiden nicht entscheiden kannst, dann empfehle ich Dir Samurai Shodown. ■ STEFAN

**FAZIT 85**

■ SYSTEM: 3DO  
■ PREIS: ca. DM 119,- ■ KAP: 1 CD  
■ VERTRIEB: PANASONIC



### SUPER STREET FIGHTER II TURBO X

■ Dies ist wahrscheinlich die perfektste Konversion eines Arcade-Titels für die Heimkonsole, wenn da nur nicht dieses schreckliche Joypad wäre, das mit der Maschine ausgeliefert wird und für diese Art von Spielen überhaupt nicht zweckmäßig ist. Das Game enthält das Original-Intro, ein enorm schnelles Gameplay und sogar die Turbo-Moves. Definitiv eines der bislang besten Spiele, aber was soll man anderes von einem Street Fighter-Titel erwarten? ■ MARTIN

■ Mein lieber Scholli, das nenne ich schnell! Bei der höchsten Geschwindigkeitseinstellung sind Cammys Kicks wirklich blitzartig. Auch die Grafiken sind schick, mit tollen Animationen sogar im Hintergrund. Alles in allem ist dies die beste und perfektste Konversion von Street Fighter II, die Du derzeit für Konsolen kaufen kannst. Aber warum müßten wir so lange darauf warten? Das Spiel ist ja nun nicht gerade so ultramodern wie die Konsole, für die es produziert wurde. ■ PETER

■ Street Fighter hat mittlerweile eine so große Anhängerschaft, daß jede Version, die für ein neues Format auf den Markt kommt, mit Argusaugen begutachtet wird. Sind die Grafiken ruckelig? Funktioniert die Steuerung nicht ganz einwandfrei? Also, mich kratzt das alles nicht. Ich mag den 3DO, und diese Version von Street Fighter ist eine der besten, die ich jemals gespielt habe. Wenn Du dieses Spiel kaufst, dann hole Dir auch gleich das spezielle Capcom-Joypad, und Du kannst Dich auf ne bärenstarke Dröhnung gefaßt machen. ■ PHILIP

■ Unter all den Prügelspielen, die da kommen und gehen, ist und bleibt Street Fighter in allen seinen Varianten eines der am besten spielbaren Games. Jetzt hat auch der 3DO einen Ableger dieses Klassikers vermach bekommen und zwar den besten bislang. Die Grafiken und der Sound sind dem Spielhallenoriginal so perfekt nachempfunden, wie nur möglich, und das Game selbst spielt sich traumhaft...aber nur, wenn Du ein vernünftiges Joypad besitzt. ■ STEFAN

**FAZIT 89**

■ SYSTEM: NEO GEO CD  
■ PREIS: ca. DM 129,- ■ KAP: 1 CD  
■ VERTRIEB: SNK



### AERO FIGHTERS 2

■ Aero Fighters 2 ist ein qualitativ hochwertiges, vertikal scrollendes Shoot-em-Up, das einfach Spaß macht und sogar originell ist. Es gibt eine gelungene Auswahl an Flugzeugen, die von tapferen Piloten, wie Spanky the Dolphin, geflogen werden, sowie einen tollen 2-Spieler-Modus. Manchmal kann es allerdings vorkommen, daß Du nicht mehr genau weißt, welches Flugzeug Du steuerst, und ich persönlich habe in dem Spiel noch einige schwerere Waffen vermißt. ■ MARTIN

■ Zwar steht der originale Aero Fighters-Automat bei mir um die Ecke im Waschsalon, aber das hat mich nicht davon abgehalten, diese neue Version anzutesten. Magst Du es, wenn es in Deinen Ballerspielen nur so wimmelt von riesigen Power-Ups und schwer-bewaffneten Gegnern? Dann wird Dir dieses Game sicher gefallen. Bei diesem ständigen Geballere legt sich normalerweise nach einiger Zeit das Interesse, aber der 2-Spieler-Modus verleiht dem Spiel den nötigen Pfiff, um es bis zum letzten Continue auszukosten. ■ PETER

■ Wow! Ein Spiel für den Neo Geo CD, das kein Prügelspiel ist! Schnell, in den Rahmen, und an die Wand! Ich brauche wohl kaum zu sagen, daß dies eine perfekte Konversion der Automatenvorgabe ist, denn alle Grafiken und Codes stammen direkt aus der Spielhallenversion. Ein klassisches Shoot-em-Up mit vielen Gegnern, die in vorhersehbaren Angriffsmustern heranrauschen, und mit vielen Power-Ups. Guter, ehrlicher Ballerspaß! Prima. ■ PHILIP

■ Mit den simplen Grafiken und dem rasend schnellen Gameplay ist Aero Fighters 2 ein Musterbeispiel für ein gutes Shoot-em-Up. Aber es ist auch nicht zu simpel. Auf dem Bildschirm tummeln sich viele Objekte und Gegner, und wenn Du Dich zu lange an einem Ort aufhältst, bekommst Du die Visage voll Blei gepumpt. Eine echte Empfehlung für alle, die auf tempogeladene Schießspiele abfahren. Ein Top-Ballerspiel, das Dich ins Schwitzen bringen wird. ■ STEFAN

**FAZIT 84**



## MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

■ CD32 ■ ca. DM 80,-  
■ 1 CD ■ 21st Century

■ Wenn es einen Spieltyp gibt, der für Amiga und CD32 wirklich im Überfluß angeboten wird, dann ist es das billige und lustige Plattformabenteuer. Marvin's Marvellous Adventure beschreibt, wie unser Held versucht, eine Pizza am äußersten Ende einer anderen Dimension abzuliefern. Das Spiel besitzt viele farbenprächtige Levels und Hunderten von Sternen und Icons, die Du unterwegs einsammeln kannst, sowie versteckte Bonuslevels. Ein spaßiges Spiel, das Dich nicht gleich in den finanziellen Ruin stürzt.

**FAZIT** **80%**

## ESPN BASEBALL TONIGHT

■ Mega-CD ■ ca. DM 119,-  
■ 1 CD ■ Sony Imagesoft

■ Mich wundert es wirklich, warum Sony Spiele wie ESPN Baseball Tonight überhaupt nach Europa importiert. Baseball ist ein Sport, der aus unerfindlichen Gründen Millionen von Amerikanern begeistert, nach dem hier bei uns in der alten Welt aber kein Hahn kräht. Ist doch tödlich langweilig, oder? Diese CD-Simulation besitzt nur wenig, was ich nicht schon von den Cart-Versionen kenne, und das ist traurig, denn das Spiel hätte einer gehörigen Überarbeitung bedurft, wenn es denn einigermaßen erträglich hätte werden sollen. Mache einen weiten Bogen darum!

**FAZIT** **51%**

## VIRTUOSO

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 119,-  
■ 1 CD ■ Elite

■ Wir haben die Geschichte dieses Games vom frühen Entwicklungsstadium bis zur fertigen Endversion mitverfolgt. Leider ist nicht so viel daraus geworden, wie wir nach unseren ersten Eindrücken vermutet hatten. Die Endversion enthält immer noch die Hauptsprite-Prototypen, die eigentlich nur als Arbeitsgrundlage dienen sollten; entsprechend läppisch und unfertig sehen sie auch aus. Der 3D-Effekt und die anderen Sprites sind alle toll anzuschauen, aber das Game ist einfach nicht sorgfältig genug gemacht.

**FAZIT** **69%**

## ALADDIN

■ PC ■ ca. DM 99,-  
■ 2 Disketten ■ Virgin

■ Wie schon bei Der König der Löwen, der ebenfalls von Virgin stammt und auf diesen Seiten besprochen wird, ist dies im Grunde genommen die Konversion des Mega Drive-Spiels für den PC. Musik und Animation werden dem Walt Disney-Klassiker voll gerecht, und jeder, der von dem Kinofilm begeistert war, wird entzückt sein, über all die bekannten Figuren, die auf seinem PC zum Leben erweckt werden. Viel Spiel für's Geld. Ein Titel, bei dessen Musik Du unwillkürlich mitsummen mußt.

**FAZIT** **82%**

■ SYSTEM: NEO GEO CD

■ PREIS: ca. DM 149,- ■ KAP: 1 CD

■ VERTRIEB: SNK



## FATAL FURY SPECIAL

■ Ein echter Hammer für alle Fans der Prügelerie aus den Spielhallen. Satte 15 Kämpfer aus den vielen Fatal Fury-Games stehen Dir zur Auswahl. Die bekanntesten unter ihnen sind wohl Andy und Terry Bogard, aber ihre Mitstreiter sind ebenso gut gerüstet und haben eine Menge Spezialtechniken drauf. Zwar nicht so schnell, wie ich es mir gewünscht hätte, aber dennoch gut. Wie dem auch sei, nichts, was Dich aus dem Häuschen bringen könnte. ■ MARTIN ■

■ Viele dieser Kampfspiele für den Neo Geo CD sehen sich ähnlich, aber dieser Titel ist doch ein wenig anders. Die Kämpfer sind extrem unterschiedlich, vom hünenhaften Edelhulk bis hin zum gebrechlichen, kleinen Opa und den obligatorischen zähen Mädels. Verschiedenartig sind auch ihre Kampfstile - einige beherrschen die üblichen Dragon Punch-Moves, während andere ein paar klevre Kick- und Punch-Kombis draufhaben. Schön gezeichnet und gut animiert. ■ PETER ■

■ Wenn Du ein wirklicher Beat-`em-Up-Fan bist, dann ist der Neo Geo CD alles, was Du brauchst. In Fatal Fury Special tummeln sich 15 verschiedene Kämpfer, von denen jeder über eigene, beeindruckende Special Moves verfügt sowie über die gewöhnlicheren Punch- und Kicktechniken. Der einzige Abtöner ist die lange Ladezeit, die Du tatenlos aussitzen mußt, um endlich in die Action zu gelangen. Ein tolles Game, aber erst probieren, dann kaufen. ■ PHILIP ■

■ Mit den üppigen Hintergründen und der flüssigen Animation ist dies ist das beste der drei Fatal Fury-Games. Alle Kämpfer geben sich hier ein Stelldichein. Die vielen Special Moves und Kampftechniken, die es zu erlernen und zu beherrschen gilt, machen dieses Spiel für harte FF-Fans zu einer völlig neuen Erfahrung. Auch wenn Du bereits eines der beiden anderen Spiele oder sogar beide hast, könntest Du Schlimmeres tun, als Dir diesen Spezialtitel zuzulegen. ■ STEFAN ■

**FAZIT 80**

■ SYSTEM: NEO-GEO CD

■ PREIS: ca. DM 149,- ■ KAP: 1 CD

■ VERTRIEB: SNK



## SAMURAI SHODOWN

■ Dies ist zur Zeit mein absolutes Lieblings-Prügelspiel (und Du weißt, daß ich sie alle mag). Samurai Shodown bringt Dir den orientalischen Prügelsklassiker in Spielhallenqualität ins Wohnzimmer, ohne daß Dir die Kosten für die alten Neo Geo-Carts das existenzielle Wasser abgraben. Es spielt sich auch ganz hervorragend mit den neuen Joypads die jetzt zum Lieferumfang der Konsole gehören. Alle Kämpfer, Moves und Hintergründe des Arcade-Hits sind drin. Ippon! ■ MARTIN ■

■ Die Grafiken und die Spielbarkeit dieser Version von Samurai Shodown werden Dich wirklich begeistern. Normale Attacken und auch Special Moves sind extrem schnell ausführbar, und die Liebe zum Detail ist sagenhaft. Nakarurus Flaming Eagle ist sowohl schön anzusehen als auch unglaublich tödlich! Das einzige Wölkchen am strahlenden Horizont ist die Ankunft des noch besseren Nachfolgers Samurai Shodown 2. ■ PETER ■

■ Dies ist das klassische SNK-Prügelspiel, welches die Firma zur unangefochtenen Nummer Eins in den Spielhallen gemacht hat. Die Kämpfer gehören mit zu den verrücktesten, die mir je in einem Konsolentitel untergekommen sind - einige sind wirklich riesig und füllen fast den gesamten Bildschirm aus. Viele optische Spezialeffekte und ein toller Soundtrack machen dieses Spiel zu einem absoluten Muß für jeden Spiele-Freak. ■ PHILIP ■

■ Wenn Du ein echt cooles Game suchst, bei dem Du Deine Freunde in kleine Scheibchen schneiden kannst, dann brauchst Du unbedingt Samurai Shodown für den Neo Geo CD. Das gesamte Game ist so gut zusammengestellt und spielt sich so fantastisch, daß es sich auf wohlthuende Weise von den übrigen Prügelspielen absetzt. Wenn Du nach einer echten Herausforderung mit neuen Kämpfern und neuen Techniken suchst, dann hast Du sie hiermit gefunden. ■ STEFAN ■

**FAZIT 91**

■ SYSTEM: NEO GEO CD

■ PREIS: ca. DM 149,- ■ KAP: 1 CD

■ VERTRIEB: SNK



## SUPER SIDEKICKS 2

■ Eine beeindruckende Konversion des Spielhallen-Kickers auf die CD. In Sachen Grafiken ist Super Sidekicks 2 eindeutig über dem Durchschnitt angesiedelt, aber als Spiel wirkt es doch ein wenig verkümmert. Es fehlt der Spielfluß und die Action, die Dich bei der Stange hält. Die meisten Tore werden durch Abpraller oder mit Hilfe der 3D-Bildschirme erzielt, die bei Torchancen angeboten werden. Das Spiel macht Spaß, der aber nach einer Weile merklich nachläßt. ■ MARTIN ■

■ Das sieht alles recht sauber aus - die Spieler sind gut animiert, und auch der Wechsel der Perspektive ist prima, wenn ein Tor "in der Luft hängt". Das Problem bei diesem Game ist der gleiche Aspekt, dessentwegen die anderen Neo Geo CD-Titel so gut sind: Es ist ein Arcade-Spiel durch und durch. Fußballspiele für Konsolen haben sich in Sachen Gameplay seit den frühen Tagen der Spielhallen-Kicker doch beträchtlich weiterentwickelt. Der Titel ist pensionsreif. ■ PETER ■

■ In der Spielhalle habe ich immer geglaubt, dies sei ein fantastisches Fußball-Game, aber jetzt, da ich es auf der neuen SNK-Konsole ausprobiert habe, bin ich mir nicht mehr sicher, ob es tatsächlich als spielbar bezeichnet werden kann. Die Spieler sind groß dargestellt und gut animiert, aber die langen Ladezeiten der CD sind extrem nervig, besonders, wenn das Spiel ständig mittendrin unterbrochen wird. Um ehrlich zu sein, ich spiele lieber Superstar Soccer auf dem SNES. ■ PHILIP ■

■ Hilfe! Eine Welle der totalen Fußball-Euphorie hat mich fest im Griff, denn so langsam beginnen in diesem Monat selbst Fußballspiele, mir Spaß zu machen. Aber ich muß zugeben, daß dieser Titel echt toll ist und einige nette Features besitzt, die ihn von der Konkurrenz unterscheiden. Da gibt es den Glücksschuß, bei dem Du in Tornähe schnell und auf's Geratewohl abziehen kannst, und es gibt auch einige hervorragende Standbilder, nachdem Du ein Tor erzielt hast. Ein echtes Spaßspiel! ■ STEFAN ■

**FAZIT 79**

■ SYSTEM: NEO GEO CD

■ PREIS: ca. DM 139,- ■ KAP: 1 CD

■ VERTRIEB: SNK



## TOP HUNTER

■ Und auch in Top Hunter sind die Grafiken des Neo Geo CD beinahe fehlerfrei. Tolle Levels, gut animierte Sprites und viele große Bosse, mit denen Du Dich messen kannst, machen dieses Spiel zu einem erfreulichen Arcade-Abenteuer. Sogar ein 2-Spieler-Modus ist integriert worden. Leider bekommst Du jedoch unbegrenzte Continues - von einer Herausforderung kann man hier wohl nur noch bedingt sprechen. Schade. ■ MARTIN ■

■ Verhaue die Gegner mit Deinem Yo-Yo oder springe einem Kampfbotter ins Gesicht und nivelliere den verbleibenden Streitwert mit Deinem Maschinengewehr - ein schicker Arcade-Plattformer. Große Sprites schleichen sich auf dem Bildschirm auf zwei Ebenen an Dich heran, und Du mußt Dich nach rechts vorwärtskämpfen, um die Bosse zu finden. Im 2-Spieler-Modus klappt es noch besser, aber die unbegrenzten Continues machen die Sache ein wenig zu leicht. Sieht etwas veraltet aus. ■ PETER ■

■ In der endlosen Reihe der Prügelspiele auf dem Neo Geo CD wirkt dieses Spiel wie eine erholende, frische Brise. Die Action in diesem Plattformer bewegt sich auf zwei Ebenen, wo Du auch viele Bonusse findest, die Du einsammeln kannst. Du spielst es wohl am besten im 2-Spieler-Modus, wobei sich beide Spieler in schwierigen Situationen gegenseitig zu Hilfe eilen können. Als Arcade-Konversion ist es mir allerdings ein wenig zu einfach. ■ PHILIP ■

■ Auf merkwürdige Weise macht mir dieses Spiel sogar Spaß. Herumzulaufen und alles, was sich Dir in den Weg stellt, zu verprügeln, ist ja ganz unterhaltsam. Aber Top Hunter hat ein kleines Problem, wenn es um die Continues geht...es gibt nämlich bei weitem zu viele davon. Nach einer Weile trampelst Du nur noch sorglos durch die Levels, weil Du weißt, daß Dir nicht viel passieren kann. Ein gutes Spiel, wenn man von diesem schweren Patzer absieht. ■ STEFAN ■

**FAZIT 78**

■ SYSTEM: GAME GEAR

■ PREIS: ca. DM 99,- ■ KAP: 4 Mbit

■ VERTRIEB: SEGA



## LEGEND OF ILLUSION

■ Mickey Mouse hat im vergangenen Jahr hart darum gekämpft, endlich als Konsolenheld anerkannt zu werden. Aber trotz seiner Beliebtheit als Zeichentrickfigur ist ihm das nicht so recht geglückt. Dieser GG-Titel wird daran sicherlich nicht viel ändern können. Ein bißchen zu dumpf für meine Begriffe. Ich denke, es ist an der Zeit, sich mit der Tatsache anzufreunden, daß wir von unseren Spielen, aufregende Unterhaltung erwarten. Und Mickey Mouse bringt das einfach nicht! ■ MARTIN ■

■ Und schon wieder ein neues Abenteuer mit Herrn Maus. Du hüpfst durch eine Landschaft voller verlassener Dörfer und gruseliger Schlösser. Mickey Mouse sieht überhaupt nicht so alt aus, wie er ist - das hübsche Outfit im Robin Hood-Stil macht echt jung. Ich bin zwar kein großer Disney-Fan, aber bei diesem Spiel kann ich stundenlang Spaß haben. Vielleicht fehlt noch das gewisse Etwas, denn der Titel kann bisweilen sehr frustrierend werden. ■ PETER ■

■ Weißt Du, Mickey ist ein netter Kumpel, und ich habe ihn sogar schon getroffen! Dieses neue Abenteuer ist eine nette, kleine Sache mit simplem Gameplay, vielen Cartoon-Szenarien, animierten Sequenzen und schicken Soundeffekten. Das Spiel ist ziemlich simpel, aber es ist ja wohl vornehmlich für jüngere Käuferschichten gedacht. Mir hat das Game trotzdem Spaß gemacht, zumindest für eine kleine Weile. Aber MM leibhaftig zu begegnen...da geht doch nix drüber! ■ PHILIP ■

■ Mickey Mouse, als eine Art internationale Institution oder so, muß wohl mächtig stolz darauf sein, uns niedere Menschenkinder mit einem Spiel zu beglücken, in dem er selbst die Hauptrolle spielt. Leider begab es sich jedoch, daß dieses kleine Outing des Käsefressers ein bißchen flach ausgefallen ist. Dieselben Landschaften mit den immer-gleichen, niedlichen Häuslein und den Fässern, die Du überspringen mußt...mein Gott, wie hohl und öde! ■ STEFAN ■

**FAZIT 67**

■ SYSTEM: GAME GEAR

■ PREIS: ca. DM 89,- ■ KAP: 4 Mbit

■ VERTRIEB: ACCLAIM



## MONSTER TRUCK WARS

■ Oh Mann, ich glaub`es geht los! Reicht es nicht, daß diese Sportveranstaltungen mit den riesigen amerikanischen Trucks mindestens so langweilig sind, wie der Versuch, einer Makrele das Jodeln beizubringen? Muß man wirklich jeden Schwachsinn in ein Spiel umsetzen? Um jeden Aspekt dieses Spiels zu beschreiben, reicht mir ein einziges Wort. Grafiken: schwach, Gameplay: schwach, Präsentation: schwach, Sound: schwach...was soll ich noch sagen? ■ MARTIN ■

■ Micro Machines machte ja noch einigermaßen Sinn, aber Monster Trucks? Auf dem Game Gear? Die schlechte Steuerung macht dieses Verschrottungsrennen viel zu schwierig, als daß Spaß aufkommen könnte. Einige der Upgrades sind ganz nett, z. B. die Nitro Boosts und das bessere Fahrwerk, aber das Gameplay ist zu öde, um Dich längere Zeit fesseln zu können. Schade eigentlich, denn die Präsentation ist ganz okay. Es gibt also immer noch kein gutes Game mit diesen Monster Trucks. ■ PETER ■

■ Dieser Titel ist wirklich ziemlich dürftig. Das faszinierende an den Monster Trucks ist ihre Kraft und Stärke, aber was ist in diesem Spiel daraus geworden? Man hat wohl versucht, eine Miniausgabe von Micro Machines zu produzieren, und das ist gründlich in die Hose gegangen. Alles macht einen unfertigen und überhasteten Eindruck. Von Rennen kann keine Rede sein - ständig schlitterst Du über den ganzen Platz. Ich würd's nicht mal meinem ärgsten Feind empfehlen. ■ PHILIP ■

■ Wenn Du wissen willst, wie ein Rennspiel auszusehen hat, dann schau Dir Micro Machines an. Was Du mit Sicherheit nicht brauchst, ist ein so "einzigartiges" Spiel wie Monster Truck Wars. Aus der Vogelperspektive betrachtest Du die Rennen, in denen Du andere Fahrzeuge rammen oder gegen die Streckenbegrenzung schieben kannst. Eine eher traurige Angelegenheit. Ziehe es besser nicht in Erwägung. ■ STEFAN ■

**FAZIT 15**

## ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 119,-  
■ 386SX 20Mhz ■ Psygnosis

■ Wie in den Vorgängerspielen geht es auch in diesem darum, die kleinen Wichter von der einen auf die andere Seite des Bildschirms zu bekommen. Dabei mußt Du verschiedene Materialien benutzen, die Du aber diesmal nicht vorfindest, sondern erst suchen mußt. Grafik und Sound sind sehr ansprechend - täuschen aber nicht darüber hinweg, daß das Spiel viel zu wenige Levels hat. Du mußt also die Update-Disketten abwarten ... Uns scheint, daß dieses Spiel wohl mehr für die knallharten Fans wat is, ey.

**FAZIT 79%**

## EARTH SIEGE

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 129,-  
■ 386 DX 33 Mhz ■ Sierra

■ Solltest Du schon immer den Traum gehabt haben, mit einer Art Fahrrad durch die Gegend zu fahren und dabei auf alles zu ballern, was sich bewegt, dann dürftest Earth Siege für Dich das richtige Spiel sein. Grafisch sind die Krieger in diesem Game sehr realistisch dargestellt, darüber hinaus ist es in strategischer Hinsicht sehr anspruchsvoll: Du mußt dabei nämlich alle möglichen Waffen erwerben, um gegen die Widrigkeiten zum Ziel zu gelangen. Zu Deinen Aufgaben gehört es, den Gegner zu suchen und zu vernichten, andere Kämpfer zu retten oder sogar eine große Schlacht zu schlagen. Man sollte dieses Spiel durchaus im Auge behalten ...

**FAZIT 90%**

## SIM CITY 2000

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 129,-  
■ 386 33 Mhz ■ Maxis

■ Wie in den Vorgänger-Versionen dieses Spiels mußt Du auch hier Deine eigene Stadt bauen. Solltest Du zu faul dazu sein, kannst Du Dich auch gemächlich in den Sessel zurücklehnen und zuschauen, wie sie von selbst wächst, gedeiht und wieder untergeht. Die CD hat der Disketten-Version voraus, daß sie einige zusätzliche Spielumgebungen bietet. Da gibt es zum Beispiel authentische Katastrophen, die grafisch für dieses Spiel aufbereitet wurden. So wurden die berühmtesten kalifornischen Waldbrände eingebaut - wobei Du selbst herausfinden mußt, ob es Dir gelungen wäre, sie erfolgreich zu bekämpfen. Unser Urteil: Das bisher beste Spiel dieser Art.

**FAZIT 90%**

## ART OF FIGHTING 2

■ Neo Geo CD ■ ca. DM 149,-  
■ 1 CD ■ SNK

■ Die Japaner haben eine merkwürdige Neigung zu Kampfspiele. Es ist daher kein Wunder, daß sie dieses Genre auch am besten beherrschen - wie Art of Fighting 2 wieder einmal beweist. Es stehen zahlreiche Kämpfer zur Verfügung, die jeweils verschiedene Tricks und Techniken beherrschen. Die Grafik ist wieder einmal toll gelungen (verdammte Hacke, wie oft haben wir das schon geschrieben, allmählich weigert sich meine Tastatur!), die Figuren sind gut animiert und die Special Moves sind recht unterhaltsam. Durchaus nicht übel gelungen, dennoch gibt es für den Neo Geo CD bessere Spiele.

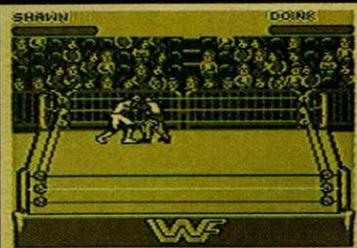
**FAZIT 78%**



■ SYSTEM: GAME BOY

■ PREIS: ca. DM 79,- ■ KAP: 2 Mbit

■ VERTRIEB: ACCLAIM



## WWF RAW

■ Es wäre wohl langsam an der Zeit, diese müden, alten Games zu vergraben, oder sie zumindest komplett neu zu überdenken. Sie werden einfach immer schlechter und schlechter, und WWF Raw auf dem Game Boy hat wohl den bislang tiefsten Punkt erreicht. Es ist unspielbar und lahm, mit winzigen Sprites, die nicht im entferntesten wie die Personen aussehen, die sie darstellen sollen. Die ist ein skandalöser Fall von Geldmacherei. Die Cart gehört auf den Acker gestellt und erschossen.

■ MARTIN ■

■ Zusammen mit zwei recht guten Game Boy-Titeln haben wir auch dieses Spiel bekommen. Bewundere nur die mikroskopischen Sprites, wie sie sich gegenseitig mit kleinen Pixeln bewerfen, und laß Dich mal so richtig schön abnerven, wenn die Wrestler ohne erkennbaren Grund aus dem Ring klettern und wieder hineinhüpfen. Das einzige echte Highlight ist der Aus-Knopf. Dieses Lizenzspiel ist so gut wie unspielbar. Ein furchtbarer Blödsinn.

■ PETER ■

■ Oh Herr, gib mir Kraft! Mit den Winz-Sprites der WWF-Spiele für Konsolen konnte ich ja so gerade noch zurandekommen. Aber bei allem, was noch kleiner ist, gebe ich sofort auf. Die Sprites der WWF-Wrestler sind so undeutlich und auch schlecht animiert, daß ich nur noch lachen kann. In dieser Mini-Version ist das Spiel unspielbar. Diese Wrestler sollten endlich ihre Höschchen an den Nagel hängen.

■ PHILIP ■

■ Prügelfans werden immer ganz wild, wenn ihnen solche Spiele unter die Augen kommen, denn sie haben hier die Gelegenheit, als ihr Lieblingswrestler in den Ring zu steigen. Ich kann jedoch niemandem ernsthaft empfehlen, diese Cart zu kaufen, selbst wenn Geld kein Problem wäre. Die Wrestler sind einfach zu klein und winden sich letztlich wie blödsinnige Würmer am Boden rum. Dieses Spiel ist es bestimmt nicht wert, angeschaut, geschweige denn angetestet zu werden. Spare Dir den Ärger!

■ STEFAN ■

**FAZIT 24**

■ SYSTEM: AUTOMATEN

■ PREIS: DM 1/CREDIT ■ SPIELER: 1/2

■ VERTRIEB: TIME WARNER INTERACTIVE



## PRIMAL RAGE

■ Was für 'ne tolle Idee! Ein Kampfspiel mit bösen, prähistorischen Biestern, die sich gegenseitig die Fetzen aus den Bäuchen reißen. Das Spiel läuft zügig und hat beeindruckende, digitalisierte Grafiken, die es den Sprites ermöglichen, Special Moves und Fatalities auszuführen, sowie einige schauerliche Brüller zu veräußern. Ein überraschend gut spielbares aber auch brutales Spiel. Eine echte Empfehlung!

■ MARTIN ■

■ Entgegen meinen Erwartungen ist das Spiel gar nicht so übel. Metzere, beiße und reiße Deinen Gegner in Stücke und schaue Dir dann an, wie sein Herz beim nächsten Treffer explodiert. Wenn Du Dich erstmal an die Steuerung der verschiedenen Dinos gewöhnt hast, kannst Du beginnen, die Special Moves zu erforschen. Mit Feueratem, Teleports und elektrischen Schilden schlägst Du Deine Gegner in die Flucht. Godzilla hatte es nie so gut!

■ PETER ■

■ Die heißen Titel in den Spielhallen sind in der Regel die Konsolenhits von morgen, deshalb können wir uns wohl auf was gefaßt machen, wenn Primal Rage von Time Warner Interactive für die Heimkonsolen auf den Markt kommt. Hier wird zwar wieder das Beat-'em-Up-Thema bemüht, aber diesmal sind es prähistorische Monster, die sich gegenseitig das Fell über die Ohren ziehen wollen. Viele Special Moves und hervorragend digitalisierte Sprites - ein echter Killer!

■ PHILIP ■

■ Erinnerst Du Dich noch an die Sindbad-Filme, in denen sich riesige Plastikmonster mit häßlichen, kleinen Bären prügeln, die von einer entlegenen Insel der Ägäis herüberkamen. Nun, diese tollen Zeiten kannst Du jetzt prima wiederaufleben lassen...aber ohne die Bären. Die Kämpfe sind schnell und machen Spaß, und die Special Moves passen zu den Dinosauriern wie die Faust auf's Auge. Die Monster sehen echt cool aus. Stark!

■ STEFAN ■

**FAZIT 88**

■ SYSTEM: AUTOMATEN

■ PREIS: DM 2/CREDIT ■ SPIELER: 1/2

■ VERTRIEB: SEGA



## VIRTUA FIGHTER 2

■ Zehn von zehn möglichen Punkten für die grafische Aufwertung, die dieses Spiel erfahren hat! Im direkten Spielvergleich neben einer originalen VF-Maschine ist der Unterschied verblüffend. Allerdings ist das Gameplay weitgehend gleich geblieben, und das Tempo scheint sich manchmal gar verlangsamt zu haben. Für Fans eine Empfehlung, denn die Grafiken ziehen Dir die Schuhe aus. Ich hätte mir jedoch eher ein paar Verbesserungen am eigentlichen Spiel gewünscht.

■ MARTIN ■

■ Die Kämpfer sind deutlich weniger kantig als bei VF, und einige der Schauplätze, wie z. B. das Floß, sind hervorragend dargestellt. Die neuen Kämpfer wie Lion Rafale sind ebenfalls einen Versuch wert. Leider scheint die dichte Atmosphäre des Originals irgendwie verlorengegangen zu sein. Die Action ist längst nicht mehr so zwingend, wie sie einmal war. Schöner anzuschauen und auch flüssiger, aber nicht unbedingt besser als Akiras erster Auftritt.

■ PETER ■

■ Spitze! Wenn Dich Virtua Fighter als Prügelspiel beeindruckt hat, dann mußt Du Dir dies hier erstmal ansehen! Segas Entwicklerteam AM2 hat die Detailliertheit der Kämpfer weiter verbessert und auch ein paar neue hinzugefügt. In den Spielhallen wirst Du einfach kein besseres Beat-'em-Up finden. Ich kann die Version für den Sega Saturn kaum noch erwarten, die sich derzeit in Arbeit befindet.

■ PHILIP ■

■ Genau, hoffentlich ist damit auch das Gerede um Virtua Fighter auf dem Saturn ein für allemal beendet. Möglicherweise fängt aber alles wieder von vorne an, wenn demnächst das Nachfolgespiel auf den Markt kommt. Die Grafiken laufen so flüssig, wie ein frisch geölter Babypopo - verwendet wurde dieselbe Technologie wie bei Daytona Racing. Schon nach einer Weile, wenn Du die ersten Moves gelernt hast, wird Dich das Game fesseln und nicht wieder loslassen.

■ STEFAN ■

**FAZIT 87**

## FATAL FURY

■ Neo Geo CD ■ ca. DM 109,-

■ 1 CD ■ SNK

■ Als dieses Spiel herauskam, gab es kaum etwas Besseres. Mittlerweile hat die Konkurrenz längst nachgezogen und siehe da: Es hat im Vergleich dazu kaum noch etwas zu bieten. Es gibt weniger Spielfiguren als in den anderen Games - aber man darf natürlich die nostalgischen Qualitäten eines Alt-Stars nicht übersehen. Wenn Du also unbedingt Fatal Fury in Deiner Sammlung haben willst, dann hole es Dir - wenn nicht, dann bist Du wahrscheinlich mit einem besseren Spiel auch besser beraten.

**FAZIT 75%**

## FATAL FURY 2

■ Neo Geo CD ■ ca. DM 119,-

■ 1 CD ■ SNK

■ Es ist bei weitem nicht so schnell wie Fatal Fury Special - dennoch ist es es ein großartiges Kampfspiel. Es gibt hier sehr viele und sehr groß angelegte Kämpfer - jeder von ihnen hat seine eigene Methode, Dir Schaden zuzufügen. Diese Version ist um Klassen besser als ihr Vorgänger, aber bei weitem nicht so gut wie der Nachfolger. Wenn Du beide noch nicht gespielt hast, dann dürfte Dir Fatal Fury 2 erst einmal für längere Zeit reichen.

**FAZIT 77%**

## THE KING OF FIGHTERS '94

■ Neo Geo CD ■ ca. DM 139,-

■ 1 CD ■ SNK

■ Unter all den Kampf-Games für den Neo Geo gibt es zwei, die sich von den übrigen abheben. Das eine ist Samurai Shodown, und das andere ist The King of Fighters '94. Die Grafiken sind tierisch gut, der Sound ist exzellent und die Auswahl der Kämpfer ist gut gelungen. Mit Figuren aus Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari Warriors u. a. kannst Du Teamkämpfe oder auch Einzelrunden veranstalten. Ein tödlicher Kampf! Ein brillantes Spiel, und ein Muß für alle Prügelfans.

**FAZIT 92%**

## WWF RAW

■ Game Gear ■ ca. DM 99,-

■ 4 Mbit ■ Acclaim

■ Wrestling ist populär, aber auch wieder nicht so populär, als daß Du Dein sauer verdientes Geld für ein Spiel herausrücken müßtest, das im wesentlichen nicht viel mehr als eine Knopfdruck-Übung darstellt. Diese Art von Spielen mag ja auf einer 16Bit-Konsole, die mit einem dicken Fernseher verbunden ist, funktionieren. Aber der kleine Bildschirm und die winzigen Sprites des Game Gears können dieses Spiel einfach nicht überzeugend rüberbringen. Diese Sorte Cartridges sollte besser in den Regalen verschimmeln

**FAZIT 59%**



# Profi Accessories

## SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

## SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**

## SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 443

## SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempf. DM **149.95**

## SV 336 SN

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

DM **99.95**

unverb. Preisempf.

## SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

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

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

## SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

# Jöllenbeck

GmbH

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

Vertrieb nur über den Fachhandel.

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

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



QUALITY JOYSTICK



Joy plus





NUMMER 3 MÄRZ '95

**Verlag**

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

**Anzeigen**

SMP PUBLISHING

HOLLAND

POSTFACH 3127

48581 GRONAU

TEL: (31) 53 768008

Michel Kieselstein

**Chefredakteur**

MARTIN "00.7" WILMER

**Stellv. chefredakteur**

PHILIP "PICARD" PAISNEL

**Team**

PETER WOLTER

STEFAN "HALLO" WIRTH

BÄRBEL KRÖMER

ROBY ROB

NORMAN ADELHÜTTE

DAVE THE GAMES KOALA

**DESIGN**

PHILIP PAISNEL

**DRUCK**

ROTO SMEETS

BOEKHOVEN BOSCH

EUROPALAAN 12, UTRECHT

**LITHOGRAFIE**

SMP PUBLISHING, HOLLAND

**VERTRIEB**

ASV GMBH

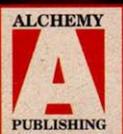
LUDWIGSTRASSE 26

D-70176 STUTTGART

TEL: 0711 619660

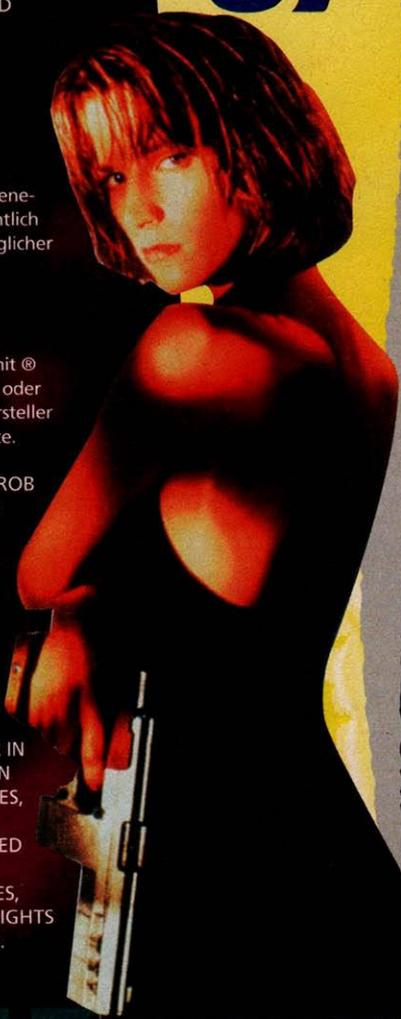
Alle in diesem Magazin erschiene-  
nen Beiträge sind urheberrechtlich  
geschützt. Reproduktionen jeglicher  
Art bedürfen der schriftlichen  
Genehmigung des Verlages.  
Gleichermaßen besteht  
Urheberrechts- und  
Warenzeichenschutz für die mit ©  
©™ gekennzeichneten Spiele oder  
Charaktere der jeweiligen Hersteller  
oder Lizenzhalter der Produkte.  
Umschlagseite  
©™ ACCLAIM ©™ ROBY ROB  
©™ SAT 1 ©™ HEWLAND  
INT.

NBA® JAM™, THE NBA AND  
NBA TEAM TRADEMARKS  
USED HEREIN ARE THE  
EXCLUSIVE PROPERTY OF  
NBA PROPERTIES, INC AND  
THE RESPECTIVE MEMBER  
TEAMS AND MAY NOT BE  
REPRODUCED IN WHOLE OR IN  
PART WITHOUT THE WRITTEN  
CONSENT OF NBA PROPERTIES,  
INC. NBA JAM SESSION IS  
TRADEMARKED AND OWNED



BY NBA  
PROPERTIES,  
INC. ALL RIGHTS  
RESERVED.

# SPIELFILM-HIGHLIGHTS



# FILME AUF SAT.1

Hallo Freunde! Es gibt doch tatsächlich noch was anderes auf dieser Welt, als ständig Videogames zu spielen. Hier haben wir Euch eine kleine Auswahl empfehlenswerter Spielfilme auf SAT.1 zusammengestellt. Also, unbedingt reinschauen! Es lohnt sich...

## Ghostbusters II

■ FR 24.02.95, 20.15 Uhr ■ SA 25.02.95, 10.40 Uhr

Die einst so beliebten "Ghostbusters" haben den Tiefpunkt ihrer Karriere erreicht. Doch dann tritt ein finsterner Karpatenfürst namens Vigo in Erscheinung, und New York wird von Strömen bunten Schleims überflutet. Keine Frage, die Geisterjäger haben wieder eine neue Aufgabe, die sie natürlich mit höchst unkonventionellen Methoden angehen. Dabei spielt die New Yorker Freiheitsstatue eine entscheidende Rolle.

## La Bamba

■ SA 25.02.95, 14.45 Uhr

Dies ist die wahre Geschichte von Ritchie Valens, einem Chicano aus Kalifornien, der Rock'n'Roll-Star werden will, um seiner Mutter ein schönes Haus kaufen zu können. Manager Bob Keene entdeckt Richies Talent als Gitarrist und Sänger, managt seine ersten Platten und pusht ihn in die New Yorker TV-Shows. Ritchie Valens, mit 17 Jahren ein Star, stürzt 1959 zusammen mit Buddy Holly in einem Schneesturm mit einer Sportmaschine ab...

## Cheech und Chong

■ DO 02.03.95, 00.00 Uhr

Cheech und Chong werden zum ersten Amsterdamer Filmfestival eingeladen, bei ihrer Ankunft allerdings mit Burt Reynolds und Dolly Parton verwechselt, was sie in die skurrilsten Situationen bringt. Mit einem Live-Auftritt trägt das Komikerduo schließlich zur Finanzierung des bakrotten Festivals bei. Dieser Auftritt ist übrigens ein Live-Mitschnitt eines Konzerts, das Cheech und Chong im September 1982 im Tuschinski-Theater in Amsterdam vor 2000 Fans hielten.

## Sindbad, der Seefahrer

■ SO 12.03.95, 16.05 Uhr

Der kühne Seefahrer Sindbad kennt den Weg zu einer geheimnisvollen Schatzinsel und wird daher vom habgierigen Emir von Daibul und dem verräterischen Mongolen Melik verfolgt. Unterwegs verliebt sich Sindbad in die schöne Abenteurerin Shireen, die auch hinter dem Schatz her ist. Draufgänger Douglas Fairbanks jr. und Rotschopf Maureen O'Hara sind die Stars dieser buntschillernden Märchenwelt des frühen Orients.

## Anna - Im Banne des Bösen

■ SO 12.03.95, 20.15 Uhr

Die junge Vikarin Anna lebt mit ihrem Ehemann Ludwig in einer deutschen Kleinstadt. Ihre Ruhe wird durch Ereignisse gestört, die mit dem Satanskult in Verbindung gebracht werden: Niemand weiß, wer hinter der Schändung des Kreuzes und der Beeinflussung einiger Gymnasiasten steckt. Der Schüler Jan, der sich anfänglich von der Sekte angezogen fühlt, leidet zunehmend unter der Gewalt der Satanisten und weiß nicht, wie er die Sekte verlassen soll. Anna versucht, ihm zu helfen.

## Time Trax - Reise in die Vergangenheit

■ FR 17.03.95, 14.55 Uhr

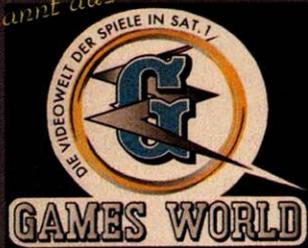
Wir schreiben das Jahr 2193. Darien Lambert, Angehöriger einer Spezialeinheit zur Verfolgung flüchtiger Krimineller, entdeckt, daß der geniale Forscher Dr. Mordicai Sahmbi eine Zeitmaschine erfunden hat, mit der er Kriminellen gegen Bezahlung zur sicheren Flucht in die Vergangenheit verhilft. Als Sahmbi bemerkt, daß ihm Darien Lambert auf die Spur kommt, tritt er selbst die Reise in die Vergangenheit an, um "König unter den Primitiven" des 20. Jahrhunderts zu werden. Super-Cop Lambert folgt ihm in die Vergangenheit, fest entschlossen die Kriminellen und deren Kopf, Dr. Sahmbi, zurückzubringen.

Im Jahr 1993 angelangt, muß Darien zuerst einmal lernen, wie man Auto fährt oder wie man Essen bestellt. Er macht viele Fehler. Seine einzige Hilfe und Partnerin ist ein Computer, der auf Lamberts Befehl weibliche Gestalt annehmen kann. Ansonsten hat Selma, wie sie genannt wird, die Größe einer gewöhnlichen Kreditkarte. Sie ist für Darien unersetzlich, denn sie hat Informationen aus vielen Jahrhunderten gespeichert, die jederzeit verfügbar sind. Während die beiden die Welt einer für sie unbekanntem Zeit entdecken, entwickelt sich eine Freundschaft zwischen Selma und Darien. Lamberts Genialität und Selmas sicheres Urteil ergänzen sich gut und helfen ihnen, dem Unbekannten und seinen Hindernissen zu begegnen auf ihrem Weg durch eine fremde Zeit.

Als Darien schließlich die junge Polizistin Anna Knox kennenlernt, ahnt er noch nicht, daß sie Mitglied des Geheimdienstes ist. Sie hält Lambert für einen von Sahmbis Kriminellen, der ein Attentat auf den Präsidenten der Vereinigten Staaten plant. Anna läßt ihn gefangennehmen, doch Darien gelingt die Flucht. Kann er den Mordanschlag noch rechtzeitig verhindern?

Dies ist der Pilotfilm zur Serie "Time Trax - Zurück in die Zukunft", die ab dem 20.03.95 jeweils wochentags um 14.55 Uhr ausgestrahlt wird.

Bekannt aus



# Laß es niemals soweit kommen... \*

Für Dein Super NES™



Mit dem original GAME SAVER™ hast Du die Möglichkeit, in Deinem Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand zwischenspeichern.

Nie mehr am Levelanfang anfangen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.

Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Kein einfaches durchpfuschen mit Hilfe von Codes für unendlich Energie, sondern ehrliches *Erkämpfen* schwieriger Stellen im Spiel.

Vorteil: Mehr Spielspaß!

Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER™ auch amerikanische und japanische Module abspielen.

Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% abzubremesen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

DM 99.-

Versand per NN zzgl. DM 9.90 PuV

**spielend bestellen**

**0221 - 12 10 67**

**aRJay**

Distribution für Deutschland

Fax: 0221 - 12 56 76

NL - Video Game Centrale - Venlo  
A - Funware - Innsbruck

Weitere Distributoren für

DK - NO - B - CH - gesucht.

*Auch erhältlich im gut-sortierten Fachhandel.*

*...sondern bestell Dir noch heute Deinen Game Saver.*

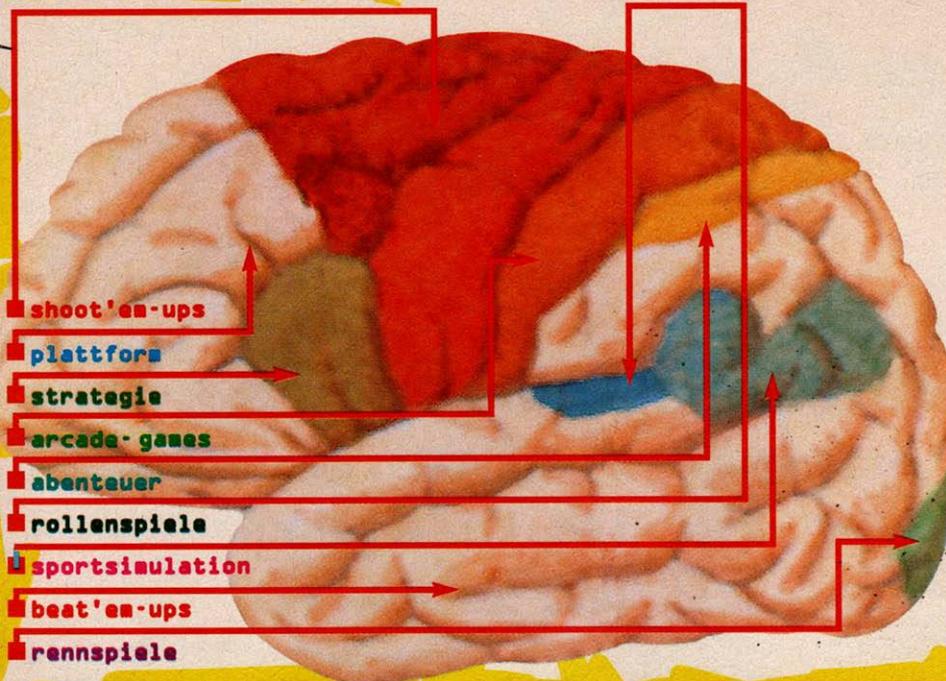
Game Saver ist nicht entwickelt, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch Nintendo Inc. Nintendo und Super NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Inc.

Ausgezeichnet auf der Summer CES in Chicago 1994  
**INNOVATIONS '94**

WATCH-Promotionteam 0221-123342



# IN M BRAIN



- shoot'en-ups
- plattform
- strategie
- arcade-games
- abenteuer
- rollenspiele
- sportsimulation
- beat'en-ups
- rennspiele

Zu eurem Spezial-Feature. Warum nehmt ihr dafür nicht jeweils das Top-Spiel? Positiv sind aber die Berichte unter Games Watch. Kleiner Tip: Nehmt Euch eine Seite und druckt dort eine Liste mit den angekündigten Spielen '95 ab.

■ **Rumpelstilzchen, Nirgendwo**



■ **Hallo Mister Namenlos!**  
Du hast schon ganz recht mit Deinen

Bemerkungen zu Rise of the Robots. Es ist wohl eines der am meisten überschätzten Spiele des Jahrhunderts. Sehr gut gefallen hat uns die Demo-Version, aber die Endversion ist eine echte Enttäuschung.

Ob Sonic 1 und 2 oder der König der Löwen noch aktuell sind, ist Ansichtssache. Unsere Charts basieren derzeit noch auf den gemeldeten Verkaufszahlen (vielleicht hätten wir das dabeischieben sollen). Sie geben auch bestimmt nicht unsere persönliche Meinung wieder. Aber das werden wir demnächst ändern- wir arbeiten dran.

Unsere Tests haben eine andere Form als die in anderen Magazinen, weil wir etwas anders



sind als die anderen Magazine. Wenn das nicht einleuchtet! Näheres findest Du in meiner Antwort zu Sebastians Brief. Aber ein wichtiger Grund ist der Platzmangel. Wir versuchen, so viele Spiele wie möglich zu testen, und das geht nur, wenn wir an anderer Stelle Abstriche machen.

## DER SPIELVERDERBER.

■ Hi Game Brain, zuerst möchte ich dem gesamten Team meinen Glückwunsch zum gelungenen Debut aussprechen. Ich kenne so ziemlich jedes deutsche Konsolenmagazin und muß sagen, Games World ist einwandfrei eines der Besten. Jetzt habe ich noch ein paar

Fragen an Dich:

1. Warum vergibt Martin immer niedrigere Wertungen als alle anderen?
2. Wann kommt Mortal Kombat II für den 32X heraus?
3. Ist die Redaktion wirklich eine

## WARUM DIE TESTS?

■ Hallo Games-World, in diesem Brief möchte ich mein Urteil zur ersten Ausgabe abgeben. Fangen wir mal bei den News an. Warum fangt ihr eigentlich bei Rise of the Robots so an zu schwärmen? Habt Ihr die PC-Version nicht gespielt? Die restlichen Reportagen sind gelungen. Gefallen tun mir vor allem die Preisausschreiben. Anders sieht es bei den Charts aus. Da ich ein Mega-Drive-User bin, interessieren mich vor allem die Top 5. Ich bin zwar ein Sonic-Freak, jedoch finde ich, daß Sonic 2 und 1 nicht mehraktuell sind. Genau so bei dem König der Löwen, das ist ja das Letzte.

Die Future Screens sind absolut top und dürfen nicht fehlen. Genau so wie Game Brain und die anderen Seiten mit den Tricks & Tips. Aber was habt ihr mit den Spieltests gemacht? Jeder gibt seine persönliche Meinung ab und darunter steht das Fazit. Und warum steht da 85 %? Keiner weiß, wie denn nun der Sound, die Grafik und das Gameplay sind. Warum testet ihr sie dann? Macht es doch so wie jedes andere Magazin! Bei eurer vorigen Zeitschrift war das 100mal so gut. Sauber gelöst habt ihr das Problem mit den schlechten Spielen aber nicht. Macht doch eine Liste mit denen unter 50 %.

Hallo, ihr kleinen und großen Wichte! Ihr zeigt ja wirklich keine Hemmungen, wenn es darum geht, den großen Meister der Spiele mit Euren nervigen Fragen zu löchern. Zwei große Waschkörbe voll habt Ihr mir in diesem Monat zugemutet, wirklich allerhand! Wohl denn, ich denke, ich kann ein wenig Licht in eure dunklen Hirne bringen...

Um mit diesem kongenialen Speleguru zu kommunizieren schreibe an: **Game Brain, Games World: Das Magazin, Postfach 3127, 48581 Gronau**



# ALLES ÜBER DIE PLAYSTATION

■ Hallo Game Brain, da ich mir demnächst eine neue Konsole kaufen will, habe ich ein paar Fragen zur PLAYSTATION von Sony.

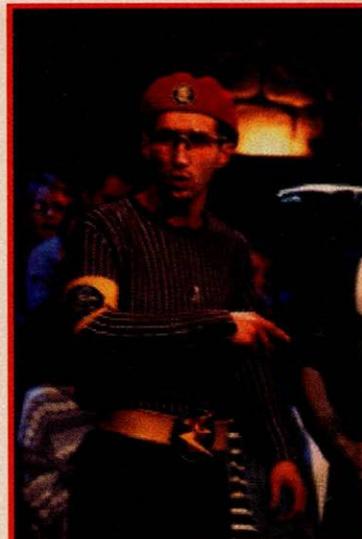
1. Wann ist die PLAYSTATION offiziell in Deutschland erhältlich?
2. Was für ein Spiel bekomme ich zusammen mit der PLAYSTATION und was kostet die Konsole?
3. Kann ich, wenn ich mir eine deutsche PLAYSTATION kaufe, auch amerikanische CD's abspielen?

Mit freundlichen Grüßen  
■ Kai Kowalczyk, Kamen



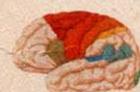
Hallo Kai!  
Die PlayStation wird im September offiziell in Deutschland erhältlich sein. Übrigens: An den neuen Spielen für die PlayStation arbeiten mindestens doppelt so viele Programmierer wie an denen des Saturns. Das heißt, daß es für diese Konsole auch wohl deutlich mehr Spiele geben wird, als für Segas Edelteil. Wie gut die dann im einzelnen sind, bleibt abzuwarten.  
Der voraussichtliche Verkaufspreis der PlayStation

läßt sich derzeit nur grob abschätzen. Wir denken, er wird sich zwischen 700,- und 1000,- DM bewegen; das wird aber auch stark vom jeweiligen japanischen Wechselkurs abhängen. Das Spiel, das mit der Superkonsole ausgeliefert werden wird, heißt Ridge Racer, eine perfekte Konversion des Arcade-Knüllers. Wirklich ein Wahnsinnsteil! Du wirst schon sehen, die Grafiken werden Dich aus den Socken hauen!  
Zu 3.: Das kann ich im Moment noch nicht genau sagen. Grundsätzlich dürfte es da keine Probleme geben, jedenfalls nicht auf technischer Seite. Aber es ist durchaus möglich, daß die Softwarehäuser ihre CDs mit einem sogenannten Lock-Out-Code versehen, der das Abspielen auf "fremden" Konsolen verhindert. Warten wir's ab.



Durcheinander ist sie auch nicht. Sie ist halt anders. Vor allem finde ich gut, daß ihr alle Systeme reviewt. Und nun ein Wörtchen zu Roby Rob: Meister, der Du gekommen bist, um uns zu bekehren, um uns jeden Samstag morgen zu beglücken und um diese kleinen Würmer wegzubeamen, die es wagten, einen Fuß in Dein Schloß zu setzen. Meister, als du sagtest, daß NBA Jam Dein Lieblingsspiel sei, habe ich sofort jeden Tag drei Stunden länger davor gesessen nun waren es 24 Stunden am Tag). Meister, ich wage es gar nicht auszusprechen, wurme doch mal die Games World-Crew, damit ich, schluck, einen Sega Saturn bekomme.

Horde von Mortal Kombat-Spezialisten?  
4. Auf was für Spielearten stehst Du am meisten (z.B. Beat'em ups)?  
5. Hast Du für mich vielleicht paar Tips & Cheats zu MK II?  
Bye & bis zum nächsten Mal  
■ Stefan Hedtke, Königsbrunn



■ Hi Stefan, ja, das mit unserem Martin ist schon so eine Sache. Wir

können seinen Ansichten auch nicht immer ganz zustimmen, aber wir müssen dabei auch immer bedenken, daß er eine schwierige Kindheit gehabt hat. Mit 12 Jahren hat ihn Mama zum ersten Mal aus dem Laufstall gelassen, mit 17 konnte er bereits artikulierte Laute

von sich geben und jetzt, mit 64, kann er schon einen Kugelschreiber ganz alleine festhalten. Wen wundert's da noch, wenn seine Devise lautet: "Du, hömma, nur nich übertreiben, ne?"  
Zu 2.: Mortal Kombat II für den 32X kommt im März in den Handel. Näheres dazu findest Du in unserem Beitrag auf S. 68.

3. Die Redaktion ist tatsächlich eine Horde, aber nicht von Spezialisten und erst recht nicht von MK-Spezialisten. Sagen wir es mal so: Das Team ist eine Horde geistloser Federquäler und dumpfer Schreiberlinge, denen ich, das Game Brain, auf telepathischem Wege die Worte eingebe, die sie dann für Euch in verständlichem Deutsch niederzuschreiben haben. Hugh, ich habe gesprochen.

4. Ich persönlich stehe ganz besonders auf Spiele, die meine unüberschaubar große Menge grauer Zellen so richtig ins Rotieren bringt, also Strategie, Taktik, Puzzles, Geschicklichkeit. Aber ich sach auch immma: Spaß muß es machen. 5. Tips und Cheats zu MKII findest Du noch in älteren Ausgaben der Zeitschrift SUPER PRO.

## ROBY ROB UND DIE WÜRMER

■ Hallo Games World Team, Mann, geil, endlich mal eine Zeitung, die echt durcheinander ist. (?) Nein, ich finde Eure Zeitung sehr gut.

An die Games World Redaktion, Das hört sich etwas negativ und unterwürdig für euch an (stimmts?). Aber ihr könnt ja trotzdem mal meinen Entwurf ansehen. Martin könnte etwas über Musikprogramme oder DJ's schreiben. Ok, nein, Ok, das war's von mir. Und vergeßt nicht: Möge das Keypad mit Euch sein.  
■ Matthias Berkenkamp, Berlin

## CLINTON UND DIE PARASITEN

■ Hallo liebe Redaktion!  
Am Anfang war das Nichts. Es war eine schwarze Welt. Überall auf diesem Planeten lungerten Parasiten in Videospiele-Magazinen herum mit den Namen ..... und mehr. Sie sind gekommen, um die Welt mit Langeweile und Spekulationen zu vernichten. Doch was war das? Ein breiter Lichtstrahl mit Super News, Tips und Tricks durchstriefte die Welt. Und hinterließ seine Spuren. Man nannte das Weltwunder Games World! Es zerstörte die Parasiten von Videospiele-Magazinen und somit die Langeweile und die Spekulationen. Es brachte viel Sonne und Blau an den Himmel. Das Games World Magazin hatte die Welt gerettet und hatte viele, viele Fans. Einer davon war Bill Clinton. Er schrieb den Leserbrief mit den folgenden Fragen:

Wird es Killer Instinct 2 geben?  
Ist Killer Instinct besser als Virtua Fighter?  
Ich habe gelesen, daß der Virtual Boy nur schwarz und rot darstellen kann. Damit ist der Kauf ja ziemlich überflüssig, oder? So, das war's, ich hoffe der Leserbrief hat euch nicht zu sehr genervt.  
Viele Grüße an das Games World Team

■ Rouwen Nixdorf, Gelsenkirchen

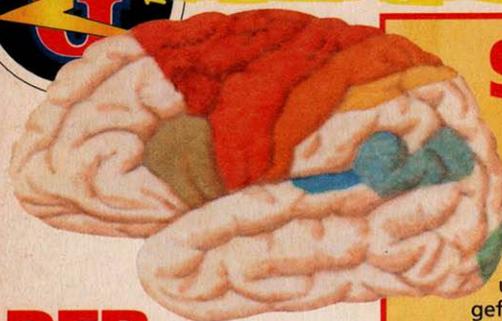


■ Hallo Rouwen, freut uns ja tierisch, daß

Dir unser neues Magazin so gut gefällt. Aber jetzt zu Deinen Fragen, die heute ausnahmsweise mal von Boris Jelzin beantwortet werden: Challos Rouwen, also ich nix genaues wissen, wann wird rauskommen ein Spiel mit Namen Killer Instinct 2. Ich nur gesehen haben viel scheene Screenshots, aber wir Dich werden halten auf die laufenden.

Killer Instinct und Virtua Fighter sein zwei Spiele, die beide haben ihre Sterken uns Schwächen. Ich persönlich tue bevorzugen aber doch Killer Instinct. Mußt Du Dir anschauen, bevor Du tust viel Geld für blechen.  
Is richtig, daß Virtual Boy nur kann darstellen schwarz und rott, aber Du sollst nicht urteilen bevor Du gesehen hast. Ist zwar bißchen teuer - so 500,- bis 600,- deutsche Mark - aber hat doch immerhin ein 32Bit NEC Prozessor, welcher kann darstellen Bilder mit sehr räumlicher Tiefe.  
Do swidanie, Dein Boris





# SAUMÄSSIGE TESTS!

■ Hei Redakteure des Games World Magazin, Im Januar entdeckte ich zum ersten Mal Euer Magazin beim Zeitschriftenhändler und kaufte es mir probenhalber. Besonders gefallen haben mir die Automaten-Previews, die Specials über die Spiele der Next-Generation-Konsolen sowie die Future Screens und die Wettbewerbe.

Wirklich saumäßig finde ich die Tests. Man erfährt zwar das Spielgeschehen aus den Meinungen der Tester, aber zum Game selbst erfährt man fast nichts - z.B. wieviele Level das Spiel hat, ob es Continues gibt, sind unfaire Stellen vorhanden, wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad... Außerdem solltet Ihr Eure Wertungskästen erweitern, denn mir fehlen Informationen zu Grafik, Musik, Sound-Effekten und Spielspaß, dafür könnt Ihr das Fazit weglassen.

Und noch was: Habt Ihr schon davon gehört, daß Mortal Kombat I und II indiziert worden sind? Das bedeutet, Ihr macht Euch strafbar, da Ihr Mortal Kombat noch in Euren Tips habt, denn Verkauf und Vermietung sind bei der Indizierung verboten und Werbung ist nicht erlaubt. Wenn Ihr euch dieser Punkte annehmt, könntet Ihr eines der besten Videospieldmagazine werden, und ich behalte euch weiterhin im Auge.

■ Sebastian Hein, Potsdam



■ Tag Sebastian, huch, das ist ja wohl der Gipfel! Ein angenehmes deutsches Spielemagazin macht sich strafbar! Seit die Jungs in der Redaktion Deinen

bekomme ich 75 Pfennige, und das auch noch brutto!!! Du kannst Dir vorstellen, was nach den Steuern dann noch für mich übrig bleibt. Okay, als Game Brain brauche ich keine Klamotten und kein Essen, aber ich muß immerhin die Stromrechnung für meine Sauerstoffpumpe bezahlen, und die ist erklecklich! Also, hör auf zu stöhnen und reiße Dich zusammen, es gibt Hirne, die wesentlich schlechter dran sind als Du. Und die Ziehung der Gewinner bei einem Preisausschreiben darf ich sowieso nicht beeinflussen.

# DER BITTS-TELLER

■ Hi, Games World Magaziners! Erstmal ein dickes Lob! Nicht schlecht, was Ihr da macht! Ich finde allerdings, Ihr solltet noch mehr Bewertungskästchen mit Prozentwertung machen. Ansonsten: Weiter so!

Ach so, das Spiel für'n 32X! Also, ich wäre begeistert von einer "Daytona USA"-Umsetzung! (Ich hab's schon in Frankreich geockt! Ridge Racer ist ein Sch... dagegen!) Also, da ich erst 15 Lenze alt bin, und daher kein besonders hohes Taschengeld habe (50 Märker pro Monat) dauert es ja fast ein halbes Jahr, bis ich mir einen 32X besorgen kann! (Bis dahin ist ja Doom 32X längst gekindnappt worden!) So gesehen wäre es toll, wenn ich der glückliche Gewinner sein könnte!

Bis dannn, Tschau sagt Maxxx, The Hacksaw  
■ Max jun. Brandl, Bühlberg



■ Hi Max! Danke für das Lob. Und was die Bewertungen

angeht, so denke ich bereits fieberhaft darüber nach, wie man das noch detaillierter und aufschlußreicher gestalten kann. Das Resultat meiner Überlegungen wirst Du rechtzeitig in einer der nächsten Ausgaben bewundern können.

Also, Du brauchst ein halbes Jahr, bis Du Dir einen 32X leisten kannst? Du Glücklicher! Weißt Du, was ich verdiene? Ich sag's Dir: Für jeden Brief, den ich beantworte,



# DER GROSSE PHANTOMIAS!

■ Lieber Roby Rob und Norman, Eure Zeitschrift ist die beste Zeitschrift der Welt, dann kommt Super Pro usw. Bringt bitte in Eurer übernächsten Ausgabe ein Poster von Mortal Kombat 2. Ich habe vier Fragen an Euch:  
1. Wann erscheint Ultra 64 auf dem Markt?  
2. Wieviel Geld muß man dafür ausgeben?  
3. Wird's Mortal Kombat 2 für den Ultra 64 geben?  
4. Was glaubst Du, wird es irgendwann Mortal Kombat 3 geben?  
(Die letzte Frage war an Roby Rob) Tschüb, mit freundlichen Grüßen  
■ Alexej Gosin, Haßbergen



■ Hallo Alexej! Also, der Ultra 64 erscheint entweder am 1. April oder am 37. Mai im Handel, das hängt in starkem Maße von den Vollmondphasen und dem jeweiligen Tidenhub ab. Die Leute von Nintendo haben uns (und nicht nur uns!)

Brief gelesen haben, trauen sie sich nicht mehr aus dem Keller heraus und öffnen auch nicht mehr die Tür. Essen gibt's seitdem nur noch vom Pizza-Blitz (Würg! Göbel!).

Aber jetzt mal im Ernst, lieber Heini...äh, lieber Sebi! (Ich darf doch Sebi sagen?) Wir sind so ziemlich die ersten, die es erfahren, wenn ein Spiel indiziert wird. Und Du kannst Deinen Netzstecker darauf verwetten, daß wir genau wissen, wie wir über diese Spiele berichten dürfen und wie nicht. Unsere Beiträge zu dem indizierten MKII werden in enger Abstimmung mit der Bundesprüfstelle verfaßt. Im übrigen dürfen wir so viele Codes, Cheats und Tips dazu veröffentlichen, wie wir lustig sind. Aber: Es muß sich dabei um ausschließlich "technische" Codes etc. handeln, d.h. wir dürfen Dir sagen, wie Du unendliche Energie usw. bekommst, nicht aber, wie Du mehr Blut, Gewalt und Metzereien auf den Bildschirm zaubern kannst.

Jetzt zu den Reviews und den Wertungskästen! Stimmt, nähere Informationen findest Du in den Reviews nur selten, aber dazu waren sie auch gar nicht gedacht. Ich erkläre Dir mal, wie wir uns das gedacht hatten: In unserer Rubrik Games Watch bringen wir Previews zu Spielen, die bald in den Handel kommen werden oder sogar bereits zu kaufen sind. Und dort gehen wir auch näher auf die Einzelheiten des Spiels ein (Grafik, Sounds, Levels etc.). Die Reviews bringen wir - im Gegensatz zu anderen Magazinen - grundsätzlich immer erst dann, wenn die Spiele bereits im Laden sind, quasi als letzte Entscheidungshilfe vor dem Kauf. Wir vermeiden so, daß wir Reviews von Games abdrucken, die entgegen den Angaben des Vertriebs, erst viel später auf den Markt kommen. Ich denke, das kommt auch unseren Lesern zugute.

bisher so vieles versprochen, aber wir sind uns nicht mehr sicher, ob die überhaupt wissen, wovon wir reden oder sogar schlimmer: wovon SIE reden. Wir haben mittlerweile jegliches Vertrauen in die Außenungen dieser Firma verloren.

Wenn Du so viel Geld unterm Kopfkissen hast, solltest Du Dich vielleicht besser auf die PlayStation konzentrieren. In Japan wurden davon übrigens allein in den ersten drei Monaten nach Markteinführung weit über 100.000 Einheiten verkauft. Die Dinger gehen dort weg wie warme Semmeln. Du kommst einfach nicht dran, nicht für Liebe und nicht für warme Worte. (Aber wir haben eine, hähä!) Sega und Nintendo bereitet diese Entwicklung arge Kopfschmerzen.

Es ist durchaus möglich, daß eines schönen Tages ein Spiel namens Mortal Kombat III seinen Weg in mein Schloß der Spiele finden wird. Angeblich wird daran bereits gearbeitet, aber gesehen habe ich bislang noch nichts. Wir werden's ja erleben.

**GamesWorld:  
Das Magazin,  
GameBrain  
Postfach 3127  
48581 Gronau**

# GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

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

MEGADRIIVE™  
UND SNES™  
NUR DM149,-

NEW  
NEW  
NEW  
NEW  
NEW  
NEW  
NEW  
NEW

## MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

## MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

## DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

## ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

## ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

## UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

## UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



INKLUSIVE  
TONE GENERATOR

TONE GENERATOR  
FÜR DIE INTERAKTIVE  
ACTION REPLAY  
SPRACHCOMPUTER  
HOTLINE!



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

OBERE GERÄTEOPTIONEN SIND  
NICHT KOMPLETT IM KARTON ENTHALTEN

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CODES,  
REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB  
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE  
CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE,  
ANGEBOTE U.S.W.

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

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

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

DATAFLASH  
POWERPAKET!

WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT ÜBER DATAFLASH BEZIEHEN, WIRD ES OHNE AUFPREIS ZUSAMMEN MIT DEM TONE GENERATOR FÜR DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE AUSGELIEFERT !!

EINZELPREIS FÜR TONE GENERATOR  
DM 25,- (NUR FÜR  
ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER)

SNES™  
ADAPTER  
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

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

MEGADRIIVE™  
MEGA MASTER  
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIIVE™ DM 59,-

CDX  
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER  
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIIVE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT  
TELEFON 02822-68545  
TELEFAX 02822-68547  
48 STUNDEN VERSAND SERVICE (WENN LAGERND)

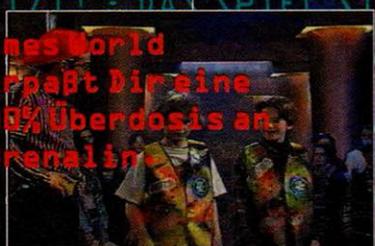
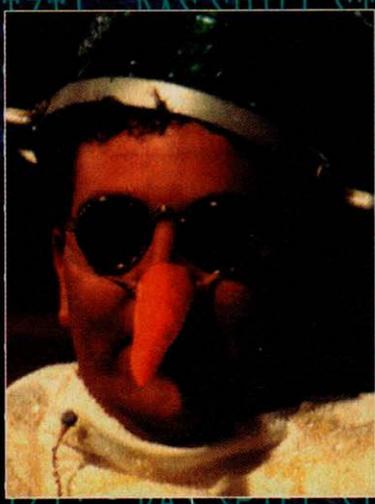
DATAFLASH GmbH  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH  
VERSANDKOSTEN DM 10,-  
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 25,-

\*SEGA, "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

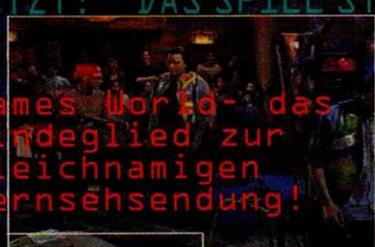
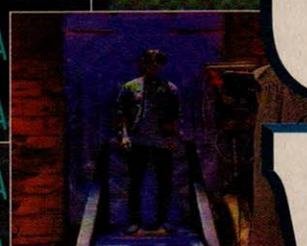
AUF  
SAT 1 JEDEN  
SAMSTAG

Achtung!  
Achtung!  
Achtung!  
Achtung!  
Achtung!  
Achtung!

# GAME WORLD S E W E L D



Games World  
verpaßt Dir eine  
100% Überdosis an  
Adrenalin



Games World- das  
Bindeglied zur  
gleichnamigen  
Fernsehserie!



# GAME WORLD

M A G

DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT! - DAS SPIEL STARTET JETZT!



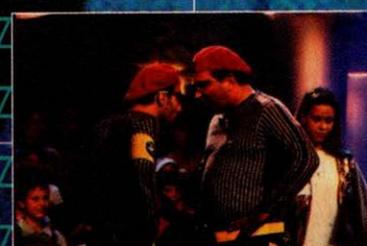
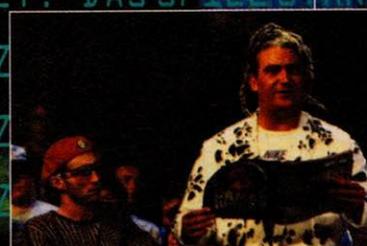
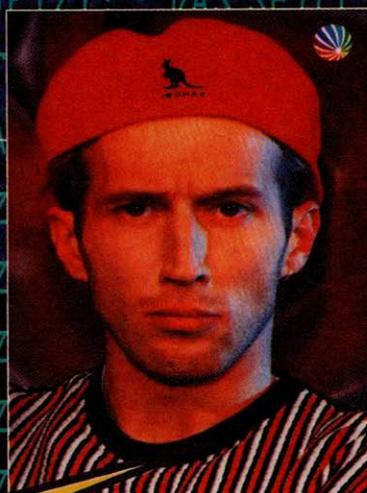
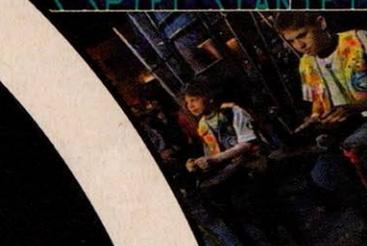
SAT1

# MES RLD

A Z I N

# S A M S O R L D

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





# FUTURE SCREENS

## WORMS

### TEAM 17

**W**ürmer? Wofür sollen die gut sein? Für nichts und wieder nichts, gelle? Nicht ganz, für die verrückten Typen vom Team 17 haben die kleinen Krabber durchaus eine gewisse Bedeutung. Diese Würmer sind allerdings von der ganz häßlichen Sorte. Bewaffnet mit Bazookas und ausgefeilten Wurmkampfmoves sorgen sie für gehörigen Wirbel. Das Game läßt sich als eine Art Mischung aus Lemmings und Cannon Fodder beschreiben. Zunächst suchst Du Dir ein Wurmteam aus, mit dem Du in die Schlacht ziehst. Du mußt die Würmer der gegnerischen Armee vernichten, bevor sie Dich plattmachen. Jedem der Würmer kannst Du eine eigene Identität verleihen und alle Elemente des Games nach Deinem persönlichen Geschmack verändern. Hauptziel bleibt aber, den Gegner so schnell wie möglich zu töten. Zielsuchende Raketen, Dynamit und Handgranaten werden Dir dabei eine große Hilfe sein, aber auch Special Moves wie der berühmte "Dragon Punch" können eine äußerst befriedigende Wirkung zeigen.

Jeder Wurm verfügt über einige charakteristische Worte, die vielen Levels spielen im Schnee oder im Wald, in fantastischen und futuristischen Szenarios, und eine Multi-Player-Option ist ebenfalls enthalten. Dieses verrückte Spiel wird die Fans sicherlich im Sturm erobern. Irgendwann, so im April, wird's soweit sein. Wir haben Dich gewarnt!



### information...

- TEAM 17
- AMIGA/CD32/PC/PC CD-ROM
- APRIL



## PUSSIES GALORE

### TEAM 17

**W**ie der Titel schon andeutet, kann es bei diesem Spiel nur um eines gehen...alle süßen, kleinen Kätzchen dieser Welt sind durch einen bösen Zauber gefangen. Der böse Eric ist ein außergewöhnlich fieser Kater. Nachdem er sich die ganzen satanischen Songs von Heavy-Rock-Bands angehört hat, beschließt er, seine eigene Platte herauszugeben, mit der er alle tanzfreudigen Kätzchen betört. Nur ein Straßenkater - Boris - ist tapfer genug, das Schlimmste zu verhindern.

Vier gigantische Welten mit vielen Einsatzaufträgen gibt es hier für Plattform-Fans zu erforschen. Schlüssel, Power-Ups und geheime Bonusräume sorgen für ein ansprechendes Gameplay, und es gibt eine Menge einmaliger Features, die diesen Amiga-Plattformer von der Konkurrenz abheben werden.

Befreite Kätzchen kannst Du steuern, um bestimmte Aufgaben auszuführen, Du schickst sie z. B. als eine Art "Sicherung" durch Tunnels, wo sie unterbrochene Stromkreise überbrücken müssen, damit bestimmte Maschinenteile arbeiten. Jedes entdeckte Kätzchen muß darüberhinaus zu seinem ganz bestimmten Exit-Punkt gebracht werden, um die Stage erfolgreich zu beenden.

### information...

- TEAM 17
- AMIGA 1200/CD32
- APRIL



## ATP TENNIS

### SEGA

**L**ege mal die Erdbeeren mit Sahne beiseite und schnapp Dir wieder Deinen Tennisschläger! Sega lädt Dich zu 'ner Runde Tennis ein! Vielleicht hast Du geglaubt, daß Tennis-Simulationen nicht mehr weiter verbessert werden könnten, aber die Programmierer von ATP Tennis haben dem Game eine neue Dimension hinzugefügt: Die Daten jedes Spielers können jetzt nach eigenem Gutdünken eingestellt werden.

Name, Geburtsdatum, Gewicht, Größe und Spielweise lassen sich verändern und machen jedes einzelne Match zu einem einzigartigen Geschehen. Du kannst auch verschiedene Platzarten auswählen, je nachdem, wie schnell das Spiel werden soll. Grasplätze sind ziemlich langsam, während der Ball auf Hartplätzen deutlich schneller springt. Dazu gibt's natürlich noch alle Optionen und Features, die zu einem erstklassigen Tennisspiel dazugehören, selbst die Balljungen, die dezent über den Bildschirm huschen, wurden nicht vergessen.

Ob Du nun in der Weltspitze um Ranglistenplätze kämpfst, oder ein paar Blindschüsse in einem Seniorenteam ablassen willst, sobald Du den Platz betrittst, gibt es nur noch den Gegner und Dich!

### information...

- SEGA
- MEGA DRIVE
- MÄRZ



## POWER RANGERS

■ SEGA

**S**ie sind riesig, sie können morphen und sie sind... Power Rangers! Jeder schreit Hurra, denn die Megastars aus dem Fernsehen haben mit einem einmaligen Spiel den Sega Mega-CD erobert. Vergiß alle Deine digitalisierten Sprites mit der tollen Animation - dies Game hier benutzt echte Sequenzen aus der TV-Show.

Jeder Level steckt voller Videosequenzen, sowohl im Intro als auch in den interaktiven Abschnitten. Alles, was der Spieler zu tun hat, ist, die Knöpfe auf dem Joypad zur rechten Zeit zu drücken, um die Action auf dem Bildschirm in gewünschter Weise zu beeinflussen. Und wenn Du das nicht hinkriegst, werden Deine Helden maßlos enttäuscht von Dir sein!

Für Fans der Power Rangers wird dieses Game der absolute Hammer sein. Ein echtes Erlebnis, wir können's kaum noch abwarten.

### information...

- SEGA
- MEGA-CD
- MÄRZ

## PANZA DRAGOON

■ SEGA

**I**n puncto Grafiken haben wir mit Panza Dragoon, dem neuen Meisterwerk von Sega, ein Beispiel der Extraklasse für den Saturn. Die verzauberte Handlung des Spiels dreht sich um geheimnisvolle Orte und mysteriöse Wesen, die vor einer unglaublich stimmungsvollen Hintergrundmusik ihre Show abziehen.

Die optischen Zutaten wurden allesamt aus wunderbar gerenderten 3D-Grafiken entwickelt - die Flugsequenzen, die stimmungsvollen Himmel und die tempogeladene Action. Das Gameplay ist derzeit noch in der Entwurfsphase, aber wir können Dir jetzt schon versichern, daß es in diesem Spiel viele Wesen zu steuern und viele Waffen zu beherrschen gibt.

Dieses in Japan entwickelte Game wird noch im ersten Quartal dieses Jahres als Importversion erhältlich sein, natürlich zu angemessenen (...) Importpreisen. Auf die offizielle Version wirst Du ein wenig länger warten müssen - die Veröffentlichung ist derzeit noch für Dezember vorgesehen. Wir glauben allerdings, daß es schon früher herauskommen könnte. Du kannst Dir sicher sein, daß sich das Warten auf Panza Dragoon lohnen wird!



### information...

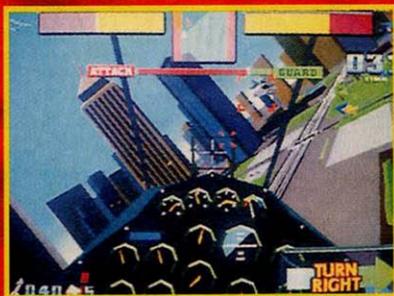
- SEGA
- SATURN
- UNBEKANNT

## WING WAR

■ SEGA

**E**in Arcade-Spiel, das einen etwas stilleren Auftritt hatte als beispielsweise die Sega-Hits Daytona oder Virtua Racing, ist Wing War. Für die Grafiken wurden jedoch die selben Polygontechniken verwendet. In dieser Flugsimulation wird das Schicksal von acht verschiedenen Fluggeräten in Deine vertrauenerweckenden Hände gelegt.

Nach dem Erfolg von Virtua Racing Deluxe ist mit diesem akrobatischen Actiongame ein weiterer Hit für den Mega Drive 32X geplant. Das Gameplay basiert auf dem klassischen Luftkampfscenario. Du suchst Dir ein Flugzeug oder einen Hubschrauber aus und nach einem kurzen Statistikbildschirm, der Dir alle technischen Details Deines Flugobjekts anzeigt, geht's auf ins Getümmel - Du hebst ab oder schwebst gerade über einer Stadt. Der Computer übernimmt die Rolle des Angreifers, und Du mußt ihn vom Himmel holen, bevor er selbiges mit Dir bewerkstelligt!



### information...

- SEGA
- MEGA DRIVE 32X
- SOMMER

## VAL D'ISÈRE

■ ATARI

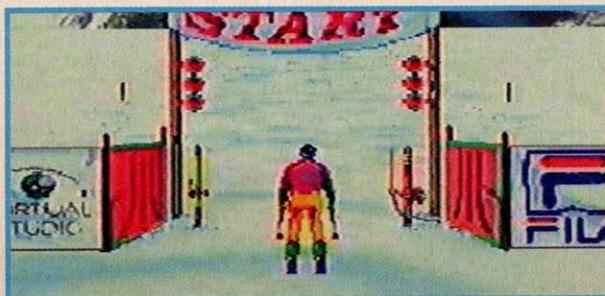
**H**ast Du schon mal den tierischen Drang verspürt, Ski zu fahren, aber konntest Dich nicht überwinden, dorthin zu fahren, wo's bitterkalt ist und wo Schnee liegt? Die Zeiten sind jetzt ein für allemal vorbei - mit der Konversion des SNES-Games Val d'Isère für den Jaguar kannst Du Dir nun die Freuden des Skisports ins angenehm temperierte Wohnzimmer holen.

Das Game ist grundsätzlich ein Start-Ziel-Rennen. Verschneite Landschaften rauschen vorbei, und Steine und Baumstämme versperrn Dir den Weg. Zu Beginn stehen dem Spieler drei Optionen offen: Free Ride, Training und Wettkampf, und es ist durchaus empfehlenswert, vor dem Befahren der Profihänge einen Trainingslauf zu absolvieren. Ein oder zwei Spieler können mit Skis oder Snow Boards an den Start gehen. Die Technik ist für beide Disziplinen sehr ähnlich, nur, beim Snow Board hast Du natürlich keine Stöckeskes...

Neben den üblichen und bereits erwähnten Bäumen und Felsbrocken gibt es aber auch noch andere gefährliche Hindernisse zu überwinden. Ausgerechnet im ungünstigsten Augenblick können andere Skifahrer Deine Bahn kreuzen, und es gibt auch Schneepflüge und Buggies, die die Pisten unsicher machen.

### information...

- ATARI
- JAGUAR
- FEBRUAR



## LIGHT CRUSADER

■ SEGA

**D**as Besondere an Rollenspielen ist, daß Du monatelang daran Spaß haben kannst. Wenn Dir der letzte Sega-Titel Shining Force II gefallen hat, dann bereite Dich auf ein brandheißes, neues Abenteuer vor: Light Crusader.

Sega hat über das neue Rollenspiel bislang wenig durchsickern lassen - uns stand bis Redaktionsschluß leider nur ein Screenshot zur Verfügung. Soweit wir das beurteilen können, wird das Game aus der Draufsicht präsentiert. Die Hauptfigur läuft mit einem gezückten Schwert durch die Gegend und muß sich gegen allerlei merkwürdige Kreaturen wehren, die die Levels bevölkern. Das einzige Monster, das man uns zu zeigen sich getraut hat, besteht aus einem Haufen Kugeln! Wollen hoffen, daß das nicht alles ist, was uns diese Cart an Metzel-Action zu bieten hat!

### information...

- SEGA
- MEGA DRIVE
- UNBEKANNT



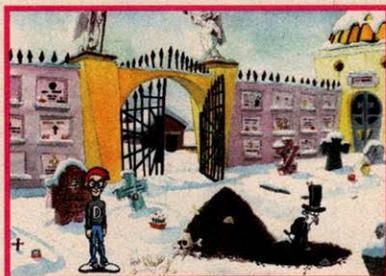
# FUTURE SCREENS

## THE BIG RED ADVENTURE

■ CORE DESIGN

Mache eine Reise in das Herz von Rußland - das Ticket spendieren Core Design und Dynabyte. Ihr jüngstes Abenteuergame vereinigt Elemente aus klassischen LucasArts-Adventures wie The Secret of Monkey Island mit sehr schön gezeichneten Grafiken, die dem Game ein einmaliges Spielgefühl verleihen.

Über 100 Orte müssen erforscht werden, und viele davon sind zwei oder gar drei Bildschirme groß. Hirnschmalzersetzende Rätsel müssen gelöst werden, um im Spiel voranzukommen, und zu jedem dieser Rätsel gibt es gleich mehrere mögliche Lösungen. Das Spiel enthält drei Hauptfiguren, zwischen denen der Spieler jederzeit hin- und herschalten kann. Und während Du so durch Rußland stiefelst, triffst Du auf alle möglichen Figuren und gerätst in die unterschiedlichsten Situationen.



### information...

- CORE DESIGN
- PC/PC CD-ROM/CD32
- FEBRUAR

## ACTION SOCCER

■ UBI SOFT

Haben wir hier endlich das Spiel entdeckt, welches das übermächtige FIFA Soccer vom Thron der Fußballsimulationen für PC CD-ROM stoßen könnte? Nun, Action Soccer von UBI Soft sieht so aus, als könnte es besagtes Sitzmöbel zumindest arg ins Wanken bringen.

Das Game beginnt in seitlicher Betrachtung der Action, mit gut animierten Spielern, die auf dem Rasen herumtollen. Wenn Du Dich den Torpfosten näherst, kann die Perspektive auf einen Winkel von 45° gedreht werden.

Natürlich gibt es da noch das 1- oder 2-Spieler-Game, und die Strategien und Formationen Deines Teams kannst Du ebenfalls nach eigenem Geschmack verändern. Wir müssen abwarten, ob dieses Spiel FIFA den Rang ablaufen kann. Aber wenn man unseren Screenshots eines entnehmen kann, dann, daß Action Soccer sicherlich nicht leicht unterzukriegen sein wird!



### information...

- UBI SOFT
- PC CD-ROM
- MÄRZ

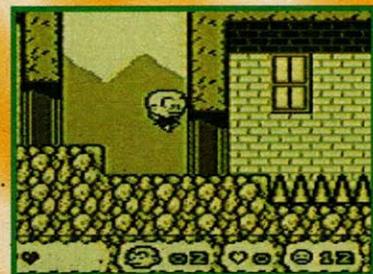
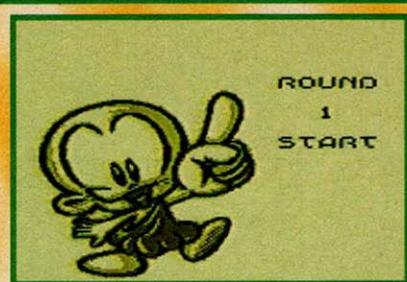
## BC KID 2

■ HUDSONSOFT

Super BC Kid ist soeben erst für das SNES eingetroffen, aber wieder hat der Game Boy mit BC Kid 2 von Hudsonsoft die Nase vorn. Er ist wirklich ein seltsamer Konsolenspielerheld. Ein kleiner Junge mit einem Riesenkopf, der mit gezielten Kopfnüssen alles, was ihm in die Quere kommt bearbeitet.

Das Nachfolgespiel auf dem Game Boy besteht aus vielen Levels mit Plattformaction, und die enthalten wirklich alles, was die Fans des Genres so lieben. Stacheln und Feuer müssen um jeden Preis umgangen werden, und in Bonusrunden, die Du zuvor entdecken mußt, kannst Du punktemäßig so richtig abräumen. Und wenn Du auf abgedrehte Levelwächter stehst, dann ist dies genau das richtige Spiel für Dich. Einige dieser Wächter in BC Kid 2 sehen aus, als könnten sie 'ne ganze Menge vertragen, bevor sie Dich in den nächsten Level entlassen.

BC Kid hat seit den frühen Anfängen auf dem PC einen langen Weg hinter sich gebracht. Hoffentlich wird diese Version wieder einer dieser großartigen, kleinen Plattformer.



### information...

- HUDSONSOFT
- GAME BOY
- APRIL



## ASTERIX

■ SEGA

Asterix ist eine Legende. Der kleine Kerl hat in unserem Lande eine treue Gefolgschaft, aber nebenan in Frankreich ist er ein Volksheld! Außerhalb von Paris gibt es sogar einen ganzen Vergnügungspark, der dem kleinen Gallier gewidmet ist - Park Asterix. Und nun bereitet er sich auf seinen Auftritt im neuen Plattform-Special von Sega vor.

Wie in den anderen Asterix-Spielen, die bislang für die Sega-Konsolen erschienen sind, kannst Du wählen, ob Du Asterix oder lieber seinen dicken Kumpel Obelix steuern willst. Da beide über unterschiedliche Körpergrößen und Fähigkeiten verfügen gibt es natürlich auch einige Levels, die nur mit einem der beiden vollendet werden können. Das Game wird in einem sehr Mario-mäßigen Stil präsentiert. Du kannst auf einer großen Karte herumlaufen, siehst die Mini-Versionen unserer beiden Helden, Kleinausgaben der Dörfer und Siedlungen und winzige Zelte. Das Spiel ist grundsätzlich ein Plattformer - Du springst über Felsen und selbstverständlich gibt es ausreichend viele Römern, die Du aus dem Jackett hauen kannst. In der Mega Drive-Version des Games gibt es auch einige Überraschungen. In einem der Levels fährt Asterix mit der Achterbahn,

springt über Balken und duckt sich, um Hindernissen auszuweichen.

Die prächtigen, farbenfrohen Sprites fangen die Atmosphäre der Comics tadellos ein. Sega dürfte mit diesem zaubertrankgeschwängerten Gallier einen echten Trumpf im Ärmel haben.



### information...

- SEGA
- MEGA DRIVE
- MÄRZ





## DAYTONA USA

■ SEGA

Der Spielhallenklassiker liegt nun endlich auch in einer Version für den Sega Saturn vor, und er macht einen ganz tollen Eindruck! Auf dieses Spiel haben wir alle lange gewartet, ein Spiel, das wirklich einmal vor Augen führt, wozu der Saturn fähig ist.

Auf dieser CD sind wirklich alle Highlights und Knaller der Automatenversion von Daytona USA vertreten. AM2, Segas Team von Spitzenentwicklern, hat die Anfänger-, Fortgeschrittenen- und Expertenurse hineingepackt, dazu die Wahlmöglichkeit, ob Du Automatic oder Schaltgetriebe fahren willst.

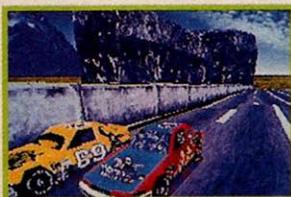
In den Fußstapfen von Virtua Racing in der Spielhallenversion benutzt auch Daytona die selben Polygongrafik-Techniken, jedoch wurden sie gefüllt, um sie noch realistischer wirken zu lassen.

Virtua Racing für den Saturn war für Sega gar kein Thema, stattdessen hat man gleich Daytona konvertiert. Auch die vier Perspektiven wurden in das Spiel eingebaut, und alles vollzieht sich in wahrlich halsbrecherischem Tempo.

Nach dem katastrophalen Gale Racer für den Saturn brauchte Sega dringend einen guten Renner, um sie wieder auf Kurs zu bringen. Die Rechnung scheint aufzugehen...

information...

SEGA  
SATURN  
UNBEKANNT



## ULTRA VORTEX

■ BEYOND GAMES

Der Jaguar hatte in der Vergangenheit wirklich nicht viel Glück mit Beat 'em Ups. Kasumi Ninja war ja doch eher ein schlechter Witz, aber das jüngste Friedensangebot von Atari und Beyond Games scheint diese Schlappe wieder zurechtbiegen zu können. Ultra Vortex ist ein Combat-Spiel in der Tradition so erfolgreicher Klassiker wie Mortal Kombat und Street Fighter II.

Acht Kämpfer stehen für jede Schandtat bereit, alle von echten Schauspielern digitalisiert. Jeder einzelne hat seine Spezialwaffen und Tricks auf Lager. Einer ist z.



B. mit einer riesigen Axt bewaffnet, eines der Mädels kann sich von einer Bildschirmseite auf die andere warpen, und einige Kämpfer setzen sich sogar mit Feuerkugeln zur Wehr.

Die Action ist schnell und flüssig. Der Bildschirm bewegt sich auf und ab, je nach den Bewegungen der Akteure, und scrollt dabei über einige höchst beeindruckende Hintergründe. Hier gibt's auch viel Blut und Stümmeleien zum Nachweis, daß Du soeben Deinen Gegner in Scheibchen zerlegt hast.



information...

■ BEYOND GAMES  
■ JAGUAR  
■ MARZ

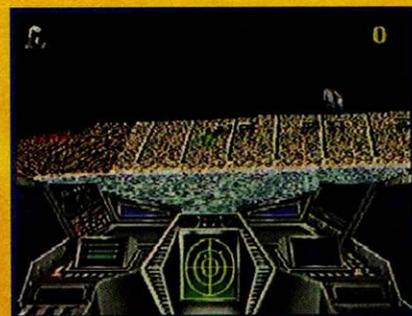
## HOVER STRIKE

■ ATARI

Der Jaguar mag ja einen extrem langsamen Start gehabt haben, denn es gab einfach zu wenig Spiele für diese Konsole. Aber Atari wird das sicherlich bald wieder ausbügeln, denn ihr momentanes Spiele-Line-Up ist wirklich beeindruckend.

Ein neues Weltraumforschungs-abenteuer mit verschiedenen Perspektiven und 'ner Menge Balleraction steht schon in den Startlöchern.

Die Levels in Hover Strike sind gewaltig und gespickt mit herumstreunenden Robotern. Wählst Du die Außenperspektive, dann erhältst Du ein Status-Panel, auf dem Du einen Kompaß sowie Angaben zur noch verbleibenden Bewaffnung erkennst. Wie gemacht für die 64Bit-Konsole scheinen in Hover Strike auch einige beeindruckende grafische Effekte zu sein, darunter viele spezielle Shadings und Lichteffekte. Wir werden bald erfahren, ob sich dieses neue Raumabenteuer auch so gut spielt, wie es aussieht.



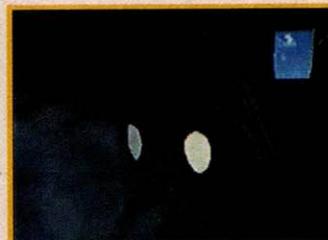
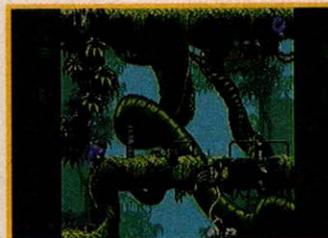
information...

■ ATARI  
■ JAGUAR  
■ MARZ

## FLASHBACK

■ PHILIPS

Hier ist ein Spiel, das wohl mittlerweile auf jedem erdenklichen Format erschienen ist, es wurde also höchste Zeit für eine Version für den CD-i. Das Game beschreibt die Abenteuer des Conrad B. Hart,

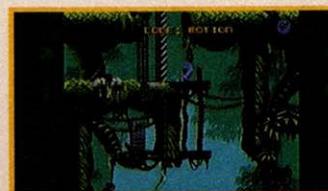


eines intergalaktischen Detektivs im Jahre 2142. Conrad entwickelt eine Maschine, mit der sich die Molekularstruktur eines jeden Wesens analysieren läßt. Mit Hilfe dieser Maschine entdeckt Conrad, daß einige der führenden Mitglieder der Gesellschaft in Wirklichkeit verkleidete Außerirdische sind. Diese jedoch kommen ihm auf die Schliche und lassen ihn entführen. Er findet sich auf einem fremden Planeten wieder, bar jeden Wissens um seine eigene Identität.

Wegen der lebensnahen Animationen und der detaillierten Hintergründe ist Flashback ein ungemein beeindruckendes Spiel. Für die Hauptanimationen und die kinomäßigen Introsequenzen wurden Polygongrafiken verwendet - mit teilweise dramatischen Effekten.

Es gibt drei Welten mit fünf großen Levels zu erforschen. Zu den über 200 verschiedenen Spiel-bildschirmen kommen noch 15 Spielfiguren und 20 Objekte, mit denen Du Dich auseinander-setzen kannst.

Auf dem SNES und dem Mega Drive war Flashback schon ein Superhit. CD-i-Besitzer können sich also schon mal auf etwas gefaßt machen.



information...

■ PHILIPS  
■ CD-i  
■ MARZ











TOURNAMENT

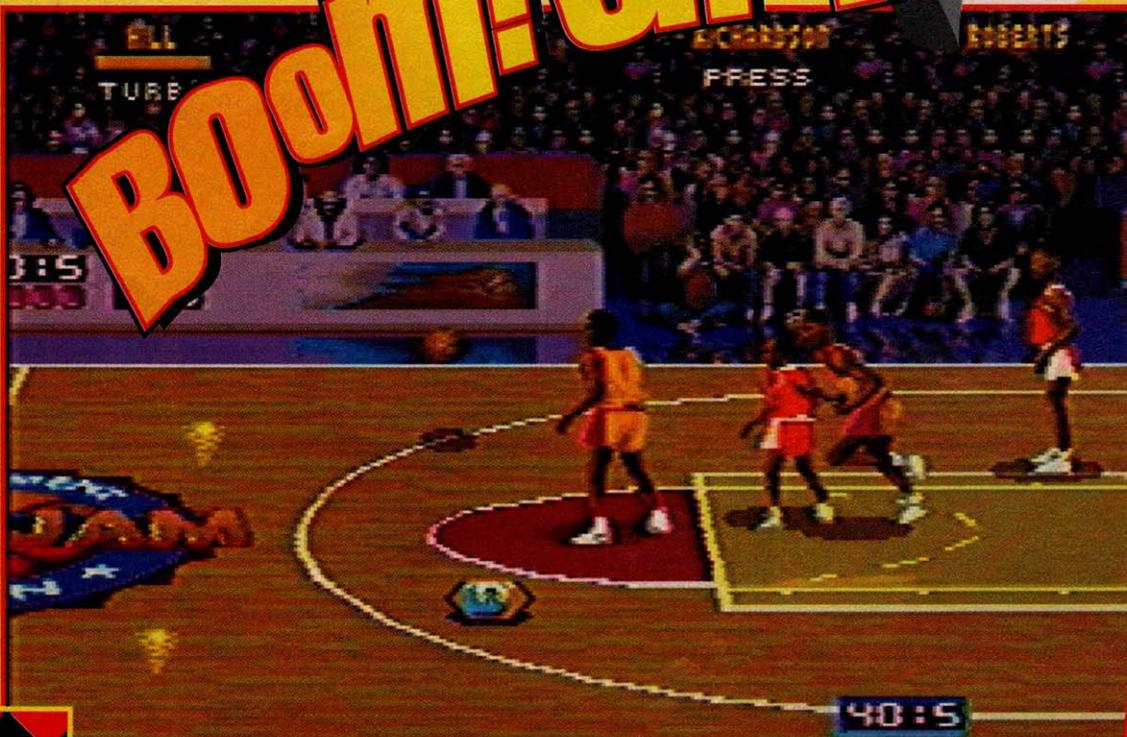
# NBA JAM

EDITION

## DIE FAKTEN

NAME : NBA JAM TOURNAMENT EDITION
VERTRIEB : ACCLAIM
SYSTEM : MEGADRIVE
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 24 Mbit
ERHÄLTLICH : 23 FEBRUAR

# BOOM! Shaka Lakka!



**Bälle + Körbe = schneller und wilder Spaß!**  
**Die NBA-Jam-Games waren immer irre zu spielen, aber jetzt, mit der neuen Tournament Edition, eröffnet sich Dir eine völlig neue Dimension-Power-Ups und Hot Spots in rauen Mengen! Ein Hurra auf Midway und Acclaim - GAMESWORLD berichtet exklusiv über diese brandheiße Basketball-Erfahrung!**

# SPEZIAL FEATURE



Der TV-artige Stil des Automatengames wird Dir jetzt frei Haus geliefert. Oberhalb der Action werden die Scores dargestellt, und ein ständiger Spielkommentar sorgt für beste Unterhaltung.

Die NBA-Serie erlebte auf dem Gebiet der Sport-Games eine Erfolgsstory sondergleichen. Der Spielhallengigant Midway, verantwortlich für Knüller wie die Mortal Kombat-Spiele oder Total Carnage, brachte uns mit dem Erstlingswerk NBA Jam die Freuden des Basketballsports ins Haus. Der Erfolg war so überragend, daß bald ein Nachfolger, NBA Jam Tournament Edition, mit neuen Features und neuen Spielern aufgelegt wurde.

Sofort hat sich Acclaim die Lizenz von Midway besorgt und ein paar tolle Heimversionen des Spiels produziert. Und nun endlich werden wir auch mit der Neuausgabe für den Mega Drive gesegnet. Auf der 24MBit-Cart gibt es 28 Teams, die zur Wahl stehen, - von der Westküste Amerikas bis zum Osten, und auch ein Anfängerteam ist dabei, das Du trainieren und zu sportlichen Erfolgen führen kannst. Ein Viertel der NBA ist mittlerweile in dem Spiel enthalten, aber noch immer vermissen wir einige der Top-Stars. Zum Spiel müssen immer zwei NBA-Spieler auf das Spielfeld, Dein Team besteht aus drei bis fünf Spielern.

Gegenüber dem Originalspiel wurden an allen Ecken und Kanten Verbesserungen vorgenommen. Es gibt neun neue Dunk-Techniken (Dunk ist der Fachausdruck für die Technik, den Ball von oben in den Korb zu legen) und einen neuen Lay-Up zuzüglich zu den bereits aus dem ersten Spiel bekannten. Du kannst nach dem ersten, dem zweiten und nach dem dritten Spielviertel Spieler auswechseln, um etwaige spielerische oder technische Probleme zu beheben. Im ersten Spiel gab es noch vier Spielerattribute, hier sind's derer gleich



acht: Geschwindigkeit, Dunk, Kraft, Block, 3-Punkte-Körbe, Paß, "Steal" und Klammern.

Das Ziel des Games ist es, die übrigen 27 Mannschaften zu schlagen und dann in einer Nachsaison gegen Teams aus zufällig ausgewählten NBA-Stars sowie gegen 36 versteckte Spieler anzutreten. Diese geheimen Spieler sind die große Überraschung dieses Spiels.

Berühmte Persönlichkeiten aus allen Bereichen sollen

vertreten sein, aber ihre Identität will Acclaim partout nicht preisgeben - Spielverderber! Bill Clinton war der Top Überraschungssportler aus dem ersten Game, wer könnte sich dieses Mal unter ahnungslose Publikum gemischt haben?

Im normalen Spielverlauf werden Dir sofort die Verbesserungen am Gameplay von NBA Jam Tournament Edition auffallen. Alles läuft viel schneller, das



## TOLLE MOVES!

Hey! Schau Dir das an! In NBA Jam Tournament Edition gibt es so viele neue Moves und Animationen, daß Du glauben könntest, Du stündest selbst auf dem Spielfeld und spieltest mit echten Spielern. Naja, beinahe...je nachdem, welche Knöpfe Du drückst und wo sich Dein Spieler augenblicklich befindet, kannst Du viele verschiedene Sprünge und Dunks ausführen. Und auch die Special Moves sind interessant. Hier sind einige der Moves, die in dem neuen Game drinstecken:



### 01 1. LAUFEN

Was wären wohl Basketballspieler, wenn sie nicht laufen könnten? Sie säßen bestimmt in der Umkleidekabine auf der Bank, oder?



### 02 2. SPRINGEN

Diese Körbe hängen verflüxt hoch und sind nur schwer zu erreichen, wenn Du nicht springst. Und gerade darum ist dieser simple Move immer ganz nützlich.



### 03 3. DRIBBELN

Manchmal willst Du von einer Stelle des Feldes zu einer anderen, darfst aber den Ball nicht tragen. Dann kannst Du diesen hilfreichen Move einsetzen.



### 04 4. DUNKING

Wenn Du es je einmal bis an den Korb heran schaffen solltest, dann gibt's nur eines: Steck den Ball von oben durch's Netz! Es sei denn, jemand anderes kommt Dir dazwischen...



### 05 5. SITZEN

Wenn ein anderer Spieler den B-Knopf benutzt, dann landest Du auf Deinem Hinterteil. Und bis Du Dich dann wieder erhaben hast, könnte schon alles zu spät sein!



### 06 6. FUCHELN

Es gibt alle möglichen Moves, mit denen Du die anderen Spieler beeinflussen kannst. Fuchtel mit den Händen vor ihrem Gesicht herum, und sie verpatzen vielleicht den tödlichen Wurf.



### 07 7. FEUERBALL UND BRENNENDES NETZ

Wenn ein Spieler das F-Icon aufnimmt, verwandelt sich der Ball augenblicklich in einen feurigen Kometen, sobald er ihn berührt. Dabei kann auch der Korb in Flammen aufgehen.

# NBA JAM TOURNAMENT EDITION



■ Du wirst staunen, wie viele verschiedene Moves in diesem Spiel stecken. Es wird schon 'ne Weile dauern, bis Du sie alle beherrschst.

50 FINAL GAME STATS: 56

 HIK POINTS: 15 REBOUNDS: 10 ASSISTS: 5 STEALS: 2 BLOCKS: 1 MISS PERCENT: 25% FT PERCENT: 100% SHOOT PERCENT: 50%	 CPU POINTS: 12 REBOUNDS: 8 ASSISTS: 3 STEALS: 1 BLOCKS: 0 MISS PERCENT: 30% FT PERCENT: 75% SHOOT PERCENT: 40%
 CPU POINTS: 10 REBOUNDS: 6 ASSISTS: 2 STEALS: 0 BLOCKS: 0 MISS PERCENT: 40% FT PERCENT: 50% SHOOT PERCENT: 30%	 CPU POINTS: 8 REBOUNDS: 4 ASSISTS: 1 STEALS: 0 BLOCKS: 0 MISS PERCENT: 50% FT PERCENT: 25% SHOOT PERCENT: 20%

■ Hier siehst Du genau, welche Sportler für Dein Traumteam am besten geeignet sind.



■ Das Basketballfeld wirkt sehr räumlich, wenn der Bildschirm nach links oder rechts schwenkt.



Spiel wird dadurch wirklichkeitsnäher und druckvoller. Deine Spieler haben eine Menge neuer Moves drauf, und das Rempeln eines Gegners zählt jetzt als Foul, wodurch die andere Mannschaft geschwächt und das Körbchen erleichtert wird. Diese Mega Drive-Version verfügt über Sprachsamples, die während des Spiels im Hintergrund ablaufen und so zur Atmosphäre beitragen. Es gibt auch einen Batteriespeicher, damit Du Deine hart erkämpften Punkte bis zum nächsten Spieltag abspeichern kannst.

Aber im Exhibition-Modus kommt NBA Jam Tournament Edition erstmal so richtig in Fahrt. Grundsätzlich handelt es sich hierbei um ein übliches Basketballspiel, bei dem jedoch auf dem Spielfeld kurzfristige Power-Ups erscheinen, und sich bewegende Hot Spots für höhere Punktgewinne bei einem Korbwurf sorgen. Wenn Du über ein Power-Up läufst, wirst Du augenblicklich mit diversen Fähigkeiten ausgestattet. Einige der Power-Ups sorgen dafür, daß die anderen Spieler auf dem Bildschirm zu Boden gehen, so daß Du Dich einige Sekunden lang ohne Behinderung des Gegners unter dessen Korb so richtig entfalten kannst! Ein weiteres Icon verleiht erhöhte Dunking-Power, wieder ein anderes

## HIER SIND DIE POWER-UPS!

In dieser ganz neuen Version von NBA Jam kannst Du ein normales Basketballgame spielen, aber auch den Exhibition-Modus wählen. Dort erscheinen dann Power-Ups und Hot Spots auf dem Spielfeldboden. Die Power-Ups kannst Du nutzen, indem Du einfach über das entsprechende Icon läufst. Die Hot Spots sind jeweils mit einer Zahl versehen. Wenn Du Dich auf den Spot stellst und von dort einen Korb wirfst, bekommst Du Extrapunkte. Dies fügt dem Gameplay eine völlig neue Dimension hinzu. Ein Riesenspaß, denn jeder Spieler will natürlich als erster diese Icons erreichen!

### 1. FEUERBALL

■ Nimm dieses Icon auf, und der jeweilige Spieler wird den Ball in eine Feuerkugel verwandeln, wann immer er ihn berührt. Den "heißen" Ball werden Dir die anderen Spieler nicht abnehmen können, und außerdem sieht das Ganze auch noch toll aus.

### 2. ZEITUHR

■ Wenn Du das T-Icon erreichst, wird die Uhr angehalten. So erhältst Du ein bißchen Extrazeit, um Körbe zu werfen. Das könnte entscheidend sein für Sieg oder Niederlage.

### 3. TEMPO

■ Wenn Du Deine Spieler für lahme Enten hältst, dann hole Dir einfach das S-Icon, und Du wirst Dich wundern, wie schnell die Jungs in Schweiß kommen! In diesem Punkt bist Du dem Gegner dann überlegen...das heißt, bis der das gleiche Icon findet.

### 4. DUNKING

■ Wenn Dein Team die Sache mit dem Korb und dem Netz noch nicht so ganz gerafft hat, dann halte nach diesem Icon Ausschau. Es erhöht die Dunk-Fähigkeiten Deines Spielers und macht ihn zum Mega-Punkter.

### 5. POWER

■ Wenn Du über das Spielfeld rennst, den Gegner austrickst oder einen Korb werfen willst, ist es immer ganz nützlich, ein wenig mehr Power als die anderen zu haben. Dieses Icon macht Deine Wünsche wahr und gibt Dir im rechten Moment das Quentchen Extrapower, das Du brauchst.

### 6. BOMBE

■ Dieses Icon hat einen seltsamen, aber doch lustigen Effekt - alle anderen Spieler (auch Dein eigener Kollege) werden sich auf ihre vier Buchstaben setzen. Der Weg ist jetzt frei für einen schönen Bilderbuchwurf!

### 7. DREI PUNKTE

■ Ein erfolgreicher Wurf von außerhalb des Halbkreises, der den Korb umgibt, bringt satte drei Punkte. Aber dieser Wurf ist nicht leicht. Mit diesem Icon erhöhst Du Deine Trefferchancen deutlich und kriegst sogar noch ein paar Extrapunkte dazu.

### 8. HOT SPOT

■ Diese bunten Sterne tauchen überall auf dem Spielfeld auf. Stelle Dich darauf und wirf auf den Korb! Wenn Du nun einen Treffer landest, bekommst Du nicht nur die üblichen Standardpunkte, sondern auch noch Extrapunkte entsprechend der Zahl im Stern.

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06
- 07
- 08

# SPEZIAL FEATURE



Die Sache ist gelaufen! Wollen doch mal sehen, wer das Rennen gemacht hat, LA oder Cleveland?



Wenn Du alle Icons einsackst, kannst Du den Gegner bald wie ein Derwisch umkreisen!



Du entscheidest, welche beiden Spieler Deines Teams aus drei bis fünf Mann auf das Spielfeld gehen.



GREATEST PLAYERS (MOST CAREERS HIGH)		
RANK	NAME	PTS
#1	CER	19-7 0.730
#2	SNK	18-10 0.642
#3	RC	16-7 0.695
#4	CLD	15-9 0.625
#5	JAF	13-9 0.590
#6	BRF	12-8 0.600
#7	ERH	10-3 0.526
#8	DAN	9-9 0.500

Für NBA-Fanatiker ist Vorsorge getroffen: Hier kannst Du über Statistiken und Scores nach Herzenswonne grübeln.

### NBA Jam Mega Drive



### NBA Jam TE Automaten



### NBA Jam TE Mega Drive



	NBA Jam	NBA Jam TE Automaten	NBA Jam TE Konsole
Zahl der Spieler je Team:	2	3/5	3/5
Zahl der erlaubten Auswechslungen:	0	1	3
Zahl der versteckten Spieler:	12	49	33
Zahl der Tips:	16	28	28
Scaling & große Köpfe:	Nein	Ja	Ja
Halbzeitshow:	Ja	Nein	Nein
Computerunterstützung:	Ja	Nein	Ja
Tag-Modus:	Ja	Nein	Ja
Variabler Schwierigkeitsgrad:	Ja	Nein	Ja
Spielerattribute: Abwehr:	Ja	Nein	Nein
Tempo:	Ja	Ja	Ja
Drei-Punkter:	Ja	Ja	Ja
Dunks:	Ja	Ja	Ja
Power:	Nein	Ja	Ja
Klammern:	Nein	Ja	Ja
Paß:	Nein	Ja	Ja
"Steal":	Nein	Ja	Ja
Blocken:	Nein	Ja	Ja
Superstar Matches (Nachsaison):	Nein	Ja	Ja
Kurzfristige Power-Ups:	Nein	Nein	Ja
Bewegliche Hot Spots:	Nein	Nein	Ja
Variabler Wurf timer:	Nein	Nein	Ja
Variable Nachspielzeit:	Nein	Nein	Ja
Variable Uhr geschwindigkeit:	Nein	Ja	Ja
Die gleichen Teams gegeneinander:	Nein	Ja	Ja
Verletzungen:	Nein	Ja	Ja
Verletzungen beeinflussen Leistung:	Nein	Nein	Ja
Training:	Nein	Nein	Ja
Turnier-Modus:	Nein	Ja	Ja
Juice-Modus, Option:	Nein	Nein	Ja
Batteriespeicher:	Nein	Entf.	Ja

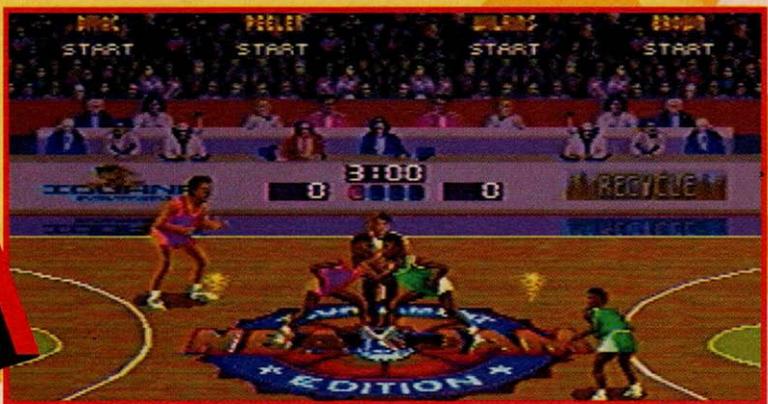


## CART & AUTOMAT IM VERGLEICH

In den neuen NBA-Games stecken so viele neue Features, daß Dir die meisten davon erst bei näherem Hinsehen bewußt werden. Das Originalspiel war schon ein toller Erfolg, aber das brandneue NBA Jam Tournament Edition von Acclaim wird wie eine Bombe einschlagen. Für alle Statistik-Freaks unter unseren Lesern haben wir mal die wichtigsten Unterschiede zwischen der Spielhallenausgabe und der Heimversion zusammengestellt.



# NBA JAM TOURNAMENT EDITION



Alles klar zum Sprungball? Ein früher Ballbesitz ist entscheidend, wenn Du auf der Punktetafel auf und davon ziehen willst.

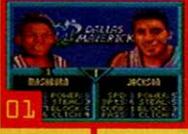
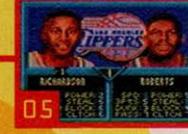
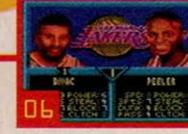


gibt dem betreffenden Spieler die Fähigkeit zu 3-Punkte-Würfen. Das bei weitem beeindruckendste Power-Up ist jedoch der wahnsinnige Feuerball. Wenn Du dieses Icon aufnimmst, erhältst Du einen flammenden Basketball, der durch die Luft rauscht und den gegnerischen Korb bei Berührung in Flammen aufgehen läßt. Weiterhin erhält der Exhibition-Modus verkürzte Nachspielzeiten, die es den Spielern ermöglichen, auch Nachspielzeiten von nur 30 Sekunden zu spielen.

Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler entweder gegeneinander antreten, oder aber sie teilen sich die Arbeit in einer Mannschaft und spielen gemeinsam gegen den Computer. Es gibt jetzt auch eine Option, wo Du mit Deinem

Mannschaftskameraden Deine sportlichen Fähigkeiten trainieren kannst, ohne von irgendwelchen hartnäckigen Abwehrspielern belästigt zu werden. Zurück im Turniermodus verlierst Du alle Power-Ups, und auch die Hot Spots verschwinden - Du spielst eine ganz nüchterne Basketballsimulation, immerhin kannst Du jederzeit den neuen "Juice"-Modus aktivieren. Dieser verleiht Deinen Spielern in vier wählbaren Stärken eine zusätzliche Turbopower, wann immer Du glaubst, sie könnten sie gebrauchen. Dann gibt es noch den "Tag"-Modus, mit dem Du den Teamkollegen, der gerade in Ballbesitz ist, komplett steuern kannst.

Es gibt nicht allzu viele Dinge, die im neuen NBA Jam-Spiel nicht mehr

## WEST KÜSTE

1. DALLAS
2. DENVER
3. GOLDEN STATE
4. HOUSTON
5. LA CLIPPERS
6. LA LAKERS
7. MINNESOTA
8. PHOENIX
9. PORTLAND
10. ROOKIES
11. SACRAMENTO
12. SAN ANTONIO
13. SEATTLE
14. UTAH

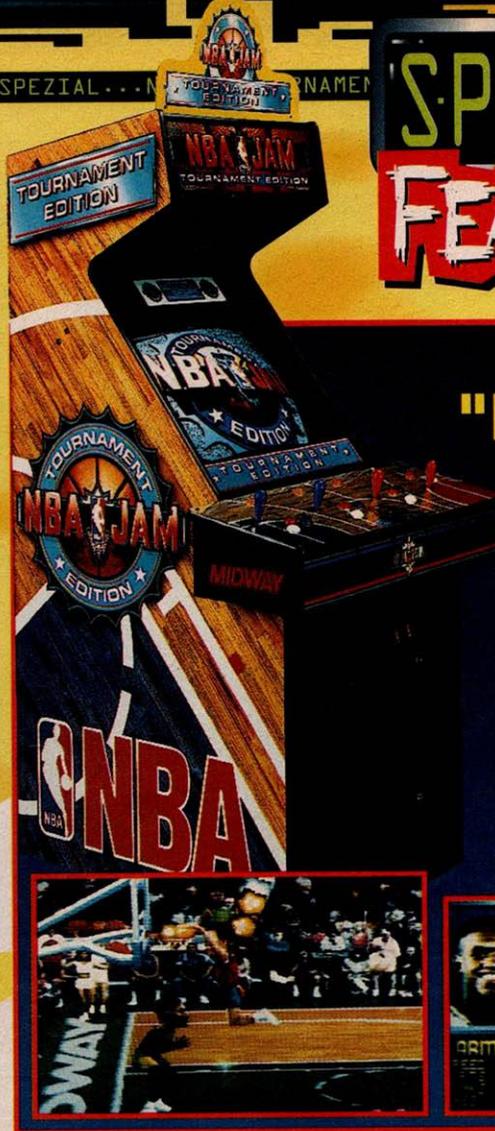
## SPITZENTEAMS DER NBA

NBA Jam Tournament Edition hat mehr Mannschaften und Spieler als je zuvor. Dazu kommen noch die versteckten Spieler, mit denen Du spielst, wenn Du alle anderen 27 Teams aus dem Rennen geworfen hast. Du kannst jede beliebige Mannschaft - aus dem Westen oder dem Osten der USA - auswählen. Neu dabei ist auch ein NBA-Nachwuchsteam.

# SPEZIAL FEATURE

enthalten sind. Das auffälligste ist die Halbzeit-Show, wo uns diverse Sequenzen mit Full Motion Videos dargeboten wurden, aber die hatten sowieso keinen großen Einfluss auf das Gameplay, oder? Diese neue Version verfügt außerdem nicht mehr über das Spieler-Scaling (die sich verändernden Spritegrößen, wenn die Spieler auf dem Feld auf und ab laufen), das noch in der Automatenversion enthalten war.

NBA Jam Tournament Edition ist eine nahezu perfekte Konversion des exzellenten Midway-Automaten. Zusätzlich zu dieser Mega Drive-Version und den anderen Versionen in dieser Ausgabe hat Acclaim auch eine Jam-Session für den 32X in Arbeit. Ein Paradies für alle Dunker!



## ER IST "HEISS"!

Seit die Arcade-Version von NBA Jam Tournament Edition in den Spielhallen steht, konnte das Spiel riesige Erfolge verbuchen. Schau Dir die Screenshots aus dem Automaten an - die Unterschiede zwischen dieser und der Mega Drive-Version sind nur geringfügig. Endlich kannst Du die Märker sparen, mit denen Du die Maschine gemäht hast und Dir stattdessen die praktische Cart besorgen.

# He's on fire!



01 DUMAS BRADLEY WEATHERSPUN	02 WILKINS BAGGAY	03 MADRID JAMESON	04 CHICAGO BULLS POPPER BAGGAY	05 PRICE DOUGHERTY	06 DUMAS BULLS	07 WILKINS SMITS
08 RICE MIDER	09 BUCKS BAUER DOY	10 CALERMO MADRID	11 Ewing BRADLEY	12 BAGGAY DOY	13 BRADLEY WEATHERSPUN	14 WILKINS CHERRY

### OST KÜSTE

1. ATLANTA
2. BOSTON
3. CHARLOTTE
4. CHICAGO
5. CLEVELAND
6. DETROIT
7. INDIANA
8. MIAMI
9. MILWAUKEE
10. NEW JERSEY
11. NEW YORK
12. ORLANDO
13. PHILADELPHIA
14. WASHINGTON





COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION

# COMPETITION

Hier kannst Du einen funkelneuen Neo Geo CD gewinnen. Unsere Freunde bei SNK haben einen kleinen Deal mit uns abgeschlossen und Dir die Chance gegeben, eine ihrer Superkonsolen abzustauben. Und so sieht der Deal aus:



# COMPETITION



# COMPETITION



# Neo Geo CD

COMPETITION



**U**nser Top-Spiel ist im Augenblick Samurai Shodown und natürlich der Nachfolger Samurai Shodown 2. Alles, was Du tun mußt, ist, uns eine schöne Zeichnung eines Kämpfers zu schicken, den Du gerne in einem Beat-'em-Up sehen würdest...vielleicht sogar in Samurai Shodown 3. Je besser und origineller Dein Bild ist, desto größer ist Deine Chance, zu gewinnen. Du könntest z. B. einen 10.000 Jahre alten Shaolin-Mönch malen, der nur mit seiner großen Zehe kämpft. Aber das kannst Du jetzt natürlich nicht, weil es schon nicht mehr originell ist...aber Du weißt schon, was wir meinen. Du kannst, wenn Du möchtest, dem Kämpfer oder der Kämpferin Finishing Moves oder Special Moves geben - je lustiger, desto besser. Wer unserer Meinung nach den härtesten, coolsten, fiesesten oder verrücktesten Beitrag einsendet, wird zum Gewinner gekürt. Also, fang schon mal an zu kritzeln und versuche, uns zu beeindrucken.

Außerdem sollst Du uns mit höchstens 25 Worten erklären, warum ein Videostar wie Martin Wilmer unbedingt in die GAMESWORLD Fernsehshow gehört.

Wenn Du das alles erledigt hast, packst Du Dein hübsch gefaltetes Bildchen in einen großen Sack, steckst ihn in einen Umschlag und malst auf die Vorderseite das Folgende: Aus dem Weg, ihr Sterblichen! Ich bin die härteste Socke des Planeten! Games World, Postfach 3127, 48581 Gronau. Der Gewinner und die Nächstplatzierten werden ihre Kunstwerke in einer der nächsten Ausgaben wiederfinden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt die Entscheidung der Redaktion (es sei denn, wir werden in einen Kampf verwickelt und ziehen den Kürzeren).



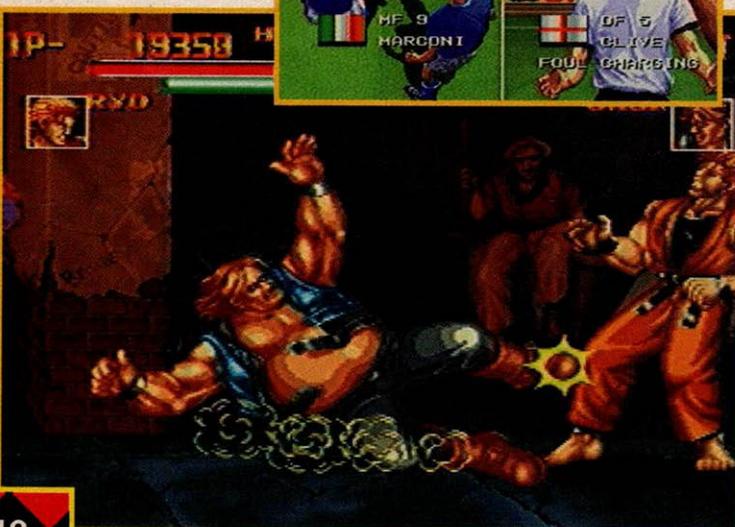
Aero Fighters 2 (oben), King of Fighters '94 (rechts) und Fatal Fury 2 (unten) sind nur einige der Spielhallen-Games, die Du auf der neuen Konsole von SNK spielen kannst.



# Neo Geo CD

## Arcade

Für die Neo Geo CD gibt es nicht nur Beat-'em-Ups. Du kannst auch das erstklassige Spielhallen-Fußball-Game Super Sidekicks 2 spielen. Weitere Spiele werden zur Zeit noch entwickelt.



**D**ie neueste Konsole auf dem Markt ist die Neo Geo CD - obwohl es wahrscheinlich kaum jemand mitbekommen hat, weil nur sehr wenig Werbung dafür gemacht wurde. Der Preis scheint mit ca. DM 1.000,- noch erschwinglich zu sein, schließlich wird die Konsole mit zwei Joypads und einem Spiel ausgeliefert: entweder mit Art of Fighting 2 oder Fatal Fury 2. Die Maschine ist schwarz und kompakt, die von oben zu beschickende CD-Schublade sieht stabil aus.  
Die alten Neo Geo-Spiele, die immerhin 100 Mbit oder mehr an Speicher boten, können auf diesem System nicht mehr abgespielt

werden. Die neue Maschine ist ausschließlich für CDs ausgelegt sämtliche Spiele sind auf diese kleinen Glitzerscheiben gepreßt und sollen für Preise zwischen ca. DM 99,- und ca. DM 159,- auf den Markt kommen. Momentan können Maschine und Spiel nur bei sogenannten unabhängigen Händlern - nicht jedoch über große Kaufhausketten erworben werden. Allerdings kann sich das sehr schnell ändern, weil zur Zeit noch Verhandlungen darüber laufen.  
Mit ihrer enormen Leistung wird die Maschine jeden SNES-Besitzer vor Neid erblassen lassen. Ein riesiger Arbeitsspeicher von 56 Mbit verarbeitet alleine den

# GEFÄLLT DIR DIESE LISTE?

■ Diese SNK-Spiele gibt es zur Zeit für den Neo Geo CD.

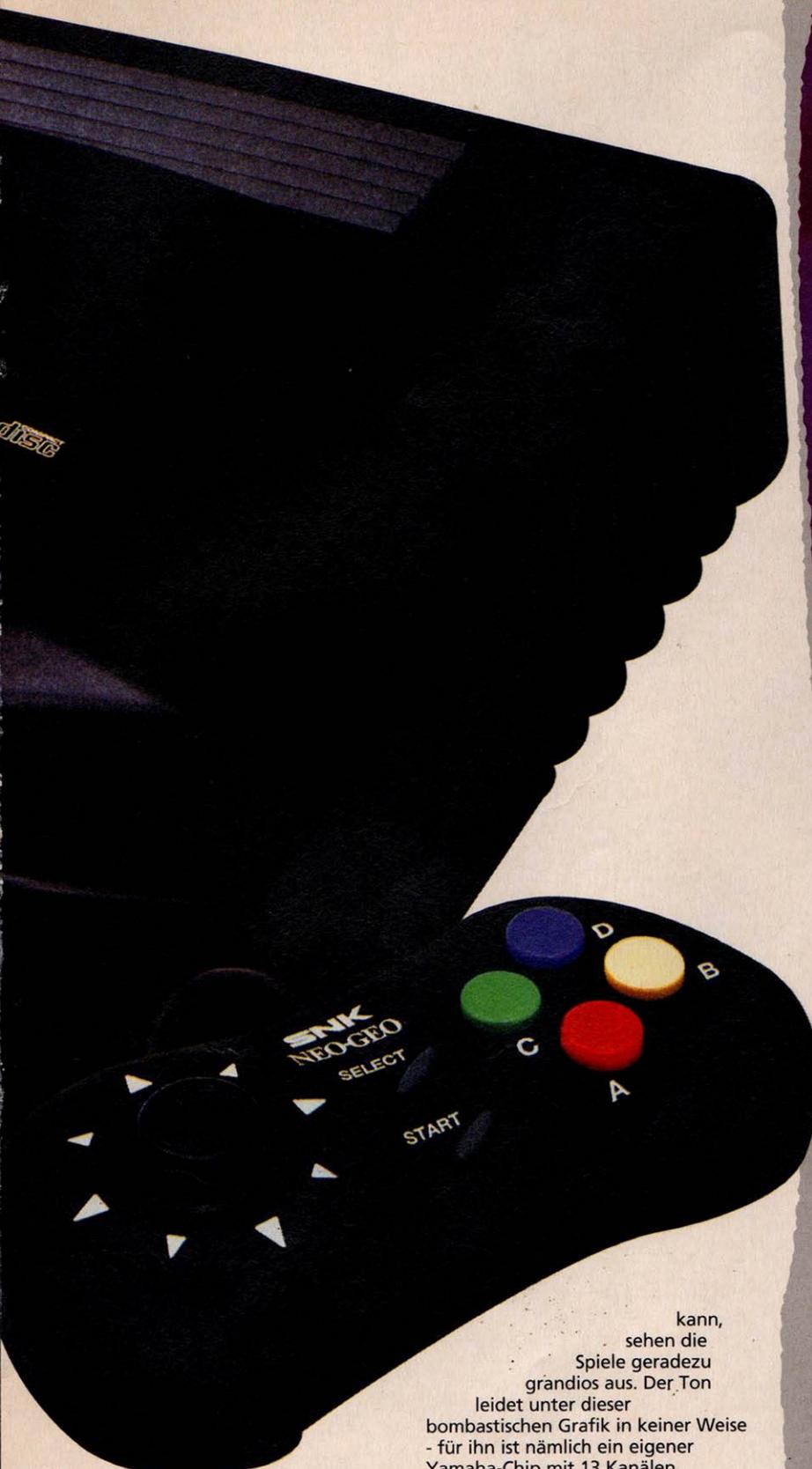
<b>Aero Fighters 2</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>Alpha Mission II</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Art of Fighting</b>	<b>DM 119,-</b>
<b>Art of Fighting 2</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>Baseball Stars 2</b>	<b>DM 109,-</b>
<b>Burning Fight</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Fatal Fury</b>	<b>DM 109,-</b>
<b>Fatal Fury 2</b>	<b>DM 119,-</b>
<b>Fatal Fury Special</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>Football Frenzy</b>	<b>DM 109,-</b>
<b>King of the Monsters 2</b>	<b>DM 109,-</b>
<b>Last Resort</b>	<b>DM 109,-</b>
<b>League Bowling</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Nam 1975</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Puzzled</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Samurai Shodown</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>Samurai Shodown 2</b>	<b>DM 149,-</b>
<b>Super Sidekicks 2</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>The King of Fighters '94</b>	<b>DM 149,-</b>
<b>The Super Spy</b>	<b>DM 99,-</b>
<b>Top Hunter</b>	<b>DM 139,-</b>
<b>Top Players Golf</b>	<b>DM 99,-</b>

■ Diese Spiele für den Neo Geo CD stammen von Fremdfirmen, die die Lizenz dafür erworben haben.

<b>Blue's Journey</b>	<b>(ADK)</b>
<b>Crossed Swords</b>	<b>(ADK)</b>
<b>Karnov's Revenge</b>	<b>(Data East)</b>
<b>Magician Lord</b>	<b>(ADK)</b>
<b>Ninja Combat</b>	<b>(ADK)</b>
<b>Ninja Commando</b>	<b>(ADK)</b>
<b>Rally Chase "Thrash Rally"</b>	<b>(ADK)</b>
<b>World Heroes 2 Jet</b>	<b>(ADK)</b>

■ Diese Spiele werden in Kürze für den Neo Geo CD auf den Markt kommen.

<b>Fatal Fury 3</b>	<b>(SNK)</b>	<b>Februar '95</b>
<b>Fuun Mokuroku</b>	<b>(SNK)</b>	<b>Mai '95</b>
<b>Super Sidekicks 3</b>	<b>(SNK)</b>	<b>Februar '95</b>
<b>The King of Fighters '95</b>	<b>(SNK)</b>	<b>August '95</b>



kann,  
sehen die  
Spiele geradezu  
grandios aus. Der Ton  
leidet unter dieser

bombastischen Grafik in keiner Weise  
- für ihn ist nämlich ein eigener  
Yamaha-Chip mit 13 Kanälen  
zuständig.

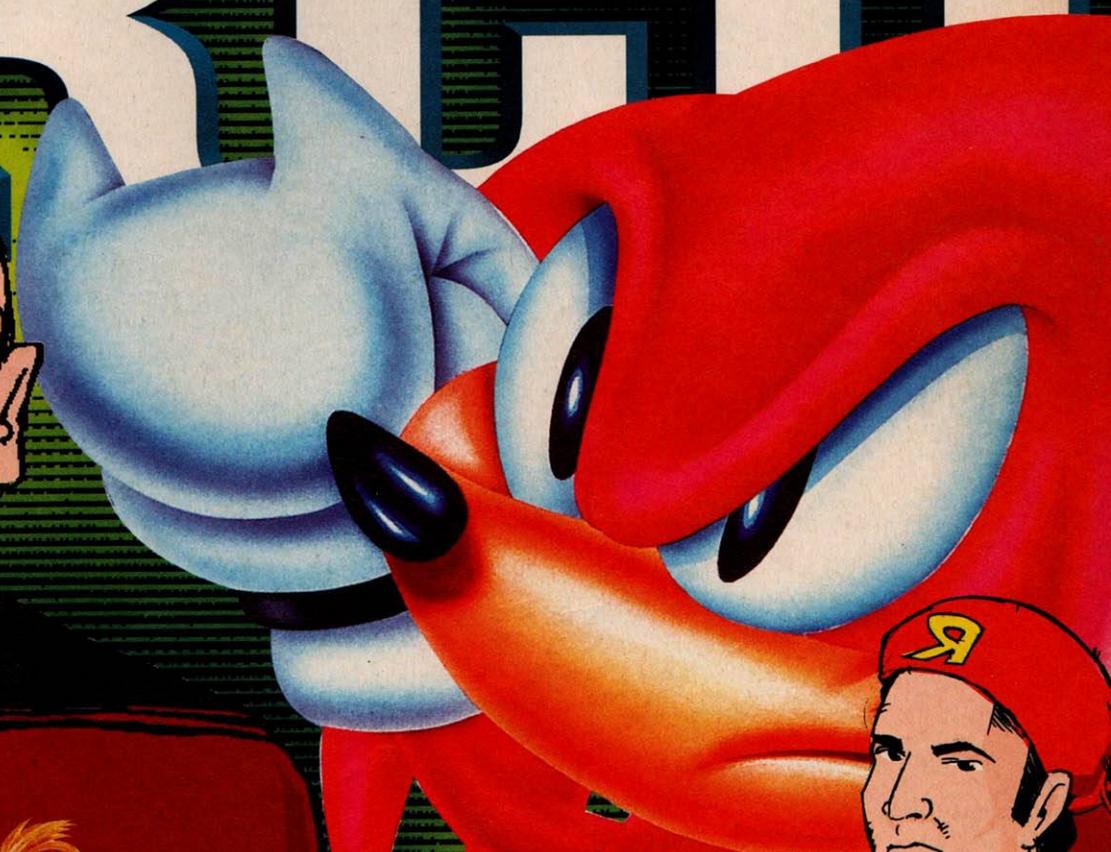
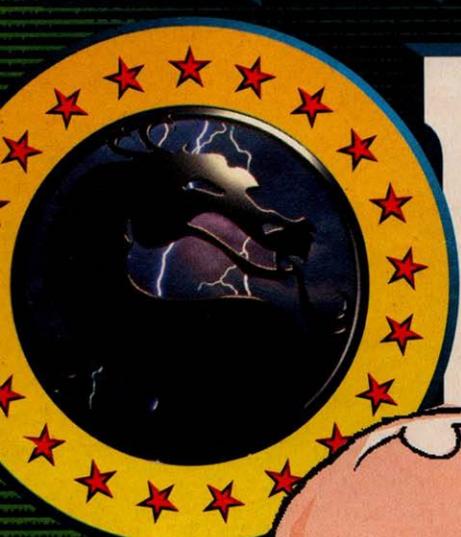
Allerdings dauert es eine kurze  
Zeit, bis die entsprechenden  
Teile des Spiels von der CD in die  
Konsole geladen sind. Dennoch  
stört es nur wenig, auch wenn man so  
aufwendige Spielhallen-Renner wie  
Samurai Shodown spielt. Nachdem  
das Gerät nun auf dem Markt ist,  
wurden mehrere Teams von  
Fachleuten mit der Entwicklung neuer  
Spiele beauftragt

Programmcode, 64 K sind  
vorgesehen, um die Spieldaten  
abzuspeichern und 403 K stehen als  
Video-Arbeitsspeicher zur Verfügung.  
Falls sich jemand für die technischen  
Daten interessiert: Herz der Maschine  
ist ein 16bit 68000-Chip, der mit 12  
Megahertz betrieben wird - er ist  
damit etwa viermal schneller als ein  
SNES und doppelt so schnell wie  
ein Mega Drive. Mit den 4096  
Farben, die das System darstellen



# FAMMES

# BRIT





# PS: Dies ist die

**Dies ist also das Gerät, über das jedermann spricht, aber welches kaum jemand je gesehen hat. Gerüchten zufolge ist diese neue Konsole noch leistungsfähiger als der Jaguar, mit besseren grafischen Daten als der Saturn, und sie soll sich sogar besser für Videogames eignen, als der sagenumwobene Ultra 64! Alles nur heiße Luft? GAMESWORLD hat sich auf die Suche nach der Wahrheit gemacht, der Wahrheit über die Sony PlayStation...**

## TECHNISCHE DATEN

Im Herzen von Sonys neuer Superkonsole schlägt ein R3000A 32Bit RISC-Chip. Dieser hat eine Prozessorleistung von 30 MIPS (Millionen Befehle pro Sekunde), das heißt, intern bearbeitet er Informationen deutlich schneller als z. B. SNES oder Mega Drive, die es auf etwa 1 MIPS bringen. Darüberhinaus verfügt die PlayStation jedoch noch über vier weitere Spezialprozessoren: einen Matrix-Prozessor mit 66 MIPS (für die Erstellung von Polygonen), einen Grafik-Chip (ebenfalls 66 MIPS), eine "Data Engine" zur Dekompression von Grafiken und Sounds (80 MIPS) sowie einen Sound-Prozessor zur Erzeugung von Sound in CD-Qualität.

Was bedeuten nun diese Daten? Die PlayStation kann 500.000 gefüllte Polygone erstellen, 16,7 Mio Farben erzeugen und 24 Soundkanäle bereitstellen. Beeindruckende Aussichten, oder? Es ist jedoch

anzunehmen, daß die Farben für den praktischen Spielbetrieb auf etwa 2048 heruntergefahren werden, und wie schnell das Gerät bei derart vielen Polygonen sein wird ist noch ungewiß. Trotzdem, mit dem achtfachen Link-Up-Feature, der JPEG- und MPEG-Kompatibilität und den RAM-Cards zum Abspeichern der Scores und sonstiger persönlicher Daten überstrahlt die PlayStation in jeder Hinsicht die Konkurrenz in der Gewichtsklasse der Superkonsolen. Bleibt nur die Frage, ob sich dieses neue Format auch bei den Spieleentwicklern durchsetzen wird.



# PlayStation!

## Myst

**D**ie PlayStation selbst sieht nicht unbedingt überwältigend aus. Eine graue, quadratische Kiste mit ein paar Knöpfen und einem Deckel, der das CD-ROM-Laufwerk schützt. Es fehlt das kompromißlos futuristische Styling eines Atari Jaguar oder die klare und ausgereifte Linienführung eines Sega Saturn. Diese Konsole versprüht den Charme eines Schuhkartons.

Natürlich war es nicht die äußere Erscheinung, wegen derer Hunderte von Japanern vor den Läden Schlange standen, in der Hoffnung, eine PlayStation zu ergattern. Es war auch nicht das schicke Joypad mit seinen "Flügeln", das die Journalisten japanischer Magazine zu den gewagtesten Vergleichen animierte. Nein, es war die Konzeption der PlayStation, das die Fantasieder Leute zu neuen Höhenflügen anstachelte, das Potential für atemberaubend neue Games. Und das dürfte auch bei uns einige Leute überzeugen, die happigen DM 1.700,- auf den Tisch zu legen, die das Importgerät etwa kosten wird. Wir, also die Kleinverdiener, können nur warten und hoffen, daß der Preis demnächst auf etwa DM 1000,- bis DM 700,- fallen wird.

Während die technischen Daten von Sonys neuer Maschine mächtig beeindruckend sind, steht die Frage, wie gut die Programmierer dieses Potential ausschöpfen werden auf einem ganz anderen Blatt. Die Entwickler brauchen oft Jahre, um sich an neue Formate zu gewöhnen und die technischen Möglichkeiten voll auszuschöpfen (denken wir nur an Donkey Kong Country auf dem SNES oder an Street Racer auf dem Mega Drive).

Also, welche Software können wir nun im einzelnen für die PlayStation erwarten? Im folgenden geben wir einen kurzen Überblick über 29 Titel, die bereits in Japan erhältlich sind oder aber derzeit weltweit entwickelt werden. Der bekannteste Titel ist natürlich Namcos Spielhallenhit Ridge Racer, aber Cybersled, Legend of the Fighting Gods und Kowloon's Gate sehen ebenfalls vielversprechend aus. Wir haben uns diese neue Spielgeneration angesehen, die bereits für die nächste Konsolengeneration produziert wird...

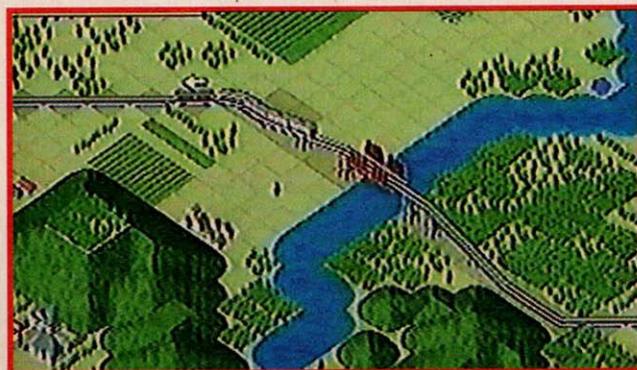
■ Während sich viele Leute sicherlich originellere Titel für die PlayStation erhoffen werden, wird sich wohl kaum jemand über die Konversion dieses tollen PC-Abenteuers auf das neue Format beschweren. Mit Deinen Fingern steuerst Du eine weiße Geisterhand, mit der Du Objekte in der wunderschön gezeichneten Landschaft oder in Innenräumen untersuchen und manipulieren kannst. Was genau ist passiert mit dem mysteriösen Land Myst? Es ist Deine Aufgabe, das herauszufinden.



### A-TRAIN IV: EVOLUTION

■ Du wolltest schon immer Lokführer werden? Wir auch nicht, jedenfalls bis wir A-Train IV auf der PlayStation gesehen hatten. Erkunde das Gelände, überbrücke Flüsse, grabe Tunnel durch die Berge und baue Dir so ein eigenes Eisenbahnnetz auf. Natürlich hast Du neben diesen schreiend kapitalistischen Bestrebungen auch noch die Verantwortung dafür, wo Du Bahnhöfe und sonstige Einrichtungen baust.

Und dann müßt Du Dein Eisenbahnnetz auch noch betreiben! Du stellst die Weichen, überprüfst Fracht und Passagiere, die Du transportierst, halte den Fahrplan ein und stelle sicher, daß es unterwegs keine häßlichen Entgleisungen gibt. Die Arbeit hört nie auf für einen Eisenbahnboß..



- 01 ARC THE LAD
- 49 A-TRAIN IV: EVOLUTION
- 03 COSMIC RACE
- 04 CRIME CRACKERS
- 05 CYBERSLED
- 06 FALCATA
- 07 LEGEND OF THE FIGHTING GODS
- 01 GEOM CUBE
- 01 HAMLET
- 01 HOT-BLOODED FATHER AND DAUGHTER
- 01 HUNTERLINE
- 01 KILEAK THE BLOOD
- 01 KING'S FIELD
- 01 KOWLOON'S GATE
- 01 LAUGHING POLICEMAN
- 01 MAHJONG PLAYER
- 01 MAHJONG STATION
- 01 MAHJONG TOURNAMENT
- 01 METAL JACKET
- 01 MOBILE SUIT GUNDAM
- 49 MYST
- 01 PACHIO
- 01 PARODIUS DELUXE
- 01 PHILOSOMA
- 01 RAYMAN
- 01 RIDGE RACER GRAND PRIX
- 01 TAMA
- 01 TWIN GODDESSES
- 01 VICTORY ZONE



# PS: Dies ist die PlayStation!

## MOBILE SUIT GUNDAM

■ Mit Unterstützung von Bandai und einer höchst originellen Story über Kampfanzüge, die gegeneinander antreten, kannst Du mit einem RX78 Gundam-Kampfanzug gegen verschiedenste bewaffnete Robotergegner zu Felde ziehen. Zum Gundam gehört sogar eine Axt, mit der Du die Gegner spalten kannst. Könnte ein Riesenspaß werden...



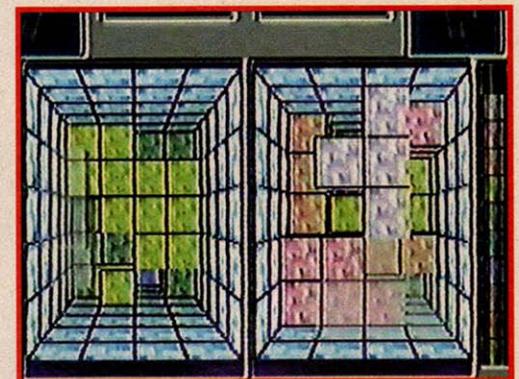
## KOWLOON'S GATE

■ Dies ist ein Zeitreise Abenteuer, in dem Du einige höchst bizarre Figuren kennenlernst, die, um es mal nett auszudrücken, nicht ganz menschlich sind. In früher Vorzeit, in der Gegenwart und in ferner Zukunft mußt Du den Schlüssel finden, um die Ordnung der Zeit wiederherzustellen. Vielleicht liegt die Antwort in der geheimnisvollen chinesischen Philosophie von Wind und Wasser verborgen.



## GEOM CUBE

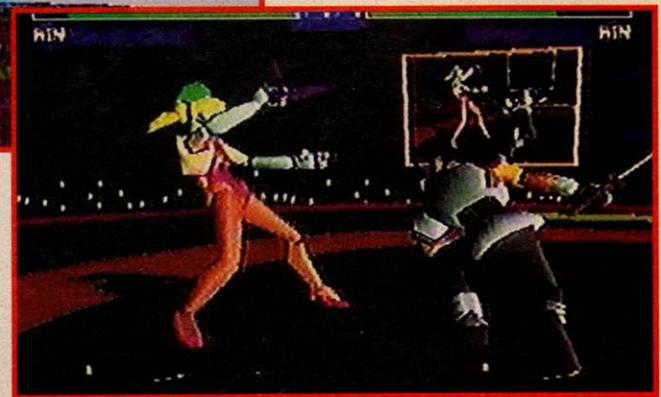
■ Dieses Geometrie-Puzzle sieht genauso aus wie Welltris. Du mußt die Blöcke so anordnen, daß sie genau zueinander passen und der Level somit gelöst wird. Wenn die Blöcke den oberen Rand erreichen, bist Du verloren. Im 1-Spieler-Modus ist es fesselnd, zu zweit ist es sagenhaft!

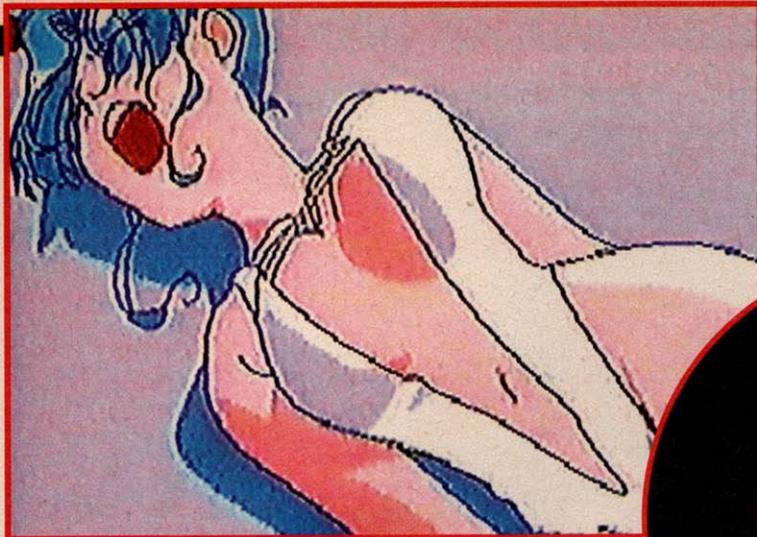


# Legend of the fighters

■ Dies ist ein Prügelspiel, bei dem Du Dich mit einer Reihe von in Polygonen dargestellten Kämpfern vor wunderschön gerenderten Hintergründen windelweich schlagen kannst. Das hast Du schon mal gehört? Gut möglich, sind wir doch im letzten Heft über Virtua Fighter für den Saturn so richtig ins Schwärmen gekommen. Fighting Gods scheint die Antwort der PlayStation auf Segas Polygon-Prügel-Klassiker zu sein. Vergiß Akiras Schulterwurf oder Kages drehenden Rückwärtskick! Duke, Sophia, Kavin und der Rest der Gang haben ein paar ganz ausgekochte Special Moves in petto. Wir haben das Game gesehen, als es zu 75% fertiggestellt war. Seitdem sollen die Grafiken noch deutlich verbessert worden sein, mit mehr Details und einigen unglaublichen Effekten. Und noch besser: Es sind auch Schwerter drin...

Du wählst einen von sechs Kämpfern, die mit Schwertern, Stöcken, Keulen, Dolchen und allen möglichen destruktiven Dingen ausgestattet sind. Es spielt sich wie eine Mischung aus Samurai Showdown und dem Klassiker VF. Dieses Game könnte Dir tatsächlich den Atem rauben...und Herz und Lunge gleich mit dazu!





## HUNTERLINE

■ Dies ist weniger ein Spiel, als vielmehr eine digitalisierte Zeichentrick-Story, die auf CD gebannt wurde. Wird sich unsere junge Heldin gegen schreckliche Dämonen und die amourösen Avancen ihres jungen Verehrers zur Wehr setzen können? Höchst unwahrscheinlich, daß es bei uns auf den Markt kommt, aber man weiß ja nie.



## SPEZIAL FEATURE



## CYBERSLED

■ Und noch ein paar Zeilen zu diesem Combat-Spiel, das wir im letzten Heft schon kurz vorgestellt hatten! Das achtfache Link-Up dürfte für ein enorm fesselndes Gameplay sorgen, wenn Du Deine Kumpels aus dem Anzug haust. Aber wer von uns hat schon acht Kollegen, die sich alle eine PlayStation leisten können?



## RIDGE RACER GRAND PRIX

■ Was wäre ein PlayStation-Feature ohne das absolute Star-Spiel für dieses System? Ridge Racer Grand Prix, wie es sich in der PS-Version nennt, hat atemberaubende Grafiken. Allerdings gibt es eine geringe Tempominderung, wenn Du die Hinter-dem-Fahrzeug-Perspektive wählst. Warte auf unseren offiziellen Review, und Du erfährst, ob uns dieses Game wirklich aus den Schalensitzen gehauen hat.



# ing Gods



## LAUGHING POLICEWOMAN

■ Dies ist eine ganz verrückte Mischung aus Manga-Stoff und Geldspielautomaten. Die Polizistin aus dem Titel ist einer Bande von Automatenbetrügern auf der Spur. Sie muß die Schurken dingfest machen, bevor sie den Jackpot knacken. Leider wird dieses Zeug in Japan total ernstgenommen...



## PARODIUS DELUXE

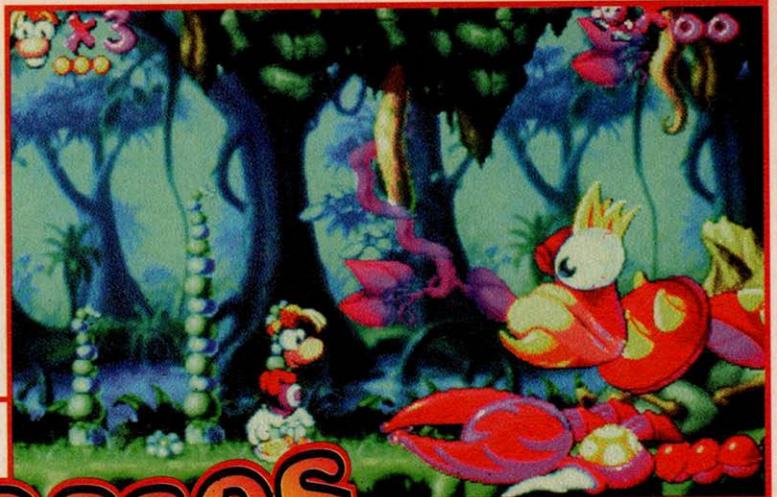
■ Das verrückteste Shoot 'em Up aller Zeiten darf natürlich auch auf der PlayStation nicht fehlen. Darin stecken so merkwürdige Bosse wie eine Riesenfrau, eine Katze oder ein Oktopus. Die prächtig kolorierten Cartoon-Bilder machen diesen Titel zu einem Klassiker, der für jeden Konsolenbesitzer attraktiv sein dürfte.





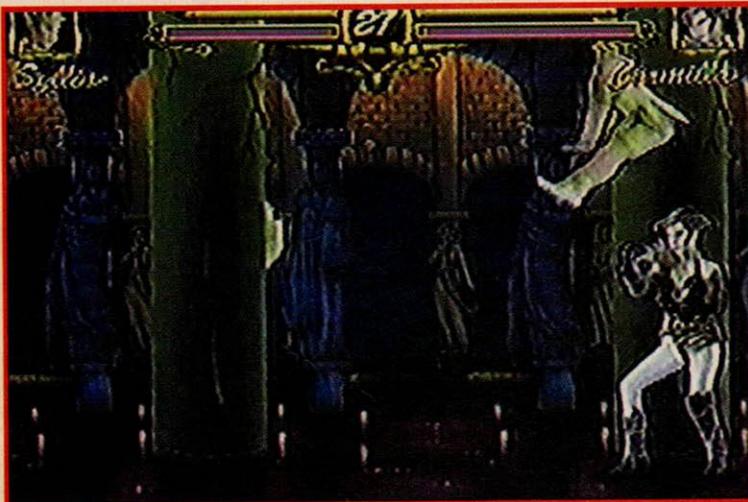
# PS: Dies ist die PlayStation!

## Twin Goddesses



### RAYMAN

■ Auch dieser Plattformer von Ubisoft wird seinen Auftritt auf der PlayStation bekommen, in einem Spiel, das mit der Jaguar-Version nahezu identisch ist. Jimmy Cliff wird in eine magische Welt voller Pilze und Feen versetzt und verwandelt sich unterwegs in Rayman. Reichliche Animationen und einige äußerst gefällige Hintergründe und Gegner machen diesen Plattformer durchaus überlegenwert.



■ Nimm zwei wunderschöne Gottheiten, setze sie an allen möglichen seltsamen Örtlichkeiten aus, lasse die beiden gegen ein paar bizarre Cartoon-Gegner antreten, und Du hast Twin Goddesses. Vergleiche mit Mortal Kombat sind wohl unausweichlich, sind aber letztlich nicht stichhaltig, denn die Kombination von digitalisierten menschlichen und animierten Zeichentrickkämpfern ist einmalig. Die beiden Zwillingsgöttinnen des Titels, Nina und Syllin, kämpfen gegen die böse Hexe Carmilla, die zwar nicht gerade mit Schönheit glänzen kann, aber stattdessen mit den fiesesten Absichten behaftet ist. Du kämpfst gegen Kobolde, Gnome und Ritter, bevor Du der Herrscherin de Dunkelheit, Carmilla, selbst gegenübertrittst. Ein wirklich schick aussehendes Prügelspiel.



### VICTORY ZONE

■ Pachinko ist das japanische Äquivalent zum alten Bagatelle-Spiel, bei dem Du auf einem flachen Brett eine Kugel durch ein aus eingeschlagenen Nägeln gebildetes Labyrinth rollen mußt. Pachinko ist eine aufrecht stehende Version dieses Spiels, mit ein paar Lämpchen, Bimmelchen und Pfeifchen. In dieser Simulation kannst Du Dich auch nahe an die Action heranzoomen. Toll.



### PACHIO

■ Schon wieder eine Pachinko-Simulation? Ja, aber diese hat 15 verschiedene Tische und eine unglaublich realistische Atmosphäre. Noch mehr coole Kugel-kuller-Action.



# SPEZIAL FEATURE

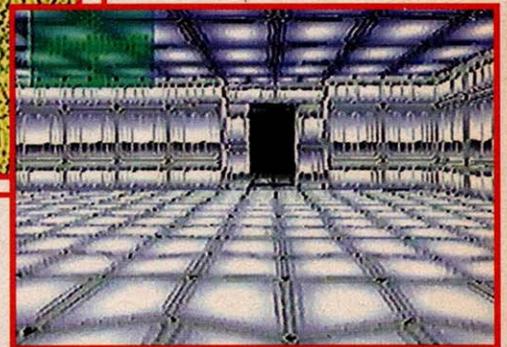
## HOT-BLOODED FATHER AND DAUGHTER

■ Was für ein Titel! Sogar eine ausreichend abgedrehte, mangamäßige Handlung steckt drin. Offensichtlich wurde die Ehefrau und Mutter des obengenannten Paares von einer Horde übler Schlägertypen entführt. Es kommt, wie's kommen muß: Du mußt die beiden befreien und anschließend die Tochter freien. In Form eines 2-Spieler-Prügelspiels im Stile von Streets of Rage kannst Du hier einige streetfighterische Moves ablassen, mit flammenden Punches und Explosionen, soweit das Auge reicht. Wie sich dieses Spiel jedoch gegenüber den älteren Konsolenvarianten machen wird, ist ungewiß. Gewiß ist nur, daß viel Arbeit in die Sprites und die Hintergründe geflossen ist, die diesem neuen Knaller ein echtes "Arcade"-Feeling verleiht.



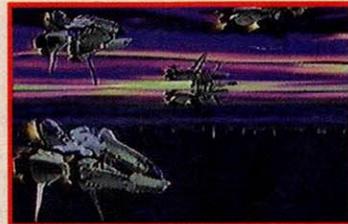
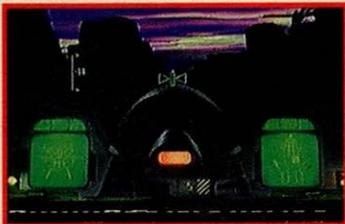
## MAHJONG PLAYER

■ Jemand Lust auf Mahjong zu siebt? Sieht nicht so aus, als könnte dieser Titel der stilistischen Reinheit von Mahjong Station oder der erstaunlichen Komplexität von Mahjong Tournament das Wasser reichen. Das muß halt mal in dieser Deutlichkeit verlaublich werden, oder?



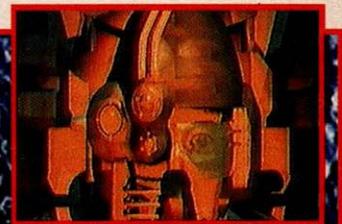
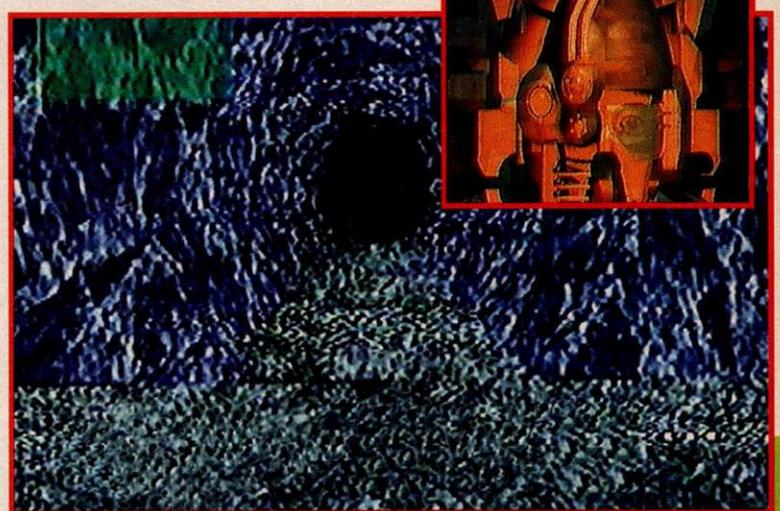
## PHILOSOMA

■ Philosoma, ein traditionelles Ballerspiel mit einigen gemappten Hintergründen, enthält sowohl vertikal als auch horizontal scrollende Abschnitte. Du fliegst einen Rettungseinsatz tief in unbekanntes Territorium hinein. Was Dich dort erwartet? Noch mehr Balleraction, nehmen wir mal an.



## KILEAK, THE BLOOD

■ Und wieder hinein in den nächsten Kampfanzug! In diesem 3D-Shoot 'em Up aus der Ich-Perspektive suchst Du das Abenteuer. Du sprügst Horden bössartiger Roboter auf und entdeckst geheime Schriftstücke der Wissenschaftler, die die Robis entwickelt haben. Ihr Anführer heißt übrigens Roby Rob...okay, okay, is' gelogen. In diesem frühen Stadium sehen die Gänge und Tunnel noch recht leer aus, aber für die Endversion darfst Du mit massig Gegnern rechnen.



## ARC THE LAD

■ Ein Rollenspiel aus der Ecke der Kampfsimulationen! Du steuerst den titelgebenden Arc in einer fantastischen Umgebung und sammelst Anhänger um Dich, während Du in diesem Spiel fortschreitest. Kein einziges Polygon weit und breit, nur gute, alte, bunte Sprites.



## MAHJONG TOURNAMENT

■ Und wieder Mahjong! Diesmal verteilt sich das Ganze über sechs Länder, in denen 18 Spieler an einem renommierten Turnier teilnehmen. Ideal für Anfänger wie wir es sind, die so gut wie nichts über diesen aufregenden Zeitvertreib der Japaner wissen.





# Crime Cra

■ In diesem Rollenspiel befehlst Du eine Gruppe von drei futuristischen Verbrechensbekämpfern, die diverse Fallen entschärfen müssen, während sie - natürlich - gefährliche Verbrecher hinter Schloß und Riegel bringen. Einige von ihnen sind tatsächlich so gefährlich, daß sie den einen oder anderen aus Deinem Team fröhlich über die Wupper gehen lassen würden, um einem Langzeitaufenthalt im kosmischen Knast zu entgehen. Dieses fesselnde Abenteuer, das einige der besten Effekte, die uns bislang unter die Augen gekommen sind enthält, präsentiert Dir die Action in einer um 360° schwenkbaren Perspektive.



## MAHJONG STATION

■ Nein, Deine Augen täuschen Dich nicht, dies ist eines der drei Mahjong-Spiele, die im Moment für die PlayStation erhältlich sind. Die tollen 3D-gereinigten Grafiken betrachten die Action aus der Sicht des Spielers, selbst Deine Gegner kannst Du beobachten, welche natürlich mit Polygonen dargestellt sind. Wir brauchen wohl kaum zu erwähnen, daß dieses Game schwerlich auf den deutschen Markt kommen dürfte. Schade.

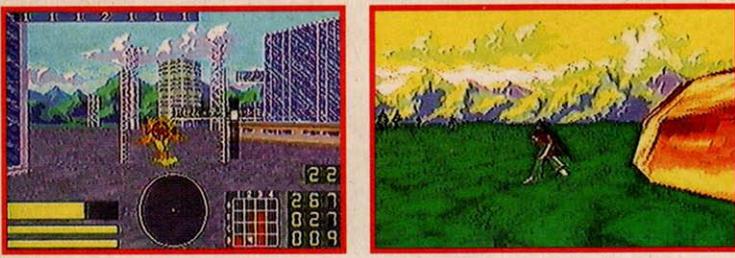


# PS: Dies ist die PlayStation!



## METAL JACKET

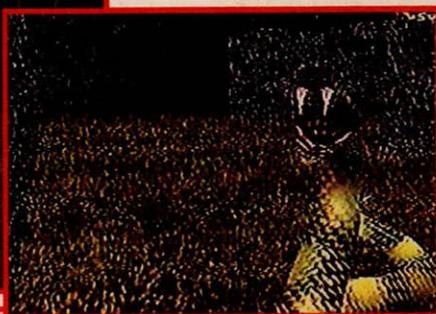
■ Diese Kampfsimulation hat doch gewisse Ähnlichkeiten mit Metal head für den 32X. Auch hier muß Du in einer futuristischen 3D-Stadtlandschaft üble Roboter zur Strecke bringen. Die Polygongrafiken und die zahl- und abwechslungsreichen Einsätze, die Du durchzuführen hast, werden bestimmt für eine Menge Spielspaß sorgen.



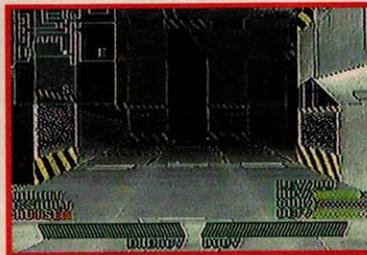
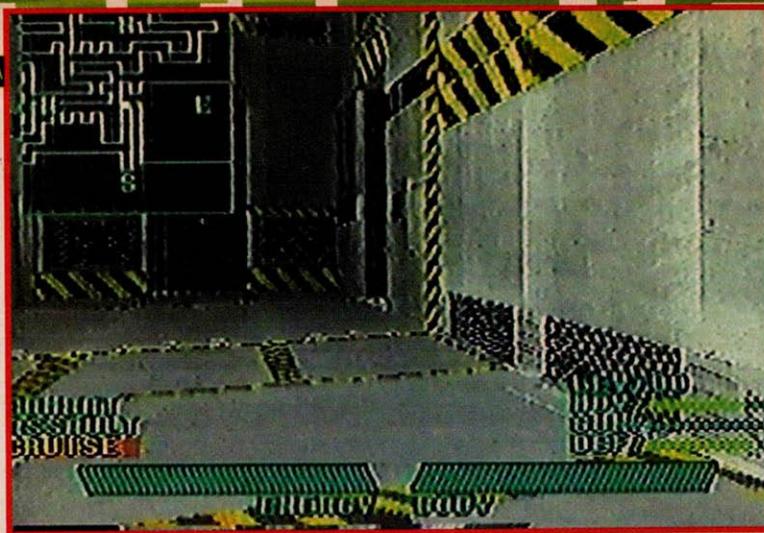
# King's Field

■ Trete ein in die geheimnisumwobene Welt der geisterräuberisch gut gereinigten Gewölbe und erschreckend realistischen Dämonen, Schlangen, Skelette und Riesenspinnen. King's Field ist ein Metzelspiel, in dem Du Dir Deinen Weg durch die dämonischen Horden bahnen muß, bis Du den König der Dämonen selber triffst. Was die Perspektive anbelangt, erinnert dieses Spiel sehr an

Doom. Du läufst herum, suchst Schatzkisten und magische Gegenstände, das Schwert immer gezückt! Der ganze Bildschirm färbt sich rot vor Blut, wenn Dein Schwert auf eine unglückliche Kreatur niedersaut, die es wagte, sich Dir in den Weg zu stellen. Nichts für Zartbesaitete!



# ckers



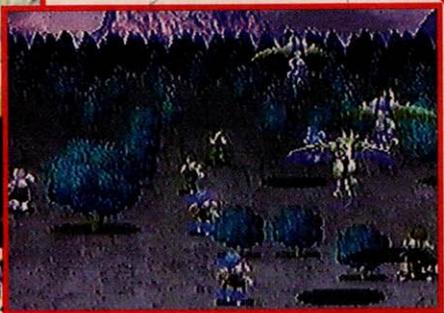
## SPEZIAL FEATURE

### HAMLET

■ Nehmen wir mal an, Du hättest eine Mondbasis. Würdest Du die nicht auch ganz spontan und überzeugt Hamlet nennen? Siehste, und genauso heißt auch die Basis in dieser Geschichte über Forschungen und Abenteuer. Unerklärlicherweise hat die Mondbasis Hamlet jede Verbindung zur Erde verloren. Deine Aufgabe ist es, Dich dorthin zu begeben und ausgiebig nach dem Rechten zu schauen. In puncto Grafiken haben wir hier wohl einen weiteren Doom-Klon, in dem Du endlose, mit Robotern gefüllte Korridore durchforsten mußt. Aber glücklicherweise stehst Du nicht ganz unbewaffnet da...

### TAMA

■ Grundsätzlich mußt Du hier ein 3D-Labyrinth um eine Kugel herum drehen und diese so in verschiedene Teile der Labyrinthwelt führen, wo diverse Schalter zu betätigen sind, bevor der Level abgeschlossen werden kann. Hört sich schrecklich einfach an, aber wir sind überzeugt, daß Du mit diesem fesselnden Spiel so manche harte Nuß zu knacken bekommen wirst. Ist dies das neue Mean Bean? Naja, mal sehen.



### FALCATA

■ Dies ist einer der vielen Rollenspieltitel, die für die PlayStation eingeplant sind. Auch hier findest Du die üblichen

Drachen, Monster und tapferen Helden, die die Welt vor dem Untergang bewahren wollen. Das Böse heißt hier Falcata, eine furchtbare alte Waffe, die zu neuem Leben findet und zerstört werden muß, damit die Welt nicht ins Verderben gestürzt wird. Bei diesem Rollenspiel liegt der Schwerpunkt bei den Kämpfen - Du reist durch einige wunderschöne gezeichnete Landschaften und führst Deine gerenderte Armee gegen den dämonischen Feind in die Schlacht.

### COSMIC RACE

■ Du steuerst ein supertolles, zweirädriges Geländefahrzeug (das verdächtig nach einer Kawasaki 350 aussieht) und fährst damit auf drei verschiedenen Planeten durch Wüsten, Sümpfe und Wälder. Die Art, wie die Landschaft an Dir vorbeirauscht, ist schon ziemlich beeindruckend, aber es ist mehr die allgemeine Spielgeschwindigkeit, die Tempo-Freaks das Wasser im Munde zusammelaufen lassen wird.



**Jetzt geht's lo-hos! Die neue Generation der Unterhaltungssoftware beginnt langsam, aus den japanischen Produktionsstätten in unsere Läden zu tröpfeln - und dieser Stoff ist wirklich heiß! Wir haben uns natürlich eingeklinkt und eine schreckliche Zukunftsvision miterlebt...**



■ Dies ist Bernie. Er sieht zwar recht freundlich aus, aber sein einziger Daseinszweck ist es, Dich in den Ballerabschnitten des Games über den Haufen zu schießen. Überlege rechtzeitig, durch welche Tür er kommen könnte und mach ihn dann fertig!

# Cyberb

■ Cyberwar setzt sich aus Subgames zusammen, von denen jedes über einen anderen Gameplay-Stil verfügt.

■ Auf diesem Monobike mußt Du die Kurven so schnell wie möglich durchfahren, natürlich ohne einen Crash zu bauen.

Cyberwar von SCI war ein rundum gelungenes Spiel, als es seinerzeit erstmals für PC CD-ROM auf den Markt kam. Die hochauflösten Bilder aus der Zukunft, die so oft in den Introsequenzen weit weniger großer Games Anwendung fanden, leiten in Cyberwar nicht nur die Handlung ein, sondern bestimmen auch den Rest des Games. Nun bekommt auch die PlayStation ihre eigene, verbesserte Version dieses atemberaubenden Titels.

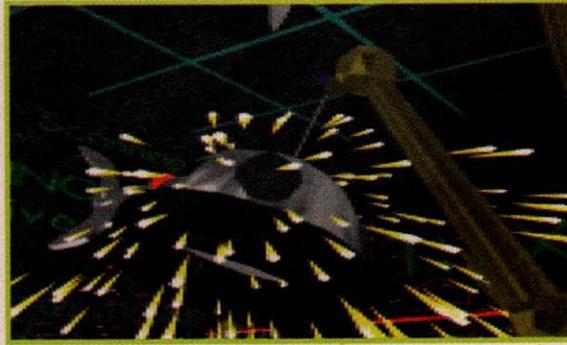
Das Game beschreibt die Abenteuer des Dr. Lawrence Angelo. Er muß sich ins Innere eines VSI Mainframe Computers begeben, wo ein virtueller Psychopath namens Cyberjobe sein Unwesen treibt und plant, sich die Welt mittels der Datenautobahn zu unterwerfen. Ein höchst leistungsfähiges, militärisches Verteidigungsnetz, das Du überwinden mußt, schützt den Omega-Chip. Dieser Chip ist Cyberjobes Verbindung zur Datenautobahn, und er liegt tief unten in Virtual City versteckt. Zerstöre diesen Chip, und Cyberjobe ist erledigt.

Der Spieler kann sich seinen eigenen Weg durch die Levels wählen und Subgames mit 10 verschiedenen Spielstilen bestehen. Shoot'em-Ups, heiße Motorradrennen oder knifflige Denkaufgaben sind nur einige der Herausforderungen, mit denen Du Dich auseinandersetzen mußt. Die über 1800 MB an Spieldaten und Videomaterial aus dem Film "Der Rasenmähermann" sind auf drei CDs gespeichert. Zusammen mit den interaktiven 3D-Grafiksequenzen und den Kameraschwenks um 360° ergibt sich ein hervorragend anzuschauendes Game.

Die erste Version von Cyberwar kommt im April in Japan in den Handel. Dabei handelt es sich um eine direkte Konversion des PC CD-ROM-Games ohne jede Verbesserung. Es war der anfängliche Mangel an Software für diese Konsole, der SCI dazu bewogen hat, diese Version zu veröffentlichen. Aber die Arbeiten an einer neuen und verbesserten Version, die rechtzeitig zur offiziellen Markteinführung der PlayStation in Europa greifbar sein soll, laufen bereits auf Hochtouren. Dieses neue Game wird verbesserte Grafiken und animierte Sequenzen enthalten, die das Spiel noch beeindruckender machen sollen. Es wird sich ja zeigen, ob das Warten auf offizielle Konsolen lohnt.



■ Unten/links: Einige der Subgames sind Puzzles. Springe auf das richtige Symbol, und Du überlebst. Wenn nicht, steht Dir ein endloser Absturz bevor.



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : CYBERWAR
VERTRIEB : SCI
SYSTEM : PLAYSTATION
PREIS : UNBEKANNT
KAPAZITÄT : 3 CD'S
ERHÄLTLICH : APRIL (IMPORT)

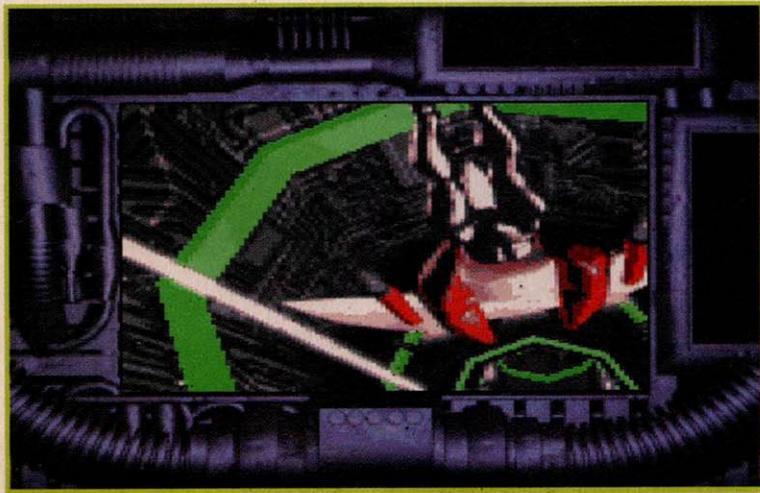


■ Oben und unten: In dem Subgame mit der Kanone geht es darum, den Gegner abzuschießen, bevor der Dich ins Visier nehmen konnte.

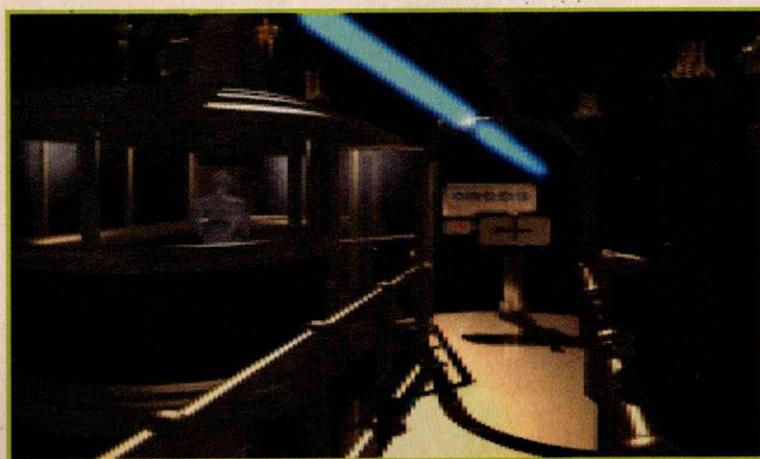


■ Zwischen den Levels gibt es verbindende Sequenzen, wo die silbrige, gerenderte Hauptfigur durch die Gegend rennt, springt und schleicht und dabei mit schweren Waffen herumfuchelt. Danach schaltet das Game wieder zurück zum Action-Bildschirm - das Abenteuer geht weiter.

# erwar



■ Die erste Version des Games, die für die Sony PlayStation veröffentlicht werden wird, ist eine direkte Konversion des PC CD-ROM-Games. Bis zur offiziellen Markteinführung in Deutschland wird das Spiel aber verbessert werden, um die Möglichkeiten der japanischen Wunderkonsole noch besser auszunutzen.



# CLOCKWORK KNIGHT

**Nach den beiden Arcade-Konversionen, die sich zur Software-Sammlung für den Saturn gesellten, muß dieser verrückte Plattformer wie ein frischer Windzug wirken. Mit seiner bezaubernden Handlung und umwerfenden Grafiken ist er ideal, um Dich mal wieder richtig in Stimmung zu bringen!**

## Pepperouchau Abenteuer

Im Kinderzimmer geht's nicht mit rechten Dingen zu. Die Spielzeuge beginnen, sich gegenseitig zu bekämpfen, und die wunderschön singende Puppe ist verschwunden! Der düstere Hauch des Schreckens legt sich über das gesamte Haus. Tongara de Pepperouchau, der stärkste und kühnste der Aufziehritter, muß die singende Puppe wiederfinden und alle bösen Wesen in die Flucht schlagen.

Die Programmierer von Clockwork knight waren wirklich clever und haben sich die einzigartige Technologie im Innern des Sega Saturns hervorragend zunutze gemacht. Die Levels haben alle einen dreidimensionalen Touch, und im Vorder- und Hintergrund passieren ständig die verrücktesten Sachen, während die besessenen Spielzeuge nach Leibeskraften versuchen, unserem Helden eins auszuwischen.

Alle möglichen Geräte und Sachen bevölkern das Spiel, um dem edlen Ritter das Leben schwer zu machen. Bücher fallen aus den Regalen, die Eisenbahn muß erst mit einer Batterie bestückt werden, bevor Du damit fahren kannst, und dann gibt es da noch einige der verrücktesten Giraffen, die Du je gesehen hast! In bester Plattform-Tradition gibt es natürlich auch viele Objekte, die Du unterwegs einsammeln kannst. Mit Münzen kannst Du Dir, wenn alle Deine Leben verpfuscht sind, Extra-Continues kaufen, Zahnradzähne bedeuten neue Energie, Uhren verlängern Deine Spielzeit. Und das Unsichtbarkeits-Icon sowie 1UP- und 3UP-Icons tun ihr übriges zum Spielspaß dazu.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Mit der leichtesten Einstellung ist das Spiel jedoch problemlos zu bewältigen. Per Option kannst Du die Zahl Deiner Leben von drei auf bis zu sechs erhöhen, um Dir im schwierigen Level eine bessere Chance einzuräumen. Die Levels verteilen sich auf die Kinderschlafzimmer des Hauses. Es beginnt in Betsys Zimmer und geht dann hinüber zu Kevins. Jeder der Levels hat eine Art Levelwächter, mit dem Du Dich beschäftigen mußt, bevor Du weiter vorgehen kannst. In jedem Level sind besondere Kisten versteckt, die, wenn man sie aufzieht, Geheimnisse und Bonusrunden enthüllen. Bei einem Solitär-Roulette-Spiel kannst Du Dich mit vielen Extraleben ausstatten, wenn Du aber die falsche Kiste nimmst, bekommst Du gar nichts.

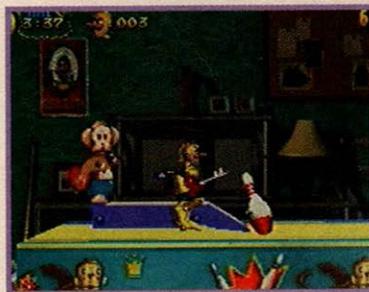
Auf den ersten Blick macht Clockwork Knight den Eindruck eines durchschnittlichen Plattformer-Games, das sich wie zufällig der Technik des Saturns bedient hat. Aber in dem Spiel gibt es viele Levels und Sequenzen, die einfach herrlich zu spielen und anzuschauen sind.



Oben: Öffne eine Kiste, und Du kannst in eine besondere Bonusrunde einsteigen.



Oben: Während der Ritter durch die Levels marschiert, fallen Kisten, Bauklötze und Bücher in wunderschönem 3D aus dem Bildschirmhintergrund. Ist dies die Zukunft der Konsolenplattformer?



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : CLOCKWORK KNIGHT : PEPPEROUCHAU'S ADVENTURE

VERTREIB : SEGA

SYSTEM : SATURN

PREIS : ca. DM 200,-

KAPAZITÄT : 1 CD

ERHÄLTLICH : JETZT (IMPORT)

## BOSE BOSSE

In Clockwork Knight gibt es einige der verrücktesten Levelbosse, die Du je in einem Plattformgame gesehen hast - sie sehen einfach Klasse aus! Das Game verteilt sich über verschiedene Räume des Hauses, und am Ende jedes Raumes wartet einer dieser Bosse auf Dich.

Der erste ist ein kleiner Junge mit einem riesigen Hut. Er springt herum und versucht, Dich plattzutreten. Ein paar Schwerthiebe, und der Kopf des Kleinen fällt herunter und rollt durch den Raum. Dann errötet der Kopf, während der Hut einen Extratanz vorführt, wonach schließlich alles explodiert - merkwürdig!

Weiter geht's, durch den nächsten Level. Gerade willst Du Dich entspannen, denkst an nichts Böses, und schon rauscht ein gigantisches Flugzeug mehrmals von oben auf Dich herab, bevor es sich schließlich in einen Roboter verwandelt. Und der kann einiges vertragen!

## MÄRCHEN-STUNDE

Zur Einführung in das Spiel hat sich Sega eine der beeindruckendsten Introsequenzen aller Zeiten einfallen lassen. Sie scheint gar nicht enden zu wollen mit ihren flüssig animierten 3D-Cartoons, dem hervorragenden Soundtrack und dem wunderschönen (wenn auch nervigen) Gesang. Und so fing alles an...

jeden Tag um Punkt zwölf Uhr tritt eine wunderschöne, junge Puppe namens Chelsea aus der Kuckucksuhr hinaus und singt, und ihr Gesang erweckt alle Spielzeuge zum Leben. Drei Aufzieh-Ritter, Tongara, Galuch und Oneon, gehören ebenfalls zum Spielzeug. Diese galanten Herren verlieben sich augenblicklich in die süße Puppe und beweisen ihre amourösen Absichten, indem sie Dinge in die Luft schleudern und sie mit dem Schwert in eine Herzform schnippeln.

Währenddessen jedoch lauert im Hintergrund ein böses Wesen. Alle haben so viel Spaß, daß niemand die Gefahr bemerkt. Plötzlich ertönt ein Donnerschlag, und alles wird dunkel. Als eine der Spielfiguren eine Taschenlampe findet und die Umgebung beleuchtet, stellen alle erschrocken fest, daß die schöne Chelsea entführt wurde. Wer kann sie befreien? Nun endlich kommt die Hauptfigur ins Spiel - Tongara de Pepperouchau, der tapferste der Aufzieh-Ritter. Alle Spielzeuge sind von einem bösen Zauber befallen, und viele Schlafzimmer-Levels liegen zwischen Tongara und der Geliebten - ein großes Abenteuer kann beginnen.



■ Oben: Hurra! Das Levelende ist nahe, und unser tapferer Ritter kann wieder tief durchatmen. Die Sache hat nur einen Haken: Er weiß noch nicht, daß hinter der Ecke ein riesenhafter Levelwächter auf ihn wartet!



■ Oben: Drehe den Schlüssel an der Kiste und mache Dich auf eine Überraschung gefaßt.



■ Oben: Die Signale müssen umgestellt werden, damit der Zug weiterfahren kann.



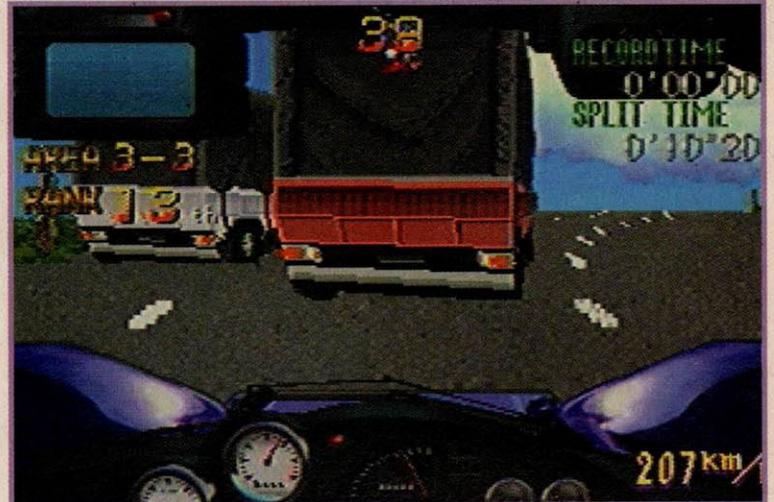
# GALE RACER

Sega setzt seinen Nostalgie-Trip fort und bringt Dir den verrückten Automatenkracher Rad Mobile ins Wohnzimmer. Zwar gibt's kein Lenkrad dabei, an das Du Dich klammern könntest, aber sei sicher, daß diese Saturn-Version bis zum Stehkragen mit heißer Renn-Action vollgepackt ist.

Unten: Im Affenzahn eine schmale Bergstraße hinabzujagen ist nichts für Herzschwache.



Oben: Keine Panik, solange es nur die anderen erwischt! Jetzt aber nur nicht bremsen - schwenke einfach an dem Fahrzeug vorbei, aber fix!



Oben: Diese schlingernden Laster sind die größten Streckenhindernisse in Gale Racer. Überhole sie, bevor Du zu weit zurückfällst.



Während Du hier einen Hang hinauffährst, neigt sich das Armaturenbrett (und Dein Wagen) zur Seite. So erhältst Du ein besseres Gefühl für die Bewegung.



AREA RANKING		
AREA 2: POLY BL. BLD.		
RANK	TOTAL TIME	NAME
1	2'39'58	ITIN
2	2'41'32	HYRO
3	2'43'13	BUCKO
4	2'43'24	LUCKY
5	2'45'16	JHON

## WAS FÜR EINE SHOW!

Sega hat sich nicht damit begnügt, eine simple Konversion von Rad Mobile zu produzieren. Die Entwickler haben eine tolle Introsequenz integriert, die verdeutlichen soll, was der Saturn zu leisten imstande ist. Von der Garage (1) bis zur Fahrt in den Sonnenuntergang (5):



# GALE RACER

## GAMES WATCH

### DIE FAKTEN

NAME : GALE RACER
VERTREIB : SEGA
SYSTEM : SATURN
PREIS : ca. DM 200,-
KAPAZITÄT : 1 CD
ERHÄLTLICH : JETZT (IMPORT)



■ Oben: Ein netter Zug ist der knuddelige Sonic, der während der Fahrt am Rückspiegel baumelt.



■ Das Spiel verteilt sich auf kürzere Strecken, an deren Ende je ein leicht zugänglicher Checkpoint steht, genau wie bei Rad Mobile in der Spielhalle.



**E**s erwartet Dich das Rennen Deines Lebens! Mit einem gefährlich aussehenden Wagen, der tödliche Geschwindigkeiten erreichen kann, und einer Reihe von Gegnern, die nur darauf warten, Dich aus dem Rennen zu werfen, muß dieses Game einfach Bock machen!

Es gibt drei verschiedene Rennarten: ein Geschwindigkeits- oder Zeitrennen für einen Fahrer und ein Zweikampf-Modus für zwei Spieler mit geteiltem Bildschirm und ausgesuchten Rennstrecken. Die Rennen finden in den gesamten Vereinigten Staaten statt und bestehen jeweils aus drei bis vier Stages voll schweißtreibender Action.

Es beginnt an der Westküste: Los Angeles, die Mojave-Wüste und Las Vegas sind hier die Stationen auf dem Weg nach oben. Dann geht es in die Rocky Mountains, zu den Great Plains und in den Mittelwesten. Am Ende Deiner Reise erreichst Du schließlich die Ostküste und New York.

Gale Racer kam vor einigen Jahren unter dem Titel Rad Mobile in die deutschen Spielhallen und war ein tierischer Erfolg. Die Perspektive aus dem Fahrzeuginnern hinaus, die vorbeihuschenden Häuser, Bäume und Poller, die ein- und ausfädelnden Fahrzeuge in ihrem Kampf um die Spitzenposition - all dies sorgte für eine unglaublich dichte Atmosphäre. Natürlich ist es rückblickend noch ein weiter Weg bis zu Spielen wie Virtua Racing oder Daytona USA. Optisch ist das Game also nicht übermäßig beeindruckend, aber es ist eine automatenperfekte Konversion.

Sega hat in Gale Racer auch ein paar nette Extras integriert, wie z. B. Scheibenwischer und Fahrlicht. Und diese Extras brauchst Du spätestens, wenn es wie aus Kübeln schüttet oder langsam aber sicher die Nacht hereinbricht. Du mußt sie aber nicht unbedingt einschalten - wenn Du ein Verrückter mit starken Nerven bist...

Segas Saturnspiele drängen immer schneller und zahlreicher aus Japan auf den Markt, aber ist die Edelkonsole den Importpreis wirklich wert? Immerhin wird es jedoch genügend Spiele geben, wenn der Saturn demnächst offiziell auf den deutschen Markt kommt.



# MORTAL KOMBAT



**G**ewalt hat es in der Unterhaltungsindustrie zwar immer schon gegeben - aber ihre Darstellung hat in den letzten Jahren doch erhebliche Fortschritte gemacht. Früher konnte man sich die Metzereien in den Filmen nur ansehen, seitdem es Videospiele gibt, kann jeder Gewaltfetschist seinen Frust sogar auf dem heimischen Fernseher austoben. Was ist nicht alles in den vergangenen Jahren hinzugekommen: Sprünge, Luftkicks, Feuerbälle und vieles andere mehr! Der Phantasie sind keine Grenzen mehr gesetzt - es sei denn durch Verbote.



Den Ruf des wohl blutigsten Spiels auf dem Markt hatte sich schon Mortal Kombat I erworben - die Nachfolgeversion mußte natürlich noch etwas mehr Gewalt verkleckern. Und jetzt gibt es auch die Version für den Mega Drive 32X - das bisher beste Mortal Kombat für ein Sega-System!

In diesem Spiel kämpfen zwölf professionelle Schläger darum, wer die Welt beherrschen darf. Wieder dabei sind natürlich Liu Kang, Shang Tsung und Johnny Cage, hinzu kommen einige neue Kämpfer, zu denen auch Reptile zählt, der im ersten Spiel noch eine Geheimfigur war. Jeder von ihnen hat seine eigenen Special Moves, die zwar gegen den einen oder anderen Gegner sehr wirksam sind, bei anderen jedoch versagen. Es kommt also darauf an, sich seine Spielfigur sorgfältig auszusuchen und ebenso sorgfältig seine Gegner zu studieren.

Im großen und ganzen hat sich dieses Spiel gegenüber den anderen Versionen nicht geändert - allerdings wurden Grafik und Sound entscheidend verbessert. Neu ist, daß sich die verschiedenen Kampftechniken besser kombinieren lassen. So kann man Schläge, Stöße und Special Moves besser aufeinander abstimmen, statt nur einfallslos Knöpfe zu drücken, bis einem das Blut unter den Fingernägeln hervorquillt.

Die Besitzer eines Mega Drive hatten sich schon immer darüber geärgert, daß Mortal Kombat auf ihrer Konsole langsamer lief als auf einem SNES von Nintendo. Die jetzt vorliegende 32X-Version bügelt diesen Fehler aus - das Spiel ist deutlich schneller geworden und macht damit auch sehr viel mehr Spaß.

■ Rechts: Noch schneller, noch härter, - das ist Baraka auf dem 32X!



1. Nach einem langen Kampf hat Kung Lao Rayden das Rückgrat fast herausgeprügelt und ihn in das Säure becken geworfen.



2. Mitten im Wald (denkt der Kerl denn nicht an die Gefahr von Waldbränden!?) hat Cage seinen Feuerball auf Jax geschleudert.



**Shao Khan und seine Prügelgarde sind wieder da - dieses Mal in einer Version für den 32 X. Bewaffne Dich mit einem dicken Knüppel und dem Joypad - hier kannst Du nämlich mitmischen! Also: Rein in die Arena und nichts gefallen lassen! Gib's ihnen!**

# MORTAL KOMBAT II

## DIE FAKTEN

NAME : MORTAL KOMBAT  
 VERTRIEB : ACCLAIM  
 SYSTEM : MEGADRIVE 32X  
 PREIS : ca. DM 139,-  
 KAPAZITÄT : 32 Mbit  
 ERHÄLTICH : MÄRZ (IMPORT)

■ Links: Jax feuert hier einen seiner Luftschüsse auf Johnny Cage. Der duckt sich und erspart sich so eine saftige Zahnarztrechnung.



■ Oben: Liu Khan überrascht hier den ahnungslosen Rayden.  
 ■ Skorpion wirft .... Skorpion! Wie das?



5. Hier sehen wir das schockierende Ergebnis eines Kampfes zwischen Rayden und Kung Lao. Rayden steht sich offenbar gut mit dem nächsten Kraftwerk ...



# GAMES WATCH

## DIE STORY

In der Einleitung zu Mortal Kombat II erfährst Du den zweiten Teil der Sage. Du wirst darüber aufgeklärt, wie die Außenwelt gewonnen und wieder verloren wurde, und welche Rolle diese finsternen Prüglermeister dabei spielten. Wenn wir wissen, wie es weiter geht, werden wir Euch auf dem laufenden halten - also: rechtzeitig Games World kaufen!



500 YEARS AGO, SHANG TSUNG WAS BANISHED TO THE EARTH REALM. WITH THE AID OF GORO HE WAS TO UNBALANCE THE FURIES AND ODOM THE PLANET TO A CHAOTIC EXISTENCE.



BY SEIZING CONTROL OF THE SHAOLIN TOURNAMENT HE TRIED TO TIP THE SCALES OF ORDER TOWARDS CHAOS. ONLY SEVEN WARRIORS SURVIVED THE BATTLES AND SHANG TSUNG'S SCHEME WOULD COME TO A VIOLENT END BY THE HANDS OF LIU KANG.

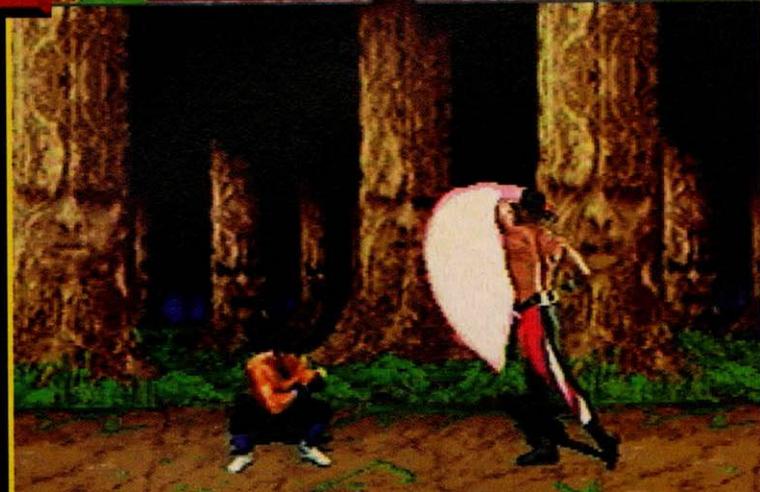


FACING EXECUTION FOR HIS FAILURE AND THE APPARENT DEATH OF GORO, TSUNG CONVINCES SHAO KAHN TO GRANT HIM A SECOND CHANCE.



SHANG TSUNG'S NEW PLAN IS TO LURE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHAO KAHN HIMSELF.

PUSH START 85 PUSH START



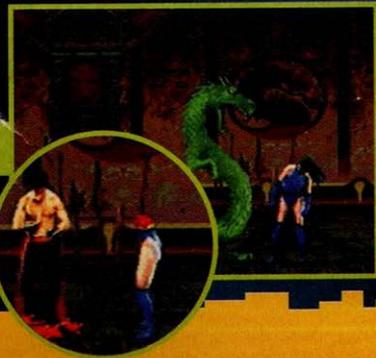
■ Links: Die beiden Skorpione debattieren darüber, wer von ihnen besser zur 32X-Version paßt.



■ Links: Bessere Grafik heißt, daß die Action so realistisch ist, daß Du fast meinst, leibhaftig mitzuprügeln.  
 ■ Rechts: Kung Lao hat sich in der Hand geirrt.



3. Liu Kang verwandelt sich in einen riesigen grünen Drachen und stürzt sich auf Kitana. Glücklicherweise hat sie sich davon mittlerweile erholt.



4. Liu Kang versucht, Kung Lao von der Brücke zu stoßen - und Lao schleudert ihm seinen Hut entgegen. Liu gibt es seitdem nur noch stückchenweise.

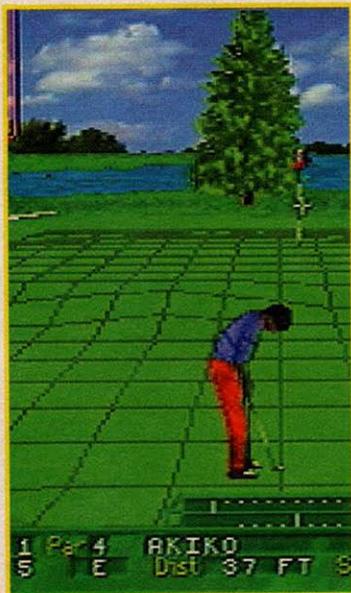


## MORTAL-CLUB

Um zu beweisen, daß Mortal Kombat II in der Version für den 32X mindestens genau so viel Action bietet wie die anderen Versionen, haben wir eine Galerie von Screenshots zusammengestellt. Du kannst es Dir in Ruhe anschauen - aber sei gewarnt: Das Leben ist grausam!

# 36 GOLF MAGAZINE GREAT HOLES

**Golf ist eine der Sportarten, die sich hervorragend für Konsolenspiele eignen. Fred Couples - einer der besten Golfspieler in den USA - hat für diese 32 X-Cartridge die 36 besten Löcher ausgesucht, an denen sich jetzt auch die Sega-Spieler versuchen können. Und das schönste dabei ist, daß sie dafür nicht einmal das warme Wohnzimmer zu verlassen brauchen!**



■ Oben: Hier hat sich unser Spieler Akiko dafür entschieden, beim Putten die grünen Hilfslinien einzublenden. Er kann dann besser das Loch treffen.



■ Wenn du auf Grün schlägst, kannst Du die Richtungs- und Energiebalken nutzen, um Weite und Richtung des Schlags einzustellen.



**G**olfspiele gehören heute eigentlich zur Grundausstattung jeder Konsole. Es gibt mittlerweile so viele gute Spiele dieser Art, daß Fans dieser Sportart vor der Qual der Wahl stehen. Ein Spiel ragt jedoch aus dieser Masse heraus: Golf Magazines 36 Great Holes starring Fred Couples (auf deutsch: Die 36 großartigen Löcher aus dem Golf Magazin, mit Fred Couples als Star). Diese Golfsimulation hier hat nicht nur den längsten Namen, sie zeichnet sich nicht nur die Vielzahl der möglichen Einstellungen aus - nein, an ihr hat auch eine der international bekanntesten Größen dieses Rasensports mitgearbeitet: Fred Couples. Und Sega will jetzt dafür sorgen, daß diese neue 32X-Cart die Aufmerksamkeit aller Golf Freunde

weckt. Rein optisch werden in 36 Great Holes ähnliche Digitalisierungen verwendet wie in Mortal Kombat. Du hast verschiedene Figuren in unterschiedlichen Stellungen und Körperhaltungen zur Auswahl, so daß Du je nach geplantem Schlag ein Höchstmaß an realistischer Darstellung erwarten kannst. Insgesamt 20 Spieler stehen zur Verfügung - die einen dick, die anderen dünn, die einen männlich, die anderen weiblich. Du kannst sie je nach Geschmack mit unterschiedlich farbigen Hemden und Hosen bekleiden, Du kannst Namen und verschiedene Arten von Schlägern aussuchen. Es ist sogar möglich, festzulegen, aus welchem Material diese Schläger hergestellt wurden: aus Titan, Stahl oder auch Graphit. Jeder Spieler kann auf diese Weise persönliche Charakteristiken festlegen.

Im Spiel selbst kannst Du Dich für verschiedene Meisterschaften entscheiden, in denen bis zu sieben Gegner auftreten - ob Du dafür Freunde oder Freundinnen nimmst oder diese Gegner vom Computer steuern läßt, bleibt Dir überlassen. Du kannst auch die verschiedenen Spielarten einstellen - Lochspiel etwa oder Zählspiel. Sobald Du diese grundsätzlichen Festlegungen getroffen hast, kannst Du Dich für eine von sieben Lochreihen entscheiden. So etwa kannst Du im Wettkampf die 18 am weitesten auseinander oder am engsten beieinander liegenden Löcher wählen, den Computer eine beliebige Auswahl zusammenstellen lassen oder Dich ganz einfach für Fred Couples Lieblingslöcher entscheiden. Du hast hier die freie Auswahl - von allen 36 Löchern bis zu einer beliebigen Zusammenstellung Deiner eigenen Löcher. Die 36 Löcher sind übrigens denen



# GAMES WATCH

# MAGAZINE'S 36 GREAT HOLES

## JEDE MENGE AUSWAHL!

Eine der angenehmsten Eigenschaften von 36 Great Holes ist es, daß Du als Sofa-Golfer eine ungeheure Vielfalt bei der Auswahl von Spielern und Wettkampfformen hast. Du kannst hier so ziemlich alles festlegen: Von der Farbe der Bekleidung, über das Aussehen und Geschlecht des Spielers, bis hin zu den Arten von Löchern, in die Du den kleinen Ball bugsieren mußt. Und alles wird grafisch hervorragend präsentiert!

## DIE FAKTEN

NAME : GOLF MAGAZINE'S 36 GREAT HOLES

VERTRIEB : SEGA

SYSTEM : MEGA DRIVE 32X

PREIS : ca. DM 139,-

KAPAZITÄT : 2,4Mbit  
BATTERIE SPEICHER

ERHÄLTLICH : MÄRZ

...er Attributes...



■ Die Eigenschaften des Spielers: männlich + weiblich, Schweißfüße...

■ Hier kannst Du Deinen eigenen Golfplatz zusammenstellen.

■ Auswahl des Schlägers: Richtige Golfexperten sind da sehr penibel!

■ Dies hier ist die Auswahl für die Art des Wettbewerbs

■ Hier kannst Du Deine Löcher aussuchen

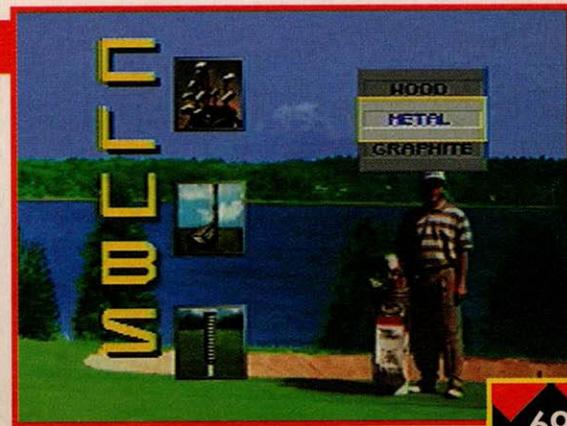


originaler Golfplätze nachgebildet - wer sich in diesem Sport auskennt, wird sicher das eine oder andere Gelände wiedererkennen.

Das Spiel läuft mit dem sechsknöpfigen Joypad, wobei die Knöpfe X, Y und Z dazu verwendet werden können, während des Spiels eine Vielzahl von Lagekarten und unterschiedliche Blickwinkel auf die Löcher abzurufen - Du brauchst also nicht ständig auf die Menü-Bildschirme zurückzugreifen. Das Spiel ist mit digitalisierter Sprache ausgestattet, so daß Du ständig mit Kommentaren zu Deinen Leistungen versorgt wirst. Die besten Schläge können

abgespeichert werden, so daß Du sie hinterher voller Stolz Deinen Freunden vorführen kannst.

36 Great Holes ist eine attraktive, zugleich aber auch anspruchsvolle Golfsimulation, die sehr viel Abwechslung bietet. Um in diesem Golfclub Mitglied werden zu können, brauchst Du Dich nicht zwei Jahre zuvor in eine Warteliste einzutragen, Du brauchst keinen Bürgen zu stellen und mußt auch keine horrenden Mitgliedsbeiträge zahlen. Wenn dieses Heft erscheint, müßte die englische Version schon auf dem Markt sein - vielleicht gelingt es Dir, sie bei einem Importeur zu ergattern.



**Stelle Dir mal folgende Szene vor! Der Superstürmer der gegnerischen Mannschaft walzt unaufhaltsam, das Leder immer dicht am Fuß, in Richtung Deines Strafraums. Der Torhüter schimpft und spurtet ihm entgegen, aber er wird gekonnt umspielt. Das Tor steht sperrangelweit offen, ein sicherer Treffer... aber Dein wieselflinker Verteidiger rauscht von hinten heran und holt den Stürmer brutal von den Beinen! "Ganz klarer Elfer, Schiri!" ruft Dein fassungsloser Kollege. Aber er vergaß, daß Du bei Beginn des Spiels die "Blinder-Schiri"-Option aktiviert hast. Wenn's im wahren Leben doch auch nur so wäre...**

# STRIKER



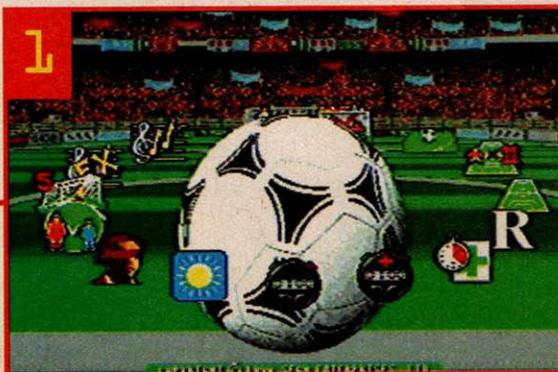
■ Links: Wenn Du die vertikale Perspektive benutzt, ist es leichter für Dich, das Tor anzupeilen und zu sehen, ob der Torhüter aufpaßt.  
 ■ Unten: Die 3/4-Perspektive ist am besten, wenn Du ein paar wunderschöne Paßkombinationen zaubern willst. Hier, nach einem Lattenschuß, steht der Torwart ziemlich dummda.



■ Oben: Auf dem Titelschirm erhältst Du die ersten Optionen. Hier kannst Du zwischen Cup- oder Ligaspielen und Weltmeisterschaftsturnieren wählen.

## DIE GROSSE AUSWAHL

1. Hauptoptionen: Hier kannst Du wählen zwischen vier verschiedenen Witterungsbedingungen, drei Schwierigkeitsgraden, einem vollblinden oder extrem strengen Schiri und hast auch Zugang zu den üblichen Soundtests, Musiktests, den Zeit- und Zeitlupenoptionen.
2. Teamwahl: Wenn Du über diese Bildschirme scrollst, stehen Dir alle Nationalmannschaften zur Auswahl. Mit den voreingestellten Ligateams hast Du insgesamt 341 Teams!
3. Knockout: Dies ist der Pokalwettbewerb. Außerdem gibt es noch Freundschaftsspiele und Ligamatches. Du kannst die Mannschaften nach Herzenslust verändern und ihnen sogar noch eigene Namen geben.

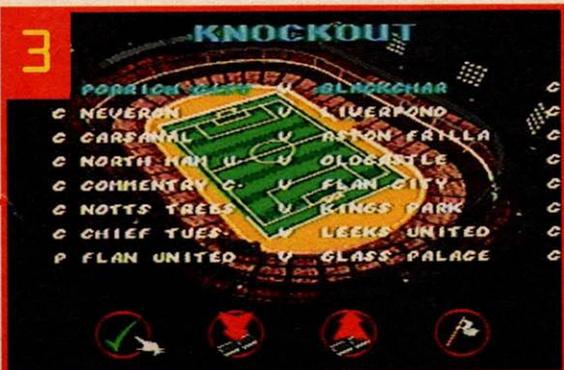


# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : STRIKER  
 VERTRIEB : ACCLAIM  
 SYSTEM : MEGADRIVE  
 PREIS : ca. DM 129,-  
 KAPAZITÄT : 16 Mbit  
 ERHÄLTLICH : APRIL

# STR



**U**rsprünglich war Fußball ein Spiel mit zwei Seiten. Aber die heutigen Games für Konsolen besitzen eine beinahe unbegrenzte Anzahl von Optionen. Du könntest glauben, Du hättest sie alle schon gesehen und gespielt - in Spielen wie Sensible World of Soccer oder FIFA und anderen. Aber halt, noch nicht abschalten! Striker auf dem Mega Drive hält ein paar neue Überraschungen für Dich parat.

Zunächst einmal wird Dich sicher die große Anzahl der Icons verwirren. Aber schon nach einer Weile wirst Du feststellen, wie einfach das System ist. Du willst z. B. die Spielstärke des CPU-Teams verändern? Kein Problem. Such Dir das Icon, auf dem zwei Spieler nebeneinander abgebildet sind. Drücke in die eine Richtung, und der Kerl wird größer (d. h. spielstärker), drückst Du aber in die andere Richtung, schrumpft er bis auf Alfred-Tetzlaff-Format (wird schwächer). Wähle das Schiedsrichter-Icon aus, und Du kannst den schwarzen Mann mit Adleraugen ausstatten, ihn ein wenig kurzsichtig machen, oder Du läßt ihn so blind wie ein Laternenpfahl werden. Letzteres ist besonders für die Rüpel unter unseren Lesern zu empfehlen.

Wenn Du alle diese allgemeinen Bildschirme nach Deinen Wünschen eingestellt hast, gehts zur Sache - Du suchst Dir Deine Mannschaft aus. Insgesamt stehen Dir 341 National- und Ligamannschaften zur Auswahl, und auch diese kannst Du noch Deinen speziellen Wünschen anpassen.

Sega hat anscheinend versucht, wirklich alles in Striker hineinzupacken. In dieser Cart stecken die gesammelten Top-Features aus allen bisherigen Fußballgames. Selbst ein Sechsen-gegen-sechs-Hallenmodus ist dabei, wenn draußen die Plätze mal nicht bespielbar sein sollten. Wie zu erwarten, springt der Ball hier von den Wänden zurück, und die Tore sind ein wenig kleiner. Die Endversion wird auch ein kleines Geheimspiel enthalten: Tischfußball, als willkommene Abwechslung vom ständigen Laufen, die Pässe schlagen und Tore schießen.

Striker ist ein sehr ungewöhnliches Konglomerat. Die 1000 Animationsrahmen, die 12 Soundtracks und die drei verschiedenen Beobachterperspektiven könnten glatt auf einen Arcade-Titel schließen lassen. Andererseits ist es der Reichtum an Optionen, der gerade hartgesottene Simulations-Fans begeistern wird. FIFA wird über dieses Spiel zwar kaum in Vergessenheit geraten können, aber bei den 90K, die allein für die flaggengeschmückte, internationale Siegesfeier-Sequenz reingebuttert wurden, weiß Striker zumindest, wie man Feste feiert.

### KAMERA-EINSTELLUNGEN

1. Normal: Eine 3/4-Perspektive des Spielfelds im FIFA-Stil.
2. Vertikal: Die klassische Striker-Perspektive.
3. Überkopf: Hier siehst Du die Action durch die Überkopfkamera, die oben auf der Tribüne steht.



# STREET RACER

**Hart an den Rückleuchten der höchst erfolgreichen SNES-Version, bereitet sich Street Racer darauf vor, im Jahre '95 auch auf dem Mega Drive ordentlich Gummi zu geben. Wir bekamen grünes Licht für eine erste Testfahrt mit dem Prototyp. Du siehst, mit GAMESWORLD belegt Du immer eine der vorderen Startpositionen im Videogames-Cup.**

**D**ie erste Frage, die uns einfiel, als wir eingeladen wurden, die Vorversion von Street Racer auf dem Mega Drive zu spielen, war: "Wie können sie nur die ganzen Mode 7-Effekte auf Segas 16Bit-Konsole konvertieren?" Und die Antwort lautet: Hamse ja gar nicht - die Rennstrecken wurden neu gestaltet und sind jetzt sogar noch schneller und sehen noch besser aus als zuvor. Diese Strecken sind überzeugend gelungen, und die Landschaften rauschen in einem wirklich erstaunlichen Tempo an Dir vorbei.

Mevlut Dinc und die Vivid Image Crew sind mächtig stolz darauf, daß es ihnen gelungen ist, das komplette Game auf eine 8MBit-Cartridge zu packen - die Käufer erhalten viel Gegenwert für ihr

Geld, ohne dabei qualitative Abstriche hinnehmen zu müssen. Sie haben sich aber auch wirklich Mühe gegeben, um viele der kleinen Macken, die die Nintendo-Cart noch enthielt, auszubügeln. Z. B. ist der 1-Spieler-Modus jetzt viel spannender geworden - während Du Dich durch das Game spielst, werden Dir Paßwörter gegeben. Du kannst jetzt an den härteren Cup-Rennen nur noch teilnehmen, wenn Du's wirklich verdient hast (nicht wann immer Du willst, wie in der Nintendo-Version). Die Menü- und Optionsbildschirme wurden ebenfalls aufgepeppt; sie erscheinen und verschwinden jetzt deutlich zügiger als zuvor und enthalten außerdem eine Exit-Option, die es in der SNES-Version in dieser Form nicht gab (nur für den Fall, daß Du eine falsche Auswahl triffst). Das Gameplay ist mit einer Reihe neuer Icons

gespickt, wie z. B. die Dynamitstange, die Du aufnehmen und an andere Fahrer weiterreichen kannst, während die Lunte langsam abbrennt und es schließlich irgendeinen dummen Tropf ganz fürchterlich aus dem Fahrersitz haut. Es gibt auch eine versteckte Bonusrunde, nach der Du Ausschau halten kannst.

Neben den Verbesserungen enthält Street Racer auf dem Mega Drive jedoch alle wichtigen Features, die seinen Vorgänger so gut spielbar gemacht haben. Die acht Fahrer sind wieder mit dabei; ihre Sprites wirken diesmal aber weit weniger gepixelt, und die Fahrzeuge sehen viel gelungener und räumlicher aus. Es gibt sogar "Beziehungskisten" zwischen den Sprites, solange sie von der CPU gesteuert werden. Raphael wird sich beispielsweise nie mit Surf anlegen, denn er ist in sie verknallt. Sumo-San und Hodja bekämpfen sich ebenfalls nicht, da sie zuviel Respekt voneinander haben. Und wenn Sumo-San einen seiner elektrischen Special

■ Links: Der 4-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm war das Besondere an Street Racer auf dem SNES. Auf dieser neuen MD-Konversion scheint's ähnlich gut zu funktionieren.

Moves gegen Frank ausführt, wird das seinen monströsen Rivalen beschleunigen.

Wenn Du glaubst, es könnte etwas eintönig werden, Runde um Runde abzarbeiten (was im 4-Spieler-Modus bei geteiltem Bildschirm sicher nicht vorkommen wird), kannst Du Dich immer noch im Rumble- oder im Soccer-Modus versuchen und Dich einer völlig anders gearteten Herausforderung stellen. Statt dabei, wie in der SNES-Version, nur gegen die CPU anzutreten, kannst Du auch hier wiederum mit einem Kollegen bei geteiltem Bildschirm spielen. Entweder Du spielst mit den Standardeinstellungen, oder Du veränderst die einzelnen Optionen nach Deinem Geschmack.

Dieses Game hat uns mächtig beeindruckt, und wir meinen, es könnte das beste Rennspiel aller Zeiten für den Mega Drive werden. Das Überraschende: Es wurden nicht nur alle guten Aspekte der Nintendo-Version übernommen, sondern auch einige neue Kniffe integriert. Street Racer ist atemberaubend schnell und heiß! Ein erstklassiges Game, das sich unter den Mega Drive-Spielen ab Anfang April wohl die Pole Position sichern wird.





Rechts:  
Jeder Fahrer  
besitzt seine  
eigenen Stärken,  
Schwächen und  
Special Moves.



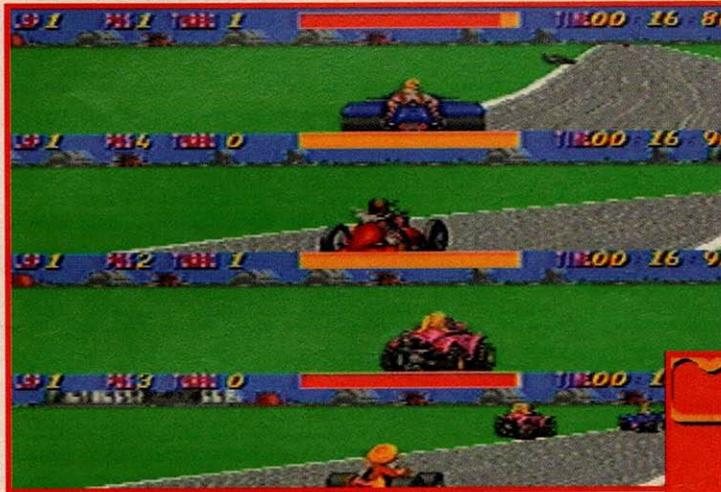
# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : STREET RACER  
 VERTRIEB : UBI SOFT  
 SYSTEM : MEGA DRIVE  
 PREIS : ca. DM 129,-  
 KAPAZITÄT : 8 Mbit  
 ERHÄTLICH : APRIL

## DIE HELDEN DER PISTE

1. BIFF: 19 Jahre alt, Groß, fies und aggressiv.
2. FRANK: 100 Jahre alt, grün und ziemlich schnell.
3. HELMUT: Pensionierter Pilot. Sein Wagen fährt sich gut.
4. HODJA: Angehöriger eines Turkvolkes. Ein bißchen lahm.
5. RAPHAEL: 23 Jahre alt. Schnell, aber schwer zu steuern.
6. SUMO SAN: Kommt aus der Zukunft. Guter Allround Fahrer.
7. SURF: Blond, hübsch und mit exklusiven Körpermaßen.
8. SUZULU: Ein Mann im besten Alter. Nicht so hart, wie er aussieht.



Links: Das gab's nicht auf dem SNES: Vier Spieler können im Soccer-Modus antreten.



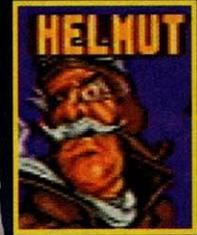
Oben: Hodja versucht, mit seinem Fliegender-Teppich-Move die Konkurrenz zu überfliegen. Mit diesem Move kannst Du auch ohne zu bremsen durch Kurven rasen.



01



02



03



04



05



06



07



08

**Heilige Cartridge! Der Kreuzritter mit dem schwarzen**

**Lappen um die Schultern und sein lange verloren geglaubter Kalfaktor Robin sind wieder da! Ja, das verrückte Duo Infernale rückt die Masken zurecht und ist bereit, auf allen Bildschirmen des Landes das Böse zu bekämpfen. Wow! Wir haben uns Segas jüngstes Cartoon-Abenteuer angesehen.**

# THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

## DIE FAKTEN

NAME : THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN
VERTRIEB : SEGA
SYSTEM : MEGA DRIVE
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ

**P**rogrammiert wurde das Game von Treasure, der Firma, die auch schon das exzellente, aber doch sehr japanische Spiel Gunstar

Heroes entwickelt hat. The Adventures of Batman & Robin ist, wie zu erwarten war, ein actiongeladenes Superspiel. Das Game steckt voller großer, fantasievoller Bosse, und an jeder Ecke findest Du Power-Ups und Überraschungen. Diese Vorversion eines der wichtigsten Sega-Titel des neuen Jahres hat uns mächtig beeindruckt. Wie bei Gunstar Heroes, so läßt sich auch Batman & Robin am besten im 2-Spieler-Modus spielen - einer steuert den schwarzen Flattermann, der andere den Aktivisten in der roten Jacke.

Die beiden Superhelden haben eine große Zahl von Kicks und PUNCHES drauf, mittels derer sie sich der Gegner erwehren können. Wenn das nicht ausreicht, stehen ihnen noch diverse Waffen und Wurfgeschosse zur Verfügung. Jede Figur kann jeweils immer nur eine Waffe tragen, aber immerhin kannst Du die Leistung durch Power-Ups bis zum Fünffachen steigern. Das bedeutet noch größere Explosionen und noch gewaltigere Feuerwalzen. Ähnlich wie bei großen Shoot 'em Ups wie R-Type kannst Du Deine Waffe "aufladen", während Du den Feuerknopf gedrückt hältst. Unterdessen kannst Du natürlich immer noch die normalen Moves durchführen. Wenn Du dann jedoch die Waffen austauschst, wird der Power-Wert wieder zurückgesetzt. Die Waffen reichen von Feuerkugeln bis hin zu Batarangs, von denen jeweils eine für einen bestimmten Level ganz besonders geeignet ist. Du wirst es schnell herausfinden - auf die harte Tour!

Aber das Game besteht nicht nur aus dem Ballern. Wenn Du nahe genug am Gegner stehst, aktivierst Du mit dem Feuer-Knopf eine Prügelei. Batman versorgt seine Gegner mit Seitenkicks, Kinnhaken und Kopfnüssen, während der beweglichere Robin mit Roundhouse-Kicks oder Doppelschlägen glänzt.

Neben dem üblichen Prügeln, Springen und Werfen gibt es noch einen schicken Bat-Glider-Flugabschnitt, der aus der Draufsicht präsentiert wird, sowie eine dreidimensionale Laufsektion, die auf der uns vorliegenden Version leider noch nicht fertiggestellt war. Der Abwechslungsreichtum dürfte also sichergestellt sein, obwohl derlei Gameplaywechsel bei Spielen dieser Art mittlerweile nichts Neues mehr sind.

Wie schon erwähnt, die Cart, die wir antesten durften, war noch eine sehr frühe Version des Titels. Aber Du ahnst zumindest, was Dich erwartet, wenn die Cart wie vorgesehen im März auf den Markt kommt. The Adventures of Batman & Robin könnte genau das sein, worauf Batman-Fans und Strumpfhosenfetischisten schon immer gewartet haben.



■ Oben: Der Joker mit seinem Ballon. Die zwei Helden sollten sich vorsehen!



■ Oben: Der schwarz umhängte Gangsterschreck kämpft mit einem Schneckenmonster.  
■ Rechts: Batman hilft Robin mit einem brennenden Batarang.



■ Rechts: Harley Quinn schwebt mit ihrem Raketenstuhl herab, um unsere Helden mit Granaten zu ärgern.



■ Oben: Batman schlägt sich mit einigen Sidekicks durch ein paar Halunken hindurch.  
■ Unten: Der noch unfertige Pilzwald-Level.



Tel. 0 89/546 0 300  
Playcom GmbH Cybersoft

Grovis Joystick schwarz	DA	69.00
High Speed Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick SV-205	DV	69.00
Optix Trackstick SV-208	DV	89.00
Raider Joystick SV-206	DV	32.00
Trustmaster Flight	DV	159.00
Top Star Joystick SV-227	DV	36.00
Trackstick Joystick SV-204	DV	64.00

### IBM CD-ROM

<b>11th Hour</b>	DA	94.00
Acas of the Deep	DV	89.00
<b>Alone in the Dark 3</b>	DV	84.00
Armored Fist	DV	89.00
Armored Assassin	DA	89.00
Battle Isle 2	DV	79.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Bioforge	DV	89.00
Blomaps Compilation	DV	69.00
Bloodnet	DA	85.00
Bureau 13	DA	79.00
Caribus	DA	79.00
Chaos Control	DA	79.00
Christoph Columbus	DV	85.00
Civil & Railroad Ty.Delu.	DA	66.00
Colonization	DV	89.00
Colonization & Civili.	DV	99.00
Comanche & Mission 1+2	DA	99.00
Command & Conquer	DA	99.00
Carrier 2	DV	89.00
Crash	DV	89.00
Crime Patrol	EV	85.00
Cyberia	DA	89.00
Cyberwar	DA	99.00
Dark Forces	DA	94.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Dezert Strike	EV	69.00
Doom 2 Utilities (2 CD's)	EV	49.00
Dream Web	DV	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Escalica	DA	89.00
Elite 2	DA	39.00
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
FPS: Baseball 95	EV	79.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Sim. S.O Japan	EV	49.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indiana Jones 500	DV	45.00
Ikar 3	DA	69.00
Jungla Strike	EV	79.00
Kick Off 3	DV	49.00
Kriegsplan of Germany	DV	69.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	64.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Luther Matthiass 5 Soccer	DV	69.00
Master of Magic	DV	89.00
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NFL 95 (win)	DA	59.00

<b>Colonization</b>	DV	88.00
Das schwarze Auge 2 Speech	DV	39.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Duke V	EV	69.00
Desert Strike	EV	69.00
Doom 2 Episode	EV	25.00
Doppelpass	DA	79.00
Earth Siege	DV	89.00
Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Erben des Throns	DV	75.00
FPS: Football Pro 95	EV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Sim. S.O Japan	EV	49.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indiana Jones 500	DV	45.00
Ikar 3	DA	69.00
Jungla Strike	EV	79.00
Kick Off 3	DV	49.00
Kriegsplan of Germany	DV	69.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	64.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Luther Matthiass 5 Soccer	DV	69.00
Master of Magic	DV	89.00
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NFL 95 (win)	DA	59.00

<b>Nascar Racing</b>	DA	75.00
Outpost	DV	67.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pirates Gold	DV	39.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planner	DV	79.00
Polica Quest 4	DA	66.00
Powerdrive	DA	59.00
PowerSlide	DV	85.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Quarantine	DA	79.00
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	DV	66.00

<b>Railroad Tycoon Deluxe</b>	DA	39.00
Railway Challenge	DV	65.00
Rampy Ad 92	DV	79.00
SSM-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Settable Golf	DV	69.00
Shadowlands	DA	58.00
Shanghai 2 (win)	DV	75.00
Stellar	DV	79.00
Sim City 2000 Data	EV	39.00
Sim City 2000 (Win)	EV	89.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Classics	DA	69.00
Sim Life	EV	39.00
Space Invader	DV	79.00
Space Simulater 1.0	EV	89.00
Star Crusader	DV	45.00
Star Crusader Sp. & Data	DV	99.00
Star Wars	DV	49.00
Subwar 2050 & Data	DV	79.00
System Shock	DA	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Tacops (win)	DA	99.00
Taka & Brake - Pinball	DV	62.00
Theme Park	DV	74.00
The Fighter	DV	39.00
The Fighter Databook	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Twilight 2000	DV	79.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Virusus	DV	79.00
WWF 1 Wrestlingmania	DV	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	79.00
WWF 3 European Rampage	DV	79.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yaribus	EV	66.00
Zorro	DA	59.00

<b>Wing Commander 3</b>	DV	109.00
Wing Commander Armada	DA	69.00
Yaribus	EV	66.00
Zorro	DA	59.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

### SUPER NINTENDO

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

<b>Wings of Glory Enh.</b>	DV	85.00
Woodruff	DV	79.00
Zorro	DA	79.00

Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.  
Vorbestellung möglich.  
Kostenlose Gesamtpreisliste.  
Versandkosten per Post DM 7,-/OS 50,- zzgl. Nachnahme.  
Ab DM 250,-/OS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
Händleranfragen erwünscht!  
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87  
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300  
Fax 0 89/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11  
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300



SNES

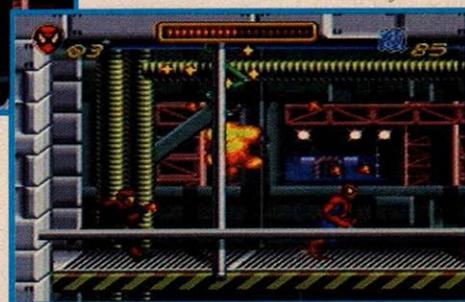
REVIEW... SPIDER-MAN... SUPER BCKID... GAMES WATCH PREVIEW... SPTNER... SUPE... D...

# SPIDER-MAN

**In den Fußstapfen der neuen Zeichentrickserie begibt sich Spiderman auf sein nächstes Abenteuer, das er natürlich wieder zusammen mit seinen Marvel-Kollegen bestreitet. Während Max Carnage seinen wohlverdienten Urlaub genommen hat, treten Doc Oc und seine finstre Bande an seine Stelle und setzen Spidey übel zu. Ist das maskierte Spinnenbein der Herausforderung gewachsen?**



■ Oben: Der erste Boß, dem unser Spidey begegnet nennt sich Doc Oc. Seine vielen Roboterglieder werden Dich arg ins Schwitzen bringen.



# SUPER BCKID

**BC Kid, alias Bonk, hatte seinen ersten Auftritt in dem nur wenig bekannten PC-Game der späten 80er Jahre. Der großköpfige Lümmel mit den knappen Unterhosen war für die Masse der Game-Freaks bislang nur ein Geheimtip, bis jetzt. Mache Dich also auf einen ganz verrückten Plattformer für das SNES gefaßt.**



■ Oben: Durch den Verdauungstrakt eines Monsters zu kralen ist eine tolle Art, eine Darmspiegelung vorzunehmen.



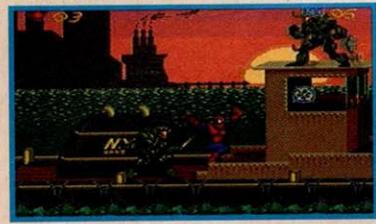
# AN

# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

**S**pidermans schlimmster Alptraum ist Wirklichkeit geworden. Nachdem er alle Schurken, derer er habhaft werden konnte, hinter Schloß und Riegel gebracht hatte, dachte er, er könnte seine Füße für 'ne Weile hochlegen. Weit gefehlt! Den Superverbrechern

Bei den Docks sollte sich Spidey hüten, ein Schwimmerchen zu machen!



ist es nicht weiter schwergefallen, sich selbst zu befreien, und Peter Parker muß seinen Stretch-Body wieder hervorwühlen, um das Geschmeiß der Gesellschaft in die Arme der Justiz zurückzutreiben.

In dem Game stecken über 20 der schlimmsten Gangster, die den Marvel-Studios je entstiegen sind. Doctor Octopus, Mysterio, Venom, Shocker, sie alle fungieren entweder als Levelwächter oder tauchen während des Spiels auf. Selbst die Fantastic Four haben eine Statistenrolle erhalten, um unserem Held moralischen Beistand zu leisten.

Der verbrecherjagende Fädenschwinger hat alle möglichen Special Moves in petto, um die Übergriffe der Megakriminellen zu parieren. Er kann seine Spinnweben werfen, sich an ihnen vorwärtsschwingen oder mit ihnen klettern. Seine klebrigen Vorräte kann er mit Extra-Spinnweb-Power, die über das Spiel verstreut zu finden ist, wieder auffrischen. Mit seinem tollen Spidey-Sinn kann er die Gefahr schon von weitem aufspüren seine Augen glühen dabei im Dunkeln.

Neben diesen Special Moves ist



Allerlei häßliche Wesen sind mit von der Partie.

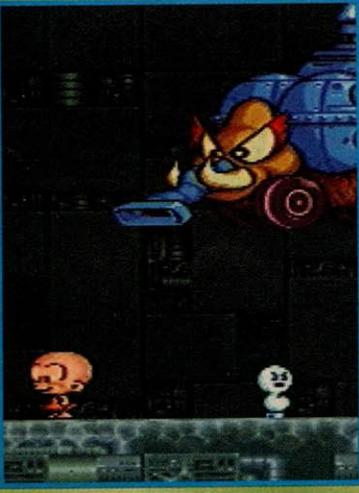
unser Held aber auch recht geschickt mit den Fäusten und Füßen. Seine Punches und Kicks sind völlig ausreichend, um die "mittelschweren Jungs" aus dem Weg zu räumen. Diese Techniken in Kombination mit seinen Spinnfäden machen ihn jedoch zu einem unwiderstehlichen Gegner.

Die Verbrecherjagd erstreckt sich über sieben Levels. Spidey besucht dabei das Empire University Lab, J. Jonah Jamesons Penthouse, die Kanalisation und die Brooklyn Bridge, bevor er alle Gauner hinter Gitter gebracht hat. Eine harte Aufgabe, aber wenn's einer schafft, dann Spiderman.

NAME : SPIDERMAN
VERTRIEB : ACCLAIM
SYSTEM : SNES
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ

## DIE MARVEL-GANGSTER

Wer genau sind also diese Erschufte, die Spiderman so viel Kopferbrechen bereiten? Hier sollen sie endlich Farbe bekennen, damit Du weißt, wem Du das Fell über die Ohren ziehst:



Oben: Dies ist einer der großen Bosse, die sich Dir am Ende des Spieles gegenüberstellen. Viele kleine Geister stellen sich Dir in den Weg. Unten: Sammle ein Gesicht ein, und Du erhältst Punkte.



## DIE FAKTEN

NAME : SUPER BC KID
VERTRIEB : HUDSONSOFT
SYSTEM : SNES
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 12 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ



Oben: Nachdem er sich ein Bonbon reingeschmissen hat, verwandelt sich BC Kid in einen großen Vogel.



Für alle die, die's noch nicht wissen, Super BC Kid ist ein Plattformer mit ganz enormen Ausmaßen. Das Spiel beginnt, während Bonk nach seinem täglichen Mittagessen fahndet. Aber er ahnt ja nicht, daß ein böser Bursche (eine fiese Reptilie oder sowas...) ihm eine Falle stellt und als Köder Bonks Lieblingsgericht - ein Riesenrumpsteak - verwendet. Der arme Kleine beißt an und wird daraufhin in die Zukunft geschleudert. Nach Hause zurück kann er nur, wenn er sich durch 66 Levels voll trickreicher Plattform-Action durcharbeitet. (Immerhin braucht er nicht auch noch irgendwelche entführten Prinzessinnen zu befreien.)

Bonks wesentliche Waffe ist sein Kopf. Gedanken an ein lange vergessenes Begrüßungsritual unserer Vorväter werden wach, wenn Bonk sich in die Lüfte erhebt, einen Salto macht und dann Kopf voran auf einem beliebigen Wesen landet, welches sich ihm gerade in den Weg zu stellen wagte.

Über das ganze Spiel sind verschiedenste Arten von Bonussen und Power-Ups verteilt. Kleine Steaks stellen Deine Gesundheit wieder her, während Süßigkeiten Bonks Körpergröße beeinflussen - entweder Du schrumpfst auf

Ameisengröße, oder Du entwickelst Dich zum Riesenbaby oder verwandelst Dich gar in einen prähistorischen Vogel. Es gibt auch andere Bonbons, nach deren Genuß Bonk über den Bildschirm läuft, während sein Kopf zu qualmen beginnt!

Aber Bonk hat noch einige bessere Tricks drauf. Er kann sich in einer Mauer verbeißen und sie mit Hilfe seiner Zähne erklettern, oder er verwandelt sich in eine Krabbe - dann kann er besonders schmale Stellen passieren - indem er sich einen großen Klotz auf die Birne fallen läßt. Nach jedem Level gelangst Du in eine Bonusrunde. Diese Bonusrunden sind immer wieder verschieden. In einer dieser Runden mußt Du einen aufblasbaren Hubschrauber...äh, na eben aufblasen, indem Du so schnell wie möglich auf einer Fußpumpe auf- und abspringst. In einer weiteren mußt Du gegen Pflanzen Basketball spielen. Sammle in der vorgegebenen Zeit so viele Bonusse wie möglich.

Die SNES-Version von BC Kid enthält alle Features des PC-Games und noch vieles mehr. Es könnte interessant werden, dieses Spiel mit modernen Titeln wie Donkey Kong Country und Earthworm Jim zu vergleichen.



**Drüben in den Vereinigten Staaten von Amerika ist Basketball ein enorm populärer Sport, und auch hier bei uns erfreut er sich einer stetig wachsenden Anhängerschar. Sicherlich hast Du NBA Jam bereits in den Spielhallen gesehen und es dort bis zum Abwinken gespielt. Nun, bald wirst Du es auch auf Deinem SNES spielen können und Slams und Dunks landen, bis die Bretter splitteren. Komm schon! Du weißt, Du brauchst das...**

**D**iese Version mit dem Titel Tournament Edition hat eine Menge neue Features, die das Gameplay des originalen NBA Jam noch weiter verbessern. Statt der bislang nur zwei Teammitglieder, die das gesamte Spiel bestreiten mußten, kannst Du nun auch auswechseln und zwar gegen jedes beliebige Mannschaftsmitglied. Das ist besonders hilfreich, wenn einer der Spieler mal verletzt wird, denn je mehr Verletzungen ein Spieler einstecken muß, desto weniger gut und zuverlässig wird er spielen. Zu den weiteren Features gehören Power-Ups und Hot-Spots, die von Zeit zu Zeit auf dem Hallenboden herumliegen. Wenn Du auf so einem Hot-Spot stehst (der mit einer Zahl gekennzeichnet ist) und einen Korb wirfst, wird diese Zahl zu Deinem Punktestand hinzuaddiert. Bonusse von sieben oder gar acht Punkten sind so möglich - ideal bei einer Aufholjagd. Wenn Du eines der Power-Ups aufnimmst (sie sehen aus wie braune Kreise mit verschiedenen Buchstaben darin), erhältst Du für eine kurze Zeit spezielle Kräfte. Da gibt es Icons für "on fire", besseres Dunking, 3-Punkte-Körbe und Extra-Speed. Ein weiteres Power-Up bewirkt, daß der Gegner auf den Boden fällt und den Ball verliert, worauf Du natürlich flugs über das Spielfeld fegst und ein paar gefahrlose Punkte machst. Eine der bemerkenswertesten Veränderungen in dieser Version ist das Fehlen der Halbzeit-Show, in der eine kleine digitalisierte Videosequenz quasi als Intermezzo abgespielt wurde. Stattdessen



■ Oben: Die Hornets räumen ab.  
■ Unten: Es ist an der Zeit, den Rückstand mit einem herzerfrischenden, augenweidigen Superdunk auszugleichen.

haben wir nun also den prima Auswechsel-Bildschirm. Das Scaling jedes einzelnen Spielers, das Du aus der Automatenversion kennst, ist hier ebenfalls nicht enthalten.

Eine weitere Neuerung, der Du wohl schon ziemlich bald auf die Schliche kommen wirst, sind die 36 versteckten Spieler. Im Original zählte ja u. a. Bill Clinton zu den versteckten Jammern, und möglicherweise ist er ja auch dieses Mal wieder dabei, aber Genaueres zu den Geheimsportlern ist bislang nicht zu erfahren. Wenn Du alle 27 Mannschaften des Games geschlagen hast, kannst Du mit einem Nachsaison-Team spielen, das aus den NBA-Allstars und versteckten Spielern besteht - etwas, das es im ersten Spiel ebenfalls nicht gab.

Es hat den Anschein, als wären die besten Features des originalen NBA Jam mit der Extrapower der Tournament-Automatenversion unter einen Hut gebracht worden. Wenn wir an den Erfolg des ersten Spiels zurückdenken, dann dürfte das neue NBA Jam: Tournament Edition ein echter Power-Slam werden.



■ Oben: Zur Halbzeit erfährst Du, wer's am besten kann.



## ER WIRFT! ER PUNKTET!

**U**nten siehst Du einige der unglaublichen Slam-Dunks, die Du in NBA Jam: Tournament Edition finden wirst. Der beste Weg, um tolle Körbe zu erzielen, ist, geradewegs in den Wurfräum zu laufen, bis Du nur noch wenige Zentimeter vom Korb entfernt bist. Halte den Turbo-Knopf gedrückt und drücke Sprung und Wurf. Dann entspanne Dich und schau zu, wie Dein Topspieler zwei Punkte nach Hause bringt.



■ Oben: Selbst die beiden "Latten" da oben sollten sich keine großen Hoffnungen machen, diesen Dreier noch zu vereiteln.



# TOURNAMENT

# NBA JAM

# EDITION

## DIE FAKTEN

NAME : NBA JAM:  
TOURNAMENT EDITION

---

VERTRIEB : ACCLAIM

---

SYSTEM : SNES

---

PREIS : ca. DM 139,-

---

KAPAZITÄT : 24Mbit

---

ERHÄLTLICH : 23 FEBRUAR

■ Unten: Dies ist die Sorte Moves, von der der Gegner in seinen schlimmsten Alpträumen träumt, solange alles wie vorgesehen klappt. Geht's daneben, dann könnte der Schuß nach hinten losgehen.



■ Unten: Selbst wenn der Mann in Blau "heiß" ist, kannst Du ihm immer noch den Ball wegnehmen.



■ Oben: Ein erstklassiger, "heißer" Schuß bewegt sich in Richtung Korbmitte. Echt beeindruckend, oder?  
■ Unten: Der Starspieler rechts im Bild ist für 'ne ganze Stange Punkte gut.





SNES

VIEW...UNIRALLY...GAMES WATCH PREVIEW...UNIRALLY...GAMES WATCH PREVIEW...UN

# Unirally

Unirally ist sicher kein gewöhnliches Rennspiel, jedenfalls was die Fahrzeug-technik betrifft. Hier gibt's keine frisierten Ferraris oder gefönten Porsches, nur gut geölte Einräder, die so schnell strampeln, wie es die kleinen Kugellager nur zulassen.

Dieses Game hat keine wirkliche Handlung und eine komplexe Steuerung schon mal gar nicht. Du wählst Dir einfach Dein Lieblingseinrad und eine Rennstrecke aus, und ab geht die Post!

Die Strecken sind zweidimensional mit Drehungen und Kurven, Abfahrten und Anstiegen, mit Rampen zum Abheben und allen möglichen Hindernissen, die Dich aus dem Tritt bringen sollen.

Große Klebstoffpfützen und kleine Wellen in der Bahn verlangsamen Dein Tempo, wenn Du ihnen nicht ausweichst.

Neben diesen Hochgeschwindigkeitsstrecken gibt es auch noch Stunt-Kurse, auf denen Du mit dem Einrad Tricks ausführen kannst. Je mehr Schrauben und Wendungen Du in einem Move ausführen kannst, desto mehr Punkte wirst Du kassieren. Und es sind eben diese Tricks, die dem Game seinen ganz besonderen Reiz verleihen. Wenn Du im 1- oder 2-Spieler-Modus bist und gegen ein anderes Einrad antrittst, mußt Du mit Hilfe von Tricks und Stunts versuchen, Deine Geschwindigkeit zu erhöhen. Wenn Du springst und eine Schraube oder einen Salto ausführst, erhältst Du einen leichten Vorsprung. Wenn Dein Gegner dasselbe unternimmt, zieht er wieder gleich. Das gesamte Rennen dient nur dazu, festzustellen, wer die meisten Tricks ausführen kann und dabei am wenigsten auf die Nase fällt. Wenn Du Dich zu oft auf die Fre... äh, Frisur legst, zieht der Gegner unaufhaltsam davon.

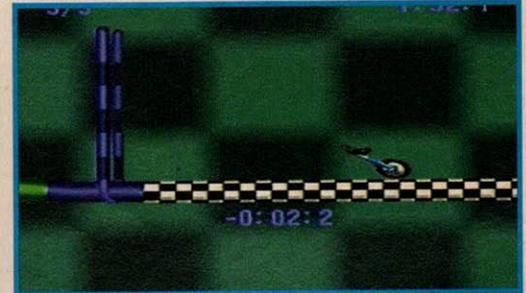
Im 1-Spieler-Modus stehen Dir vier verschiedene Streckenkategorien zur Verfügung. Diese Kategorien nennen sich Crawler, Shuffler, Walker und Hopper und bestehen aus jeweils fünf Rennstrecken mit Titeln wie Mega Jump, Downwer oder Hairpin Hill - alle unterscheiden sich in Größe und Form. Um die Sache noch härter zu machen wird auf jedem Kurs noch eine Bronze-, eine Silber- und eine Goldstrecke gefahren. Jede dieser Strecken hat ihren eigenen Champion - Silvia ist z. B. Champion auf den Silberstrecken des Crawlers. Wenn Du sie auf allen Strecken schlägst, gelangst Du in die Goldklasse.

Um das Game komplett durchzuspielen und alle Strecken jeder Kategorie abzuhaken, mußt Du 60 Rennen fahren. Darüberhinaus stehen Dir noch 16 Einräder zur Auswahl, von denen jedes die Strecken auf eigene Art bezwingen muß.

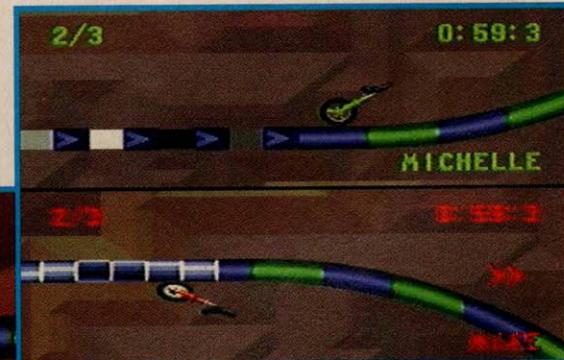
Gegen die CPU anzutreten ist okay, aber so richtig Bock macht das Spiel erst, wenn Du gegen einen Freund oder eine Freundin antrittst. Dann kommt Deine Adrenalinpumpe so richtig auf Touren! Und wenn Du mit einer Hundertstelsekunde Rückstand verlierst, dann kann das für manchen Radfahrer echt zu heavy sein.

Unirally hat alle Merkmale eines potentiellen Gameklassikers. Das einfache, aber fesselnde Gameplay und die vielen Rennstrecken und Einradtypen werden für langanhaltenden und konstanten Spielspaß sorgen.

**Für gewöhnlich erwartet man bei diesem Titel ein Spiel, in dem Clowns auf Einrädern durch die Manege gurken und für hemmungslose Lachorgien sorgen. Also, wir hier von GAMESWORLD glauben, daß Einräder nicht im mindesten lustig sind und sich vielmehr der Menschheit nützlich machen sollten, indem sie sich für knallharte Stunts hergeben. Wir besuchten die Nintendo Einradschule, um mehr darüber herauszufinden...**



Rechts: Auf diesen zylindrischen Abschnitten wirst Du arg ins Rotieren kommen. Immer weiter treten!



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

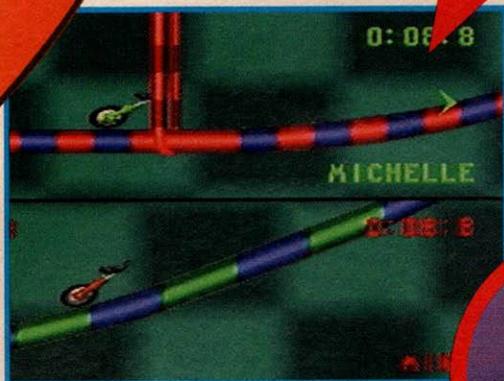
NAME : UNIRALLY  
 VERTREIB : NINTENDO  
 SYSTEM : SNES  
 PREIS : ca. DM 139,-  
 KAPAZITÄT : 16 Mbit  
 ERHÄLTLICH : FEBRUAR

### TRICK UND STUNTS

Ein Schlüsselement des Spiels ist das Ausführen von Stunts. Je mehr Du zum besten gibst, desto schneller wirst Du. Allerdings muß Du wieder sauber aufkommen, sonst funktioniert der Trick nicht und Du verlierst an Fahrt. Also, zeig so viele Stunts wie möglich, damit Du immer mit Topspeed fährst.



Rechts: Den größten Spaß bekommst Du im 2-Spieler-Modus. Ein Großteil davon läuft über einen geteilten Bildschirm.



PLAYER	TOTAL	BEST LAP
MICHELLE	1:35.23	0:31.37
MIKE	1:35.16	0:31.45

0:32

TIME

LAPS ON

0:30

ROBBIE

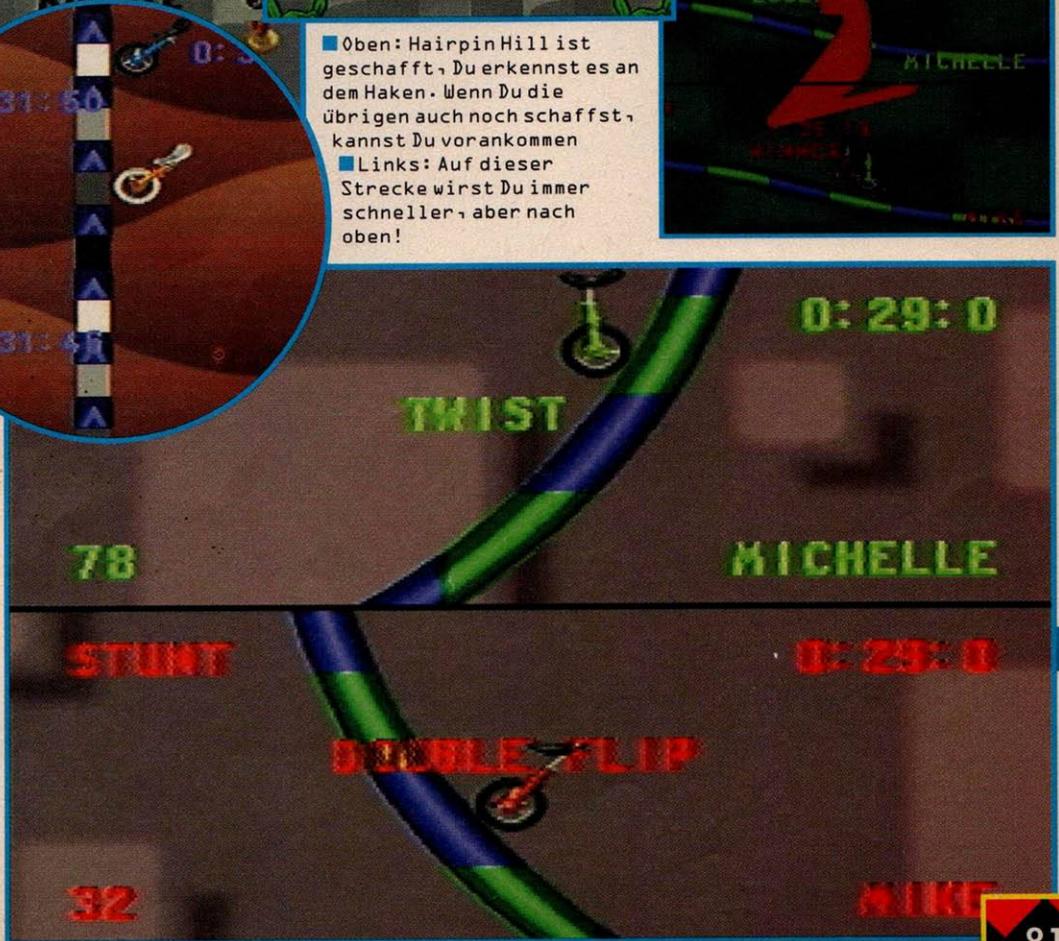
0:31:50

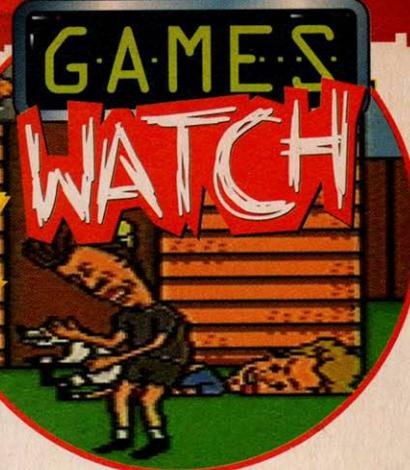
- PICK TRACK HOPPER
- WARIO PAINT
  - ← CROCK
  - ↶ DONNER
  - EAST
  - ← HAIRPIN HILL
  - BRONZE

Oben: Hairpin Hill ist geschafft, Du erkennst es an dem Haken. Wenn Du die übrigen auch noch schaffst, kannst Du vorankommen.  
 Links: Auf dieser Strecke wirst Du immer schneller, aber nach oben!



Oben: Hier ist ein armer Tropfen in den Klebstoff getrudelt. Wenn Du über einen dieser Flecken fährst, verlierst Du wertvolle Sekunden.  
 Unten: Hier am Checkpoint sieht alles nach einer tierisch knappen Entscheidung aus! Aber nur einer gewinnt...





# BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV



HEY, SIEHT JÄ SO AUS, ALS WÄREN WIR BEI GAMES WORLD. ECHT COOL!

SCHIEINT VON SPIELEN NUR ZU WIMMELN, VOLL GEL!



**Wenn Du ein Fan von MTV bist, dann weißt Du sicher alles über Beavis und Butt-Head. Dummerweise sind sie aus MTV entwischt und wollen jetzt den Mega Drive kapern. Wenn das nur gut geht ....**

**D**u solltest jetzt Dein Haargel gut verstecken und Dir die Nase zuhalten, denn die zwei widerwärtigsten Halbstarke aus dem Musiksender MTV sind unterwegs. Beavis ist bekanntlich der Blonde mit den schlechten Manieren und Butt-Head sein gammeliger Furz-Kollege mit den Zahnsparren.

Dieses saubere Pärchen hat mehrere Monate lang alle Gutscheine von Burger King gesammelt, um sie gegen eine Eintrittskarte für ein Konzert ihrer Lieblingsband Gwar einzulösen. Der unterbelichtete Pudel vom Nachbarn Anderson hält das Papier jedoch dummerweise für Hundefutter, schlingt es hinunter und würgt es wieder aus - mitten auf den Rasen vor einen Rasenmäher. Und die kleingeschnitzelten Papierchen sind jetzt über die ganze Wiese verstreut. Das Konzert kann aber nur dann stattfinden, wenn sie alle eingesammelt sind, sonst muß jemand Schadenersatz zahlen ....

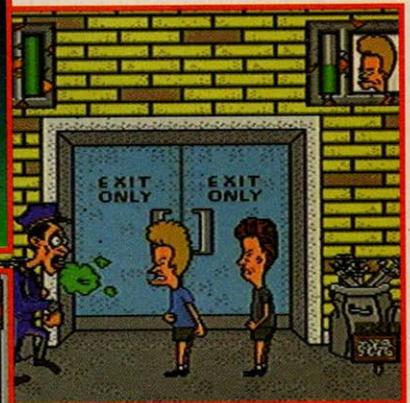
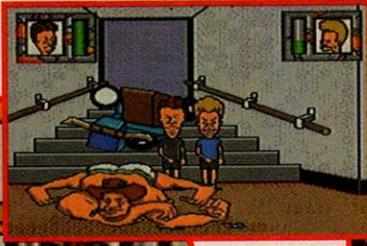
Derart beeindruckende Lümmel wie Beavis und Butt-Head kann man in einem Computerspiel natürlich nicht mit tödlichen Waffen hantieren lassen - die Programmierer haben sie daher zunächst einmal in die Lage versetzt, ihre Gegner mit Fürzen und Rülpsen zu vertreiben. Sie können im Laufe des Spiels aber auch Pistolen finden, mit denen sie Saugnapf-Pfeile verschießen, oder Strohhalm, die sich als Blasrohr eignen. Diese Waffen brauchen sie auch, denn die Mitbürger ihres kleinen Heimatortes irgendwo in den USA sind auch nicht gerade von der feinsten Sorte.

Sieben Levels gibt es - angefangen von einem Besuch bei Burger King über das örtliche Krankenhaus bis hin zum Turbo Mall 2000, wo auf die beiden einige Rätsel warten. Dieses verrückte Spiel kannst Du alleine oder mit einem Freund oder einer Freundin spielen. Beim Solo-Spiel kannst Du natürlich immer nur eine der beiden Figuren steuern - es ist aber problemlos möglich, auf die andere umzuschalten. Es kommt in diesem Spiel darauf an, die richtigen Gegenstände zu finden und sie an verschiedenen Stellen so einzusetzen, daß Du die Rätsel lösen kannst. Der größte Teil des Spiels verläuft etwa in dieser Art. Es gibt allerdings auch Szenen, wie man sie sonst nur von Spielhallen-Maschinen kennt, etwa eine irre Verfolgungsjagd mit einem Moped durch ein Krankenhaus.

Die Figuren bewegen sich genau so, wie wir sie im MTV kennenlernten. Beavis und Butt-Head zeigen sich auch in diesem Spiel als die rotzigen, pöbelhaften Straßenrüpel, und zu allem Überfluß tritt auch noch die Heavy-Metal Rockband Gwar auf.

## DIE FAKTEN

NAME : BEAVIS AND BUTT-HEAD
VERTRIEB : VIACOM
SYSTEM : MEGADRIIVE
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ



**FURZ**

**RÜLPSEN**

**Stroh-halm**

**Uzi Pistole**

## DIESE GESCHOSSE SITZEN!

**W**enn Du Deinen Mitbürgern einen Streich spielen willst, dann solltest Du rechtzeitig nach einigen Waffen suchen. Beavis und Butt-Head haben natürlich auch eigene Waffen, körpereigene gewissermaßen ...

# GNADENLOS VIDEOSPIELE

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

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

MEGA DRIVE		FIFA '95		Snake Rattle'n Roll d		Battletank eu		Major Title d		Val D'Isera d	
Action Replay Pro 2	89,90	Flink d	109,90	SOLEIL d	79,90	Battletank 2 d	119,90	Mario Andretti us	69,90	Vortex d	129,90
Game Genie	59,90	G - Loc d	69,90	Sonic & Knuckle d	49,90	Battleloads Doubledragon	119,90	Mariokart us	89,90	Wayne's World eu	79,90
6 Button Pad	39,90	Galahad d	49,90	Sonic 2 d	49,90	Beauty & the Beast d	49,90	Mariokart d	99,90	Wingcommander II eu	79,90
6 Button Pad Infrarot.	89,90	Galaxy Force II d	39,90	Sonic Spinball d	79,90	Best of the Best eu	79,90	Maximum Carnage d	69,90	Winterolympics eu	109,90
Infrarot Joypads	69,90	Gods d	49,90	Space Harrier d	39,90	Bill Laimber Basketb. us	39,90	Mechwarrior eu	29,90	Wolfchild us	79,90
Addam's Family d	49,90	Greendog d	49,90	Sparkster d	99,90	Blackhawk d	99,90	Micheal Jordan Chaos	99,90	Wolverine d	99,90
Alien 3 d	39,90	Gynoud d	39,90	Speedball 2 d	49,90	Blues Bros d	39,90	Mickey Mania d	39,90	World Heroes d	79,90
Alisia Dragoon d	39,90	Hardball '94	79,90	Spiderman j	49,90	Bomberman 2 d	29,90	Micro Machines d	99,90	WWF Raw d	79,90
Andre Agassi Tennis d	39,90	Haunting d	29,90	Splatterhouse 2 d	39,90	Brawl Bros. d	49,90	NBA Allstars d	59,90	Xardion us	69,90
Another World d	49,90	Havoc d	99,90	Steel Empire d	49,90	Brett Hull Hockey d	39,90	NBA Live	119,90	Y's Ill us	119,90
Aquatic Games d	39,90	Hydride d	49,90	Steel Talons d	29,90	Bubsy d	49,90	NBA Jam 2 Tourn.	79,90	Young Merlin eu	139,90
Arch Rivals d	39,90	Hook d	99,90	Streetfighter 2 d	99,90	Captain America eu	99,90	NHL '95 d	49,90	Zelda us	119,90
Arrowflash d	39,90	James Bond 007 d	39,90	Strider I	49,90	Cannon Fodder d	19,90	Nigel Masel Indy Car d	119,90	Zombies d	119,90
Art Alive d	39,90	James Pond 3 d	39,90	Strider 2	49,90	Chuck Rock us	29,90	Obitus	29,90		
Asterix d	79,90	Jewel Master d	39,90	Sunset Riders d	39,90	Chuck Rock 2	59,90	On the Ball d	89,90		
Atomic Runner d	39,90	Jimmy White Snooker d	39,90	Superman d	39,90	Choplifter III d	39,90	Oper. Logic Bomb d	89,90		
Balljacks d	39,90	John Madden 92 d	79,90	Super Shinobi d	49,90	Clayfighter eu	49,90	Pacman 2 us	119,90	Addam's Family d	29,90
Ballz d	79,90	John Madden 95	89,90	Super Streetfighter d	129,90	Claymates d	129,90	Pagemaster d	59,90	Aerial Assault d	29,90
Barkley Jam	89,90	Jurassic Park d	39,90	Super Streetfighter jp	109,90	Cliffhanger d	109,90	Paperboy 2 us	49,90	Aleste 2 d	49,90
Bart's Nightmare d	39,90	Jurassic Rampage d	99,90	Syndicate d	109,90	Contra us	109,90	Paperboy 2 d	69,90	Alien Syndrome d	39,90
Baseball 2020 d	49,90	Kick Off d	39,90	Sylvester & Tweety d	59,90	Cool Spot d	119,90	Pang d	49,90	Ariel d	39,90
Batman Returns d	39,90	Kick Off 3 d	109,90	Talespin d	99,90	C.R.J. Baseball d	29,90	Pitfall d	59,90	Ariel j	19,90
Batman Revenge us	39,90	Lehmings 2 d	69,90	Talmit's Adventure d	59,90	Crash Dummies us	39,90	Play Action Football us	39,90	Asterix d	49,90
Battletoads d	49,90	Lethal Enforcers 2 d	109,90	Tazmania 2 d	109,90	Crash Dummies d	99,90	Pocky & Rocky d	59,90	AX Battler d	39,90
Bill Walsh d	59,90	LHX Attack Chopper d	89,90	Technoclash d	39,90	Crazy Sports eu	39,90	Pop'n Twinbee d	89,90	Bart vs Space Mutants d	29,90
Biohazard d	49,90	Lotus Turbo Ch.	49,90	Terminator d	49,90	Cyberspin us	39,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	29,90	Batman's Return d	39,90
Blades of Vengeance	49,90	Lotus II	99,90	T2 Arcade	39,90	D-Force us	49,90	Prince of Persia d	29,90	Chakan d	39,90
B.O.B d	39,90	Magical Hat I	29,90	Thunderforce 2 d	69,90	Darius Twin us	39,90	Push Over d	29,90	Chuck Rock d	39,90
Body Count d	89,90	Maximun Carnage d	129,90	Thunderforce 2 d	69,90	Desert Fighter eu	49,90	R - Type III eu	79,90	Cool Spot d	39,90
Bonanza Bros. d	49,90	Mazin Wars d	39,90	Token d	109,90	Dino Dini Soccer d	119,90	Raiden us	119,90	Defender of Oasis d	29,90
Bubba'n Stix d	99,90	Mega Turrican d	49,90	Truxton d	49,90	Donkey Kong d	69,90	Rampart us	139,90	Return of the Jedi d	99,90
Bubsy d	59,90	Marco's Magic Fußball d	39,90	Turtles T. Fighters d	69,90	Double Dragon V d	39,90	Rival Turf d	49,90	Donald Duck 2 d	59,90
Bubsy 2 d	79,90	Mega Turrican d	99,90	Twin Hawk d	39,90	Dr. Franken d	39,90	Rival Turf us	59,90	Double Dragon d	39,90
Cadash I	39,90	Merces d	29,90	Two Crude Dudes	29,90	Dracula d	99,90	Rise of the Robots d	39,90	Dracula d	29,90
Captain America	49,90	Mickey Mania d	49,90	Urban Strike d	129,90	Drakken us	29,90	Roadrunner d	109,90	Factory Panic d	29,90
Captain Planet d	39,90	Mighty Max d	79,90	Valis SD j	49,90	Dragon d	29,90	Rocketeer us	109,90	Fantasy Zone d	29,90
Castlevania d	99,90	Mr. Nutz d	79,90	Verityx I	49,90	Dschungelbuch d	99,90	Roger Clemen Football us	109,90	Foreman Boxing d	19,90
Chakan d	29,90	Mutant League Football d	39,90	Virtual Pinball d	69,90	EEEE! the Cat d	49,90	Player Manager d	49,90	Global Gladiators d	49,90
Chiki Chiki Boys d	49,90	Mutant League Hockey d	49,90	Wani Wani World I	69,90	Equinox eu	69,90	RPM Racing us	69,90	Holyfield Boxing d	39,90
Chuck Rock 2 d	79,90	NBA Showdown d	39,90	Warpspeed d	39,90	F - Zero us	59,90	Rushing Beat	39,90	Hook d	29,90
Combat Cars d	79,90	NBA Jam 2 Tourn.	29,90	Wimbledon Tennis d	79,90	F1 Pole Position II d	109,90	Secret Missions d	119,90	James Pond 2 d	29,90
Corporation d	39,90	NHLPA '95 d	39,90	Wiz'n Liz d	69,90	Fievel Goes West d	39,90	Sensible Soccer eu	79,90	Joe Montana Football d	29,90
Cosmic Spacehead d	49,90	Nigel Mansell Indy Car	99,90	Wolverine d	99,90	First Samurai d	39,90	Shaq Fu d	39,90	Klax d	29,90
Crackdown d	39,90	Nigel Masell Racing	99,90	Wonderboy V	39,90	Fighter History us	49,90	Simcity eu	119,90	Land of Illusion d	49,90
Crackdown I	29,90	Normy's Beach Babe d	39,90	World Class Soccer d	49,90	Final Fight us	109,90	Smart Ball us	49,90	Last Action Hero d	29,90
Crudedudes d	39,90	Pagemaster d	109,90	World Class Leaderboard	79,90	Final Fight 2 d	89,90	Smash Tennis	119,90	Lemmings d	39,90
Crueball d	39,90	Paperboy d	39,90	WWF Royal Rumble	99,90	Flashback	39,90	Smash TV d	59,90	Marble Madness d	39,90
Cannon Fodder d	99,90	Paperboy 2	99,90	Xenon 2 d	99,90	Foreman Boxing us	109,90	Space Ace eu	19,90	Master of Darkness d	39,90
David Robinson d	39,90	Paws of Fury d	59,90	Zero the Kamikaze d	99,90	Fun'n Games d	29,90	Spanky's Quest us	59,90	Mickey Mouse 2 d	49,90
Daviscup Tennis	49,90	PGA 3	39,90	Zero Wings I	89,90	Ghoul's'n Ghosts us	39,90	Sparkster d	19,90	Mortal Kombal II d	79,90
Decap Attack d	39,90	Phelios d	49,90	Zero Wings d	109,90	Ghoul Patrol d	59,90	Spindizzy World d	79,90	Olympic Gold d	29,90
Desert Strike d	99,90	Pitfall d	79,90	Zombies d	39,90	Gods d	49,90	Starwars d	59,90	Ottifanten	29,90
Dino Dini Soccer d	59,90	Powerdrive d	89,90	Zool d	99,90	Gooftroop d	79,90	Streetfighter Turbo d	79,90	PGA Golf d	49,90
DJ Boy d	39,90	Prince of Persia d	69,90			Home Alone us	119,90	Streetracer d	19,90	Popils d	29,90
Double Clutch d	39,90	Probotector d	109,90			Hook d	49,90	Strike Gunner d	49,90	Powerstrike 2	49,90
Double Dragon 3 d	69,90	Psycho Pinball d	119,90			Hulk d	89,90	Strike Gunner us	79,90	Prince of Persia d	29,90
Dr. Robotnik d	79,90	Puggsy d	109,90			Hyper Zone us	69,90	Striker d	29,90	Psychic World d	29,90
Dracula	69,90	Radical Rex d	69,90			Indiana Jones d	59,90	Stunt Race FX d	99,90	Put & Putter d	29,90
Dragon d	99,90	Red Zone d	109,90			International Tennis d	59,90	Super Bowling us	49,90	Robocop vs Terminator d	49,90
Dragon's Revenge d	69,90	Risiky Woods d	59,90			Inern. Superstar Soccer	99,90	Sunset Riders d	59,90	Shinobi d	29,90
Dschungelbuch d	109,90	Rocket Knight d	119,90			John Madden '95 d	49,90	Super Kick Off d	119,90	Smash TV	29,90
Double Sports d	69,90	Rock'n Roll Racing d	79,90			Jurassic Park eu	29,90	Super Pang d	49,90	Super Off Road d	29,90
Dune II d	109,90	Sepp Maier Soccer d	89,90			Jurassic Park 2 d	79,90	Super Turrican d	59,90	Sonic Chaos d	39,90
Dungeon & Dragon d	59,90	Shadow of Beast 2 d	79,90			Kablooey us	29,90	Syndicate d	29,90	Space Invaders d	29,90
Dynamite Headdy d	109,90	Shaq Fu d	49,90			Kendo Rage us	99,90	Tazmania d	49,90	Spiderman d	39,90
Earthworm Jim d	119,90	Shiningforce d	99,90			Kick Off d	79,90	Terminator 2 Arcade d	59,90	Strawars d	49,90
EA Tennis d	79,90	Shiningforce 2 d	139,90			Kick Off 3 d	49,90	Timeslip eu	119,90	Strider 2 d	29,90
Ecco the Dolphin 2 d	89,90	Shinobi 3 d	59,90			King Arthur eu	49,90	Top Gear us	79,90	T2 Judgement Day d	29,90
European Golf Tour d	99,90	Skitchin d	39,90			König der Löwen eu	129,90	Total Carnage eu	119,90	Talespin d	39,90
Eternal Champions d	79,90	Smash TV d	59,90			Lagoon us	49,90	Thunderspirit j	69,90	Tazmania d	39,90
Ex Mutants d	49,90					Last Action Hero d	79,90	Tom & Jerry us	59,90	Wolfchild d	29,90
F 1 Race	99,90					Legend d	59,90	Troddlers d	59,90	Woody Pop d	29,90
F 117 d	59,90					Lemmings us	99,90	Turn & Burn d	59,90	WWF Raw d	79,90
Fantastic Dizzy d	49,90					Lemmings 2 d	129,90	Turrican d	79,90	Zool d	29,90
Fantasy Zone d	39,90					Loth Viking d	29,90	Turtles	79,90		
Fatal Fury d	59,90					Magic Boy d	59,90	Untouchables us	79,90		

### GAMEGEAR

### SUPER NES

### LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 125,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074



# Burn Out

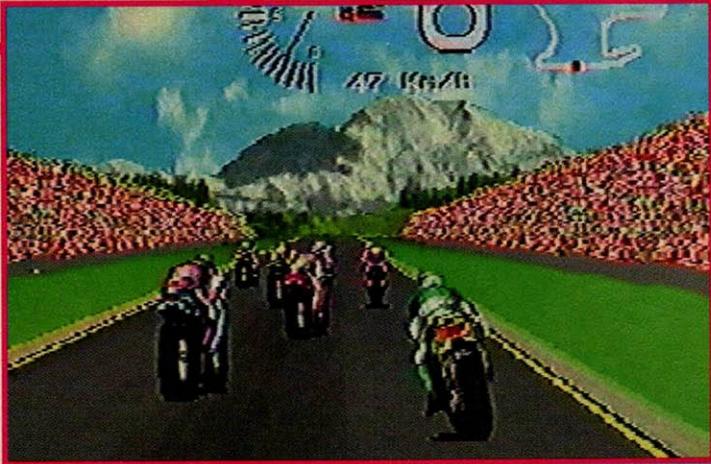
**Vier Räder sind was für Schwächlinge. Was Du brauchst, ist ein Feuerstuhl mit einem Tacho, der bis 300 km/h reicht! Atari läßt diesen Traum jetzt wahr werden. Und das Beste daran: Du brauchst nicht nach jedem Crash wochenlang im Krankenhaus liegen!**



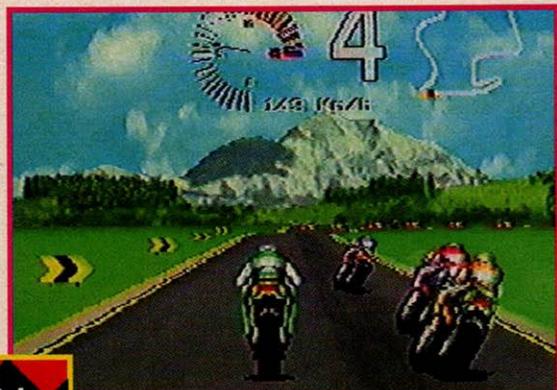
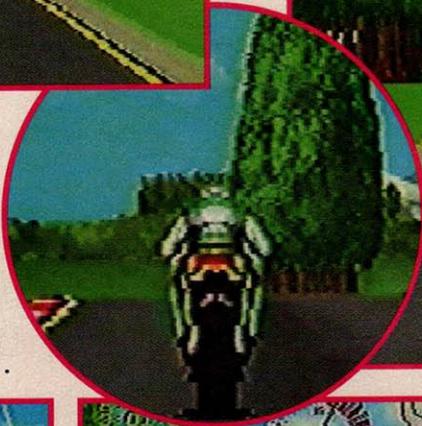
**N**ach dem Formel-1-Rennknüller Chequered Flag versucht's Atari jetzt auf zwei Rädern - mit der Hochgeschwindigkeits-Simulation eines Motorradrennens namens Burn Out. Das Game liegt etwa auf derselben Schiene wie Super Hang On aus den Spielhallen, mit einer Hinter-dem-Fahrer-Perspektive des Rennens und vielen Konkurrenten, die es zu schlagen gilt.

Dies ist das erste Motorradrennen für den Jaguar, und es macht einen hervorragenden Eindruck. Das Demo, welches man uns vorführte, enthielt nur eine Rennstrecke, die aber schon sehr detailliert ausgearbeitet war - wir sahen Büsche, Bäume und Hinweiszeichen mit irrwitzigem Tempo an uns vorüberjagen. Zu den Anzeigen gehört ein Tacho, ein Rundenzähler, ein Streckenkarte, die Du immer im Auge behalten kannst, während Du Dich an die Spitze vorkämpfst.

Die schnellen 64Bit-Grafiken vermitteln ein überzeugendes Geschwindigkeitsgefühl. Wenn die Hügel vor Dir auf- und niedersteigen, während Du mit Deinem Motorrad durch die Landschaft bretterst, kann sich bisweilen schon mal ein flaves Gefühl im Magen einstellen! Wenn das nicht realistisch ist... Sollte dies der neue Standard für die Qualitätsspiele sein, die wir von Atari für '95 zu erwarten haben, dann sieht die Zukunft des Jaguars wirklich rosig aus!



■ Oben: Du bist der grüne Fahrer und mußt jetzt die violetten überholen.



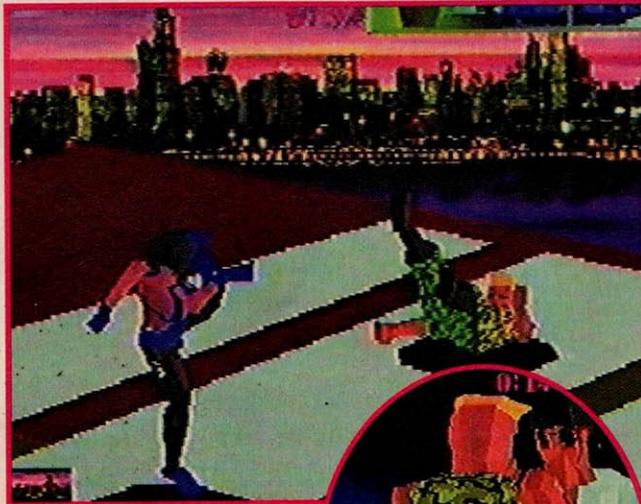
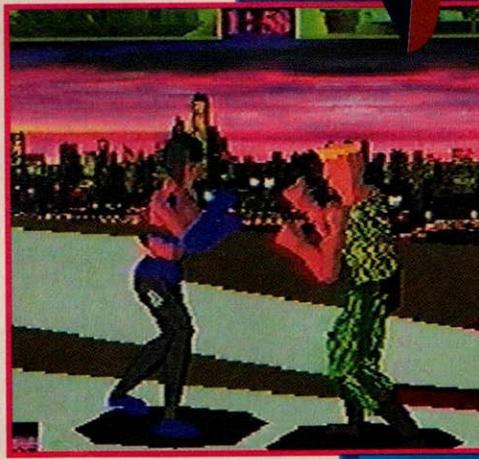
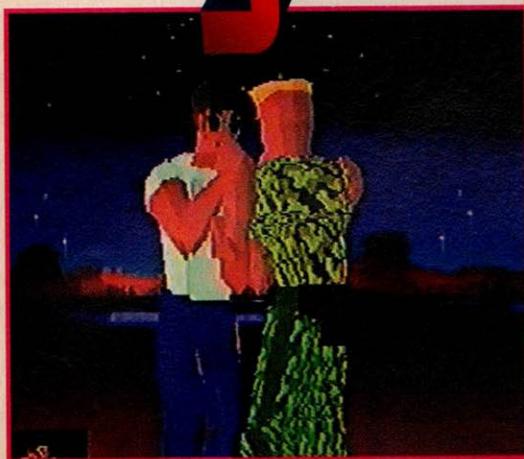
## DIE FAKTEN

NAME : BURN OUT
VERTRIEB : ATARI
SYSTEM : JAGUAR
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : UNBEKANNT
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

**GAMES WATCH**  
**DIE FAKTEN**

NAME : FIGHT FOR LIFE
VERTRIEB : ATARI
SYSTEM : JAGUAR
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 32 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

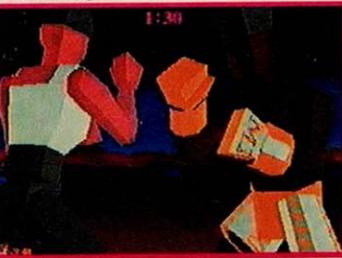
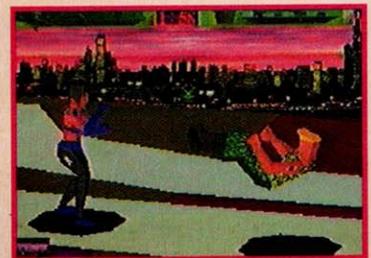
# Fight for Life



■ Oben: Links unten auf dem Bildschirm gibt es einen Mini-Monitor, der die Action aus einem anderen Winkel betrachtet.



■ Oben: Ein hoher Kick befördert den Kadetten über den Kampfplatz. Bereits jetzt schon sind die Animationen extrem flüssig.  
 ■ Unten: Ein echter Schwergewichtler steigt in den Ring.



**Zur Seite, Virtua Fighter! Hier kommt ein neuer Mitbewerber um den Titel des Schwergewichtsmeisters der Prügelspiele - diesmal auf dem Atari Jaguar! Wird sich dieser neue Schläger gegen Segas Super-Punch-Orgie behaupten können? Wir luden die besten Kämpfer zum Sparring ein...**

Leider gibt's keine Preise, wenn Du errätst, woher die Inspiration zu Ataris erstem Game der '95er Palette stammt. Segas Automatengame Virtua Fighter ist seit der Markteinführung im Jahre 1993 immer erfolgreicher geworden. Eine perfekte Konversion des Spiels läuft mittlerweile auf nahezu allen Saturns, und Ende letzten Jahres kam bereits das Nachfolge-Game in die Spielhallen.

Aber jetzt ist Atari an der Reihe, ein Prügelspiel herauszubringen, in dem einige Polygon-Preiskämpfer in den Ring steigen. Francois Lionel, der auch schon das erste Virtua Fighter für Sega geschrieben hat, zeichnet auch in diesem Spiel für diesen Titel verantwortlich. In Fight for Life stehen verschiedene Charaktere zur Auswahl, die vor schönen Hintergründen gegeneinander antreten. Da gibt es z. B. einen Armeekadetten, einen coolen Schattentypen, einen Piraten und natürlich die obligatorische, aufregend knapp bedeckte Tussi, die nur darauf wartet, ihre tödlichen Watschen auszuteilen. Alle Punches, Kicks, Sprünge und Würfe, die Du von so einem 3D-Beat-'em-Up erwarten kannst, sind leicht auszuführen; abgerundet wird die Action durch Energieanzeigen und Stoppuhren.

Der 64Bit-Jaguar kommt mit den Polygongrafiken ganz ausgezeichnet zurecht - mit den durch "Texture-Mapping" gefüllten Kämpfersprites und mit der Kameraperspektive, die sich an die interessanteren Szenen sogar heranzoomt. Als wir einen Blick auf das Spiel werfen durften, befand es sich noch in einer recht frühen Entwicklungsphase, spielte sich aber trotzdem schon ganz hervorragend. Wenn die Arbeiten an der Präsentation und dem Spielaufbau erstmal abgeschlossen sein werden, dürfte dieser schlagfertige Titel für einiges Aufsehen sorgen.

# BATTLEMORPH

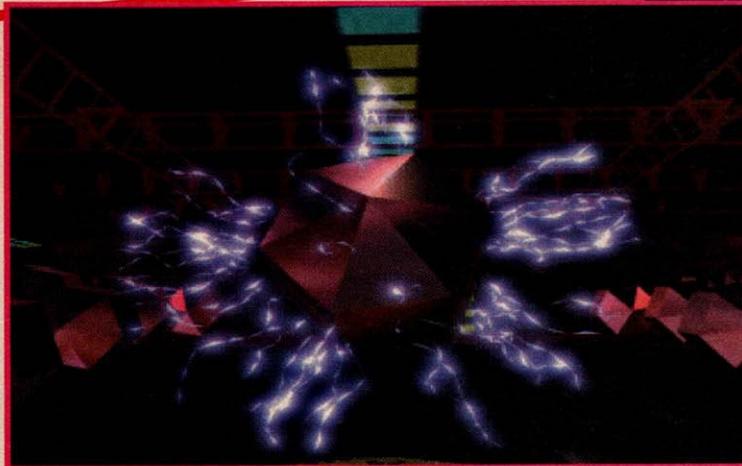
**Am Anfang war Cybermorph für den Jaguar. Seitdem kamen und gingen die Jaguar-Games, aber schließlich ist er doch noch eingetroffen, der Nachfolger zu Cybermorph. Neue Fahrzeuge, neue Einsätze und noch bessere Grafiken - das alles steckt diesmal auf der neuen Jaguar-CD-ROM. Start frei für Battlemorph!**



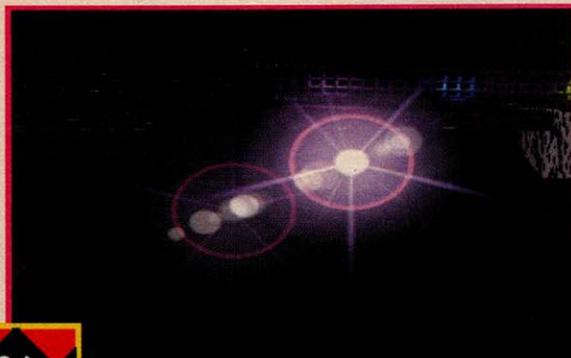
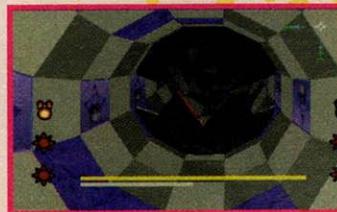
Die Fans von Cybermorph werden von diesem Nachfolger nicht enttäuscht werden. Level um Level voll erstklassigster Balleraction!



Links: Das neue Jaguar-CD-ROM-System hat die Entwickler in die Lage versetzt, hervorragende, animierte Sequenzen zwischen die Levels einzustreuen und die allgemeine Präsentation aufzuwerten.



Einige der speziellen optischen Effekte in Battlemorph sind wirklich verblüffend - wie diese verschiedenen Weltraumscenen beweisen.



## DIE FAKTEN

NAME : BATTLEMORPH  
 VERTRIEB : ATARI  
 SYSTEM : JAGUAR  
 PREIS : ca. DM 139,-  
 KAPAZITÄT : 32 Mbit  
 ERHÄLTLICH : FEBRUAR

Die Programmierer dieses Spiels haben die Grundgrafiken von Cybermorph genommen und diese dann nach bestem Wissen und Gewissen den technischen Möglichkeiten des Jaguar-CD-ROMs angepaßt. Herausgekommen ist dabei ein exzellentes neues Game. Im Originalspiel hast Du Dein Schiff durch eine Polygon-Landschaft gesteuert und mußt dabei diverse Geräte einsammeln. Battlemorph geht noch einen Schritt weiter.

Du steuerst den War Griffin. Diesmal bist Du allerdings nicht auf den Luftraum beschränkt, sondern kannst auch tauchen, indem Du Dein Schiff in ein U-Boot transformierst. In die Tunnel und Höhlen des Spielbereichs kannst Du hineinfliegen, dort kannst Du elektronische Schlüssel und Energiezellen aufnehmen, die Du dann an bestimmten Orten des Levels benutzen kannst. Zu den neuen Waffen gehören Mörser, "Lockvögel", Hämmer (zum Zerstören von Gebäuden) sowie Bulldoggen, die jedes feindliche Schiff gnadenlos verfolgen.

Bestimmte Gebäude müssen zerstört werden, alle wichtigen Gegner vernichtet und spezielle Checkpunkte innerhalb des Zeitlimits erreicht werden, um in den nächsten Level gelangen zu können. Landebasen werden Dir dabei eine große Hilfe sein. Wenn Du auf einer solchen Fläche landest, erhältst Du die komplette Karte des Levels, auf der alle wichtigen Abschnitte verzeichnet sind.

Da den Programmierern von Battlemorph die Speicherkapazität der CD-ROM zur Verfügung stand, konnten sie die Grafiken sowie die gesamte Präsentation des Games ganz deutlich verbessern. Mit der "Texture-Mapping"-Technik wirken jetzt Objekte wie Wolken, Monde oder selbst der Himmel viel tiefer und räumlicher. Ein Hologramm-Roboter verwaltet Deine Einsatzziele und kommentiert Dein Vorgehen in digitaler Sprache, die direkt von der CD gelesen wird. Auch die Fluggeschwindigkeit wurde erhöht.

Wenn Du ein Fan von Cybermorph bist, dann solltest Du schon mal langsam für einen Jaguar-CD-ROM sparen, damit Du die Freuden dieses neuen Spiels in vollen Zügen genießen kannst.

# blue lightning

**Früher lief Blue Lightning auf dem Atari Lynx - jetzt wird dieser Flugsimulator für den Jaguar CD-ROM umgeschrieben. Die Grafik soll noch besser sein, der Sound kommt jetzt direkt von der CD. Es sieht so aus, als ob Blue Lightning ein Überflieger wird**

## DIE FAKTEN

NAME : BLUE LIGHTNING
VERTRIEB : ATARI
SYSTEM : JAGUAR CD-ROM
PREIS : ca. DM 139,-
KAPAZITÄT : 32 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR



Das Schöne an der CD-ROM ist, daß die Entwickler wunderschön detaillierte Landschaften und großartige Bilder von Kampfflugzeugen in das Programm packen können.



Alle Bodendarstellungen wurden bis ins Feinste ausgearbeitet, für den Hintergrund wurden zahlreiche unterschiedliche Oberflächenstrukturen eingesetzt. Es gibt sogar Wolken, die Du in großer Höhe durchfliegen kannst.



Rechts: Ein Panzerabwehr-Flugzeug - eines der zahlreichen Modelle, die Du in Blue Lightning fliegen kannst.



**B**lue Lightning war für die Atari-Konsole Lynx eines der erfolgreichsten Spiele - allerdings konnte es auch nicht verhindern, daß diese Maschine in Vergessenheit geriet. Die einfache Handhabung und die eindrucksvollen Grafiken ergaben bei diesem Spiel genau die Mischung, aus der normalerweise ein Hit wird. Das erfolgreiche Konzept wird jetzt mit einer neuen Version für den Jaguar CD-ROM weiterentwickelt.

Die Spieler können sich das Flugzeug aussuchen, das sie steuern möchten - jedes hat andere Flugeigenschaften und eine andere Bewaffnung. Da gibt es zum einen die bewährten Modelle wie die F 14, die F 15, den Harrier oder die MiG-29, zum anderen eine ganz neue Maschine. Als Pilotenschüler mußt Du erst vier Übungseinsätze erfolgreich hinter Dich gebracht haben, bevor Du die eigentlichen Kampfeinsätze fliegen darfst. Es gibt acht Pflichttouren um die ganze Welt herum, wobei jede aus vier Einsätzen besteht.

Die Landschaften wechseln natürlich bei diesen Einsätzen, bei denen Du Bodenziele bekämpfen oder Dich in Luftkämpfen bewähren mußt. Da gibt es Urwaldlandschaften, afrikanische Steppen, die Rocky Mountains oder die offene See, die Arktis oder auch Industriegebiete. Die zu zerstörenden Bodenziele sind entweder stationär oder beweglich.

Für die Jaguar-Version wurde nicht nur die Spielbarkeit von Blue Lightning weiter verbessert, sondern auch die Grafik und der Sound. Der Boden wurde mit der Technik des Texture-Mappings profiliert, worauf die Programmierer dann Häuser, Berge und Bäume setzten. Der Himmel ist sehr wirklichkeitsgetreu mit Wolken gefüllt - wenn Du hoch genug bist, kannst Du Dein Flugzeug dann auch im Blindflug hindurchsteuern. Jeder, der einmal mit einem Linien- oder Charterflugzeug gereist ist, kennt diesen faszinierenden Augenblick, wenn das Flugzeug durch die Wolkendecke stößt. Zu den Sound-Effekten gehören neben fetziger Musik die Stimme des Kommandeurs und der Funkverkehr der feindlichen Piloten.

Obwohl das Spiel noch nicht fertig ist, lassen die jetzt vorliegenden Screenshots ahnen, daß die Jaguar-Version an die früheren Erfolge anknüpfen wird. Es ist doch erstaunlich, was man mit Hilfe der CD-ROM aus einem einfachen Konsolenspiel machen kann!

## DIE FAKTEN

NAME : REBEL ASSAULT
VERTRIEB : LUCASARTS
SYSTEM : 3DO
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 1 CD
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

**Du hast also die drei Star Wars-Filme gesehen, oder? Du glaubst, Du könntest einen X-Wing von einem A-Wing unterscheiden? Gut, denn George Lucas plant in den nächsten 20 Jahren sechs weitere Filme. Aber wenn Du nicht so lange warten kannst, um das Imperium anzugreifen, dann fliege doch mal ein paar Einsätze mit diesem neuen Abenteuer von LucasArts.**

# STAR WARS REBEL ASSAULT

Jeder Star Wars-Fan wird von Rebel Assault augenblicklich begeistert sein. Das Spiel enthält echte Filmszenen und kombiniert sie mit gerenderten 3D-Sequenzen, gut gezeichneten Figuren und einer Menge Balleraction, um ein brandneues, interaktives Star Wars-Abenteuer zu schaffen.

Als Rookie One beginnst Du auf der Rebellenbasis des Planeten Tattooine. Zunächst mußt Du einen Trainingseinsatz fliegen, um zu beweisen, was Du auf dem Kasten hast. Nachdem Du heil durch den Beggars Canyon geflogen bist, geht's weiter zum Asteroidenfeld. Wenn Du das Bombardement mit den fliegenden Felsen überstanden hast, wird Commander Farrell mächtig stolz auf Dich sein - es ist an der Zeit, richtige Einsätze zu fliegen!

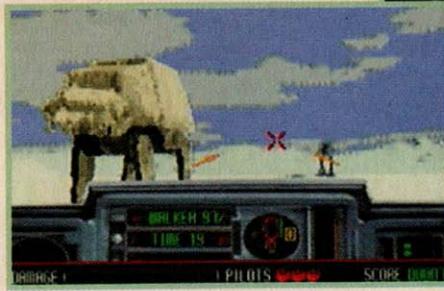
Zwischen den Levels haben die Programmierer speziell animierte Sequenzen und Film-Clips eingefügt, die Dich auf den nächsten Einsatz vorbereiten. Die Levels selbst verwenden die verschiedensten Gameplay-Stile. Es gibt Shoot-'em-Up-Abschnitte aus einem Snowspeeder heraus und X-Wing-Sequenzen, wo Du auf alle möglichen Gegner Jagd machst, vom Walker bis hin zum TIE-Fighter. Später im Spiel springst Du auch aus dem Snowspeeder heraus, um Dich mit den imperialen Sturmtruppen im Waffengebrauch zu üben.

Für das Zerstören feindlicher Fahrzeuge gibt es Punkte, und wenn Dir ein besonders schwieriges Manöver glückt oder wenn Du auf einen Bonus stößt, bekommst Du gleich einen ganzen Haufen davon. Glücklicherweise mußt Du nie wieder ganz von vorne anfangen, denn nach der erfolgreichen Ausführung eines Auftrags wird Dir sofort ein nützliches Paßwort bekanntgegeben. Davon gibt es drei Gruppen - eine für jeden Schwierigkeitsgrad.

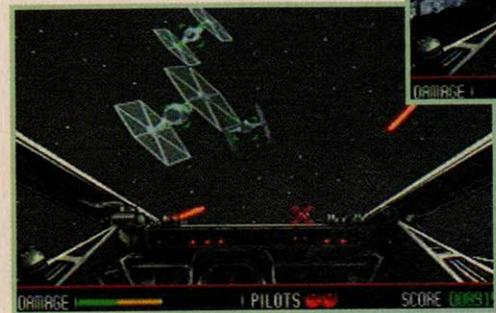
Wenn Du nicht mehr warten kannst, bis der nächste Star Wars-Film in die Kinos kommt, dann könnte Rebel Assault wirklich genau das richtige für Dich sein. Die Original-Filmmusik umsäuselt betörend Deine lechzenden Ohren, und selbst R2D2 und C3PO sind mit von der Partie! Und selbst als Star Wars-Rookie (= Anfänger) wird es Dich bei der Nonstop-Action und den hochklassigen Effekten sofort auf die Seite der Rebellen schlagen.



Unten: Alles klar zum Angriff! Die AT-AT-Läufer erwarten Dich schon.



Du wirst es schon merken, wenn Dich die TIE-Fighter getroffen haben - der Bildschirm leuchtet rot auf. Wenn das zu oft passiert, wirst Du in einer ansehnlichen Explosionswolke vergehen...



Die Programmierer haben die Sega Mega-CD-Version des Spiels genommen und sie bis auf den letzten Pixel auf den 3DO übertragen. Hier hat's gerade einen TIE-Fighter erwischt.



Unten: Während Du diesen imperialen Sternenzerstörer umfliegst, mußt Du alle seine Kanonen wegschießen, um in den nächsten Level zu kommen.



### COMMANDER FARRELL

Er ist bekannt als grantiger Typ, der überhaupt nicht auf junge Aufsteiger steht. Sei höflich und respektvoll, dann wird's schon gutgehen.



### COMMANDER MURLEEN

Sie ist nicht ganz so streng wie Farrell und bittet Dich sogar, ihr einen Drink zu spendieren, wenn Du im ersten Einsatz Erfolg hattest.



### CAPTAIN SIMMS

In Chapter 11 ist Captain Simms zuständig. Er wird Dich sofort an den Anfang zurück-schicken, wenn Du was falsch machst.

## UND ABFLUG!

Rookie One braucht keinen Einsatz allein zu fliegen. Der Rest der Mannschaft ist ständig in der Nähe, um ihn moralisch zu unterstützen und zu beraten. Hier sind die Top-Offiziere unter den Rebellen-Piloten:

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

# SUPER

# PRO

FEB '95

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80  
FEBRUAR 1995  
NUMMER 2



**NUR BEI UNS :  
DER EXKLUSIV-REVIEW**

**NINTENDO-REVIEWS:  
PINBALL FANTASIES  
SINK OR SWIM  
SUPERSTAR SOCCER  
KRAZY CHASE  
POWERDRIVE  
MADDEN 95  
CANNON FODDER  
PAGEMASTER  
und vieles mehr...**



# DONKEY KONG COUNTRY



**SUPER  
NES**



**GAME  
BOY**



ALCHEMY  
**A**  
PUBLISHING



4

NEO GEO CD

IN 2... GAMES WATCH PREVIEW... SAMURAI SHODOWN

MES WATCH PRE

# SAMURAI SHODOWN 2

Nach dem Erfolg von Samurai Shodown auf dem Neo Geo und diversen anderen Formaten, mußte es einfach einen Nachfolger geben. Nun, hier ist er also, und er läuft auf dem neuen Neo Geo CD. Schärfer, schneller und mit noch mehr Kämpfern...dieses Game wird für Dich eine echte Herausforderung werden. Wir haben unsere Skalpelle geschärft und das Spiel einer kleinen Obduktion unterzogen.



**H**achmaru ist wieder da, und diesmal hat er ein großes Schwert, eine Flasche und einen nagelneuen Wirbelwind mitgebracht. Mache Dich bereit für die Schlacht aller Schlachten, denn 13 Fighter kämpfen gegeneinander um den Titel.

Neben den bekannten Figuren aus dem ersten Spiel gibt es fünf neue Kämpfer, die gegen den Gefürchteten antreten, der das Land mit Terror und Chaos überzieht. Zu Beginn des Spiels klettert Dein Kämpfer einen Felsen hinauf und schaut in die funkelnden Augen des Gefürchteten. Dann beginnt das Kräfteessen mit all den anderen Kämpfern, bevor Du schließlich dem letzten BoB Aug' in Auge

# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

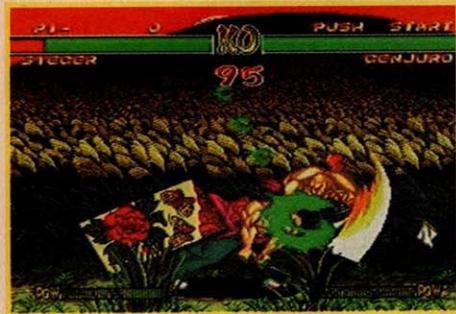
NAME : SAMURAI SHODOWN
VERTRIEB : SNK
SYSTEM : NEO GEO CD
PREIS : ca. DM 149,-
KAPAZITÄT : 202 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR



■ Oben: Cham Cham sieht etwas ängstlich aus, als sie dem König der Dämonen gegenübersteht. Im Kampf gegen Wan-Fu, unten, zeigt sie schon deutlich mehr Courage.



■ Oben: Cham Cham knöpft sich den guten Wan-Fu mal ordentlich vor. Unten: Charlotte stellt ihre verbesserten Schwertkünste gegen Haohmaru unter Beweis.



■ Oben: Charlotte erzählt uns, warum sie hier mitmacht. ■ Unten: Genjuro blockt Siegers Energiestoß ab.



■ Links: Dies ist einer von Cham Chams Special Moves. Sie schleudert den Gegner in die Luft und bearbeitet mit größter Hingabe dessen Rückenpartie. Böses Mädchen!

gegenübersteht. Ein Game dieser Güte wäre kaum komplett ohne ein großes Repertoire an Special Moves, und diese sind es auch, die das Game erst so richtig spielbar machen. Die alten Kämpfer haben ihre bekannten Techniken behalten, von denen einige jedoch aufgewertet wurden. Aber es wurden auch neue Moves hinzugefügt. Und was die neuen Kämpfer betrifft, sie sind nur zu heiß darauf, Dir zu zeigen, wie weit sie ihre Schwerter schleudern können und wie toll ihre Special Moves sind. Nimm zum Beispiel Cham Cham; sie ist eine kleine aber putzmuntere Fischerstochter, die darauf bedacht ist, den Edelstein zurückzubringen, der dem Dorf ihres Vaters wieder zu

Glück und Wohlstand verhelfen kann. Wenn Du sie während des Kampfes oft genug triffst, so daß ihr "Zorn-O-Meter" bis zum Anschlag steigt, hat sie, wie schon im ersten Spiel, die doppelte Kraft, wenn sie zurückschlägt. In dieser Version erscheinen ein paar Hinweise über der Anzeige, die Dir sagen, wie Du den Weapon Smash Waza ausführst. Wenn Du diese Technik verwendest, wird sich Cham Cham in ein großes Feuerwesen verwandeln und die Waffe des Gegners in Stücke schlagen - schwierig in der Ausführung, aber vernichtend in der Wirkung. Auch die anderen Kämpfer verfügen über diese Moves; sie unterscheiden sich außerdem in Kampfstärke und Kampfstil. Zu den neuen

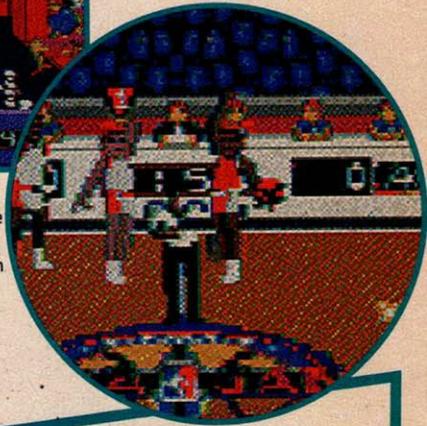
Figuren gehören Caffeine Nicotine, Haohmarus Meister; Wan-Fu, der chinesische Kriegsfürst; Neinhalt Sieger, ein europäischer Adliger und Anführer der Ritter des roten Löwen, sowie Genjuro, einer von Haohmarus Mitschülern, der sich der dunklen Seite des Bushido verschrieben hat... Neben den verschiedenen Kämpfern und Moves besitzt Samurai Shodown 2 noch eine Menge kleinerer Aspekte, die zwar nicht sofort ins Auge springen, aber das Gameplay deutlich flüssiger gestalten. Das "Abbruch-kommando" ist auch wieder mit dabei - wenn Du mit einem Gegner in der Nähe einer Statue (oder was auch immer gerade da rumstehen mag) zusammenstößt, zerfällt sie in zwei Teile. Neu ist, daß,

wenn Deine Zornanzeige bis zum Rand gefüllt ist, Dein Kämpfer dem Gegner zuruft, daß er jetzt leicht genervt sei und anschließend eine ausreichend bedrohliche Haltung einnimmt. Bei der ungeheuren Beliebtheit von Kampfspielen und dem derzeitigen Interesse am neuen Neo Geo CD ist es so gut wie sicher, daß Samurai Shodown 2 der neue Maßstab wird, an dem sich alle zukünftigen Beat-em-Ups messen lassen müssen. Ebenso ist sicher, daß so manche Neo Geo-Konsole zusätzlich verkauft wird, denn im Augenblick bekommst Du das Spiel nur auf CD und nicht auf diesen gigantischen NG-Carts.



Links: Der Ball hat soeben die Auslinie überschritten. Zeit, um sich neu zu organisieren und auf ein Neues zu versuchen, den Gegner in die Knie zu zwingen.

Rechts: Wie schon beim ersten Spiel sind wohlplazierte Pässe der Schlüssel zum Erfolg. Sobald Du den Ball in den Rücken der beiden blockenden Spieler wirfst, heißt es "Korb frei!" für Deine Kollegen. Wenn die beiden den Paß aber abblocken, dann hat der Gegner freie Bahn!



Oben: Der Gegner hat soeben den Ball über das gesamte Spielfeld in Deinen Korb gedonnert!

Oben: Jetzt kannst Du auch die Spieler auswechseln, um Deine Taktik zu verändern.

**Dieses Spiel wird Dir mit Sicherheit ein Begriff sein, oder? Wenn nicht, dann mußt Du das vergangene Jahr über im Kühlhaus gegangen haben...alle waren ganz verrückt nach NBA Jam. Wird der Titel die Sportsfreunde ein weiteres Mal**

**begeistern können? Rein in die Basketballstiefel und raus aufs Spielfeld! Wir werden's gleich wissen.**

# NBA JAM TOURNAMENT EDITION

## DIE FAKTEN

NAME : NBA JAM  
TOURNAMENT EDITION  
VERTREIB : ACCLAIM  
SYSTEM : GAME GEAR  
PREIS : ca. DM 99,-  
KAPAZITÄT : 2 Mbit  
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

# GAMES WATCH



Oben: Ein echter Feuerball! Sieht aus, als wären die drei Punkte schon im Sack.



Oben: Wie schon beim ersten NBA Jam bringt Dir ein Dunk direkt am Korb nur magere zwei Punkte, wie toll der Wurf auch immer aussehen mag. Rechts: In dieser neuen Version kannst Du "heiß" werden, indem Du ein bestimmtes Power-Up aufnimmst. Du brauchst also nicht mehr unbedingt viele Körbe in Folge zu werfen.



In dieser neuen Version geht selbst das Netz in Flammen auf!



Oben: Und springen! Mit dem richtigen Timing könnte dies ein unglaublicher Korbwurf werden.



**N**BA Jam hieß der Titel, bei dem die besten Elemente des Basketballsports in das Konsolenformat gepackt wurden. Du konntest verblüffende Slam Dunks ausführen, durch die Gegend laufen, den Gegner abblocken und, wenn's eng wurde, mit einem wohlgezielten Weitwurf alles auf eine Karte setzen. Du konntest sogar die anderen Spieler umstoßen, ohne vom Schiri dafür bestraft zu werden. Dazu kamen noch die flüssigen Grafiken, viele Spezialeffekte und -sounds, und fertig war das ultimative Basketball-Spiel!

Aber mit diesem Weltklasse-Game gab sich der Hersteller von

NBA Jam, Midway, noch lange nicht zufrieden und hat einen Nachfolger produziert. Darin sind alle Glanzpunkte des Originals sowie einige Verbesserungen enthalten. Zunächst einmal hatte die Automatenversion große Spielerköpfe, so daß Du sehen konntest, wen Du steuerst und gegen wen Du spielst. Keine der Konsolenversionen, die Ausgabe für das Game Gear eingeschlossen, verfügt über dieses Feature. Jedoch findest Du in den Heimversionen all jene Power-Ups und Sterne, mit denen Du mehr Punkte als üblich erzielen kannst.

Wenn Du während des Spiels diese zufällig auf dem Boden

erscheinenden Bonusse aufsammlst, kann Dein Gegner ziemlich schnell ins Hintertreffen geraten. Da gibt es Power-Ups, die Deine Geschwindigkeit erhöhen, ebenso wie Deine Fähigkeiten, einen 3-Punkte-Korb zu erzielen. Es gibt sogar ein "heißes" Power-Up, das Deinen Spieler augenblicklich in Topform versetzt, so daß beinahe nichts mehr danebengehen kann.

Der Auswechselfeldschirm wurde ebenfalls integriert. Jetzt kannst Du verletzte Spieler zwischen den einzelnen Spielvierteln austauschen. Jedesmal, wenn ein Spieler vom Gegner umgestoßen wird, erhöht sich sein

Schadenspegel um einen Punkt. Je mehr Schaden (also: Verletzungen) er erleidet, desto schlechter spielt er auch. Die Auswechslungen sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels, denn um zu gewinnen mußt Du ständig dafür sorgen, daß immer die richtigen Spieler auf dem Platz stehen. Daß außerdem noch 'ne ganze Menge Training Deinen Erfolgen vorangehen muß, versteht sich fast von selbst.

Mach schon mal den Feuerlöscher klar für NBA Jam: Tournament Edition. Auf dem Game Gear könnte das Spielfeld zwar ein wenig kleiner ausfallen, aber die Action ist nach wie vor brandheiß!



**GAME BOY**

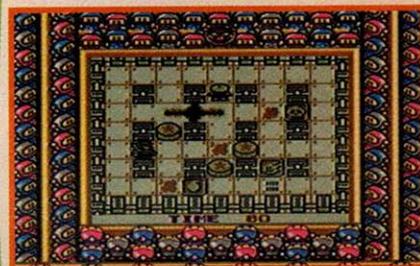
WARIO BLAST... GAMES WATCH PREVIEW... WARIO BLAST... GAMES WATCH PREVIEW... WAR

# WARIO BLAST

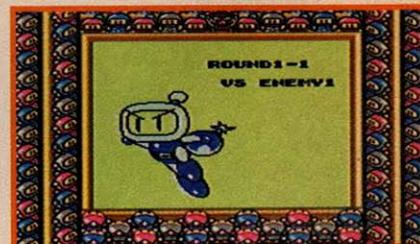
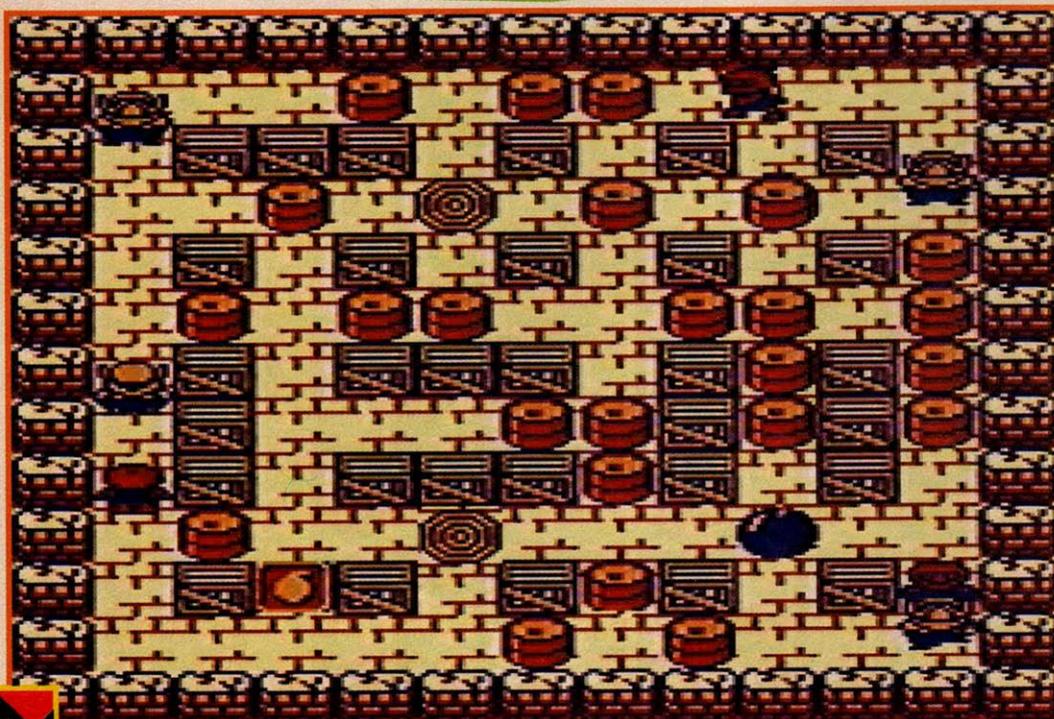


## Featuring Bomberman

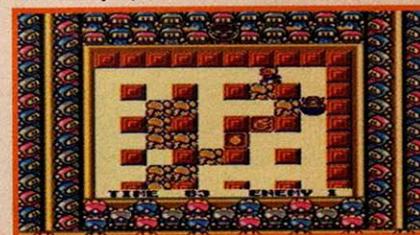
**Bomberman ist ohne Zweifel ein toller Typ. Aber der Erzschorke Wario hat ein heimtückisches Verbrechen begangen. Anstatt die kleinen, netten Bombermänner in Ruhe ihrem täglichen Zeitvertreib (d. i. sich gegenseitig in die Luft zu sprengen) nachgehen zu lassen, hat sich Wario eingemischt und droht, ihnen die Schau zu stehlen. Wer wird am Ende im Rampenlicht stehen Wario oder die Bombermen?**



- Oben: Du mußt alle Blöcke sprengen, um die begehrten Power-Ups zu finden.
- Links: Wario trifft auf einige kleine Bombermen, die ängstlich Reißaus nehmen.



- Oben: In diesem Bombenspaß bist Du entweder als Wario oder als Bomberman dabei. Beachte den besonderen Rahmen, den Du bekommst, wenn Du mit dem Super Game Boy spielst.



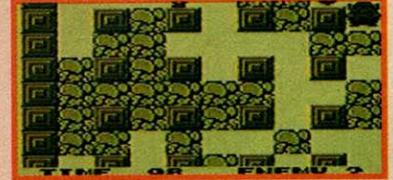
# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

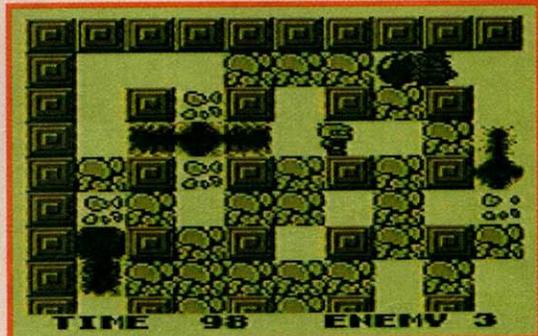
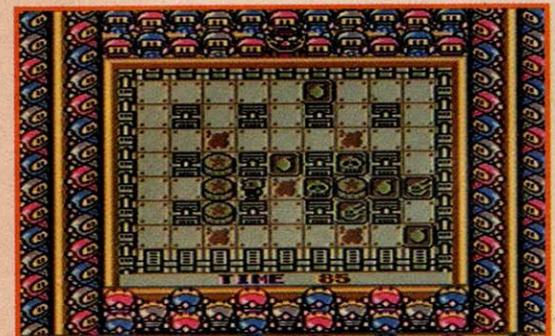
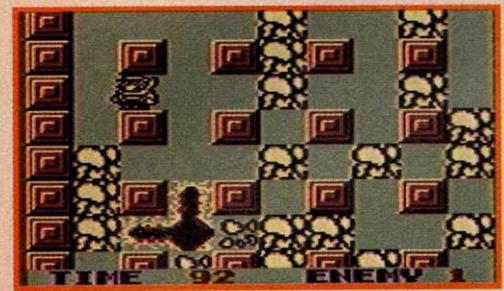
NAME : WARIO BLAST
VERTREIB : NINTENDO
SYSTEM : GAMEBOY
PREIS : ca. DM 79,-
KAPAZITÄT : 2 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

Rechts: Es gibt eine riesige Explosion, als drei Bomben hintereinander hochgehen. Unser Bomberman hat sich hinter einer Ecke in Sicherheit gebracht.

Unten: Die Action ist kurz vor dem Siedepunkt, als ein einsamer Bomberman dem fürchterlichen Wario gegenübersteht. Laß ihn nur nicht zum Zuge kommen!



Unten: Schritt für Schritt sprengst Du Dir Deinen Weg durch die Mauern, bis Du schließlich unten auf den Gegner triffst.



Oben: Vorsicht mit den Schädelzeichen - sie können gefährlich werden! Wenn Du das falsche herauspickst, könnten Deine Schritte hoffnungslos langsam werden.

Oben: Wenn Du weißt, wie weit die Explosionen reichen, kannst Du Dich in Sicherheit bringen. Wenn Du Dich aber verrechnest, könntest Du als gegrillter Bomberman enden.



Es begann alles vor vielen Jahren auf dem PC, als ein kleines Spielchen des Weges kam und buchstäblich vor jedermanns Augen explodierte. Das Spiel nannte sich Bomberman und war der Begründer eines völlig neuen Game-Genres. Seitdem ist Bomberman durch alle möglichen Formate gereist und hat jeden mit seinem sprengenden Charme begeistert. Es ist nun an der Zeit, daß sich auch die Game Boy-Besitzer freuen dürfen - Bomberman kommt mit Wario im Schlepptau auf das Handgerät.

Das Hauptziel des Spieles ist es, in einem Labyrinth herumzulaufen und Deine Gegner in Stücke zu sprengen, so daß Du schließlich der einzige Überlebende bist. Nach dieser sinnlosen Bombenorgie geht es dann weiter ins nächste Labyrinth, wo das ganz Spielchen wieder von vorn beginnt. Die Labyrinth bestehen aus quadratischen Formen, von denen einige zerstörbar sind und Dir neue Wege zum Gegner freigeben und andere Dir Schutz bieten können.

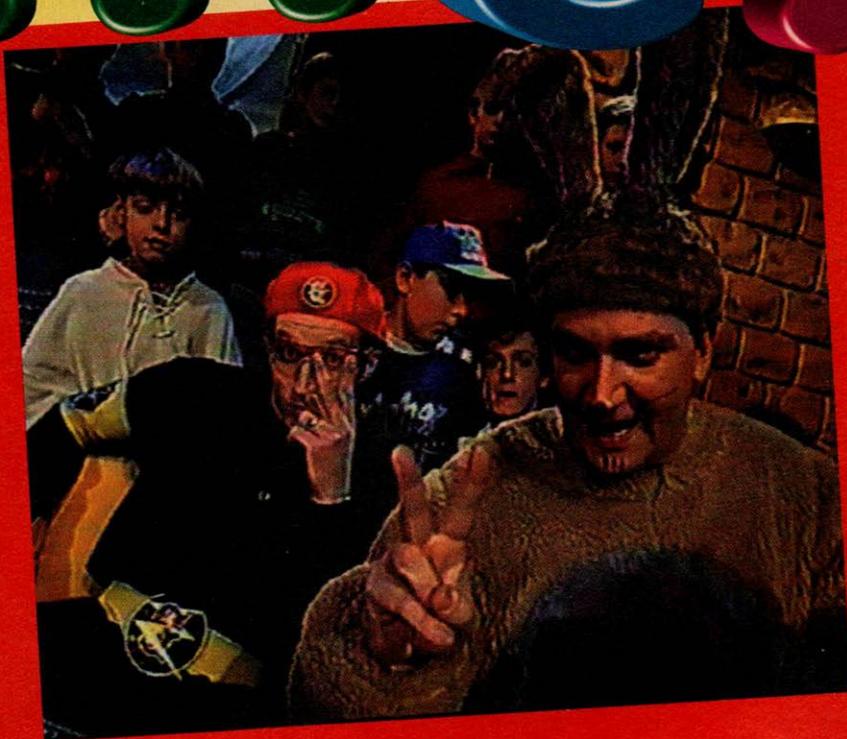
Es gibt acht Levels zu jeweils vier Stages, und am Ende jedes Levels erwartet Dich ein ordentlicher Levelboß, der eine ganze Menge vertragen kann, bevor er Dich schließlich den Weg zum nächsten Level öffnet. Wenn Du einen Boß besiegt hast, erhältst Du besondere Fähigkeiten, die Du im Umgang mit den Bomben anwenden kannst. Du kannst die Bomben über den Boden zu Deinem Gegner hinüberkicken, Du kannst sie auch in einer langen Reihe hintereinanderlegen - jedenfalls wird Dir auf diese Weise Dein Vernichtungsauftrag in den schwierigeren Levels etwas erleichtert.

Wenn Du einen Super Game Boy für Dein SNES sowie einen Vier-Spieler-Adapter besitzt, kannst Du sogar zu viert den Battle-Modus spielen. Hier legen sich dann vier Spieler gegenseitig die Bomben unter den Hintern. Du spielst entweder als einer der Bomberman oder als Wario.

Bei dem beständig hohen Beliebtheitsgrad von Bomberman könnte Wario Blast ein absolutes Muß für Game Boy-Besitzer werden. Ein nützliches Paßwortsystem ist integriert worden, so daß Du in dem Level beginnen kannst, in dem Du aufgehört hast. Das erspart Dir Frustrationen und ermöglicht Dir, Dich ganz auf den Bombenlegespaß zu konzentrieren.

# Games World Show time!

**Norman Adelhütte ist ohne Zweifel ein Top-Experte in Sachen Videogames. Souverän führt er seine Kandidaten durch die Games World-Show und bewahrt sie geschickt vor den verbalen Übergriffen seines Gegenspielers, des Meisters der Spiele, Roby Rob. Sicher hast Du Dich schon mal gefragt, was Norman gemacht hat, bevor er die Show übernahm, welche Spiele ihn am meisten faszinieren oder wie sein Privatleben aussieht. Wir haben ihn für Dich ausgequetscht. Hier ist unser cooles Exklusiv-Interview mit Norman!**



**GAMES WORLD:** Hallo Norman, Du siehst nicht gerade so aus, als wärest Du vom Fleisch gefallen ...

**NORMAN:** Nee, stimmt. Im Moment wiege ich noch 106 kg - was aber nicht weiter schlimm ist, ich bin nämlich 1,89 m groß. Da verteilt sich das. Ich bin aber gerade am abnehmen.

**GAMES WORLD:** Wie machst Du das? FdH (friß die Hälfte)?

**NORMAN:** Trennkost, ganz einfache Trennkost. Ich trenne mich von Bier und Berliner Ballen. Das ist überhaupt kein Problem für mich. Demnächst sehe ich aus wie ein ranker Hering.

**GAMES WORLD:** Du machst den Eindruck, als wärest Du verheiratet

**NORMAN:** Goldrichtig. Meine Frau heißt Doris und kommt aus Nürnberg. Und mein Sohn ist 3 1/2 Jahre alt und heißt Dennis. Demnächst sind wir zu viert - wenn es ein Junge wird, soll er Jannik heißen, wenn es ein Mädchen wird, heißt sie wahrscheinlich Mag. Wir wissen aber noch nicht, ob es Junge oder Mädchen wird

- wir wollen uns nämlich überraschen lassen.

**GAMES WORLD:** Wie wird man denn eigentlich Moderator in einer Spiellesendung?

**NORMAN:** Nun, ich bin jetzt 31 Jahre alt. Nach 10 Schuljahren habe ich eine Lehre als Groß- und Außenhandelskaufmann gemacht nach der Prüfung habe ich dann aber kein Büro mehr von innen gesehen. Bei der Bundeswehr war ich auch nicht, ich hatte nämlich einen

netten Arzt. Ich bin dann ins Ausland gegangen und habe einige Jahre als Animateur und Chefanimateur beim Club Aldiana in Senegal, auf Fuerteventura, auf Kreta, in Tunesien, in der Türkei und in Kalabrien gearbeitet. In diesen Clubs habe ich viel moderiert, hatte ein eigenes

Rundfunkprogramm, habe Shows geschrieben, die Choreographie gemacht. Wir haben sogar "Wetten, daß..." im Kleinformat auf die Beine gestellt. 1988 kam ich dann nach Deutschland zurück und habe dort u.a. Gala-Veranstaltungen organisiert. Ach ja, Laienschau-spiel habe ich auch gemacht.

**GAMES WORLD:** Und dann hast Du irgendwann die Frau Deiner Träume getroffen ...

**NORMAN:** Ja, auf Lanzarote. Ich wollte dort eigentlich eine Gaststätte aufmachen und lernte dort Doris kennen, die hatte nämlich schon eine. Die habe ich dann geheiratet. Ja, und dann hatte ich anschließend einen Job, der ein wenig aus meinem bisherigen Karriereverlauf herausfiel: Ich war nämlich der Bezirksleiter Nordbayern für eine Autovermietung.

**GAMES WORLD:** Und das hat Dich gefrustet?

**NORMAN:** Wohl wahr. Eines Tages beim Frühstück schaute ich meiner Frau tief in die Augen und sagte zu ihr: Ich gehe jetzt



nach Köln und mache Fernsehen. Ich kam dann erst zu CAT-Entertainment, habe dann etwa 400 Warm-Up-Moderationen gemacht - das heißt, ich mußte die Zuschauer von Fernsehsendungen etwa 20 bis 30 Minuten vor Beginn in die richtige Stimmung bringen. Ich war dann beim Deutschen Sport-Fernsehen, da habe ich 36 Sport- und Freizeitsendungen gemacht.

**GAMES WORLD: Aber damit warst Du doch etwa nicht ausgelastet ?!**

**NORMAN:** Nein, natürlich nicht. Ich habe dann nämlich die Ticket Team GmbH gegründet, eine Firma, die die Zuschauer von derartigen Fernsehsendungen organisiert. Eine Zeit lang hatte ich acht feste Mitarbeiter - wir haben im Jahr etwa 100.000 Zuschauer bewegt!

**GAMES WORLD: Aber das war doch eine Art Büro-Job. Es kann sich doch niemand vorstellen, daß Du damit ausgelastet warst!**

**NORMAN:** Ich bekam dann von CAT-Entertainment das Angebot, Games World zu machen. Ich lernte Roby Rob kennen, wir verstanden uns von Anfang an blendend. Die Sendung hat uns gleich unglaublich viel Spaß gemacht.

**GAMES WORLD: Aber Du spielst ja auch selbst, vermuten wir mal. Was spielt denn Dein Sohn?**

**NORMAN:** Meinen kleinen Sohn will ich nicht zu früh dran bringen. Spiele wie Aladdin etc. sind vielleicht am ehesten für ihn geeignet.

**GAMES WORLD: Du bist jetzt 31 Jahre alt - die Erfahrung zeigt, daß wir alle nicht jünger werden. Willst Du auf ewig Games World machen?**

**NORMAN:** Mir macht das ja einen ungeheuren Spaß. Es ist viel schöner, mit Kindern umzugehen - sie sind nämlich ehrlicher, spontaner. Ich selbst kann mich in der Sendung auch verkleiden mal als Silbermann, mal als Schornsteinfeger. Außerdem will ich nicht verschweigen, daß das sehr lukrativ ist ....

**GAMES WORLD: Ich vermute mal, daß Du vor jeder Sendung vor Lampenfieber zitterst.**

**NORMAN:** Falsch. Wenn überhaupt, dann ist das Wampenfieber. Und daran tue ich ja was, demnächst werde ich nämlich nur noch 100 kg wiegen - falls Du verstehst, was ich damit meine. Und dieses Wampenfieber gibt es nur zu Beginn der Sendung - kurz danach ist es nämlich weg.

**GAMES WORLD: Du mußt in Games World ziemlich viel quasseln. Hast Du Dir schon mal einen Knoten in die Zunge geredet?**

**NORMAN:** Es gibt ein sieben oder acht Minuten langes Band mit meinen gesammelten Versprechern - das sind so kleine Geschenke, die einem die liebenswerten Kollegen mal zum Geburtstag machen.

Es gab auch mal eine Sendung, die sollte 45 Minuten dauern leider wurden zwei Stunden

daraus, weil ich mich dauern verhaspelt habe. Mir ist es auch schon mal passiert, daß ich in Games World mit eindringlichem Blick in die Kamera von Super Mario III redete und dabei immer zwei Finger vor das Objektiv hielt. Es kommt auch vor, daß ich den Namen des Spiels vergesse, das geht dann so: Und jetzt spielen wir, äh ... äh ... Scheiße, vergessen. Sage ich natürlich nicht laut!

**GAMES WORLD: Und Dein Lieblingsspiel?**

**NORMAN:** Das ist Dr. Robotniks Mean Bean Machine. Da kommt es nämlich auf Geschicklichkeit an, da braucht man nicht nur draufzuhauen.

**GAMES WORLD: Wer ein Lieblingsspiel hat, hat sicher auch ein Haßspiel?**

**NORMAN:** Tja, da bin ich eigentlich sehr tolerant. Street Fighter und Mortal Kombat sind zwar gut gemacht, irgendwie aber dämlich. Ich finde es übrigens völlig okay, daß Mortal Kombat II verboten wurde, eigentlich sollte das auch mit Street Fighter so geschehen. Aber generell finde ich, daß Verbote kein Mittel sind, mit solchen Spielen umzugehen - dadurch werden sie nämlich erst richtig interessant.

**GAMES WORLD: Wie siehst Du denn die Zukunft der Videospiele?**

**NORMAN:** Ich finde es großartig, welche Möglichkeiten die CD-ROM oder die CDI bieten. Da lassen sich Geschicklichkeit, Wissen und Unterhaltung wunderbar kombinieren.

**GAMES WORLD: Du machst ja einen sehr ausgeglichenen Eindruck. Aber es muß ja irgend etwas geben, über das Du Dich auch ärgerst!**

**NORMAN:** Ja, natürlich. Am meisten ärgert mich, wenn X-Base behauptet, sie seien erfolgreicher als wir, weil sie die Einschaltquoten der gesamten Woche zusammenzählen. Kein Wunder, wenn sie dann über unseren Werten liegen. Ich ärgere mich auch über rotzfreche Kids in meiner Sendung.

**GAMES WORLD: Und wie geht es denn jetzt weiter mit Dir?**

**NORMAN:** Ich bin ja der liebe gute Spiele-Onkel Norman. Games World mache ich so lange, wie es geht. Daß ich älter bin als die Kids in der Sendung, finde ich gar nicht einmal so schlecht ich glaube nämlich, daß es ein Vorteil ist, wenn die Moderatoren nicht im gleichen Alter sind. Es ist ja keine reine Jugendsendung - das Durchschnittsalter liegt bei etwa 30 Jahren.

**GAMES WORLD: Norman, vielen Dank für das Interview. Wir lassen Dich aber nicht laufen, bevor Du uns nicht einen Witz erzählt hast..**

**NORMAN:** Grrrr, na gut. Also: Da sitzen drei Blondinen auf der Heizung... Nee, erzähle ich doch nicht.

**GAMES WORLD: Son Pech aber auch ...**

# BIG BAD BOY



ALTER: 27  
GRÖßE: 172 CM  
GEWICHT: 105 KG

HERKUNFT: UNBEKANNT  
UNSCHLAGBAR IN: SUPER MARIO KART  
MOTTO: ALLES ZERLEGEN...

Big Bad Boy ist zu Recht einer der gefürchtetsten und unberechenbarsten Videatoren. Sicher hast Du schon miterlebt, wie er dem kreidebleichen Roby Rob vor

laufender Kamera an die Gurgel sprang, wie er unter wildem Gröhlen Bananen durch das Studio schleuderte oder die Fernsehkamera mit Schokoküssen bearbeitete.

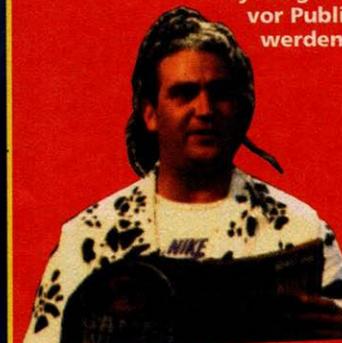
Dabei hatte alles so harmlos angefangen. Im zarten Alter von zwölf Jahren begann BBB sich für Videogames zu interessieren. Zunächst auf dem C64, dann kam der Atari ST, und jetzt spielt er mit Vorliebe auf dem PC und natürlich auf den verschiedenen Konsolen.

Eines Tages lud ihn ein Bekannter zum Testspiel für eine neue Spiele-Show, Games World, ein. Gesucht wurden die besten Gamer des Landes. Keine Frage, daß BBB diesen Test glänzend bestand und die Rolle bekam, woraufhin er die Test-Konsole samt Joypad mit gezieltem Faustschlag und unter höhnischem Lachen zertrümmerte.

Big Bad Boy ist zwar wild und unberechenbar, aber er hat auch seine zarten Seiten. Er lebt mit seiner Freundin zusammen, die, wie er, von Videospiele einfach nicht genug kriegen kann. Bis tief in die Nacht sitzen die beiden gemeinsam vor dem Bildschirm und spielen, bis ihnen die Augen zufallen. Nebenher büffelt BBB noch für sein Jurastudium, das er sich u. a. auch mit den Siegpriämien aus der Games World-Show finanziert. Und siegen tut er meistens..

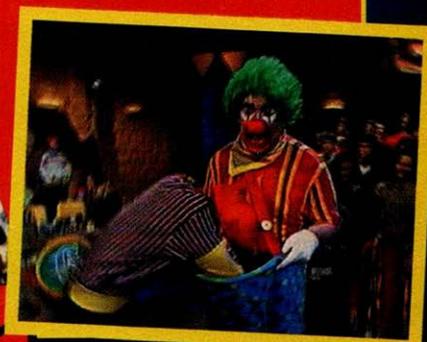
Besonders gerne spielt BBB Simulationen, um nicht nur seine Schlagkraft sondern auch seinen Scharfsinn zu schulen. Seine Lieblingsgames sind Micro Machines auf dem MD, Panzergeneral auf dem PC und natürlich SMK auf dem SNES.

Solltest Du das Glück haben, als Kandidat in die Show eingeladen zu werden, dann hüte Dich vor dem Big Bad Boy. Es gibt wahrlich angenehmere Arten, vor Publikum fertiggemacht zu werden!



TICKET TEAM  
TEL: 02233-64031

Oder schreibt an das:  
Ticket Team  
Otto-Hahn Str.4



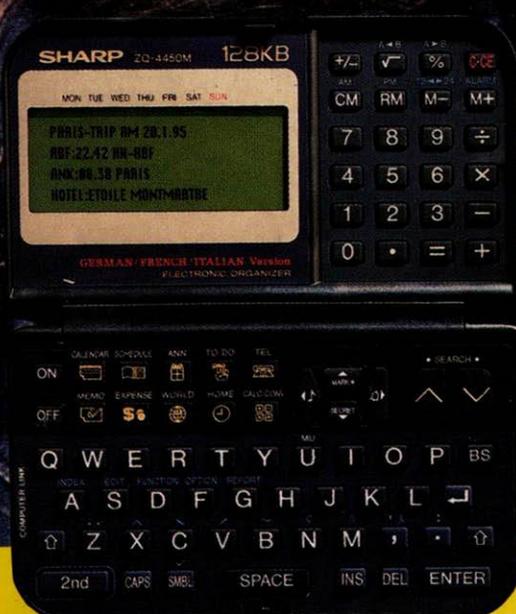


# I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergesslichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!



DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

# SHARP

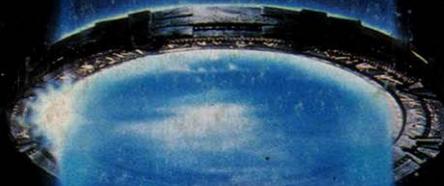
THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

# STARGATE™

Sind Sie bereit für die Zukunft?



Heiße Feuergefechte



9 abwechslungsreiche  
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende  
„Mode 7“ Flugsequenzen

