

**DAS EINZIG WAHRE TV-SPIELEMAGAZIN**

**AUF  
SAMSTAG UM  
10.15 UHR!**

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



# GAMES WORLD

**MAGAZIN**

**NEU** *Virtua  
Fighter  
1&2*



**Cooler als Sonic:  
Die Superstars von  
GAMES WORLD -  
Das Magazin!**

**Auf dem Saturn und  
in den Spielhallen...  
Zwei bärenstarke  
Previews!**

**Außerdem Berichte über:**

- Metal Head - 32X
- Ridge Racer - PlayStation
- Samurai Shodown - MD
- Wing Commander III - 3DO
- Lost Eden - CD-i
- Killer Instinct - Automaten



**■ NUMMER 2 ■ FEBRUAR 1995  
■ DM 6.50 ■ öS 52,- ■ SFr 6,50**

©Hewlett International Ltd.  
ALCHEMY  
PUBLISHING  
**SAT1**

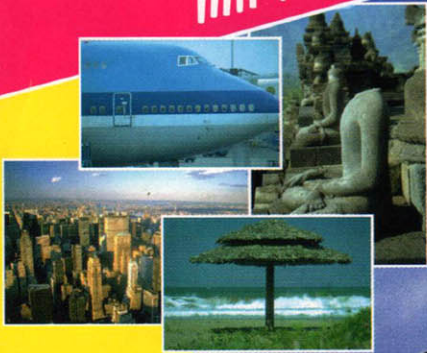


**Laguna**  
VIDEO GAMES®

präsentiert:

# EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINNEN RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb  
mit irren Preisen !!!



SPITZEN  
TESTS:

PLAY TIME STAR  
11/94

fun  
VISION  
12/94

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

SUPER PRO  
12/94 91%



„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%

MEGA FUN  
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.

WELTEN  
WORLD!

MIT

# STREET RACER

für Super Nintendo



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




SUPER NINTENDO

Ubi Soft



Sponsored by



GAMES WORLD  
BARCELONA

**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.

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

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

SAT.1

# GAM

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

**FEBRUAR 19**

**6**

**A new star is born...**

Naja beinahe, es ist nur unser Martin. 00.7

Die PlayStation schwenkt auf die Überholspur!

## RIDGE RACER

Sony gibt grünes Licht für die unglaublich perfekte Konversion eines der aufregendsten Spielhallen-Games.

**62**

Der helle Wahn...

# Virtua Fighter

Der Saturn ist da und mit ihm eine atemberaubende Version von Segas Top-Prügelgame aus den Spielhallen. Du wirst begeistert sein! Wir waren's

**68**

## DAS

Editorial	6
News	8
Saturn Competition	12
Charts	24

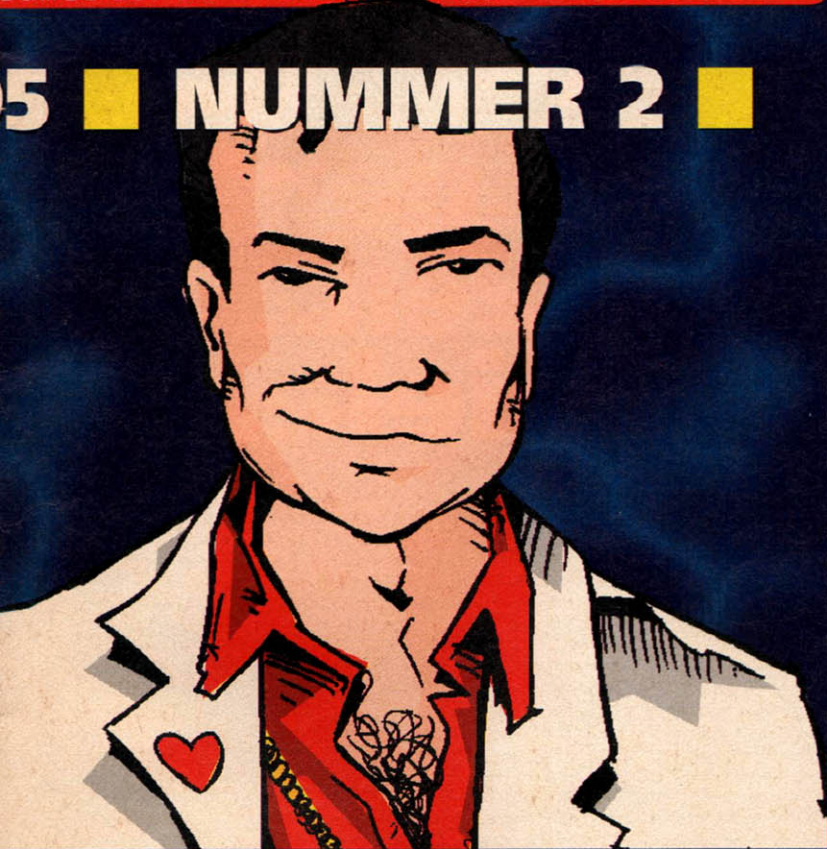
4

# ES INHALT

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

5 ■ NUMMER 2 ■

56



**Stahlharte Typen: METAL HEAD**  
 Sie sind zäh wie Titan und ausgerüstet mit modernster Waffentechnik. Diese Metallmonster müssen vernichtet werden!



## VIRTUA FIGHTER II KILLER INSTINCT ACE DRIVER

Mit zwei Eimern voller Markstücke haben wir den High

**88** Score in Angriff genommen! In einem vierseitigen Spezialbericht stellen wir Dir drei der größten Auto-

matenspiele des neuen Jahres vor.

# MAGAZIN

Future Screens	16	32X Competition	28
Game Brain	22	Review	13
Maximale Firepower		Showtime	96
	24	Vorschau!	98

## GAMES WATCH

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

Playstation	68
Mega Drive 32X	56
Mega Drive	42
SNES	74
Jaguar	34
Mega-CD	38
3DO	94
CD-i	86
Game Gear	39
Automaten	88



## GAMES INHALT

Ace Driver	90	Pinball Illusions	31
After Burner	31	Pinkie	31
Aggressive		Power Rangers	31
Lords of Kombat	16	Premier	
Alien Breed:		Manager 3	31
Tower Assault	31	Radical Rex	31
BC Racers	31	Red Zone	15
Biker Mice		Ridge Racer	68
from Mars	31	Rise of the Robots	31
Bonkers	50	Road Rash III	54
Boogerman	31	Rock'n'Roll	
C2: Judgement Clay	31	Racing	31
Cannon Fodder 2	31	Samurai	
Circus Mystery		Shodown	52
MegaMan	78	Scobby Doo!	80
Mickey & Minnie	72	SeaQuest	
Clockwork		DSV	31
Knight	16	Shaq Fu	31
Cosmic Carnage	42	Shockwave: Operation	
Creature Shock	31	JumpGate	31
Cyber Sled	71	Slayer	31
Cyberwar	31	Die Schlümpfe	31
Daffy Duck	31	Soulstar	31
Doom	31	Starblade	31
Dungeon Master 2	31	Super Drop Zone	31
Ecco II	31	Super Parodius	16
Ecstatica	31	Super Rugby	16
Tazmania - Escape		Syndicate	31
from Mars	31	Tama	16
FIFA International		The Incredible	
Soccer	31	Machine	31
Firemen	16	The Lawnmower	
Gale Racer	16	Man	31
Hebereke's		The Legend	
Popoon	31	of Thor	16
Hebereke's		The Lost Files of	
Racing	16	Sherlock Holmes	31
Inferno	31	The Need	
Jurassic Park II	31	for Speed	31
Killer Instinct	91	Theme Park	82
Little Big		Virtua	
Adventure	31	Fighter 2	88
Lost Eden	86	Virtua	
Metal Head	56	Fighter	62
Motocross		Virtua Racing	16
Championship	59	Virtual Hydelaide	16
Mutant Rampage:		Virtual Mario	16
Bodyslam	31	VR Stalker	31
Newmann Hass		Waialae	
Racing	31	Country Club	31
Panic Bomber	17	Wing Commander	
Pinball		Armada	31
Fantasies	31	Wing	
		Commander III	94



# EDITORIAL

## Martin Wilmer Agent 00.7 mit der Lizenz zum Spielen



**"D**as Internet ist das Ende aller Magazine!" Hmm, ob solcher vollmundigen Prophezeiungen gerät unsereins schon mal heftig ins Grübeln. Aber wir sind ja allem Neuen gegenüber durchaus aufgeschlossen und haben den Blick fest in Richtung Zukunft gerichtet. Also habe ich mich in den letzten Monaten mal verschärft mit diesem vielgepriesenen 'Superhighway der Informationen' beschäftigt, um herauszufinden, was es mit diesem neuesten Techno-Trend eigentlich auf sich hat. 'Net Surfing', 'Cyber Café'...schon diese vielverheißenden Begriffe deuten an, daß Internet einfach Spaß machen muß. War aber nicht!

Im Grunde genommen verhält es sich doch so: Ganz gleich, welche Dienste des Netzes Du in Anspruch nimmst, früher oder später wird's langweilig und Du benutzt es schließlich nur noch, um mysteriöse Leute, die sich hinter Namen wie "Knight Rider" oder "Horny Pony" verstecken, mit E-Mail-Mitteilungen zu versorgen. Mitmenschen, denen Wörter wie Ideen und Initiative italienisch vorkommen, mag das ja durchaus Freude bereiten. Aber selbst diese ist durch den Beitrag Deines lustig flackernden Modems zur Telefonrechnung stark trübungsgefährdet.

Außerdem kannst Du den heißen Draht zum Internet auch als 'Anrufbeantworter' verwenden, der Nachrichten von anderen 'Surfies' sammelt oder an diese austeilte. Aber ein komplettes PC-System zu kaufen, nur um Nachrichten in alle Welt zu versenden, ist schon ein teures Vergnügen, oder? Oh, halt, natürlich kannst Du auch Animationen, Software oder Pornos herunterladen, oder gar Drohbriefe an Präsident Clinton ins Weiße Haus schicken. Wie lange Du für diese Aktionen brauchst, hängt wesentlich von der Leistungsfähigkeit Deines Computers und der Geschwindigkeit Deines Modems ab. Und währenddessen tickern die Gebührenzähler der Telekom munter weiter.

'Bozo Filter', 'Fido Net', 'Databurst', 'Phreaking', 'Infonaut'...was soll dieser ganz Mist? Sollte uns mit Internet nicht ein fortschrittliches Kommunikations-Netz für jedermann beschieden sein? Solange Du aber den ausgefeilten Fachjargon nicht verstehst (der wohl dazu dient, sterbenslangweilige Funktionen auf coole Weise auszudrücken), oder Dir die nötige Hardware nicht leisten kannst, bleibst Du außen vor. Internet ist elitär und hat mit dem einfachen Menschen auf der Straße - wie auch ich einer bin - rein gar nichts zu tun.

Wozu also der ganze Rummel? Vielleicht haben wir es hier mit einem der erfolgreichsten Marketing-Feldzüge dieses Jahrzehnts zu tun, der ausschließlich dazu dient, Dir neuen Hi-Tech-Hokuspokus anzudrehen und die Steigfähigkeit Deiner Telefonrechnung auszuloten. Aber trotzdem bleibt es "der Tod aller Magazine", wie man mir versichert. Gut, machen wir die Probe auf's Exempel! Ich verliere zwar meinen Job, aber die geschonten Regenwälder werden's mir schon vergelten. Also, wo lese ich am häufigsten? In der Badewanne. Flugs den Rechner neben die Wanne geschoben und...brttzl, peng, Kurzschluß, keine gute Idee.

Weiter zur nächsten Station, dem Ort der stillen Veräuberungen, dem Klo. Aber der PC rutscht mir ständig von den Knien runter. Okay, nehme ich ihn also mit in den Bus, der mich täglich zur Arbeit bringt. Nach langem Ringen und ungezählten Bestechungsversuchen endlich ein Sitzplatz! Aber ich entdecke weder eine Steckdose noch eine Telefonbuchse für mein Modem. Prost, Mahlzeit! Ergebnis: Das 'Netz' mag ja überall sein, aber es ist nicht ortsunabhängig. Wie kann es da die Magazine ersetzen wollen? Naja, immerhin konnte ich meinem Compi mal zeigen, was ich so den ganzen Tag mache. Seitdem verstehen wir uns auch wieder besser.

Internet hat mich also nicht vom Hocker gehauen. Verstehe mich nicht falsch, ich will nicht über die Business-Kommunikationsnetze wettern, die seit Jahren erfolgreich von vielen Büros genutzt werden, mir geht es um die hochgelobte 'Do it yourself'-Version für jedermann.

Ich kann Dir also - vermittels dieses doch vergleichsweise primitiven Mediums - erfreut mitteilen, daß Du wirklich nichts verpaßt, wenn Du immer noch ohne den 'Superhighway' auskommen mußt. Im Moment führt der nämlich geradewegs nach Nirgendwo. Und die zugehörige Szene geht mir eh auf den Keks...ES LEBEN DIE MAGAZINE!!!

Viel Spaß beim Lesen  
**MARTIN (BOND) WILMER 00.7**

TM

# BLACKHAWK



## Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...

„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“  
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom ...“  
Video Games 12/94 84%



### Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



Blackhawk hat den LAGUNA Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.



LAGUNA Hotline Service: 0 61 07 / 945 145  
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!

# NEWS

## SNK'S NEO GEO CD

Die langerwartete Neo Geo-Konsole ist nun endlich auch offiziell in Europa erhältlich. Aber leider nur in begrenzten Stückzahlen. Ihr Debüt hat die Konsole ohne großes Tamtam gefeiert, aber wahrscheinlich handelt es sich hier um ein System, das derlei Rummel auch nicht nötig hat. Der Neo Geo CD ist voll PAL-kompatibel und verfügt über all die klassischen Beat'em Ups in Arcade-Qualität, wegen derer das Originalsystem so begehrt war. Aber SNK zeigt ein Herz für den Verbraucher! Mit den relativ günstigen Produktionskosten der CDs wird der Spaß nun endlich erschwinglich. Games sind jetzt zum selben Preis, wie die für Standardkonsolen erhältlich. Die eingebauten 55Meg-DRAM-Chips des Neo Geo CD sorgen für eine extrem kurze Ladezeit, und dann läuft alles so, wie Du es aus den Spielhallen kennst. Zwar erscheint der Neo Geo CD zunächst nur in kleinen Stückzahlen, aber im Kaufpreis von DM 899,- sind zwei vierknöpfige Joypads, ein Netzteil und ein Game enthalten. Und mit demnächst zu erwartenden Top-Games wie Samurai Shodown 2 ist diese Anschaffung sicherlich eine Überlegung wert. Das Teil hat Klasse!



## MINDSCAPE + SCI = MINDSCAPE

Die kalifornische Softwarefirma Strategic Simulations Inc. (SSI) gehört jetzt zu Mindscape. Der erste Titel, der unter Regie des neuen Besitzers herauskommt, wird nach Firmenangaben AD&D Dark Sun sein. SSI ist bekannt durch seine Kriegsspiele, die in Europa zunächst von US Gold und dann von Electronic Arts vertrieben wurden. Mindscape hofft, durch den Erwerb von SSI seine Position auf dem Markt für Strategie-, Rollen- und Kriegsspiele stärken zu können. Mindscape selbst wurde kürzlich von der Pearson-Gruppe übernommen.

## Rouge & Noir

Der Virtual Boy von Nintendo soll bald in Japan auf den Markt kommen. Der Preis soll etwa 300 Mark betragen, dazu gibt es zu Anfang drei Spiele, darunter ein Mario-Spiel. Die USA und Europa sollen erst im September mit dem neuen Gerät beliefert werden. Die Bilder im Virtual Boy sollen aufgrund der eingesetzten LED-Technik schwarz und rot sein und stark an die Tage der

Vectorex-Maschinen erinnern. Nintendo ist eigens wegen dieses neuen Maschinchens von seinen ehernen Grundsätzen abgewichen und hat in die amerikanische Entwicklerfirma Reflections Technology investiert. Die ersten Muster des Gerätes, so berichten Fachleute, sollen allerdings noch ein wenig unbequem sein. Testpersonen hätten darüber geklagt, daß das auf dem Kopf getragene Gerät nach fünf Minuten Kopfschmerzen verursacht. Hoffentlich hat Nintendo diese Probleme gelöst, wenn das Gerät offiziell auf der CES in Las Vegas vorgestellt wird.

## ACCLAIM WIRD DIGITAL

Die Firma Acclaim Entertainment hat einen Minderheitsanteil an Digital Pictures Inc. erworben. Das neue Unternehmen produziert CD-FMV-Spiele, darunter Slam City mit Scottie Pippen. Acclaim will mit dem Erwerb des Anteils seine Tätigkeit im Filmbereich ausweiten.

## CAPCOM'S WILY WARS

Das lange erwartete Capcom-Spiel The Wily Wars gibt es jetzt auch für den Mega Drive. Sei aber bitte nicht enttäuscht! Das Spiel wird nämlich nur für den Sega-Kanal im amerikanischen Kabelsystem freigegeben. Dieser Kanal bietet im 24-Stunden-Service zahlreiche Videogames an, aus denen sich interessierte Spieler ihre Lieblingstitel, noch nicht erschienene Spiele oder auch Tips & Tricks downloaden können.

## LEMMINGS IN BEWEGUNG

Die Firma Psygnosis hat für Samstagmorgens eine Trickfilmserie mit den Lemmings für das Fernsehen angekündigt. Die erst im Entwurf befindliche Serie soll nach Angaben des amerikanischen Sendernetzes CBS vom Herbst 1995 an laufen. Ob die Serie auch nach Europa kommt, ist noch nicht bekannt.



## ELITE

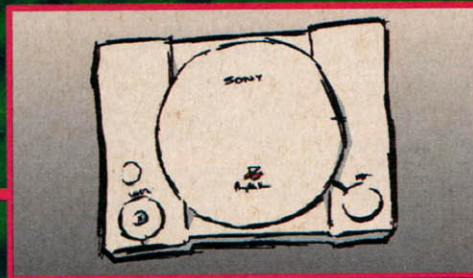
**D**ie Firma Elite will die Produktion von Spielen für den SNES und den Mega Drive aufgeben. Stattdessen will das Unternehmen nach eigenen Angaben künftig lediglich für den 3DO, Saturn, die PlayStation von Sony und den PC Spiele produzieren.



## PLAYSTATION PSX

**F**ür die PlayStation von Sony, die zur Zeit in Japan auf den Markt kommt, wird es gegen Ende des Jahres etwa 20 Spiele geben - darunter Ridge Racer, Ultimate Parodius und Motor Toon GP. Die Spiele sollen auf schwarz eingefärbten CD's in den Handel kommen, um sie auf den ersten Blick von den anderen Silberscheiben unterscheiden zu können. Insgesamt haben weltweit 250 Software-Firmen Lizenzen für die Produktion von Spielen für die PlayStation erworben - ein Zeichen dafür, daß in nicht allzu ferner Zukunft eine Welle neuer Spiele über uns hinwegrollen

wird. Nachdem die PlayStation in Japan landesweit eingeführt wurde und auch Spezialzeitschriften schon existieren, wird Sony das neue Gerät im September auch bei uns einführen.



## RISE OF THE ROBOTS

**W**ow, endlich durften wir eines der am heißesten herbeigesehten Spiele des Marktes in der Endversion begutachten: Rise of the Robots. Die Vertriebsrechte lagen zunächst bei Time Warner, aber nach einem Jahr, kurz vor der geplanten Veröffentlichung, wurden diese Rechte an Acclaim weitergegeben. Acclaim hat wiederum die Markteinführung verzögert...bis jetzt. Also, nichts wie hin in den nächsten Spieleladen und mal kurz anschauen! Ein kompletter Review folgt im nächsten Heft. Nicht verpassen!



■ Die Firma THQ gibt immer mehr Gas, nachdem sie sich ein neues Image zugelegt hat. Für Nintendo-Konsolen soll demnächst eine ganze Reihe neuer Spiele herauskommen. Dazu gehören Akira, The Mask, PGA European Tour, PGA Tour 3 und Urban Strike für das SNES sowie Shaq Fu und Chaos in the Windy City für den Game Boy und den Game Gear.

■ Für ihre Werbekampagne für den Mega Drive 32x hat die Firma Sega öffentlich Prügel bezogen. Der Slogan "Score Some Speed" wurde von Anti-Rauschgift-Gruppen als mißverständlich interpretiert. Die Aussage könne auch als versteckter Aufruf verstanden werden, Rauschgift zu nehmen, hieß es. Sega-Produkte seien für junge Leute sehr attraktiv, das Unternehmen müsse mehr Verantwortung zeigen.

■ Im vierten Jahr hintereinander ist Nintendo an der Spitze der japanischen Firmen, die wegen ihrer Umsätze, Rendite, Wachstumsrate, Popularität und ihres Marktanteils ausgezeichnet werden. An zweiter Stelle lag Sony Music Entertainment, an dritter Fuji. Sega und Panasonic rutschten auf den 13. und 21. Platz.

■ Mit ihren Titeln Theme Park und Syndicate will die Firma Bullfrog jetzt auch alle anderen Formate erobern. Nachdem diese Spiele schon für die Konsolen umgedichtet worden waren, werden sie jetzt auch für die Mega-CD vorbereitet. Die Spiele sollen vom Frühjahr an von Domark in den Markt geschoben werden.

■ Das koreanische Unternehmen Goldstar unterstützt Panasonic bei der Produktion des 3DO-Systems, das soeben in den USA auf den Markt gekommen ist. Das Goldstar-Modell ist vom Innenleben her identisch mit Panasonics FZ-1, hat aber eine etwas andere Steuerung mit sieben Knöpfen. Dazu werden drei CD's geliefert, darunter Shockwave und Putt Putt. Im März soll das Gerät auch in Deutschland in den Markt eingeführt werden.

■ Nach der Einführung des Sega Saturn in Japan hat sich der Lizenznehmer JVC entschlossen, unter der Bezeichnung JVC Saturn eigene Geräte auf den Markt zu bringen. JVC hatte sich bisher schon um den Software-Markt gekümmert - dies ist das erste Engagement im Hardwaresektor bei Computerspielen. Ein Sprecher des Unternehmens sagte, im Augenblick gebe es keine konkreten Pläne für einen Vertrieb in Europa, je nach Marktlage könne diese Entscheidung aber am Ende des Jahres revidiert werden.



NUMMER 2 FEBRUAR '95

**Verlag**

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

**Anzeigen**

SMP PUBLISHING  
POLLENBRINK 78  
7544 AR ENSCHEDE  
HOLLAND

POSTFACH 3127  
48581 GRONAU  
TEL: (31) 53 768008  
Michel Kieselstein

**Chefredakteur**

MARTIN WILMER

**Stellv. chefredakteur**

PHILIP PAISNEL

**Team**

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

**DESIGN**

PHILIP PAISNEL

**DRUCK**

ROTO SMEETS  
BOEKHOVEN BOSCH  
EUROPLAAN 12, UTRECHT

**LITHOGRAFIE**

SMP PUBLISHING  
ENSCHDEDE, HOLLAND

**VERTRIEB**

ASV GMBH  
LUDWIGSTRASSE 26  
D-70176 STUTTGART  
TEL: 0711 619660

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Inc. Alle Spieltitel und Figuren in diesem Magazin sind urheberrechtlich geschützt für Nintendo Inc. Gleichermaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©/™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

Umschlagseite

©™ SEGA ©™ NORMAN ©

™ SAT 1 ©

HEWLAND INT.



# 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...

## **Staying Alive**

■ SA 14.01.95, 15.10 Uhr

Tony Manero (John Travolta) schlägt sich als Tanzlehrer und Disco-King durch's Leben. Sehnsüchtig wartet er auf seine große Chance am Broadway. Als er die erfolgreiche Tänzerin Laura (Finola Hughes) kennenlernt, scheint sein Traum in greifbare Nähe gerückt...

## **Superman IV - Die Welt am Abgrund**

■ FR 20.01.95, 20.15 Uhr

Lex Luthor läßt nichts unversucht, um seinen Widersacher Superman zu vernichten. Diesmal hat er einen Doppelgänger geklont, der über die gleichen Kräfte verfügt wie Superman selbst. Unserem Helden vom Planeten Krypton steht ein schwerer Kampf bevor.

## **Gnadenlos**

■ FR 20.01.95, 22.10 Uhr

Ein fesselnder Thriller mit Richard Gere und Kim Basinger in den Hauptrollen. Polizist Eddie Jilette sucht den Mörder seines Freundes. Es gelingt ihm, die Gangsterbraut Michel zu verhaften, die mehr weiß, als sie sagen will. Doch schnell heften sich Verfolger an ihre Fersen. Eine atemberaubende Flucht durch die Sümpfe Louisianas beginnt.

## **Stock Car Race - Höllenjagd auf heißen Pisten**

■ SO 22.01.95, 14.45 Uhr

Erzählt wird die amüsante Geschichte von Wendell Scott, dem ersten schwarzen Stock-Car-Fahrer, der die Grand National Championships gewonnen hat. Eine unterhaltsame und temporeiche Actionkomödie mit einigen tollen Rennsequenzen. Eine Glanzrolle für den amerikanischen Starkomiker Richard Pryor.

## **Indiana Jones und der Geisterzug des Todes**

■ FR 27.01.95, 20.15 Uhr

Indy und sein Freund Remy kommen im Kriegsjahr 1916 nach Ostafrika, um auf Seiten der belgischen Truppen gegen die Deutschen zu kämpfen. Sie steigen jedoch in den falschen Zug und landen in der Wüste. Dort schließen sie sich einem exzentrischen Regiment an, daß gegen einen schwerbewaffneten deutschen "Geisterzug" kämpft.

## **Blaze of Glory - Flammender Ruhm**

■ FR 27.01.95, 22.10 Uhr

Billy the Kid, der legendäre Westernheld, ist ein ehrlicher und anständiger Bürger geworden. Dennoch wird er von allen Seiten gejagt. Selbst Pat Garrett, sein ehemaliger Freund, hat sich gegen ihn gewandt. Garrett willigt sogar in das Angebot ein, Billy bei der nächsten Gelegenheit zu töten!

## **Grease 2**

■ SA 28.01.95, 14.50 Uhr

Rydell High School, 1961. An der Schule haben die T-Birds das Sagen, die außer heißen Öfen und Rock'n'Roll nur noch ihre Freundinnen von den Pink Ladies im Kopf haben. Umso größer ist die Aufregung, als sich ausgerechnet die schöne Anführerin der Girls Gang in einen geheimnisvollen Motorradfahrer verliebt, dessen Fahrkünsten niemand gewachsen ist...

## **Ein Offizier und Gentleman**

■ FR 03.02.95, 20.15 Uhr

Der arbeitslose Zack Mayo unterwirft sich dem gnadenlosen Drill der US-Armee. Sein eiserner Berufswunsch: Jetpilot. Während er zum Offizier und Gentleman heranreift, verliebt er sich in Paula, eine hübsche Arbeiterin aus der nahe gelegenen Papierfabrik. Toller Actionfilm mit Debra Winger und Richard Gere.

## **Fremde Schatten**

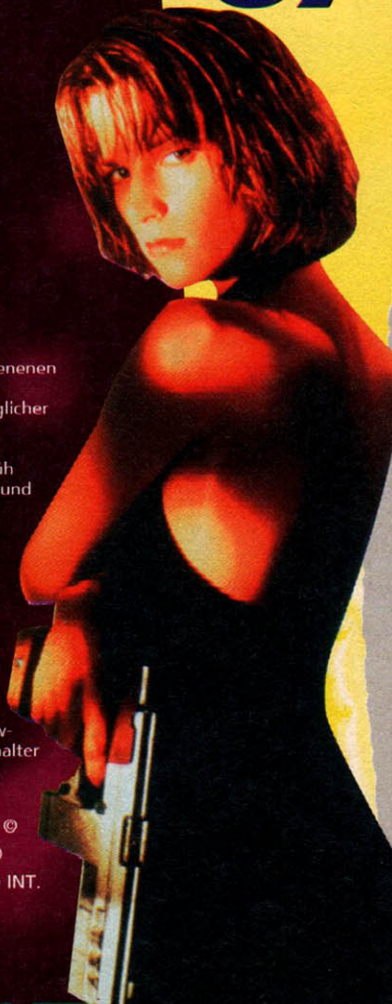
■ FR 03.02.95, 22.40 Uhr

Patty und Drake haben sich ein Traumhaus gekauft, müssen aus finanziellen Gründen aber einen Teil davon vermieten. Ins Erdgeschoß zieht Carter Hayes ein. Der etwas seltsame junge Mann entpuppt sich als Psychopath, der seine Mitbewohner terrorisiert.

## **Thunderball**

■ SA 11.02.95, 13.25 Uhr

Die Spitzenagenten Napoleon Solo und Illya Kuryakin haben sich längst in seriösen Berufen zur Ruhe gesetzt. Doch noch einmal treten sie in die Dienste der Spionageorganisation U.N.C.L.E., die es sich zum Ziel gesetzt hat, die Gegenspielerorganisation Thrush, die eine Atombombe in ihrer Gewalt hat, unschädlich zu machen.



# SPIELFILM-HIGHLIGHTS

# 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



Joyplus





COMPETITION

PETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...

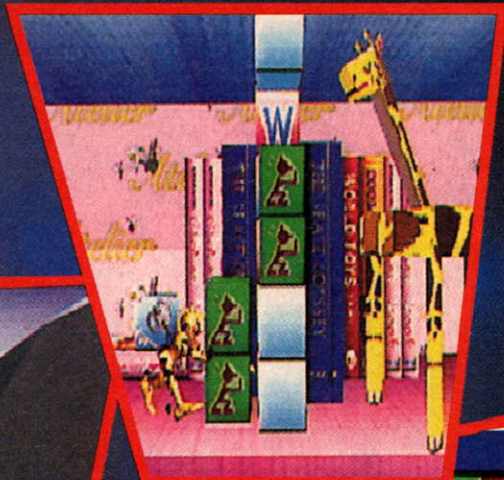
# Willst Du



# ...einen

# haben?

# Hier ist er!



**Nun, ganz so einfach ist es denn auch nicht. Du mußt erst noch ein wenig dafür tun!**

- 1. Zeichne uns ein Bild von der Konsole der Zukunft, so wie Du sie Dir vorstellst und wie sie Deinen persönlichen Anforderungen entsprechen würde.**
- 2. Beschreibe mit höchstens 12 Worten, welchen geheimen Auftrag Martin Wilmer wohl haben könnte (wir wissen es übrigens selbst noch nicht).**

**Schicke Deine gemalte oder gezeichnete Konsole von morgen (aber bitte ernsthaft, keinen Blödsinn) zusammen mit Deiner Lösung zur zweiten Frage an:  
Games World, Das Magazin, Postfach 3127,  
48581 Gronau.**





# TOP 10 TOP 5

## CONSOLE CHART

- 1: DONKEY KONG COUNTRY - SNES
- 2: SONIC & KNUCKLES - MEGA DRIVE
- 3: STREET RACER - SNES
- 4: URBAN STRIKE - MEGA DRIVE
- 5: FIFA INTERNATIONAL SOCCER - MD/SNES
- 6: SONIC THE HEDGEHOG II - MD/GG
- 7: DAS DSCHUNGBUCH - MD/SNES
- 8: SUPER MARIO WORLD - SNES
- 9: ALADDIN - MD/SNES/GG
- 10: COOL SPOT - MD/SNES/GG

## 16/32 BIT FLOPPY CHARTS

- 1: SIM CITY 2000 - PC/AMIGA
- 2: DOOM 2 - PC
- 3: PREMIER MANAGER 2 - PC/AMIGA
- 4: FRONTIER: ELITE 2 - PC/AMIGA
- 5: FIELDS OF GLORY - PC/AMIGA
- 6: THEME PARK - PC/AMIGA
- 7: CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - PC/AMIGA
- 8: INTERNATIONAL SENSI SOCCER - PC/AMIGA
- 9: CANNON FODDER - PC/AMIGA
- 10: TIE FIGHTER - PC

### TOP 5 SNES

- 1: SUPER MARIO WORLD - NINTENDO
- 2: STUNT RACE FX - NINTENDO
- 3: FIFA INTERNATIONAL SOCCER - OCEAN
- 4: STREET RACER - UBI-SOFT
- 5: STARWING - NINTENDO

### TOP 5 MEGA DRIVE

- 1: SONIC & KNUCKLES - SEGA
- 2: URBAN STRIKE - EA
- 3: SONIC THE HEDGEHOG 2 - SEGA
- 4: SONIC THE HEDGEHOG - SEGA
- 5: DER KÖNIG DER LÖWEN - VIRGIN

### TOP 5 MEGA-CD

- 1: REBEL ASSAULT - JVC
- 2: MICKEY MAMIA - SONY IMAGESOFT
- 3: FIFA INTERNATIONAL SOCCER - EA
- 4: SONIC CD - SEGA
- 5: SEWER SHARK - SONY IMAGESOFT

### TOP 5 AMIGA

- 1: FRONTIER: ELITE 2 - GAMETEK
- 2: INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER - SENSIBLE
- 3: SOCCER KID - KRISALIS
- 4: PREMIER MANAGER 2 - GREMLIN GRAPHICS
- 5: CANNON FODDER - VIRGIN

### TOP 5 CD32

- 1: ARCADE POOL - TEAM 17
- 2: FIELDS OF GLORY - MICROPROSE
- 3: UFO: ENEMY UNKNOWN - MICROPROSE
- 4: LITIL DIVIL - GREMLIN GRAPHICS
- 5: GUARDIAN - ACID SOFTWARE

### TOP 5 PC

- 1: SIM CITY 2000 - MAXIS
- 2: DOOM 2 - VIRGIN
- 3: TIE FIGHTER - LUCASARTS
- 4: COLONIZATION - MICROPROSE
- 5: FIFA INTERNATIONAL SOCCER - EA

### TOP 5 PC CD-ROM

- 1: DOOM 2 - VIRGIN
- 2: UNDER A KILLING MOON - US GOLD
- 3: ECSTATICA - PSYGNOSIS
- 4: THEME PARK - EA
- 5: TFX - OCEAN

### TOP 5 GAME BOY

- 1: SUPER MARIO LAND - NINTENDO
- 2: TETRIS 2 - NINTENDO
- 3: SUPER MARIO LAND 3 - NINTENDO
- 4: DONKEY KONG - NINTENDO
- 5: KIRBY'S PINBALL LAND - NINTENDO

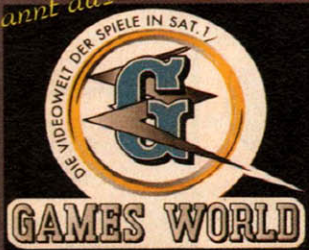
### TOP 5 GAME GEAR

- 1: SONIC THE HEDGEHOG 2 - SEGA
- 2: SONIC THE HEDGEHOG - SEGA
- 3: MICKEY MOUSE 2 - SEGA
- 4: MORTAL KOMBAT II - ACCLAIM
- 5: ALADDIN - SEGA

### TOP 5 CD-i

- 1: BURN: CYCLE - PHILIPS
- 2: MAD DOG McCREE - PHILIPS
- 3: CLUEDO - PHILIPS
- 4: PALM SPRINGS OPEN - PHILIPS
- 5: SURF CITY - PHILIPS

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 Sommer-CES in Chicago 1994  
**INNOVATIONS '94**

WATCH-Promotionteam 0221-123342

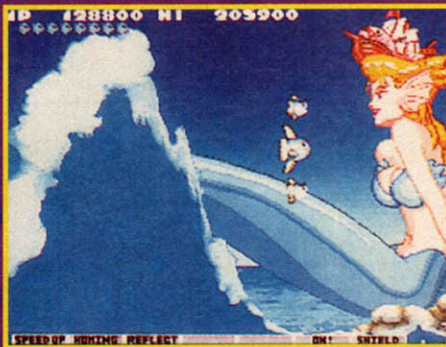


# FUTURE SCREENS

## SUPER PARODIUS

■ KONAMI

**K**onami steht im Ruf, mit die besten und ausgefeiltesten Spiele für das SNES zu produzieren. Für die Fangemeinde war es daher ein Schock, als Parodius herauskam, in dem an Stelle furchteinflößender Aliens rosa Schweinchen und einfältige Pinguine die Hauptrolle spielen. Dennoch wurde das Spiel ein Erfolg - der Geschmack erfahrener Spieler muß ja nicht immer Aussagekraft für die Marktchancen haben. Konami kommt jetzt mit einer Nachfolgeversion, deren grafische Gestaltung sich an das Vorbild anlehnt. Auch hier kommen wieder Tintenfische und fliegende kleine Mädchen vor - und wieder mag sich so manch einer schockiert fühlen. Das Spiel soll auch für die Playstation von Sony herauskommen.



information...

- KONAMI
- SNES
- JETZT (IMPORT)

## VIRTUA RACING

■ TIME WARNER INTERACTIVE

**D**as beliebte Rennspiel wird demnächst für den Sega Saturn in Japan auf den Markt kommen - überraschenderweise aber nicht unter den Fittichen von Sega.

Dieses Mal ist es nämlich die Firma Time Warner Interactive, die es Anfang des Jahres freigeben will. Grafik und Sound sind aufgrund der zusätzlichen Chips des Saturn weit besser als in den Versionen für den Mega Drive und 32x - Virtua Racing ähnelt in dieser Version also mehr einem Rennspiel für die Spielhallenautomaten. Saturn-Besitzer werden aus der Begeisterung nicht herauskommen, falls sie sich nicht vorher schon Daytona zugelegt haben. Daytona, bei dem immerhin vier Spieler zugleich an den Start gehen können, soll nämlich schon Ostern in den Regalen stehen.

information...

- TIME WARNER
- SATURN
- OSTERN



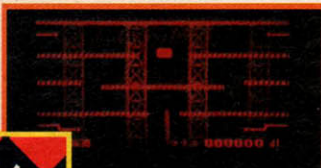
## VIRTUAL MARIO

■ NINTENDO

**N**intendo ist eine Firma, die ganz vorne mitmisch, an der Front der neuen Technologien. Während Sega den Mega Drive 32X und den Saturn entwickelt hat, konzentriert sich Nintendo eifrigst auf den Virtual Reality-Markt. Ihr Virtual Boy sorgte für einiges Aufsehen, als er jüngst auf einer großen Messe für Computerunterhaltung vorgestellt wurde.

Ausgestattet mit einer 32Bit RISC-CPU bietet das Kopfgerät zwei LED-Displays, für jedes Auge eines. Wenn Du hineinschaust, hast Du den Eindruck, als liefen die Games allesamt in 3D. Die Kopfeinheit verfügt auch über einen Ständer, um sie abzulegen, sowie einen Controller mit zwei Richtungs-Pads und vier Knöpfen.

Und weißt Du was? Als Starhilfe für das neue Gerät gibt's ein Mario-Spiel! Der kleine Klempler aus Brooklyn erscheint dreidimensional auf dem Intro-Bildschirm des Virtual Boy, und ein Plattform-er im Stile der Originale für das NES und den Game Boy steht schon in den Startlöchern. Dem unbestrittenen Superplattformstar mit seinen vielen Röhren und ungezählten Blöcken scheint durchaus eine rosige Zukunft in der Welt der Videospiele beschieden zu sein. Wir können's kaum noch abwarten.



information...

- NINTENDO
- VIRTUAL BOY
- MAI

## TAMA - EIN ABENTEUERLUSTIGER BALL GIDDY LABYRINTH

■ TIME WARNER INTERACTIVE

**D**ieses Spiel ist besonders fremdartig, es vereint nämlich Elemente von Spindizzy mit Anregungen aus diesen Labyrinth-Spielen, die von schräg oben aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Die üblichen Screenshots sehen noch harmlos aus - in Wirklichkeit macht das Spiel sehr wahrscheinlich süchtig. Du mußt hier einen Tama, eine abenteuerlustige Kugel, durch zahlreiche Windungen von Labyrinth-er leiten. Das Spiel zeigt einige sehr gut gelungene visuelle Effekte - es könnte eine große Publikumsüberraschung werden, wenn es für den Sega Saturn auf den Markt kommt.

information...

- TIME WARNER INTERACTIVE
- SATURN
- UNBEKANNT





# VIRTUAL HYDELIDE

**SEGA**  
**F**ür die ganz hartgesottenen Spieler ist Doom zweifellos die Krönung. Sega schreckt jedoch nicht davor zurück, noch einen Schritt weiter zu gehen. Virtual Hydelaide heißt das Abenteuergame, das so verschwenderisch mit grafischen Effekten umgeht, daß der Hintergrund von Magic Carpet wie eine Rauhfaserartape aussieht (na ja, fast jedenfalls). In diesem Spiel, in dem Du Deinen Helden von schräg oben siehst, mußt Du Dich durch sieben Höllen-Ebenen kämpfen - durch eine Grill-Hölle, eine Ratten-Hölle und sogar Höllenbereiche, über die Dante nicht einmal zu schreiben gewagt hätte. Du mußt Deinen Helden zurückbringen und kannst während der Reise Waffen und alle möglichen Zaubersprüche einsetzen, um gefährliche Monster zu beseitigen. Dies ist wahrscheinlich das erste Abenteuer-Spiel für den Saturn - wir müssen also abwarten, wie es sich auf diesem Gerät macht.



information...

- SEGA
- SATURN
- SOMMER



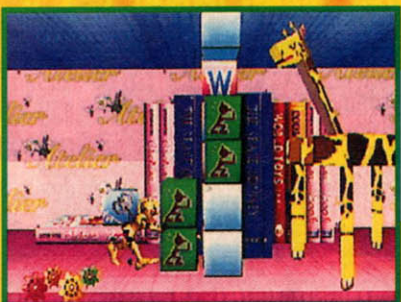
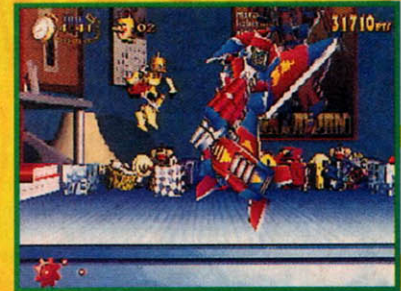
# CLOCKWORK KNIGHT

**SEGA**  
**D**ieses Spiel ist eines der ersten, die für den Saturn von Sega herauskommen. Mit vollem Titel heißt es Clockwork Knight: Pepperouchau's Adventure (auf deutsch etwa: Der Uhrwerk-Ritter: das Abenteuer von Pepperouchau) und es gehört zur Klasse der Plattformer. Der Spieler übernimmt hier die Rolle eines galanten Ritters, der mit einem scharfen Schwert und einem verschmitzten Grinsen bewaffnet ist. In jedem Level müssen zahlreiche Hindernisse überwunden werden: Busse, Ziegelsteine, Teddybären, Wecker. Außerdem mußt Du viele häßliche Gegner niedermachen. In den Anfangsleveln gibt es eine riesige Giraffe, die dazu neigt, auf dem Ritter herumzutrapeln oder auch einen Roboter mit Riesenfüßen. Die Level müssen in Mindestzeiten durchgespielt werden, es gibt außerdem viele Gelegenheiten, Bonusse zu sammeln.

Visuell ist das Spiel natürlich hervorragend. Die neue Saturn-Technik kommt hier voll zur Geltung und verspricht ein Spiel, das für einen Plattformer exzellent sein muß. Wir können es nicht abwarten, Clockwork Knight auszuprobieren!

information...

- SEGA
- SATURN
- SOMMER



# AGGRESSORS OF DARK KOMBAT



information...

- SNK
- NEO GEO CD
- FRÜHJAHR

**G**nade ist nur etwas für die Schwachen. Ein Kämpfer muß ständig trainieren, um in Form zu bleiben und sich dabei stets vor Augen halten, daß er eines Tages doch sterben muß. Nur die Stärksten werden überleben, die Schwachen werden begraben. So oder ähnlich drückt sich das SNK-Pamphlet aus, das mit dem neuesten Neo Geo CD-Titel ausgeliefert wird, welcher (wie überraschend!) wieder mal ein Prügelspiel sein wird. Diese Schlägeroper dürfte mittlerweile bereits in den Spielhallen eingetroffen sein, aber noch mehr interessiert uns die für Anfang '95 angekündigte CD-Version. Das Automatenpiel ist mit seinen 178 MBits blanker Silikonpower ein absoluter Bringer. Wir sind gespannt, was das Neo Geo daraus machen wird.

# HEBEREKE RACE

**SUNSOFT**  
**H**ebereke Popoon ist zum großen Vergnügen der Games World-Redaktion jetzt auch bei uns auf dem Markt, nachdem sich bisher nur die Japaner an diesem bizarren Spiel erfreuen konnten. Sunsoft hat es vermieden, eine Variante von Mean Bean Machine herauszubringen, stattdessen gibt es in diesem Spiel alle Figuren aus dem Vorgängerspiel - acht insgesamt, aus denen Du nach Belieben auswählen kannst. Hebereke Race ist isometrisch dargestellt und ähnelt Hanna Barberas Crazy Race, einem Spiel, das in der Games World-Show gezeigt wurde. Es gibt hier die grotesken Figuren, die wir aus Manga-Videos kennen. Man sollte Hebereke Race im Auge behalten, selbst wenn es nur halb so gut sein sollte wie Heberkes Popoon.



information...

- SUNSOFT
- SNES
- JANUAR (IMPORT)



# FUTURE SCREENS

## PANIC BOMBER

■ UNBEKANNT

Einer der Redaktionshits der Games World-Crew, Mr.

Bombberman und seine Freunde, erscheint nun endlich auch auf dem Neo Geo-System - als 52MBit-Granate mit dem Titel Panic Bomber. Jedoch ist dies nicht, wie zu erwarten wäre, ein Labyrinthspiel, in dem Du als verrückter Pyromane herumrennst, sondern ein Puzzlespiel in der Art von Hebereke's Popoon, Mean Bean Machine oder dem Klassiker Tetris. Du steuerst die verschiedenfarbigen Spielfiguren und versuchst mit strategisch geschickten Explosionen, Deinen Gegner aus dem Rennen zu bomben. Eine erfrischende Abwechslung zwischen den unzähligen Kampfspielen, die es mittlerweile für den Neo Geo gibt. Das Spiel dürfte im neuen Jahr in die Spielhallen kommen - noch vor der Veröffentlichung der Neo Geo CD-Version.



### information...

- ARCADE
- NEO GEO
- FRÜHJAHR

## METAL JACKET

■ SONY



### information...

- SONY
- PLAYSTATION
- UNBEKANNT

Roboterspiele erfreuen sich in jüngster Zeit immer größerer Beliebtheit. Gerade konnten wir uns über Metal Head für den Sega 32X freuen, da kommt auch schon Metal Jacket für Sonys neue PlayStation hereingeschnit.

Rein optisch und bezüglich der Handlung sind sich beide Games auffallend ähnlich. In Metal Jacket stehen Dir acht Metallkämpfer zur Auswahl - jeder mit anderer Bewaffnung und anderen Vorzügen. Deine Einsätze führen Dich in Wälder, Städte und zu nächtlichen Überfällen, die allesamt in schattierten, gefüllten Polygonen gestaltet sind. In dem Spiel gibt es alle möglichen Perspektiven, von Luftaufnahmen, wo Du alle Explosionen in ihrer ganzen Pracht verfolgen kannst, bis hin zu Nahaufnahmen der mechanischen Fighter, wenn diese in Aktion treten.

## SAMURAI SHODOWN 2

■ SNK

Das neueste Beat-'em-Up von SMK heißt Samurai Showdown 2 - ein Spiel, das der CD-Version für den Neo Geo dicht auf den Fersen ist. Das Game - in Japan heißt es Samurai Spirits 2 - entspricht der klassischen Vorgabe von SNK. Außerdem bringt es einige Besonderheiten, die aus ihm wieder einmal einen heißen Beat-'em-Up machen.

In diesem Spiel gibt es 15 Figuren, zu denen auch alle diejenigen gehören, die im Originalspiel vorkommen. Darunter sind ein grünhaariges Mädchen namens Cham Cham mit einem Affen auf dem Arm, harte Jungs wie Gen Jeuroou, Sieger, Nicotawe und Iji - ferner Poppy, das Hündchen. Das Spiel soll im Januar für die Spielhallen fertig sein. Die Cartridge-Version umfaßt 202 Mbit - das heißt, so ganz preiswert wird es wohl nicht sein. Glücklicherweise wird die Neo Geo-CD auf zwei CD's ausgeliefert. Vielleicht dauert es hier ein wenig länger, bis die einzelnen Spielelemente geladen sind - dafür ist es preiswerter. Samurai Shodown war schon als fantastisches Spiel bekannt - der Nachfolger dürfte mit Sicherheit nicht schlechter sein.

### information...

- SNK
- NEO GEO CD
- JANUAR



## THE STORY OF THOR

■ SEGA

Beschreiben läßt sich dieses Spiel als eine Mischung aus Streets of Rage und The Legend of Zelda. The Story of Thor ist ein neues Rollenspiel von Sega, das durchweg einen guten Eindruck macht. Die 16Bit-Cart steckt voller animierter Sequenzen, idyllischer Dörfer und bedrohlicher Schlösser, in denen sich die Hauptfigur nach Herzenslust bewegen kann. Die Grafiken bergen einen enormen Detailreichtum - von den Ziegelsteinen der Hauswände bis hin zu Schmetterlingen und Hunden, die ihren alltäglichen Geschäften nachgehen - eine einzige Augenweide!



Irgendetwas Aufregendes steht Dir in dieser Mischung aus Rollenspiel und Beat 'em Up immer bevor. Du kannst Dich mit allen Charakteren des Spiels unterhalten, um Informationen und Hinweise zu bekommen, und wenn Du doch einmal an den Falschen gerätst,

### information...

- SEGA
- MEGA DRIVE
- MÄRZ

steht Dir ein beeindruckendes Arsenal an Moves zur Verfügung, um Dich Deiner Haut zu wehren. Um Dich noch wirkungsvoller zu verteidigen, kannst Du auch Waffen aufnehmen.

## GALE RACER

■ SEGA

Nachdem Sega bereits die Fans von Beat 'em Ups und Plattformern beliefert hat, erscheint nun auch die erste Rennsimulation für den Saturn, um das Trio komplett zu machen. Jeder hatte bis dahin geglaubt, Segas erster Renntitel wäre eine Konversion ihrer Spielhallenklassiker Virtua Racing oder Daytona USA, aber nein. Die erste Rennsimulation nennt sich Gale Racer und ist in den Spielhallen unter dem Titel Rad Mobile bekannt. Ein wirklich verrücktes Rennspiel! Das Game wird aus der Cockpitperspektive betrachtet - ein Armaturenbrett versorgt Dich mit den wichtigsten Daten. Die Levels haben jeweils ein großes Thema und sind in Checkpoints unterteilt. Da gibt es Nacht-, Schnee-, Wüsten- oder auch Wald- und Wiesenlevels, in denen Du gegen die anderen Fahrzeuge antrittst. Versuche, sie aus dem Rennen zu stoßen. Aber habe ein Auge auf die Polizei!

In dem Game stecken viele nette Ideen. In einigen Levels beginnt es plötzlich zu regnen, und Du mußt schnellstens den Knopf finden, mit dem Du den Scheibenwischer anstellst. Und wenn es dann schließlich Nacht wird, kannst Du entweder im Dunkeln fahren, oder Du suchst nach dem Schalter für das Fahrlicht.



### information...

- SEGA
- SATURN
- SOMMER

## SUPER RUGBY

■ UNBEKANNT

Die für ihre Tennis-Spiele bekannte Softwarefirma TBA bringt wieder einmal eine großartige Sportsimulation heraus, allerdings zunächst in Japan: Super Rugby. In dem Spiel kommen alle wichtigen Rugby-Mannschaften aus England, Neuseeland, West-Samoa und Japan vor. Fachleute berichten, daß es den Entwicklern gelungen ist, die Regeln und auch das Tempo der Rugby-Spiele einzufangen, ohne dabei in ruckelnde Darstellungen zu verfallen, die schon so viele Sportsimulationen verdorben haben. Das Spiel soll noch vor dem Weltcup auch in Europa herauskommen - allerdings wurde bisher noch keine Vertriebsfirma gefunden. Games World hält Dich auf dem laufenden!

### information...

- UNBEKANNT
- SNES
- MARZ



### information...

- CAPCOM
- ARCADE
- FEBRUAR

## X-MEN

■ CAPCOM

Dieser Titel ist uns offiziell für Januar angekündigt worden. Capcom hat sich die Produktionsrechte für eine der heißesten Spielhallenlizenzen seit langem unter den Nagel gerissen. In dem Game stecken alle bekannten Figuren aus dem Supercomic und der Zeichentrickserie. X-Men für die Spielhalle ist ein Kampfspiel mit allen zwölf X-Men, darunter

Wolverine, Cyclops, Storm, Psylocke, Silver Samurai, Iceman, Colossus und Omega Red. Auch viele Bosse stehen zur Auswahl: Magneto, Juggernaut, Spiral, Sentinel etc. Um die Sache interessanter zu machen, sind alle Bosse mit Ausnahme von Magneto vom Spieler steuerbar. Auch ein Modus, in dem Du gegen Dein Spiegelbild antrittst, fehlt nicht. Das Gameplay besitzt denselben intuitiven Kampfstil wie der andere große Capcom-Titel Street Fighter II. Nicht nur die Grafiken, sondern auch die



Fähigkeiten der einzelnen Kämpfer stammen direkt aus dem Comicbuch. Dieses Game wird die Spielhallen mit Sicherheit im Sturm erobern.

## FIREMEN

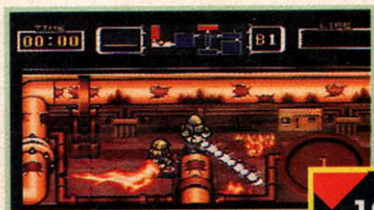
■ SUNSOFT

Es ist Winter in New York. Die alljährliche Weihnachtsfeier der Firma Metrotech Chemical steht bevor. Allerdings breitet sich gegen sechs Uhr abends ein kleines Feuer aus. Genährt von den vielen dort lagernden Chemikalien greift es schnell auf das gesamte Gebäude über.

Die Feuerwehr trifft ein. Pete ist der Chef des fünfköpfigen Einsatzteams, Daniel seine rechte Hand, und die übrigen heißen Max, Walter und Winona. Im Keller des Gebäudes entdecken sie eine große Menge der Chemikalie MDL, die bei zu starker Erwärmung mitsamt dem ganzen Haus in die Luft fliegen wird. Aber das ist nur das geringste Deiner Probleme, denn Du weißt nicht, wieviele Leute sich noch in der Fabrik aufhalten und wie lange das Bauwerk den Flammen standhalten kann. Auch herabstürzende Gegenstände und brüchige Decken können Dir gefährlich werden. Ein neues, actiongeladenes und temporeiches Game mit einem ganz neuen Thema! Ganz heiße Sache!

### information...

- SUNSOFT
- SNES
- MARZ





# FUTURE SCREENS

## FIGHTER WING MERIT STUDIOS

**W**Jedes Jahr, wenn der Weihnachtsmann vor der Tür steht, wiederholt sich dasselbe Schauspiel: Aus dem tiefen Unterholz stapft die Creme der Flugsimulationen ans Tageslicht. Fighter Wing nennt sich eine



### information ...

- MERIT STUDIOS
- PC CD-ROM
- JANUAR

davon - eine neuartige Luftkampfsimulation mit weltbekannten Flugzeugtypen, allerdings ohne die steile Lernkurve der Standard-Flugsimulationen. Freue Dich auf eine oberscharfe 3D-Maschine, eine Gelände-Generierung in Echtzeit, zahllose Flugesätze und Netzwerkoptionen, mit Hilfe derer ein bis drei Spieler gegen den Computer oder bis zu 16 Leute in zwei Mannschaften gegeneinander antreten können. Deine Einsätze in den drei Szenarios führen Dich zu Krisenherden unserer heutigen Zeit. Für zaghafte Gemüter sind spezielle Trainingsflüge vorgesehen. Das Spiel dürfte in Kürze in den Handel kommen.

## STARGATE ACCLAIM

**S**targate basiert auf dem gleichnamigen, mit reichlich

Vorschußlorbeeren bedachten Film, der demnächst in unseren Kinos anläuft. Als Colonel Jack O'Neill führt Dich diese 16MBit-Cart auf eine intergalaktische Reise. Du leitest die Untersuchungen des Stargates, das während archäologischer Grabungen in Ägypten entdeckt wurde. Du wirst in eine andere Welt versetzt, mußt das Geheimnis der Pyramiden erforschen, den bösen Pharaon Ra bezwingen und wieder zur Erde zurückkehren. Der Film Stargate hat satte 70 Millionen Dollar verschlungen und dürfte ein Kassenschlager werden. Die Hauptdarsteller Kurt Russell und James Spader tummeln sich vor den gigantischsten Kulissen seit Die Zehn Gebote. Natürlich wird sich das Game mit digitalisierten Figuren und Hintergründen eng an den Film anlehnen. Mit Stargate könnte Acclaim ein weiterer großer Schlag gelingen.



### information ...

- ACCLAIM
- SNES/MEGA DRIVE/GAME BOY/GAME GEAR
- JANUAR

## SYNDICATE 2 BULLFROG

**E**ndlich konnte man uns offiziell bestätigen, daß die Arbeiten zu einem Nachfolger des preisgekrönten Kultspiels Syndicate begonnen haben. Die Programmierer bei Bullfrog Productions, die auch schon Genresetter wie Theme Park und Magic Carpet auf die Beine gestellt haben, versprochen, die einzigartige Mischung von Arcade-Action und Strategieelementen sowie die berühmte "zwingende" Atmosphäre beizubehalten.

Eines der neuen Features von Syndicate 2 wird eine rotierende Perspektive sein, die es dem Spieler ermöglicht, das Geschehen aus jedem beliebigen Blickwinkel zu betrachten. Auch die besondere Sorgfalt bei der Nachbildung einer realistischen Beleuchtung der Gebäude durch die Straßenlaternen - bedrohliche Schatten an den Wänden - wird in Syndicate 2 für noch mehr nervenzerfetzende Spannung sorgen, als dies der Vorgänger ohnehin schon tat. Sollte die Gebäudearchitektur nicht ganz Deinem Geschmack entsprechen, kannst Du die Häuser in der neuen Version einfach plattmachen. Schon gespannt? Kannst es nicht abwarten? Für die Horden der Syndicate-Fans steht ein langes Warten bevor, denn bei Bullfrog rechnet man mit einer Markteinführung nicht vor Winter nächsten Jahres. Bis dahin heißt es: Waffen putzen!



### information ...

- BULLFROG
- PC CD-ROM
- SOMMER

## BC RACERS CORE

**B**C Racers ist, zusammen mit Tee-Off!, Cores nächster großer Titel für den Mega Drive 32X, und er sieht gar nicht mal schlecht aus. Du steuerst Chuck Rock, Gary Gritta und den Rest der Gang in einer wilden Jagd über die steinzeitlichen Pisten. Dies ist zwar nicht Bedrock, aber Rad und Verbrennungsmotor sind bereits erfunden worden - und was für Motoren! Die prähistorischen Kisten heizen im Affenzahn über das Pflaster!

Höhlenplayboy und Millionär Millstone Rockafella hat ein turbulentes und verrücktes Motorradrennen organisiert, dessen Gewinner ein Supermotorrad erhält. Die Ähnlichkeiten zum Oberklassiker Super Mario Kart sind nicht nur beiläufiger Natur, aber gerade deswegen wird BC Racers sicherlich für einiges Aufsehen sorgen, wenn es zu Ostern nächsten Jahres dann endlich in die Regale kommen sollte. Na, und einen Mega Drive 32X wirst Du bis dahin sicherlich organisieren können!



### information ...

- CORE
- MEGA DRIVE 32X
- MARZ 1995

## DARK SEED II CYBERDREAMS

**V**or beinahe drei Jahren feierte Dark Seed sein Pressedebüt und weckte sowohl bei den Journalisten als auch bei den Freaks höchste Erwartungen. Im letzten Jahr kam das Spiel nun endlich in den Handel und wurde mit Auszeichnungen und Anerkennungen überhäuft; nicht zuletzt aufgrund der

abgedrehten Beiträge von H. R. Giger, dem surrealistischen Kunstphänomen aus der Schweiz.

Dark Seed II setzt dort ein, wo das erste Spiel endet. Der Alptraum bietet viele neue Beispiele von Gigers düsterer Fantasie, noch mehr hinterhältige Machenschaften der Bewohner der Dark World und - dank modernster Computerhardware - eine reichhaltige Palette an Digitalsounds und Sprachsamples sowie

überzeugende Animationen. Das Game befindet sich zur Zeit noch in einem frühen Entwicklungsstadium, aber schon jetzt steht fest, daß es bei seiner Veröffentlichung im nächsten Jahr für Wirbel sorgen wird.



### information ...

- CYBERDREAMS
- PC CD-ROM/MEGA-CD/SATURN
- JULI

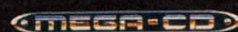


# DIE MICKEY MANIA GREIFT UM SICH



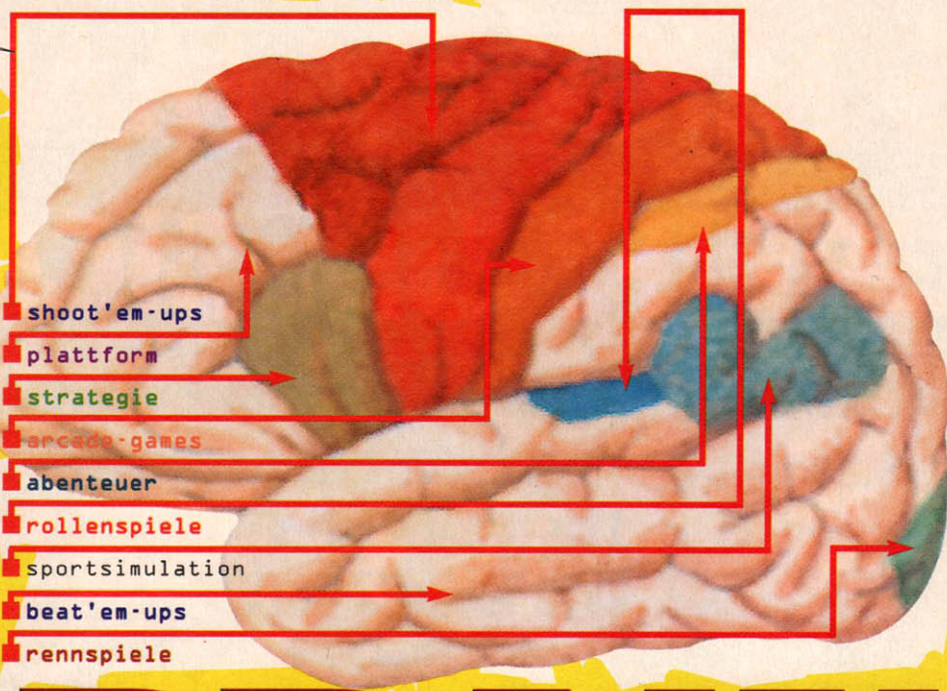
**„Eine klasse Maus“** (Play Time Star)  
Play Time 11/94

**„Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen  
sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen“**  
Maniac 10/94





# WAS GAMMELN IM BRAIN



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

## WAS IST MIT DRUCKEN?

■ Hallo Game Brain, ich habe ungefähr eine Million Fragen, die ich gerne beantwortet hätte, aber für's erste wäre ich schon mit einigen wenigen davon zufrieden. Was kannst Du mir über ein CD-ROM für das SNES und über den Virtual Boy erzählen, die natürlich beide von Nintendo sind? Zweitens, gibt es Sim City 2000 und Civilization für das SNES? Gibt es demnächst The New Breed für den Mega Drive auch in der SNES-Version? Und drittens, weißt Du, ob es Pläne gibt, einen Drucker für das SNES zu produzieren? Ich meine damit insbesondere ein Gerät für die Mario

## SOLL ICH NOCH WARTEN.?

■ Hallo Game Brain! Vielleicht könntest Du ja meinen Brief mal abdrucken, denn ich will mir eine neue Konsole kaufen und habe dazu noch einige Fragen an Dich:

1. Wie würdest Du folgende Konsolen von 'gut' bis 'schlecht'

**brain** [brein] n. - Gehirn, das. Innerhalb des Schädels gelegener Teil des Nervensystems von Menschen und Wirbeltieren. Zentrum für Sinnesempfindungen und Willkürhandlungen, Sitz des Bewußtseins, Gedächtnisses und aller geistigen und seelischen Leistungen.

**game brain** [geim brein] n. - Ein ziemlich cooles, alleswissendes, zerebrales Games-Orakel mit einer regelmäßigen Kolumne im tollsten Spielmagazin der Welt. Um mit diesem kongenialen Spieleguru zu kommunizieren schreibe an: Game Brain, Games World: Das Magazin, Postfach 3127, 48581 Gronau



## VIRTUAL SEX

■ Sehr geehrte Damen und Herren, ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir einige Informationen über Virtual Reality gäben, insbesondere über die erhältlichen Programme. Dabei interessieren mich vor allem die Kosten und wo man es kaufen kann.

Kann ich von Ihnen auch Informationen über Martin Wilmers Liebesleben bekommen, falls es so etwas geben sollte. Ich halte das nämlich für äußerst unwahrscheinlich. Herzlichen Dank im voraus.

Mit freundlichen Grüßen  
■ Franz-Peter Tanaskovic, Mannheim

■ Um Himmels willen, wir werden doch keine Geheimnisse über das Intimleben des Chefs ausplaudern. Warum wollen Sie das eigentlich wissen? Wollen Sie ihn öffentlich blamieren?

Die Programme für Virtual Reality sind mittlerweile ihr Geld durchaus wert. Falls Sie einen 486er PC haben - oder besser noch: einen Pentium - können Sie sich den Superscape VRT von Freescape kaufen. Sie haben da eine Reihe von Programmen zur Verfügung, mit denen Sie ihre eigene Kunstwelt aufbauen können. Insgesamt gibt es in dem Paket 20 fertige Virtuelle Welten und über 200 Objekte, die Sie dort plazieren können. Diese



Eintrittskarte in die Virtuelle Welt kostet Sie rund 12000 DM

Am anderen Ende der Preisskala gibt es den Virtual-Reality-Helm von Cybermax - er kostet rund 1500 Mark und bietet mit Hilfe des dazu gehörenden Programms einen 360-Grad-Rundumblick. Wenn Sie also viel Geld übrig haben, dann können Sie durchaus schon bemerkenswerte Ausstattungen kaufen. (Game Express - 089 5438088)

## MORTAL KOMBAT

■ Liebes Game Brain, ich habe gehört, daß es in Mortal Kombat II einen geheimen Todesmove geben soll, der sich Animality nennt. Stimmt das? Und wenn ja, wie kann ich das machen?

Ich bin außerdem in Police Quest 3 für Amiga steckengeblieben. Ich bin bis zum 4. Tag gekommen und habe den Brief schongelesen. Und jetzt kurve ich umher und versuche herauszufinden, wie es weitergeht.

■ Eveline Grotkamp, Wiedenbrück


■ Die halbe Welt weiß, daß die wahren Experten für Mortal Kombat in der Redaktion von Games World sitzen. Und einer dieser Experten sagte Dir jetzt: Vergiß das ganze Gerede über Animalities, Nudalities usw., es sind alles nur Gerüchte.

Mit Deiner Frage zu Police Quest 3 hingegen sprichst Du ein wirklich existierendes Problem an. Der Brief, den Du gelesen hast, ist eine



Paint-Software. Wenn es einen Drucker für das SNES geben wird, wie teuer wird er etwa sein? Und wie gut ist die Mario Paint-Software wirklich?

■ Eike Harmsen, Leer

 Okay, Eike, ich werde versuchen, all Deine Fragen zu beantworten. Zunächst einmal gibt es zur Zeit keine Pläne für ein CD-ROM-Laufwerk für das SNES (aber man weiß ja nie, besonders, wenn man berücksichtigt, wie günstig die Produktionskosten für eine CD verglichen mit denen einer Cart sind). Was den Virtual Boy betrifft,

das ist lediglich ein Name, den ein anderes Magazin erfunden hat, als es ein grobes Phantombild dieses Geräts betiteln mußte. Niemand weiß bislang, wie das Teil wirklich aussieht. Fest steht nur, daß Nintendo im Frühjahr '95 ein Virtual Reality-System mit 32Bit auf den Markt bringen wird. Durch den integrierten Bildschirm wird die Konsole, je nach Art der Stromversorgung, mehr oder weniger portabel sein. Daher wohl auch die Endung 'Boy'.

Sim City gibt es schon seit einigen Jahren für das SNES, und Nintendo hat soeben wieder den Verkaufspreis auf DM99,- gesenkt. Also nichts wie hin, in den nächsten Laden!

The New Breed für den Mega Drive ist noch gar nicht erschienen, und das wird wohl auch noch eine ganze Weile dauern. Wenn's dann einmal soweit ist, wird auch eine SNES-Version in den Handel kommen.

Ein Drucker für das SNES? Bist Du noch ganz bei Trost? So was gibt es nicht und wird's auch nie geben. Die Artwork von Mario Paint kann auf Video gespeichert werden, und das war's. Was Mario Paint betrifft, so handelt es sich dabei um eine arg eingeschränkte Malsoftware, die nur für sehr junge Kids zu empfehlen ist.

Ich hoffe, ich habe Dich damit ein wenig schlauer gemacht, Eike!

einteilen: Atari Jaguar, 3DO, Sega Saturn und Mega Drive 32X?

2. Oder würdest Du mir empfehlen, zu warten, bis der Ultra 64 herauskommt?

3. Was kostet der Jaguar?

4. Gibt es demnächst von Atari noch ein anderes Control Pad? Das was sie jetzt verkaufen, scheint mir ein bißchen groß geraten zu sein.

5. Nutzen diese Konsolen beim Spielen den gesamten Fernsehbildschirm aus, oder gibt es auch dicke, schwarze Balken?

6. Was für ein Spiel bekomme ich zusammen mit dem 3DO, und was kostet diese Konsole?

■ Jens Gundlach, Ratingen

 Hallo Jens, ich hoffe, meine Antworten werden Dir bei Deiner Suche nach einer

geeigneten Konsole weiterhelfen können.

1. Grundsätzlich ist es nicht ganz fair, zu sagen, die eine Konsole sei besser als die andere. Jede hat ihre eigenen Vorzüge, die sie für die verschiedensten Bedürfnisse der Spieler geeignet machen. Aber hier meine ganz persönliche Meinung:

Der 3DO steht ohne Zweifel erst am Anfang seiner Karriere. Viele der Games, die in den nächsten Monaten für dieses System auf den Markt kommen werden, sind hervorragend. Obwohl die Zugriffszeit auf die CD ein wenig langsam ist, ist er die einzige wirklich 'neue' Konsole, für die ich im Moment mein Geld hinblättern würde. Demnächst gibt's sogar ein neues Joypad, speziell für die wachsende Zahl

der Beat 'em Ups. Der Jaguar ist zwar in Großbritannien überaus gut angekommen, aber in Deutschland ist die Nachfrage enttäuschend. Und mit einem Spiel wie Alien vs. Predator, dem Langweiler des Jahres, wundert es nicht, daß diese Konsole so schlecht abschneidet. Im Moment besteht wirklich nicht der geringste Anlaß, sein Geld in dieses System hineinzustecken. Vielleicht wird uns der neue Vertrag mit Sega demnächst ein paar vernünftige Games bescheren können.

Der Sega Saturn ist noch Zukunftsmusik - das genaue Erscheinungsdatum liegt noch nicht fest, aber wahrscheinlich kommt er noch 1995 in den Handel. Obwohl das Gerät als Import bereits erhältlich ist, will ich mir kein Urteil erlauben, bevor ich nicht die offizielle Version gesehen und getestet habe. Grundsätzlich möchte ich aber davon abraten, eine der neuen Konsolen als Importversion anzuschaffen, denn es kann später zu Kompatibilitätsproblemen kommen und man ist vollständig von teurer Importsoftware abhängig.

Der Mega Drive 32X, schließlich, zählt nicht als Konsole im eigentlichen Sinne, denn er ist ziemlich nutzlos, wenn Du nicht bereits einen Mega Drive besitzt, an den Du ihn anschließen kannst. Wenn Du Sega-Fan bist und nicht eine grundsätzlich neue Konsole brauchst, dann ist der 32X eine sichere Investition.

Derzeit werden einige tolle Games für dieses System entwickelt, wenn auch die Grafiken nicht ganz so ergreifend sind, wie die der besseren 3DO-Spiele. Auch verbessert das Gerät die Leistungsfähigkeit Deines Mega-CDs, sofern Du einen besitzt, jedoch ist das Software-Angebot zur Zeit noch ziemlich mager. Teste das System unbedingt mal im Laden an, bevor Du es kaufst!

2. Wenn Du auf den Ultra 64 warten willst, wirst Du viel Geduldbrauchen, Jens. Nintendos Superkonsole wird wohl kaum vor Ende '95 auf den Markt kommen. Zwar erweckt alles den Anschein, als hätten wir es hier mit der absoluten Topkonsole zu tun, aber wenn's dann soweit ist, kann der Käufertrend schon längst wieder eine andere Richtung

eingeschlagen haben. Das ist das Problem beim Warten auf Neuerscheinungen. 3. Der Jaguar kostet etwa DM 600,-

4. Nein. Im Augenblick scheint Atari mit dem derzeitigen Pad vollauf glücklich und zufrieden zu sein. Obwohl jeder, den ich kenne, der Meinung ist, daß es sich dabei um das dümmste, unfähigste und am schlechtesten designte Pad auf dem Markt handelt.

5. So lange Du eine PAL-Konsole benutzt und auch PAL-Software verwendest dürftest Du von schwarzen Rändern verschont bleiben. Diese Probleme tauchen für gewöhnlich nur bei Spielen aus Übersee auf. Aber keine Angst, das Gameplay wird dadurch in keinsten Weise beeinflusst.

6. Der Panasonic REAL Multiplayer kostet DM 999, Dazu gibt's eine Kopie des futuristischen Ballerspiels Total Eclipse sowie eine Sample-CD mit der Du über andere Titel informiert wirst.

## BEI SONIC STECKENGE- BLIEBEN

■ Hallo Game Brain, Ich habe da ein Problem in Teil 2 von Sonic the Hedgehog 3 - ich schaffe es nämlich nicht bis zum Ende. Immerhin bin ich schon an einem Tag in Teil 2 in Zone 4 gewesen, so schlecht kann ich also gar nicht sein. Kannst Du mir weiterhelfen?

■ Lothar Kleine-Lastkamp, Raesfeld

 Nein, kann ich eigentlich nicht. Ich weiß nämlich

nicht, wo genau Dein Problem ist, obwohl ich vermute, daß Du bei dem Faß am Ende des Levels steckengeblieben bist - dort bleiben nämlich die meisten Spieler hängen. Du mußt Anlauf nehmen,

so daß das Ding anfängt zu wackeln. Sobald es in Bewegung ist, mußt Du mit dem D-Pad weiterhelfen, bis es immer stärker wackelt. Das mußt Du so lange machen, bis Du den Absprung gefunden hast - Du kannst dann weiter durchgehen bis zum Ende des Levels. Es ist also ganz einfach.

Du hast recht - es ist durchaus möglich, an einem Tag durch die Anfangslevel hindurchzukommen; es ist aber nicht jeder unbedingt ein Game Brain.

**So, das wär's dann wohl für diesen Monat. Ich hoffe, meine Antworten konnten Euch bei Euren Problemen weiterhelfen. Ihr wißt ja, bei mir bekommt ihr immer genau das, was ihr verdient habt. Beugt nun ehrfürchtig Eure unwürdigen Häupter vor meiner unglaublichen Weisheit! Wir sehen uns dann im nächsten Monat wieder.**  
Roby Rob

Vorladung und bevor Du mit dem Auto durch die Gegend fährst, mußt Du die Kalibrierungstabelle aus dem Handschuhfach des Streifenwagens holen. Fahre jetzt zum Justizgebäude. Wenn Du angekommen bist, mußt Du mit dem Staatsanwalt reden und sicherstellen, daß Du die richtige Zeit auf dem Ticket eingetragen hast, das Du Juan am ersten Tag gegeben hast. Falls nicht, wird das Gericht Deinen Fall zurückweisen. Der Rest ist dann Deine Sache, Frau Hauptkommissarin.



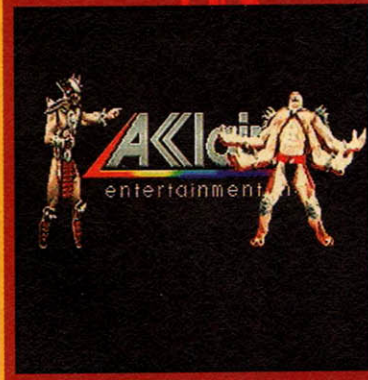






# MORTAL KOMBAT II

**■ Spezieller Kampfmodus**  
Mit diesem Trick kannst Du dem ganzen Spiel noch ein bißchen mehr Pep geben. Das Game erhält so eine völlig neue Spieldimension. Halte die L- und R-Knöpfe auf dem ersten Joypad gedrückt. An Stelle des üblichen Titelschirms tritt ein vor sich hinmurmelernder Shao Kahn die Bühne. Dann tritt Kintaro hinzu und beginnt damit, das Acclaim-Logo zu demolieren. Du hältst L und R noch immer fest und drückst Start. Es erscheint ein neuer Bildschirm, der sehr an das erste MK erinnert. Drücke erneut Start, und Du gelangst zu einem neuen Kämpferschirm. Mit dieser Option kannst Du ein vier-gegen-vier-Turnier mit beliebigen Teilnehmern zusammenstellen. Sobald Dein erster Kämpfer stirbt erscheint augenblicklich der nächste. Und so geht es weiter, bis schließlich alle Deine Kämpfer besiegt sind. Wer zuerst alle vier Kämpfer verloren hat, der hat das Turnier verloren (überraschenderweise!). Wenn Du erneut starten willst, halte L und R gedrückt und drücke Start. Wenn Du Select drückst, während Du L, R und Start gedrückt hältst, bekommst Du eine zufällige Kämpferauswahl.



# DIE SETTLERS

**■ Cheat-Code**  
Gib im Titelschirm PASSIVE ein, und Du kannst jeden beliebigen der 30 Levels anwählen und spielen.



# WONDERDOG

**■ Level Codes**  
Hier sind die Levelcodes für Wonderdog, mit denen Du die höheren Levels des Games spielen kannst:

Level 2:	LEMONADE
Level 3:	PHARMACY
Level 4:	ULTIMATE
Level 5:	DANIELLE
Level 6:	LUCOZADE

# SUPER MARIO LAND 3

**■ Power-Ups**  
Starte das Game wie üblich. Wenn Du glaubst, Du könntest ein wenig Hilfe und ein dickes Power-Up gebrauchen, pausiere das Game und drücke 16mal Select. Am unteren Bildschirmrand erscheint nun ein quadratischer Cursor, der sich zu Warios Kopf herüberbewegt. Wenn Du jetzt die Pause wieder ausschaltest, wird Wario mit einem neuen Kopf bzw. Helm ausgerüstet sein. Jedesmal wenn Du diesen Cheat aktivierst, erhält Wario einen anderen Kopf. Die Köpfe erscheinen in folgender Reihenfolge: Wariokopf, Bullenhelm, Düsenhelm, Drachenhelm, Minikopf und dann wieder der Wariokopf.



# THE HORDE

**■ Videoclips anschauen**  
Während Du das Game spielst drückst Du Hoch, A und B und hältst sie gedrückt. Jetzt drückst Du P, um das Spiel zu pausieren, dann Rechts, A, Links, Links, A, Hoch, B und schließlich wieder P, um die Pause abzuschalten. Nun kannst Du die FMV-Clips betrachten. Durch Knopfdruck kannst Du jederzeit zum nächsten Clip weiterspringen.



# ALADDIN

**■ Paßwörter**  
Level 1: AJGJ  
Level 2: LAEA  
Level 3: ASNF  
Level 4: DMIA  
Level 5: INSI  
Level 6: NEUA  
Level 7: AALG  
Level 8: BLTO  
Level 9: UIAN



# REBEL ASSAULT

**■ Levelcodes/Sequenz überspringen/Reparieren**  
Zu Beginn des Spiels, wenn das LucasArts-Logo erscheint, gibst Du den folgenden Code ein: Hoch+Feuer, Runter+Feuer, Hoch+Feuer, Hoch+Feuer. Ein kleiner Chor singt "LucasArts", was bedeutet, daß der Cheatmodus aktiviert wurde. Nun kannst Du mit den folgenden Tasten verschiedene Dinge anstellen. '+' auf der numerischen Tastatur wird alle Deine Schäden löschen und die Gesundheit auf 100 zurückbringen. Mit der Esc.-Taste kannst Du zur nächsten Mission oder zur nächsten Szene weiterspringen. Mit den Tasten 1 bis 9 auf der Tastatur gelangst Du zu den Abschnitten 1 bis 9. Mit den Tasten A bis F auf der Tastatur gelangst Du zu den Abschnitten 10 bis 15. Hier sind die Levelcodes für das Spiel:

Abschnitt	Leicht	Normal	Schwer
4	FALCON	BRIGGS	ACKBAR
7	ANOAT	KAIBURR	FORNAX
11	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
15	BRIGIA	DAGOBAH	KESSEL
End	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

# CORRIDOR 7

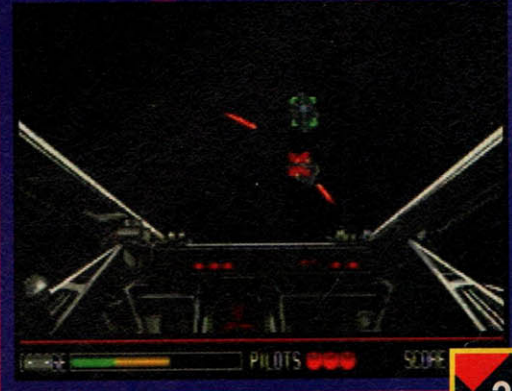
**■ Volle Power-Ups**  
Wenn Du die Tasten W, A und X gleichzeitig drückst (wie beim Wolfenstein 3D-Cheat), erhältst Du: Alle Waffen mit 200 Schuß und 100 Alien Charges, sowie eine volle Gesundheitsanzeige, 25 Nahrungsmine, die komplette Karte und beide Schlüssel für Deinen Level.

# REBEL ASSAULT

**■ Levelcodes/Sequenz überspringen**  
Gleich zu Beginn des Games, wenn das animierte LucasArts-Logo erscheint, drückst Du folgende Knöpfe: Hoch+A, Runter+A, Hoch+A, Hoch+A, Links+A und schließlich Rechts+A. Mit den folgenden Knöpfen kannst Du nun jederzeit Deinen Weg durch das Game cheaten: Drücke C und Du springst zur nächsten Mission oder zur nächsten Szene. Drücke Start, um das Game zu pausieren und ein Menü aufzurufen, in dem Du Deine Gesundheit wiederherstellen kannst. Drücke danach A und Start, um 100%ig gesund ins Spiel zurückzukehren.

Hier sind die Paßwörter für das Spiel:

Abschnitt	Leicht	Normal	Schwer
2	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	RALRAA	LEENI	DEFEL
5	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYDD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFL	RASKAR	RISHII
12	KLAATU	JHOFF	IZRINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Ende	NORVAL	NKLLON	MALANI





# TIPS

TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS... TIPS...



MEGA DRIVE

## CASTLEVANIA

### ■ Extraleben/Extralevel

Wenn Du diesen Cheat eingibst, erhältst Du insgesamt neun Leben sowie die Möglichkeit, einen megaharten Expert Level anzuwählen. Gehe in den Optionsbildschirm und stelle die Optionen wie folgt ein: BMG auf 5, Sound FX auf 73. Warte, bis der Titelbildschirm erscheint und drücke dann Start. Jetzt drückst Du Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B und dann A. Als Bestätigung ertönt ein Gong. Wenn Du nun in den Optionsbildschirm zurückkehrst, kannst Du neun Leben und einen echt harten Expert Level auswählen.



## DONKEY KONG COUNTRY

### ■ Versteckte Levels

Macht's denn Spaß, die versteckten Levels in diesem Spiel zu suchen und sich dabei aus lauter Frustration die Haare auszuziehen? Halt inne, Gevatter! Bevor Du Deinen Kopfputz vollends verlierst, zeigen wir Dir zwei Geheimräume, in denen Du Dich austoben kannst:

### Oil Drum Alley

In diesem Level gibt es zwei Bonusräume. Der erste befindet sich nahe am Anfang und ist leicht zu erreichen, den zweiten findest Du in der Nähe des Level-Endes. Um dorthin zu kommen, wirfst Du ein Faß gegen die Wand. Im Innern gibt es einen weiteren Geheimlevel zu entdecken. Im Bonusraum kannst Du ein Faß aufnehmen. Trage es nach rechts herüber und wirf es gegen die Wand, dann erscheint ein dritter Geheimraum. Gehe hinein und stopfe Dir die Taschen voll!

### Tanked Up Trouble

In diesem Level mußt Du Fässer einsammeln, um Deine Plattform in Bewegung zu halten. Wenn Du ein Faß verfehlt, ist 'hängen im Schacht'. Wenn Du allerdings das erste Faß absichtlich ausläßt, ansonsten aber wie gewohnt weitersammelst, fällt die Plattform in einen Bonusraum. Sammle all die schönen Dinge ein und gehe zum Ausgang. Du findest Dich etwa in der Levelmitte von Tanked Up Trouble wieder und hast Dir damit eine Menge Streß erspart.



SNES

## ACTION REPLAY CODES

### ■ MORTAL KOMBAT II

FFB6230078 - Unbegrenzte Energie für Spieler 1  
FFB7130078 - Unbegrenzte Energie für Spieler 2  
FFF4570015 - Unbegrenzte Credits  
FFAB960099 - Unbegrenzte Zeit  
00661A5555 - Unbegrenzte Finish-Zeit

### ■ TOEJAM AND EARL II

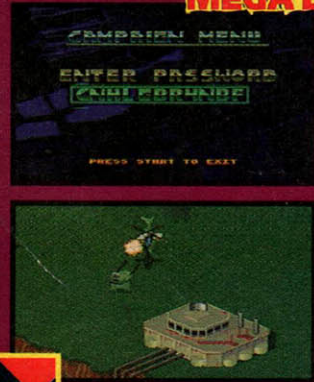
FFA9290001 - Unbegrenzt "Funk" für Spieler 1  
FFA9210001 - Unbegrenzt "Funk" für Spieler 2  
FFA9B00001 - Unbegrenzte "Super Giles"  
FFA9F00001 - Unbegrenzte "Panics"  
FFA9270003 - Unbegrenzte Continues

MEGA DRIVE

## URBAN STRIKE

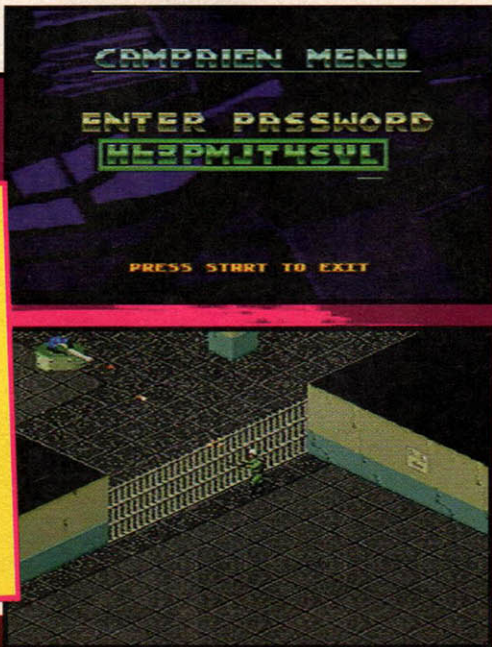
### ■ Level Codes

MEGA DRIVE



Hawaii Level 1:  
Ölbohrinseln:  
Ölbohrinseln, innen:  
Mexiko:  
San Francisco:  
Alcatraz, innen:  
New York:  
Las Vegas:  
Casino, innen:  
Casino, Keller:  
Endbildschirm:

YZ9NHLWVNB  
CNHLGBR4NBF  
ZLGBWD3PFZD  
9BWDR6MJYNM  
NDR63P7VZLT  
H63PMJT4SYL  
LPMJ7VVSXFZR  
GJ7VT4FKYNM  
BVT4SXCY2LT  
WR63PMT4SYL  
D3PMJ7SXFZD



## MEGAMAZE

■ Levelcodes **CD-i**

Einer unserer größten Fans, Frank Kuhne aus Neuss, hat weder Zeit noch Mühen gescheut, das komplette Game durchgespielt und uns die Codes zugeschickt. Hier sind sie:

Level 10: 4847	Level 15: 5288
Level 20: 6029	Level 25: 4398
Level 30: 0152	Level 35: 6685
Level 40: 5566	Level 45: 8651
Level 50: 2212	Level 55: 3262
Level 60: 0155	Level 65: 6676
	Level 70: 6761

## KETHER **CD-i**

■ Spezielles Save Game

Und schon wieder ein heißer Tip vom allwissenden Kevin B. aus Mainz! Er erzählte uns von einer nützlichen Einrichtung zur Levelwahl, die in das Game integriert sein soll. Fliege in das schwarze Loch und durch den bunten Stern. Dann drückst Du den Eject-Schalter, um die Disc auszufahren. Jetzt schiebst Du die Disc wieder ins Laufwerk und lädst das gespeicherte Spiel: Du kehrst jedesmal mit vier Leben zur Tempelwahl zurück. Wirklich praktisch!



## CAESARS WORLD OF BOXING

■ Leichte Gegner

Für diesen Trick mußt Du zunächst sicherstellen, daß einer der CD-i-Controller eingestöpselt ist. Schließe das Joypad an der hinteren Buchse an, schalte ein und lade Caesars Palace. Wähle das Schauturnier (Exhibition) und melde zwei Spieler an. Verlasse nun das Menü, gehe zurück zum Hauptmenü, stecke das Joypad von der hinteren in die vordere Buchse und setze ein früheres Spiel fort. Deine Gegner werden nun brav stillhalten, während Du ihnen einen Satz heiße Ohren nach dem anderen verpaßt. Nicht ganz sportlich, aber der Sieg ist Dir sicher!

# SUPER STREET FIGHTER II

ARCADE'S

■ Spiele als Akuma Long

Es stimmt also doch! Du kannst als der legendäre Geheimkämpfer Akuma Long in den Kampf ziehen.

Und so lockst Du Akuma zum Spielen ans Tageslicht: Stelle zunächst sicher, daß die Maschine, mit der Du spielst, so eingestellt ist, daß Speed 3 gewählt werden kann. Zur Auswahl drückst Du einen "harten" Knopf (harter Kick/Punch) sobald Ryu angewählt ist. Hast Du die Geschwindigkeit eingestellt, warte ein paar Sekunden und bewege dann den Marker herüber zu T. Hawk. Warte wieder ein paar Sekunden und gehe dann herüber zu Guile, wieder zwei Sekunden, dann über Dhalsim zu Cammy, Pause, dann zu Ken, wieder warten und zurück zu Ryu. Warte noch einmal zwei Sekunden und drücke dann gleichzeitig alle drei Punch-Knöpfe und den Start-Knopf. An Stelle von Ryus Bild erscheint nun Akuma er steht ganz zu Deiner Verfügung.

Allerdings sind Akumas Kräfte für den Spielgebrauch etwas reduziert worden - er kann nur noch eine Feuerkugel werfen. Trotzdem ist Akuma immer noch ein knallharter Kollege!

**W**enn Du tolle Tips, Tricks, Cheats oder Codes kennst, die bislang noch nicht veröffentlicht wurden, dann schreibe uns doch mal! Den schärfsten Tip des Monats belohnen wir mit einem Videogame (System angeben!). Unsere Adresse lautet: Games World - Das Magazin, POSTFACH 3127, 48581 Gronau.

## DINO DUDES

JAGUAR

■ Keine Uhr/Unbegrenzte Leben

Zwei tolle Cheats, mit denen Du dem Game ein paar neue Aspekte abgewinnen kannst! Drücke im Paßwortbildschirm AC, um den Bildschirm zu leeren. Gib den Code TIME STANDS ein - nach der Bestätigung erklingt ein Ton. Drücke wieder AC und gib STILL FOREVER als neuen Code ein. Drücke zur Bestätigung OK, und es ertönt ein Rülpsen! Das bedeutet, daß der integrierte Timer des Spiels deaktiviert wurde. Der zweite Cheat gibt Dir unendliche Leben. Du gehst genauso vor wie oben, drückst AC, um den Paßwortbildschirm zu leeren und gibst ONCE DEAD ein, dann OK und wieder AC. Der nächste Code lautet TWICE BORN. Bestätige den Code, und Du erfreust Dich eines unbegrenzten Lebens, wenn Du das Spiel spielst.

## WOLFENSTEIN 3d

JAGUAR

■ Verschiedene Cheats

Hier sind ein paar Codes, mit denen Du Dein Wolfenstein 3D noch ein bißchen mehr genießen kannst.

**Sound Test**

Wenn beim Start des Spiels eine Kugel erscheint, drücke die #-Taste.

**Levelwahl**

Halte im Spielauswahlbildschirm 1, 3, 7 und 9 gedrückt, und Du kannst in jeden beliebigen Level gelangen. Level 6, Stage 7 ist ein Geheimlevel.

Wenn Du diese beiden Cheats während des Spiels eingibst, kannst Du Dir ein tierisch hartes Gameplay einbrocken:

**4668: Göttermodus**

**4996: Maximale Feuerkraft**



## HALLO KIDS

**Wollt ihr Roby und Norman mit samt den Videoatoren kennenlernen? Dann kommt als Zuschauer ins schloß der Spiele. Neue**

**Produktionen von Games World gibts Ende März 1995 in köln/Hürth.**

**Der Eintritt ins Schloß der Spiele ist kostenlos.**

**Ruft an unter:**

**02233-64031**

**oder schreibt**

**an das:**

**Ticket Team**

**Otto-Hahn Str.4**

**50354 Hürth**

**Norman**



COMPETITION

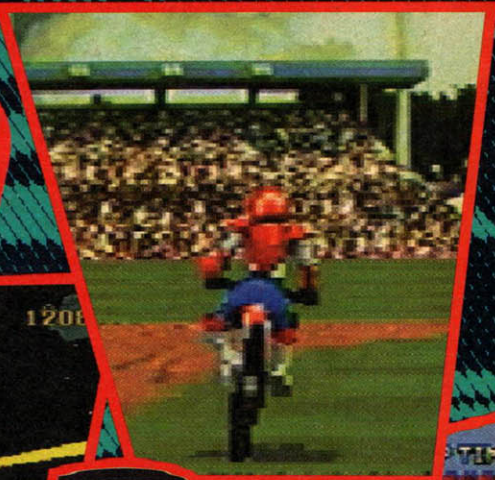
PETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...COMPETITION...

# Willst Du



# ...einen

H-SCOPE 12080 TIME 116



# haben?



# Hier

# ist er!



**Nun, ganz so einfach ist es denn auch nicht. Du mußt erst noch ein wenig dafür tun!**

- 1: Male oder zeichne uns eine neue Figur, die Sonic bei seinem ersten Ausflug auf den 32X begleitet!**
- 2: Welches Spiel sollte Deiner Meinung nach für die neue Sega-Maschine auf den Markt kommen?**

Schicke uns doch bitte Dein gemaltes oder gezeichnetes Bild (aber bitte ernsthaft, keinen Blödsinn!) an Games World, Das Spielmagazin, Postfach 3127, 48581 Gronau.

Was haben Sport und Sex gemeinsam?

# Hohepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



## WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

- MS-DOS CD-ROM
- MEGA CD
- 3 DO
- CD-i
- CD 32

## POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

- MS-DOS CD-ROM
- MS-DOS
- AMIGA
- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR



## HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR

**PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...**



# DAS SPIEL STARTET JETZT!

## REVIEW- WARNUNG

Wenn ein Game in diesem Monat in den Handel kommt, dann dürftest Du auch auf den folgenden Seiten einen Review darüber finden. Kannst Du nichts über ein Game finden, von dem Du weißt, daß es veröffentlicht wird, dann sei vorsichtig. Möglicherweise haben wir das Game eines Reviews nicht für würdig befunden, oder aber der Vertrieb hatte zu geringes Vertrauen in uns, um uns Dir erzählen zu lassen, was wir von dem Spiel halten. **WIR HABEN DICH GEWART!**



## INHALT

- After Burner
- Alien Breed: Tower Assault
- BC Racers
- Biker Mice From Mars
- Boogerman
- Cannon Fodder
- Cannon Fodder 2
- Clayfighter 2
- Cosmic Carnage
- Creature Shock
- Cyberwar
- Daffy Duck
- Doom
- Dungeon Master 2
- Ecco II
- Ecstasia
- Escape from Mars
- FIFA International Soccer
- Hebereke's Popoon
- The Incredible Machine
- Inferno
- Jurassic Park II
- The Lawnmower Man
- Little Big Adventure
- Mutant Rampage
- Bodyslam
- Newman Haas Indy Car Racing
- Pinball Fantasies
- Pinball Illusions
- Pinkie
- Power Rangers
- Premier Manager 3
- Radical Rex
- Red Zone
- Rise of the Robots
- Rock 'N' Roll Racing
- Seaquest DSV
- Shaq Fu
- Shockwave: Operation Jumpgate
- Slayer
- Die Schlämpfe
- Soulstar
- Starblade
- Super Drop Zone
- Super Punch Out!!
- Syndicate
- The Lost Files of Sherlock Holmes
- The Need For Speed
- Theme Park
- VR Stalker
- Waialae Country Club
- Wing Commander Armada

## CD-ROM / REVIEW DES MONATS

# LITTLE BIG ADVENTURE

SYSTEM: PC CD-ROM  
PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 486 33Mhz  
VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

■ Das bislang beeindruckendste, isometrische Abenteuerspiel. Du steuerst einen kleinen Sprite, der sich gegen die Aliens von Twin Sun behaupten muß. Du kannst die 'Stimmung' der Hauptfigur auf vier verschiedene Arten verändern, um ihn in unterschiedlichen Situationen unterschiedlich handeln zu lassen. Ein riesiges Spiel mit detaillierten Grafiken, in das Du garantiert mit Wonne eintauchen wirst.

■ MARTIN

■ Little Big Adventure stammt vom selben Team wie Alone in the Dark. Ich hatte also schon etwas Besonderes erwartet, jedoch nicht sowas Atemberaubendes wie dieses hier. Die Menge der Animationen, Gesten und Ausdrücke, die sie in die kleine Hauptfigur gesteckt haben, ist einfach beeindruckend. Dazu kommen viele interessante Wesen und alle Arten von Puzzles. Für mich das PC CD-ROM-Game des Jahres.

■ PETER

■ Dies ist das spaßigste, bestaussehende und herausforderndste Game, was mir in letzter Zeit über den Weg gelaufen ist. Wenn Du mir nicht glaubst, dann gehe zu Deinem Händler und überzeuge Dich selbst! Der Humor, der in den vier verschiedenen Bewegungsstilen steckt, ist brillant - jemandem mit einem Flugkick die Rübe einzudellen kommt echt gut. Sieht hervorragend aus und spielt sich auch so.

■ STEFAN

■ Eines der gelungensten und bestprogrammierten Games für den PC, das ich seit langem gesehen habe. Das On-Screen-Display wirkt auf dem Foto vielleicht eher klein und nichtssagend, aber wenn Du das Ganze erstmal in Bewegung siehst, wirst Du begeistert sein. Ein bezauberndes Spiel mit Charakter und Anspruch. Ein Spiel, von dem Du nicht mehr loskommen wirst.

■ PHILIP



## FAZIT 95





■ SYSTEM: MEGA DRIVE  
 ■ PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 24 Mbit  
 ■ VERTRIEB: INTERPLAY



## BOOGERMAN

■ Wenn man nur genügend Rülpsen, Furze und Popel in ein Spiel steckt, wird sich auch mit Sicherheit jemand finden, dem so etwas gefällt. Außerdem wird dadurch die Aufmerksamkeit des Spielers von der Tatsache abgelenkt, daß es sich hierbei doch um ein ziemlich simples Game handelt. Boogerman hüpf und fliegt durch eine Vielzahl von Levels, klettert durch Nasenlöcher, plaziert feurige Furze und rotzt was das Zeug hält. Eine Überdosis Toilettenspaß! ■ MARTIN ■

■ Alles ziemlich ordinär, aber vielleicht gerade deshalb so unterhaltsam. Der Klohumor wird hier wirklich auf die Spitze getrieben, aber warum auch nicht? Aha-Effekte bleiben außen vor, doch wenn Du mal ein hochkarätiges Mumpitz-Spiel suchst, wirst Du mit diesem hier sicher zufrieden sein. Ein Spiel, um fürsorgliche Eltern auf die Palme zu bringen, aber hinter den ganzen Popeln und Schleimereien verbirgt sich ein sauber gemachter Plattformform. ■ PETER ■

■ Ich bin froh, daß das 'Schnupper-spiel' noch nicht erfunden wurde, denn dann wäre dieses hier ein echter Stinker! Aber darüber-hinaus ist es ein ganz hervorragendes und spaßiges Spiel. Okay, die Furze, Rülpsen, Schnoddereien und sonstigen Toilettösigkeiten sind extrem stark vertreten, aber das Game ist wirklich absolut fesselnd. Die Animation ist hervorragend, die Soundeffekte fügen sich perfekt in die Handlung ein...was soll ich sagen? Sofort ausprobieren! ■ PHILIP ■

■ Mal was Neues! Warum nicht einen dicken, häßlichen Kerl durch die Gegend laufen lassen, der andere Leute mit Popeln bewirft und ihnen ins Gesicht rülps und furzt? Ja, warum nicht? Ich werd's Dir sagen: Es ist entsetzlich! Die Idee an sich ist ja schon schlimm genug, aber das Game selbst ist nur ein ganz durchschnittlicher Plattformform, in dem Du Dich mit Hilfe Deiner nur begrenzt lustigen Körpergase durchschlägst. Es gibt bessere Plattformform. ■ STEFAN ■

■ SYSTEM: MEGA DRIVE  
 ■ PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: VIRGIN



## CANNON FODDER

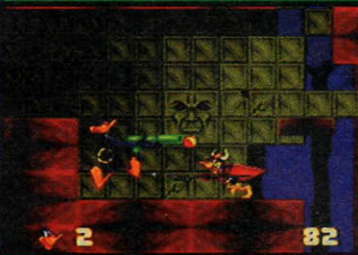
■ Diese Cart ist eine hochwillkommene Abwechslung für alle Besitzer eines Mega Drives, die die Nase voll haben von den ungezählten Prügelspielen oder Plattformhüpfereien. Eine perfekte Konversion des Amiga-Originals mit einer enorm eingängigen Steuerungsmethode. Jetzt können auch Konsolenbesitzer herausfinden, warum sich dieses Game so lange Zeit an der Spitze der Verkaufscharts halten konnte. Die Musik geht echt gut ab. Viel Spaß! ■ MARTIN ■

■ Die kleinen Männkes von Sensible Soccer strömen direkt aus der Dusche und bis an die Zähne bewaffnet in das nächste, unglaublich gut spielbare Game. Vergiß die tüddeligen Grafiken und laß Dich in ein Spiel fallen, das so fesselnd ist, daß Du davon kaum wieder loskommst. Eine wirklich propeere Konversion vom Amiga zur Konsole. Explosive Unterhaltung - aber weniger Blut und Grausamkeit wäre besser gewesen! ■ PETER ■

■ Einfach brilliant! Ob es nun die Version für Amiga, für das SNES oder für den Mega Drive ist, Cannon Fodder ist immer ein Riesenspaß. Die verschiedenen Versionen sind übrigens im wesentlichen identisch. Für Erstkontakt mögen die kleinen Soldaten etwas unsympathisch wirken, aber schon nach wenigen Runden weißt Du, wo's lang geht. Die Steuerung mit dem Joypad fällt nicht ganz so leicht wie seinerzeit mit der Maus, aber auch das ist reine Übungssache. Ein absolutes Muß! ■ PHILIP ■

■ Mega Drive-Besitzer haben endlich wieder einen Grund zur Freude: So viele Menschenleben hast Du selten auf derart beeindruckende Weise in einem Konsolenspiel verschwendet! Cannon Fodder ist einmalig gut spielbar und, obwohl Deine kleinen Männer arg dezimiert werden, hast Du doch genügend in Reserve, die nur auf Deinen Einsatzbefehl warten. Klavere Einsätze und ein tolles Gameplay machen dieses Spiel zu einem Muß! ■ STEFAN ■

■ SYSTEM: MEGA DRIVE  
 ■ PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: SEGA



## DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

■ Okay, Jungs, stellt sie alle nach draußen an die Straße! Nimm eine Zeichentrickfigur, pflanze sie in einen Standard-Plattformform und garniere das Ganze mit reichlich Zuckerguß...Zu einer Zeit, in der Spiele wie Earthworm Jim oder Donkey Kong Country den Ton angeben, sind Spiele nach diesem alten Erfolgsstrickmuster wirklich Schnee von gestern. Einziges Plus der Cart ist der tolle, große Sprite. Für Charisma, Atmosphäre und Action war deshalb wohl leider kein Platz mehr da. Gäh. ■ MARTIN ■

■ Dies ist ausgefeilte Plattformform-Aktion mit meiner Lieblingsfigur unter allen Warner Brothers-Zeichentrickhelden. Und mein animierter Held wird von dem Game nicht schlecht behandelt (das Gameplay ist nicht unbedingt atemberaubend, aber als Standardgame gar nicht mal so übel). Die Grafiken sind nett, der Sound ist prima, und abgerundet wird das Geschehen durch gute Spracheffekte. Für anspruchsvolle Gamer mag vielleicht ein wenig der Tiefgang fehlen. ■ PETER ■

■ Die Lizenzspiele mit Zeichentrickstars für den Mega Drive werden wirklich immer besser. Daffy Duck in Hollywood folgt den Spuren des brillanten Sylvester & Tweeie. Große, farben-prächtige Sprites lassen die Warner Brothers-Figur auf dem Bildschirm richtig glänzen. Das Spiel macht nicht ganz so viel Spaß wie die Sache mit Sylvester, aber für jüngere Fans ist es einfach ideal. ■ PHILIP ■

■ Daffy Duck in Hollywood, das mich übrigens stark an Taz erinnert hat, verfügt über große Sprites und sieht vollkommen wie ein Zeichentrickfilm aus. Die Handlung: Daffy arbeitet für Yosemite Sam, um so seine gestohlenen Auszeichnungen wiederzubekommen. Und dazu wandert Daffy draufgängerisch von Level zu Level und sammelt Dynamitstangen ein. Das Game sieht wirklich nicht schlecht aus, ist aber ansonsten eines unter vielen. Aber wenn Du auf Daffy stehst... ■ STEFAN ■

■ SYSTEM: MEGA DRIVE  
 ■ PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 8 Mbit  
 ■ VERTRIEB: ACTIVISION



## RADICAL REX

■ Ich kann mich einfach nicht dazu durchringen, dieses Spiel einem Menschen zu empfehlen, der älter als vier Jahre ist. Gemächlich, niedriglich und veraltet von dem Augenblick an, wo Du die Cart zum ersten Mal in die Konsole steckst. Das simple Gameplay und die anspruchslosen Aufgaben reichen aus, um ein Kleinkind für gewisse Zeit bei Laune zu halten. Sicher aber nicht denjenigen, der sich nach einem guten Plattformform umschaut. Tote Hose! ■ MARTIN ■

■ Radical Rex ist nett, bunt und niedriglich, aber es wird Dir nur schwerlich Begeisterungsstürme entlocken können. Alles sieht sauber und adrett aus, riecht aprillfrisch und ist dabei doch so veraltet, daß einem die Tränen kommen. Was drin steckt? Nun, das klassische Springen und Einsammeln von Gegenständen. Wird sicher vielen Leuten gefallen. Nett ist ein Wort, das ich nach Möglichkeit tunlichst vermeide, aber es beschreibt genau, was dieses Spiel ist - nett. ■ PETER ■

■ Rex ist ein Straßendino, der mit dem Skateboard durch die Gegend heizt. Eine seltsame Figur für eine Hauptrolle in einem Plattformform? Stimmt. Die Animationen des Spiels sind erstklassig, die vielen Verrücktheiten sorgen schon für Spaß und einige der Levels sind durchaus herausfordernd, aber was dem Game fehlt, ist dieser gewisse Funke an Genialität, der es vom Aufstieg in die Topklasse abhält. Schade. ■ PHILIP ■

■ Zu Beginn des Games springst Du auf ein Skateboard und fährst einen Abhang hinunter. Vieles hat mich an Wonderboy erinnert, abgesehen, natürlich, von der Tatsache, daß Du diesmal ein Dinosaurier bist. Es gibt viele Objekte die Du einsammeln und viele böse Dinos, die Du töten kannst. Doch trotz knallig bunter Farben und einer überzeugenden Steuerungsmethode erscheint mir alles ein bißchen zu simpel. Wer sich von Radical Rex einen wirklich guten Plattformform versprochen hat, wird enttäuscht sein. ■ STEFAN ■

### FAZIT 75

### FAZIT 82

### FAZIT 65

### FAZIT 68



SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 8 Mbit

VERTRIEB: TIME WARNER INTERACTIVE



## RED ZONE

Ziemlich seltsam, ein Hubschrauberspiel aus der Draufsicht. Red Zone verfügt über nette Grafiken und ist auch sonst ganz gut präsentiert, gehört jedoch zu der Sorte Games, bei denen man sich redlich Mühe gibt, sie zu mögen, aber ohne Erfolg. Das Problem mit der Perspektive ist, daß das Game dadurch ziemlich flach erscheint und einfach keine Atmosphäre entwickelt. Das feststehende Fadenkreuz des Hubschraubers macht die ganze Sache unrealistisch und unflexibel. **Dumpf.** ■ MARTIN ■

Red Zone konnte mich nicht im geringsten begeistern. Auf dem Mega Drive beginnt das Game mit einem Intro in Form einer recht eindrucksvollen Videosequenz. Leider war's das auch schon in Sachen Höhepunkte. Das Spiel gibt einfach nichts her. Die Action ist schnell und wild, und auch die Grafiken sind ansprechend, aber, und das ist ein großes aber, Red Zone vermag Dich nicht bei Spiellaune zu halten, geschweige denn zu fesseln. Nicht wirklich schlecht, aber zu einseitig und begrenzt. ■ PETER ■

Jedermanns Reaktion auf Red Zone war: "Hey, das ist doch Desert Strike, oder wie oder was?" Nein, ist es nicht. Ich bevorzuge jedoch dieses neue Heli-Ballerspiel von Time Warner. Die Grafiken sind schick und haben fast einen 3D-Effekt, wenn Du über Masten und Gebäude hinwegchopperst. Es gibt viele Einsätze, an denen Du Dir die Zähne ausbeißen kannst. Du kannst sogar den Hubschrauber verlassen und Dich zu Fuß aufmachen, wenn Du mutig genug bist. Extraklasse! ■ PHILIP ■

Red Zone glänzt mit einer hervorragenden Introsequenz, aber nach diesem tollen ersten Eindruck geht's nur noch bergab. Okay, für eine Weile macht es Spaß, mit einem Hubschrauber herumzufliegen, und es ist absolut überzeugend, wie die Welt unter Dir vorbeizieht, aber schon bald wird das Gameplay ziemlich fade. Etwas Abwechslung gibt es, wenn Du aussteigst, um Informationen zu bekommen. Doch das reicht kaum aus, um dieses Flugunternehmen unterhaltsam nennen zu können. ■ STEFAN ■

**FAZIT 68**

SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: INTERPLAY



## ROCK 'N' ROLL RACING

Dies ist mein zweitliebstes Rennspiel auf dem SNES (nach SMK, natürlich) und, obwohl die Mega Drive-Version nicht ganz so gut ist, gehört sie noch immer zum Besten, was Du in diesem Genre für das Sega-System kriegen kannst. Traumhafte Spielbarkeit, viele Rennstrecken und viel Drumherum - eine Empfehlung für alle, die die SNES-Version nicht besitzen. Und überhaupt, ich glaube, ich nehme die Cart heute abend mal mit nach Hause. ■ MARTIN ■

Schmeiß den Motor an und mache Dich gefaßt auf ein Rennspiel im Arcade-Stil, das ein so unglaubliches Gameplay besitzt, daß Du einfach nicht mehr davon wegstommst. Nach deutlichen Verbesserungen erreicht es den Standard der SNES-Version. Spitzensound, tolle Spracheffekte und heiße Action sorgen für ein schweißtreibendes Adrenalin-Delirium. Eine höchst empfehlenswerte Cartridge. Sahnemäßig! ■ PETER ■

Rock 'n' Roll und Racing ist schon eine ungewöhnliche Kombination, aber in diesem simplen aber spaßigen Rennspiel paßt beides hervorragend zueinander. Natürlich hat das Game mit ernsthaften Rennsimulationen wie Virtua Racing und seinen ganzen Abwandlungen nicht viel gemein. Stattdessen Action und Spaß in bester Spielhallenmanier. Besonders scharf ist das Game im 2-Spieler-Modus. Der beste Grund, Dein Joypad bis in die frühen Morgenstunden zu malträtieren. ■ PHILIP ■

Dies ist weniger eine Simulation, als vielmehr ein Arcade-Game. Suche Dir einen Fahrer aus, und schon steckst Du in der verrücktesten Renn-Action, die Du Dir vorstellen kannst. Das Rumpfahnen an sich macht ja schon Bock, aber die verschiedenen Waffen, wie Minen und Raketen, geben dem Ganzen doch erst die richtige Würze. Ich sag' nur: Jage sie alle in die Luft! Kein schlechtes Spiel, aber, wie bei Biker Mice auf dem SNES, es ist nichts für eingefleischte Motorsportfans. ■ STEFAN ■

**FAZIT 85**

SYSTEM: MEGA DRIVE

PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 8 Mbit

VERTRIEB: INFOGRAMMES



## DIE SCHLÜMPFE

Sie sind wieder da, sie sind wieder blau und ich bin einfach nicht überrascht. Die kleinen Schlümpfe haben weit besseres verdient, als diese Vorstellung hier. Ich meine, in den 80er Jahren haben sie die Welt im Sturm erobert, diesmal können sie schon froh sein, wenn sie einen leichten Windhauch auslösen. Dieser müde und so unendlich öde Plattformer kommt zu keiner Zeit auch nur ansatzweise in Fahrt. Alles ist viel zu vorhersehbar. Wenn Du's kaufst, dann nur auf eigene Gefahr. ■ MARTIN ■

Dieses tolle Game ist ein Plattformer mit sympathischen Figuren und einem echt harten Gameplay. Einige Levels sind grafisch einfach brillant, besonders der Schlittenlevel, dessen Grafiken dem Mode 7 des SNES ähneln (aber sogar noch besser sind) und der Bergwerkslevel, der sogar Donkey Kong Country zur Ehre gereichen würde. Exzellente Plattformaction. ■ PETER ■

Diese kleinen Lümmel sind einfach nicht unterzukriegen. Ein paar Monate nach Erscheinen ihrer Abenteuer auf dem SNES haben sie nun auch den Sprung auf den Mega Drive geschafft. Das Game ist mit der SNES-Version sozusagen identisch. Die Programmierer haben sogar einen Semi-3D-Level eingebaut (den Schneeelevel), der sogar noch den Mode 7 des SNES übertrifft. Ein toller Plattformspaß, das Game gefällt mir! ■ PHILIP ■

Für alle unter unseren Leserinnen und Lesern, die's noch nicht wissen sollten: Die Schlümpfe sind kleine, blaue Kerlchen, die den ganzen Tag lang schlumpfen. Nun erhalten auch die Besitzer eines Mega Drives die Chance, zu schlumpfen. In der geballten Ladung Plattformlevels steuerst Du einen Schlumpf durch eine gefährliche Gegend. Besonders gefallen werden Dir der Bergwerks- und der Schlittenlevel. Keineswegs ein schlechtes Spiel. ■ STEFAN ■

**FAZIT 73**

## NEWMANN HAAS INDY CAR

MEGA DRIVE ■ ca. DM 130,-  
16 Mbit ■ Acclaim

Wenn Du erstmal ein paar Runden in Virtua Racing abgedreht hast, gibt es eigentlich keinen Grund, warum Du als Mega Drive-Besitzer dieses Game spielen wolltest. Was Rennsimulationen anbetrifft, so ist dieses Game ein Schritt zurück. Die Präsentation an sich ist okay, und es gibt viele, nette Optionen. Aber wenn's dann ans eigentliche Renngeschehen geht, fällt der Spielspaß augenblicklich bis in den Keller. Newmann Haas Indy Car hat keine Chance, auch nicht, wenn Schumis Name vorn draufstehen würde.

**FAZIT 70%**

## POWER RANGERS

MEGA DRIVE ■ ca. DM 130,-  
16 Mbit ■ Sega

Aus welchem Grund sollten wir uns eigentlich dieses Game zumuten? Diejenigen, denen 'Mighty Morphing Power Rangers' gefällt, kaufen sich das Spiel ohnehin, und diejenigen, welche die Videogames kennen, werden sich tunlichst davor hüten. Alles in allem ein durchschnittliches Beat 'em Up mit den tollen TV-Superhelden samt all ihrer Spezialwaffen in den Hauptrollen. Wer's mag, soll's kaufen. Empfehlen tun wir's nicht.

**FAZIT 52%**

## THE LAWNMOWER MAN

MEGA DRIVE ■ ca. DM 120,-  
8 Mbit ■ Time Warner Interactive

The Lawnmower Man auf dem Mega Drive ist ein buntes Allerlei der Game-Stile. Ein bißchen Plattformer mit kleinen Sprites, die herumhüpfen und so gar nicht recht beeindrucken können, ein bißchen 3D-Shoot 'em Up mit fast schon hypnotischer Wirkung und ein seltsamer Flugabschnitt, der wie ein Spectrum-Spiel aus dem Jahre 1984 aussieht. Das Resultat dieser Mischung ist ein müdes Durcheinander, das meilenweit hinter dem Film zurückbleibt. Eine schwache Vorstellung.

**FAZIT 65%**

## SEAQUEST DSV

SNES ■ ca. DM 130,-  
16 Mbit ■ T-HQ

Wer ist bloß auf die Idee gekommen, ein Spiel zu dieser birnigen, amerikanischen Fernsehserie zu produzieren? Auf dem Fernsehbildschirm mag ja noch der Zauber einer Steven Spielberges seine Wirkung haben, nicht aber auf dem SNES. Okay, die Grafiken sehen ausreichend gewässert aus, und das Entwicklerteam Sculptured Software hat wahrscheinlich sein Bestes gegeben. Herausgekommen ist dabei jedoch ein Spiel, das einfach keinen Spaß machen will. Wenn Dir die Fernsehserie gefällt, kannst Du dem Spiel vielleicht was abgewinnen. Für alle anderen ist es mehr als nur ein Sprung ins kalte Wasser.

**FAZIT 65%**



■ SYSTEM: MEGA DRIVE 32X  
 ■ PREIS: ca. DM139 ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: SEGA



## AFTERBURNER

■ Alle sagen, der Mega Drive 32X könne technisch hochwertige Spiele besser auf den Bildschirm produzieren. Aber warum sind diese dann alle so schlecht gepixelt? Mit dem guten, alten Mega Drive hatten wir solche Probleme nie. Der Sage nach ist Afterburner eine perfekte Konversion des alten Spielhallenklassikers, aber das Spiel bringt nichts, was wir nicht schon millionenfach auf anderen Formaten oder bei Nachmach-Games wie G-LOC gesehen hätten. Ein simpler Spaß, aber nichts Neues. ■ **MARTIN**

■ Das ist so verflücht schnell, es ist einfach unglaublich. Das Streben nach Spielhallenperfektion ist für gewöhnlich ein Schierlingsbecher, aber mit Afterburner hat Sega es wohl geschafft. Leider ist das Automatenspiel selber mittlerweile fast schon ein Museumsstück. Ein herausforderndes Game, das sich besser spielen läßt, als es aussieht. Spiele es, und Du wirst im Sessel nach links und rechts schwenken und nach unten abtauchen, so fesselnd sind die Bildschirmeffekte. ■ **PETER**

■ Wenn dies ein Vorgeschmack dessen ist, was wir in Zukunft für den Mega Drive 32X zu erwarten haben, dann Dankeschön! Die Arcade-Maschine war stark, und ich habe seinerzeit mein gesamtes Taschengeld geopfert, um das Game durchzuspielen. Diese Version ist für meine Begriffe eine perfekte Umsetzung für die heimische Konsole - tempogeladene Baller-action zum Nulltarif! Wie wär's denn mit einer Version von OutRun für den 32X? Das wäre dann mal was ganz besonderes! ■ **PHILIP**

■ Ich hatte brennende Ambitionen, zum Top-Piloten zu avancieren, hätte mich Afterburner nicht vor ein paar Jahren in einem flammenreichen Showdown vom Himmel geholt. Warum Sega dieses Game ausgerechnet jetzt veröffentlicht, gibt Gelegenheit zum Grübeln. Alte Games für neue Maschinen halte ich für Blödsinn. Gut, das Tempo stimmt, die Spielbarkeit entspricht der des Originals, aber nach einer Weile wird's doch zu pixelig und verwirrend. Das Game sollte wirklich besser im Hangar stehen bleiben. ■ **STEFAN**

■ SYSTEM: MEGA DRIVE 32X  
 ■ PREIS: ca. DM139 ■ KAP: 32 Mbit  
 ■ VERTRIEB: SEGA



## COSMIC CARNAGE

■ Sega kann keine vernünftigen Beat 'em Ups machen, oder? Ich hatte gehofft, mit der zusätzlichen Power des 32X würde alles anders werden. Falsch! Cosmic Carnage ist ein langsames, schlecht ansprechendes, gepixeltes Rendezvous von nur acht Kämpfern, die alle aussehen, als seien sie aus Legosteinen gebastelt. Ich könnte aus dem Stand heraus Tausende von Prügelspielen aufzählen, die ich lieber spielte. Und die benötigen keinen teuren Hardware-Zusatz. ■ **MARTIN**

■ Das Game, dem das Spezial Feature dieses Monats gewidmet ist, ist ein erstklassiges Prügelspiel. Nicht einer der größten Titel, aber einer der faszinierendsten. Flüssige Bewegungsabläufe und eine ungeahnte Menge an Blickperspektiven, die für den gewöhnlichen Mega Drive nicht zu bewältigen wären, machen dieses Beat 'em Up zu einem Game mit unglaublichem Tiefgang und verschiedensten Kameraeinstellungen. Knifflig zu spielen, aber die Mühe lohnt sich. ■ **PETER**

■ Wow! Ein Beat 'em Up, bei dem selbst ich eine gewisse Chance habe! Ich brauche nur die Figur Tyr auszuwählen, sie einzukleiden, und nichts kann mich mehr aufhalten. In dem Game stecken Unmengen an Special Moves, je nachdem, welche Ausrüstung Du verwendest. Der Nachteil ist, ich kann mir die ganzen Moves einfach nicht merken! Ein toller Neuzugang zur 32X-Sammlung ein Spitzenspiel! ■ **PHILIP**

■ Ich mag Prügelspiele, die schnell und wild sind und vor Blut nur so triefen, wenn Du gerade jemandes Haupt abgezwickelt hast. Cosmic Carnage gehört eigentlich weniger in diese Kategorie, es ist eher eine Bauchlandung. Die Kämpfer sehen in der Nahaufnahme einfach zu gepixelt aus, und das Gameplay wird durch eintönige Abfolgen von Kicks und PUNCHES bestimmt. Keine Spur von actionreichen, schnellen und spaßigen Prüglerunden. ■ **STEFAN**

■ SYSTEM: MEGA DRIVE 32X  
 ■ PREIS: ca. DM139 ■ KAP: 24 Mbit  
 ■ VERTRIEB: SEGA



## DOOM

■ Erstklassig. Die ideale Gelegenheit für jeden Mega Drive-Besitzer, eines der großartigsten Games der letzten Jahre zu spielen. Vorausgesetzt, man hat einen 32X. Das Warten hat sich also doch gelohnt. Doom für den MD 32X ist fast identisch zur PC-Version und besser steuerbar als die Jaguar-Version. Dies ist eine Qualitäts-Cart, ein Rückfahrticket in die Hölle, mit der Schrotflinte in der Hand erlebst Du hier' eine einzigartige Monster-Baller-Orgie. ■ **MARTIN**

■ Was die Unzahl der Versionen von Doom anbelangt, ist dies hier der wahre Hammer - wahnwitzig flüssig und schnell. Vergiß die Bildschirme in der Größe eines Briefschlitzes und stürze Dich in die Heimausgabe von Doom, eine Version, über die selbst Fans mit Pentium PCs feuchte Augen bekommen würden. Wenn Du Blutdurst zu Deinen ganz persönlichen Tugenden zählst und Du auf legomäßige Pixelsprites abfährst, dann kannst Du mit dieser Konversion nicht viel falsch machen. ■ **PETER**

■ Dies ist das erste der Doom-Games, die wir in dieser Ausgabe haben. Das andere ist für den 64Bit Jaguar, und ich muß sagen, daß diese 32Bit-Version mindestens genauso gut aussieht. Zwar beschränkt der Bildschirmrahmen die eigentliche Spielfläche, aber das beeinträchtigt das Gameplay in keiner Weise. Hier steckt das gesamte Blut und Gedärm des PC-Originals drin. Ein Muß für alle Besitzer eines 32X. ■ **PHILIP**

■ Verglichen mit den anderen Versionen von Doom, die unlängst erschienen sind, ist die Ausgabe für den 32X die beeindruckendste. Das Spiel läuft so unglaublich flüssig, die Grafiken sind denen der PC-Version ebenbürtig - alles ist großartig gerendert. Dies ist sicherlich das beste Game, das Du für Deinen 32X kaufen kannst, und es ist ebenso sicher eines der besten Sega-Games aller Zeiten. ■ **STEFAN**

■ SYSTEM: SNES  
 ■ PREIS: ca. DM129 ■ KAP: 16 Mbit  
 ■ VERTRIEB: KONAMI



## BIKER MICE FROM MARS

■ Und schon wieder ein Titel, der im Fahrwasser einer erfolgreichen Kinderfernsehserie veröffentlicht wird. Biker Mice ist ein lustiges Rennspiel, in dem Du eine der Hauptfiguren der TV-Show, ob nun gut oder böse, in mehreren Runden über einen gefährlichen Kurs steuerst. Mit dem Motorrad über Rampen zu springen, auf dem Hinterrad in die Zielgerade zu preschen und um die Kurven zu schlittern macht schon Bock, wirkt aber manchmal ein wenig zu 'cheesy'. Spaßig, aber auf Dauer fehlt der Reiz. ■ **MARTIN**

■ Biker Mice from Mars? Ich habe schon davon gehört und sie auch gesehen, aber ich mag sie einfach nicht, diese trivialen, billigen Zeichentrickschöpfungen. Dieses Game unternimmt nichts, um den zweifelhaften Ruf der Hauptfiguren zu verbessern. Ich denke, man sollte diese Mäuserserie einfach begraben und vergessen. Die Grafiken sehen veraltet aus, das Gameplay haut Dich kaum vom Hocker - es ist eine einzige, große Enttäuschung. Aber ich hatte auch nichts anderes erwartet. ■ **PETER**

■ Eine weitere, merkwürdige Zeichentrickserei feiert fröhliche Urständ' auf dem SNES, aber dieses Game ist ein Knüller für sich. Überall trifft Du auf nervige Werbeeinlagen des Sponsors Snickers. Das Rennen selbst macht allerdings großen Spaß. Die Figuren haben verschiedene Fahrzeuge, mit denen sie über die heißen Rennstrecken fegen. Diese Rennparty hat mir Spaß gemacht, besonders im 2-Spieler-Modus. Ab geht die Post! ■ **PHILIP**

■ Dies ist wie Rock 'n' Roll Racing... nur mit Motorrädern. Du kannst eine der Biker Mice anwählen, aber auch einen ihrer Erzgegner - jede Figur hat ihre eigenen Stärken und Schwächen. Wenn Du nur Runde um Runde entlangbrettern willst und Dich mit einigen fiesen Streckenhindernissen auseinandersetzen willst, geht das ja auch in Ordnung. Wenn Du aber ein vernünftiges Rennspiel suchst, liegst Du hier falsch. Rock 'n' Roller und Fans der TV-Serie werden's mögen. ■ **STEFAN**

### FAZIT 81

### FAZIT 78

### FAZIT 91

### FAZIT 74





SYSTEM: SNES

PREIS: ca. DM 144 KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: SONY IMAGESOFT



## JURASSIC PARK II

Die Freude an den schönen Grafiken und Hintergründen wird durch das völlige Fehlen von Atmosphäre und Gameplay gründlich verdorben. Du läufst von links nach rechts und ballerst blindlings auf ständig neu erscheinende Dino-Sprites... hm, könnte schnell eintönig werden, oder? Weiterhin fehlen Continues, Power-Ups und Restart-Punkte. Dieses Game ist nicht der Rede wert. Vergiß es!

MARTIN

Auch im zweiten Game dreht sich alles ums Schießen, Hüpfen und Hangeln. Aber da gibt es noch etwas, das mir ganz sauer aufstößt. Was das ist? Nun, das Spiel selbst läuft an sich ganz gut, aber dann geht der Spaß in einem dumpf aussehenden Plattförmchen den Bach runter. Es hätte besser dort geendet, wo auch der erste Film geendet hat.

PETER

Ich bin nicht sicher, was ich von diesem Spiel halten soll. Es sieht alles deutlich besser aus als beim SNES-Original - große, gut animierte Dinosaurier laufen Dir über den Weg, und die Soundeffekte sind großartig. Mein Problem war der hohe Schwierigkeitsgrad. Am schlimmsten sind die Raptoren. Du läufst also gemächlich vor Dich hin, schießt auf den blöden Spitter... und schon hat Dich eine Horde von ihnen gekillt. Trotzdem, als echter JP1-Fan halte ich auch dieses Game für 'ne ganz heiße Nummer.

PHILIP

Der Film ist noch nicht mal angelaufen, aber das Game ist schon da. In einer Fortführung der Ereignisse des ersten Films ist es Deine Aufgabe, dafür zu sorgen, daß keine der anderen Gesellschaften die Macht über Jurassic Park erhält. In Sachen Gameplay hat JP II nichts besonderes zu bieten, aber alle Dino-Liebhaber werden vor Freude jubeln. Die Levels sehen ganz nett aus, aber wenn der Film irgendwelche Ähnlichkeiten mit diesem Game hat, dürfte er ein Flop werden.

STEFAN

SYSTEM: SNES

PREIS: ca. DM 139 KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: ACCLAIM



## NEWMANN HAAS INDY CAR RACING

Dies ist kein Formel-1-Game, sondern basiert auf den Indy Car Championships, die durch die jüngsten Erfolge von Nigel Mansell erst so richtig ins Licht der Öffentlichkeit rückten. Newmann Haas fährt sich ganz gut, enthält alle Indy-Strecken dieser Welt und dazu das übliche Sortiment an Optionen. Aber im Fahrwasser von Spielen wie Virtua Racing und Ridge Racer sieht das Game doch ein wenig veraltet und fantasieelos aus. Kompetent, aber vorhersagbar.

MARTIN

Die Mega Drive-Version von Newmann Haas war durchschnittlich, jedenfalls was das Gameplay anbelangt - diese Version geht jedoch einen Schritt weiter: Die Rennen sind schneller geworden. Diese Version ist also nicht nur ziemlich durchschnittlich, sondern auch noch schneller. Das Gameplay wurde leider nicht in neue Regionen geschraubt. Es gibt mittlerweile Hunderte von Rennspielen für die Konsolen, und dies ist nur eines davon. Wir lassen's mal einfach in der Boxengasse stehen.

PETER

Diesen Renner im Gefolge solch hochwertiger Games wie Virtua Racing Deluxe für den 32X oder Street Racer für das SNES zu veröffentlichen, zeugt von dem Wagemut der Firma Acclaim. Aber leider ist Newmann Haas Racing ein Schritt nach hinten, mit Grafiken, die wir alle schon kennen, und einem Gameplay, das mindestens genau so alt ist. Sie haben Nigel Mansell vorn auf die Packung geklebt, um den Verkauf anzukurbeln, aber nicht einmal das dürfte ausreichen, um aus diesem Game einen Hit zu machen.

PHILIP

Nigel Mansell hat sich in der Indy-Saison ja ganz prächtig gehalten, aber muß man ihn gleich für ein derartiges Game mißbrauchen? Die Ähnlichkeiten zu Nigel Mansell's World Championship sind zu auffällig, um diese Cart originell zu nennen. Der einzige Pluspunkte sind die vielen Rennstrecken. Jupp! Aber sich deshalb gleich von Unmengen an Taschengeld auf Nimmerwiedersehen verabschieden? Wenn Du NMWC hast, brauchst Du dieses Spiel nicht...es sei denn, Du heißt Nigel und willst Deine Trophäensammlung auffüllen.

STEFAN

SYSTEM: SNES

PREIS: ca. DM 129 KAP: 8 Mbit

VERTRIEB: GAMETEK



## PINBALL FANTASIES

Also, was Flipper-Games anbelangt, bin ich ja immer noch geteilter Meinung. Irgendwie klappt das nicht. Aber wenn ich mal davon ausgehe, daß es tatsächlich Leute gibt, die solche Games spielen wollen, dann ist diese Sammlung von vier Spieltischen besser als die meisten anderen. Die Präsentation ist okay, die Animation ist gut, und die Tische sind ganz prima gelungen. Pinball Fantasies gibt sich alle Mühe, dieses authentische Flipper-feeling einzufangen und ist dabei sogar recht erfolgreich.

MARTIN

Im Vergleich zum letzten Flippertitel fürs SNES, Pinball Dreams, ist dieses Game durchaus eine Verbesserung. Die Bewegungen sind flüssiger, die Sounds sind besser, und zu alledem kommt noch ein verflücht gutes Gameplay. Stellenweise ist das Game etwas ruckelig, aber das wird einem fiebernden Flipper-Freak wohl kaum auffallen. Ein ordentliches Spiel, das zu den besten des Genres gehört.

PETER

Wollen die Besitzer eines SNES wirklich ein Flippergame für ihre Konsole? Ich weiß nur: ich nicht! Die Sache mit dem Flipper ist die, daß man es auf einem großen Tisch in einer lärmigen Spielhalle spielen muß, um das echte 'Feeling' für das Spiel zu kriegen. Games wie Psycho Pinball auf dem Mega Drive kommen noch mal mit heiler Haut davon, weil sie mit Sub-Games vollgepackt sind. Aber Pinball Fantasies versucht, authentisch zu sein - ohne Erfolg. Gut programmiert, aber die Stimmung fehlt.

PHILIP

Spinne ich, oder kommen heute fast alle Flipperspiele mit nur etwa drei verschiedenen Tischen, die auch noch arg begrenzte Features aufweisen, daher? Pinball Fantasies macht da keine Ausnahme, denn Du kannst die Kugeln über ganze drei relativ spartanisch eingerichtete Tische jagen. Mir hat's wirklich keinen übermäßigen Spaß bereitet. Schade um das schöne Geld. Gehe lieber in die nächste Spielhalle, wo echte Tische stehen, und flipper, bis Dir der Puls vibriert!

STEFAN

SYSTEM: SNES

PREIS: ca. DM 139 KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: NINTENDO



## SUPER PUNCH OUT!!

Die aufgemotzte Version des alten NES-Klassikers Punch Out, Super Punch Out!!, ist ein Boxspiel, bei dem die Kamera hinter dem Kämpfer stehend das Geschehen im Ring verfolgt. Deine Gegner besitzen alle ihre ganz persönlichen Kampf-techniken und Angriffsmuster. Das Zuschauen macht Bock, das Spielen noch mehr - diese Cart kann wirklich fesseln. Ein hochwertiges Boxspiel für alle, die ein bißchen mehr Spaß und ein bißchen weniger Blut haben wollen.

MARTIN

Der alte NES-Boxklassiker erlebt eine feine Neuauflage auf dem SNES. Mann, was für ein Box-Game! Henry Maske würde ganz bleich bei Deinen Killerhaken. Schade, daß Du nicht gleich mit einem Salto den Ring betreten kannst. Aber auf die Dauer würde mir das ständige Abducken und Hin- und Herwedeln doch etwas eintönig. Anfangs ganz unterhaltsam, aber schließlich doch etwas nervig.

PETER

Super Punch Out!! stammt von der Firma Nintendo persönlich. Entsprechend professionell sind auch die Präsentation und die Grafiken gelungen. Die Boxer sind wirklich gut dargestellt, und es bringt sowohl Spaß als auch Genugtuung, die richtigen Schlagkombinationen herauszufinden, um den Gegner KO zu schlagen. Punktestände und KOs können per Batterie-Backup gespeichert werden - ein echtes Plus. Ein tolles Spiel, das einfach Spaß macht.

PHILIP

Wenn Leute wie Tyson, Eubank oder jetzt auch Naseem Hamed in den Ring treten und genau wissen, daß der andere in den nächsten paar Minuten auf den Planken liegen wird, tritt mir vor lauter Begeisterung der Geifer aus den Mundwinkeln. Dieser tolle Sport wird jetzt mit einem tollen SNES-Game gewürdigt. Steige in den Ring und verpaß der CPU die Packung ihres Lebens! Wenn es ein Spiel gibt, bei dem Du Deine Aggressionen austoben kannst, dann dieses hier. Guter, sauberer Kampfspaß, Mann gegen Mann.

STEFAN

# FAZIT 54

# FAZIT 76

# FAZIT 78

# FAZIT 85

■ SYSTEM: AMIGA

■ PREIS: ca. DM 99 ■ KAP: 3 DISK

■ VERTRIEB: VIRGIN



## CANNON FODDER 2

■ Weniger ein Nachfolger als eine Aufwärmung des ersten Spiels. Nicht viel Neues von den Jungs bei Sensible, aber warum sollte man ein erfolgreiches Rezept auch ändern? Es ist immer noch das Beste, was Du mit Knarre und Amiga an Spaß bekommen kannst. Zwar hätten mich ein paar neue Ideen und Features wirklich nicht gestört...wie wär's z. B. mit neuen Ladebildschirmen? Und wo bleiben die Grabsteine? Wenn Dir das Original gefallen hat... ■ MARTIN ■

■ Ohne die diesmonatige Veröffentlichung von Cannon Fodder für Mega Drive und SNES abtun zu wollen, aber der Amiga hat die neueste Version dieser herausfordernden Ballergerie. Zwar eher ein Update, denn ein neues Game, aber trotzdem ein Spiel von Format! Beste Wahl für Deine Spiele-sammlung, wenn Du gerne Söldner verheizt. Seit dieses Game auf dem Markt ist, gibt es keine Arbeitslosigkeit mehr unter den Engeln. Fantastisch. ■ PETER ■

■ Gerade haben wir das erste Spiel für die Konsolen bekommen, da wird auch schon der Amiga mit der zweiten Ausgabe gesegnet. Wenn Du das Musikthema des Originals schon irre gut fandst, dann solltest Du Dir mal den Killersong auf diesem Game anhören. Das Spiel selbst verfolgt das bewährte Strickmuster und hat ein paar neue Levels erhalten. Wenn das alles ist, was Fodder-Fans zum Leben brauchen, was kann ich da noch groß sagen? ■ PHILIP ■

■ Kleine Männchen mit dem Maschinengewehr abzuknallen ist der größte Spaß, den man haben kann. Diesen Spaß bekommst Du in Cannon Fodder 2 Level für Level. Das Game ist sogar noch 'ne Stufe härter als der Vorgänger - die feindlichen Soldaten laufen in Wellen auf Dich zu und werden mindestens einen aus Deiner Mannschaft umbringen, wenn Du nicht blitzschnell reagierst. Hervorragend spielbar. Der Grund meiner schlaflosen Nächte. ■ STEFAN ■

## FAZIT 88

■ SYSTEM: AMIGA

■ PREIS: ca. DM 99 ■ KAP: 3 DISK

■ VERTRIEB: MILLENNIUM



## PINKIE

■ Ich war wenig überrascht festzustellen, daß dieses Game genauso geistlos und kitschig ist, wie es der Name verspricht. Das Millennium-Team hat hier einen James Pond-Ableger produziert, der etwa zwei Jahre zu spät dran ist. Ich frage mich bloß, was sich die Leute dabei denken, wenn sie ein derartiges Spiel zusammenschustern. Glauben sie wirklich, jemand würde so etwas kaufen? Knallig bunt und trotzdem unendlich dumpf. ■ MARTIN ■

■ Unter diesem Titel habe ich mir nichts halbwegs Brauchbares vorgestellt und war dann angenehm überrascht, wie gut dieses Spiel tatsächlich ist. Okay, alles ist ein bißchen kitschig und ah...pink, aber es ist ein exzellenter Amiga-Plattformer. In der Aufmachung hat er mich allerdings ein bißchen an die frühere James Pond-Serie erinnert - obwohl das ganz und gar nichts Verwerfliches ist. Schön präsentiert und produziert - leider nicht übermäßig fesselnd. ■ PETER ■

■ Pinkie für den Amiga wartet seit Monaten auf seine Markteinführung und ist nun endlich für Geld zu haben. Nach all der Wartezeit war ich allerdings ein wenig enttäuscht. Das Millennium-Team hat versucht, eine Hauptfigur und ein Game im Konsolenstil für den Amiga zu entwickeln, und das hat überhaupt nicht funktioniert. Der Disk-Zugriff ist nervtötend langsam und die Levels sind eintönig und überladen. Das Game ist nicht einmal die Disks wert, auf denen es geliefert wird. ■ PHILIP ■

■ Jetzt weiß ich endlich, warum so viele Kids brutal und aggressiv werden, wenn sie etwas so niedliches und ätzend pinkiges wie dieses Game hier spielen. Ich finde Pinkie echt zum Kotzen. Er stolziert herum mit einer 'Hoppla hier komm ich'-Grimasse, steigt in sein Auto und macht die Gegend unsicher. Alles ist einfach nur irgendwie pinkig. Als echter Mann, der ich nun mal bin, kann ich mich mit derlei Kinderkram nicht abgeben. Tut mir leid. ■ STEFAN ■

## FAZIT 61

■ SYSTEM: AMIGA

■ PREIS: ca. DM 119 ■ SIZE: 2 DISK

■ VERTRIEB: GREMLIN



## PREMIER MANAGER 3

■ Für die Trantütenabteilung der Computerspieler, der ich als stolzes Obermutterhörchen angehöre, hat Gremlin die jüngste Version ihrer klassischen Fußballmanagement-Simulation auf den Markt gebracht. Mit den neuen Match-Highlights und einem tollen Zonen-Feature ist dieses Game ein Muß für uns Deppen, die wir glauben, eine Fußballmannschaft zu Ruhm und Ehre führen zu können. ■ MARTIN ■

■ Die Premier Manager-Serie ist wieder da! Und zwar in ihrer wohl bislang besten Inkarnation. Viele Verbesserungen wurden vorgenommen, ohne die bewährte und für gut befundene Struktur des Games zu beeinträchtigen. Der 'kleine Unterschied' besteht in den drei Modes, in denen Du das Game betrachten kannst, einem zusätzlichen Assistenten, der Dich nach Leibeskräften unterstützt, den neuen Kreditaufnahmemöglichkeiten und den Wettbewerben. Dieses Game ist für so manche lange Nacht gut! ■ PETER ■

■ Es kommt wahrlich nicht oft vor, daß ich mich hinsetze und mich in ein Fußballmanagement-Spiel vertiefe. All diese Bildschirme, auf denen nichts als Text steht...damit habe ich eigentlich überhaupt nichts im Sinn. Aber ich habe volles Verständnis für die vielen Fußballfans, die auf Gremlins neuestes Game abfahren werden. Das Spiel ist gut präsentiert und glänzt mit farbenprächtigen Hilfe-Icons. Wird Dir bestimmt gefallen... ■ PHILIP ■

■ Ich stehe nicht sonderlich auf Fußballspiele, und was Management-Simulationen betrifft, die hasse ich geradezu. Würde es mir Spaß machen, eine Mannschaft zu managen und Hunderte von drögen Statistiken zu durchforsten, würde mir dieses Game möglicherweise gefallen. Aber worin liegt denn hier bitte der Spaß? Also, wenn Du nicht gerade scharf auf Willi Lemkes Job bist oder sonstwie auf ausgefallene Sachen stehst, solltest Du Premier Manager 3 auf keinen Fall anrühren. Bitte! ■ STEFAN ■

## FAZIT 84

■ SYSTEM: PC CD-ROM

■ PREIS: ca. DM 119 ■ KAP: 485K

■ VERTRIEB: SCI



## CYBERWAR

■ Hier wird die Geschichte von The Lawnmower Man in die Tiefen von Jobs Cyberwelt ausgeweitet - den Fans des Films wird es endlos gefallen, aber der Rest von uns wird tödlich gelangweilt das Weite suchen. Viele fantastische Grafiken und brillante Animationen machen das Game zu einem Mini-Kinofilm. Leider ist das Spiel kaum mehr als eine Zusammenstellung von Sub-Games und Puzzles. Erinnert mich ein wenig an 7th Guest - beeindruckend, aber doch arg beschränkt. ■ MARTIN ■

■ Ja, sieht alles ganz nett aus. Aber erstmal runter mit der vielversprechenden Verpackung und die richtige Disk herausgefischt (es gibt insgesamt vier), und Du findest Dich in einem grafisch eindrucksvollen Game im Arcade-Stil wieder. Zwar haben wir hier eher eine Ansammlung von Mini-Spielen, aber insgesamt ergibt das doch ein durchaus spielbares Paket, im Gegensatz zum Vorgänger The Lawnmower Man. Wenn Du die nötige Hardware besitzt, solltest Du's ruhig mal antesten. ■ PETER ■

■ Tolle Verpackung! Das ist das erste, was ich zu diesem PC-Arcade-Game anmerken möchte. Installiere das Game und steig ein! Sofort faszinieren Dich die tollen Grafiken - viele gerenderte 3D-Sachen und geschickt animierte Sequenzen mit einem futuristischen Touch. Aller Anfang ist schwer, besonders bei den vielen Sub-Games. Aber schon bald wird die Action richtig heiß. Ein Spiel, das ich nicht mehr aus meiner CD-ROM-Sammlung herbeigehe. ■ PHILIP ■

■ Der Film The Lawnmower Man (hier: Der Rasenmähermann) lief vor einer ganzen Weile in den Kinos und war nicht gerade erfolgreich. Trotzdem gibt es jetzt sowas wie ein Spiel dazu. Cyberwar ist aus vielen verschiedenen Games zusammengeflochten und führt Dich in vielen unterschiedliche Gebiete. Viele der Grafiken im Spiel sind sehr gut gelungen. Ein gut aussehendes Spiel mit vielen kleinen Spielchen zum Spielen. Ganz und gar nicht übel! ■ STEFAN ■

## FAZIT 84



## RISE OF THE ROBOTS

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 129,-  
■ 386 25Mhz ■ Time Warner Interactive

■ In diesem Beat 'em Up triffst Du auf anständige Roboter und Cyborgs, statt auf diese merkwürdigen japanischen Schauerwesen. Nach dem ganzen Rummel, der um dieses Spiel veranstaltet wurde, hast Du sicherlich was ganz Besonderes erwartet, oder? Nun, erwarte, daß Du enttäuscht wirst. Ja, sieht alles ganz wunderbar aus, mit Grafiken zum Dahinschmelzen, aber das Spiel selbst ist auf allen Formaten doch ein wenig durchschnittlich. Das Morphing ist nicht schlecht.

**FAZIT** **82%**

## WING COMMANDER ARMADA

■ PC CD-Rom ■ ca. DM 129,-  
■ 486SX ■ Electronic Arts

■ Mit Wing Commander Armada dringt das Weltraum-Shoot 'em Up in neue Höhen vor. Viele neue Einsätze und viele neue Features. Die wichtigste Neuerung ist ein Kampfabschnitt mit geteiltem Bildschirm, wo Du zusammen mit einem Kollegen durch die Tiefen des Weltraum jagen kannst und Ihr Euch gegenseitig abzuschließen versucht. Mit WCA wirst Du wohl für die nächsten paar Monate ausgebuht sein, so riesig und fesselnd ist das Game. Die Grafiken bergen keine aufregenden Überraschungen, aber das Gameplay ist solide und gut.

**FAZIT** **80%**

## DUNGEON MASTER II: THE LEGEND OF SKULLKEEP

■ Mega-CD ■ ca. DM 129,-  
■ 1 CD ■ JVC

■ Ein exzellenter Nachfolger des originalen Dungeon Master. Die Handlung spielt im Innern und in der näheren Umgebung des Schlosses Skullkeep, steckt voller gruseliger Gewölbe, verwunschener Dörfer und merkwürdiger Wesen, die Du triffst und nach formloser Begrüßung mit Deinem Schwert in Scheibchen schneidest. Leider läuft alles ein bißchen zu langsam. Eine falsche Bewegung, und Du mußt warten, bis die Daten für den gesamten Abschnitt wieder neu geladen sind. Arrgh.

**FAZIT** **76%**

## SOUL STAR

■ Mega-CD ■ ca. DM 129,-  
■ 1 CD ■ Core Design

■ Dieses Spiel zusammen mit Segas Star Blade auf eine Seite zu setzen, ist ein echter Test für diese so unterschiedlichen Shoot 'em Ups. Während das Sega-Spiel für seine Weltraumszenarien Vektorgrafiken verwendet, verfügt dieses heiße Game von Core über eindrucksvoll gezeichnete und schattierte Schiffe und Aliens, sowie total irre Hintergründe, um die Action auszustaffieren. Auf diese Mega-CD-Spiel können die Jungs richtig stolz sein. Ein echter Ballerknüller!

**FAZIT** **82%**

■ SYSTEM: PC CD-ROM  
■ PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 486 33Mhz  
■ VERTRIEB: VIRGIN



## CREATURE SHOCK

■ Dieses lang erwartete, Silicon-Graphics-gerenderte Weltraumabenteuer ist weniger ein Computergame, sondern eher so etwas wie ein Minifilm. Das Spiel ist für den PC in etwa dasselbe, was Donkey Kong Country für das SNES ist. Vor lauter Staunen über die tierische Qualität der Grafiken kommst Du kaum zum Spielen. Viele Karten, viel Geballere und viele blitzschnelle Mausclicks machen dieses Spiel zum besten Vorwand, endlich ein CD-Laufwerk zu kaufen. Ein Monstergame! ■ MARTIN ■

■ Ich habe unendlich lange auf die Veröffentlichung von Creature Shock gewartet und ich kann nun erfreut verkünden, daß sich das Warten gelohnt hat. Die gerenderten Grafiken sind umwerfend, und auch das Gameplay ist nicht im Sumpf der Langeweile steckengeblieben, wie das bei PC CD-ROM-Spielen üblich ist. Fiese Monster, schnelle Action und spannungsgeladene Atmosphäre bis zum Herzstillstand. ■ PETER ■

■ Beinahe jedes PC CD-ROM-Game, das ich in letzter Zeit gespielt habe, hat ein schickes, 3D-gerendertes Intro, das nett anzuschauen ist, Dir aber dann schnell zum Hals raushängt. Auch Creature Shock steht in dieser Tradition, aber die beeindruckenden Grafiken gehen noch einen Schritt weiter. Es steht eine ganze Reihe verschiedener Game-Stile zur Auswahl, vom Arcade-Shoot 'em Up bis zum gruseligen 3D-Labyrinth mit seinen furchterregenden Monstern. Ich war von Beginn an hin und weg. ■ PHILIP ■

■ Creature Shock ist ein Spiel zum Hinschauen - die superstarken Grafiken sind eine Offenbarung. Auch der Sound ist erstklassig, und das gesamte Spiel ist hervorragend zusammengesetzt. Es sieht wirklich toll aus mit den ganzen hineingeschnittenen Sequenzen, die enorm zur Atmosphäre beitragen. Wenn Du auf Weltraumabenteuer mit vielen häßlichen Monstern, brillanten Grafiken und überzeugenden Sounds stehst, dann ist Creature Shock für Dich die erste Wahl. ■ STEFAN ■

**FAZIT 89**

■ SYSTEM: PC CD-ROM  
■ PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 486SX 25 Mhz  
■ VERTRIEB: PSYGNOSIS



## ECSTATICA

■ Was die Grafiken betrifft, so macht das Game einen fantastischen Eindruck. Es erschafft eine komplette interaktive Welt, in der Du auf alle Arten von seltsamen Wesen triffst und sie nach Herzenslust verdedchen kannst. Die exzellente Steuerungsmethode macht das Bewegen der Hauptfigur zu einem wahren Genuß, und da Du zwischen einem männlichen und einem weiblichen Helden wählen kannst, ist das Spiel auch in sozialpolitischer Hinsicht korrekt. Allerdings ist mir das Game ein bißchen kurz geraten. Wahrscheinlich ist einfach zu viel Zeit für die aufwendigen Grafiken draufgegangen. Ein Sahneteill! ■ MARTIN ■

■ Ellipsoide. Polygone. He, was soll der ganze Schmus? Probieren dieses Spiel einfach aus, und Du wirst begeistert sein. Zwar weist das Game, entgegen den Behauptungen von Psygnosis, durchaus starke Ähnlichkeiten zu Alone in the Dark auf, aber das ist zunächst einmal nichts Schlechtes. In Sachen Gameplay ist es vielleicht ein wenig zu linear geraten, aber das Spielen macht Spaß. Hochwertige Unterhaltung? Eher schon verrückt und bizarr. Ooh ja, sagte die verprügelte Frau. Ooh ja, sage auch ich. Ein Topspiel. ■ PETER ■

■ Psygnosis kann stolz sein auf das neue Produkt Ecstatica. Das Game ähnelt sehr Alone in the Dark, aber die erstklassigen Grafiken vermitteln einen realistischeren Eindruck, als die scharf kontrastierenden Infogrames-Spiele. Die Geschichte ist exzellent, obschon ein wenig gewalttätig, und das Game verfügt über interessante Spielfiguren und Szenen. Dieses Spiel saugt Dich auf und läßt Dich nicht wieder los. Wow! ■ PHILIP ■

■ Toll, die kleinen Schweinchen sind wieder da, zusammen mit all ihren atschwingenden Kumpels! Ecstatica ist fast wie Alone in the Dark, wo die Kamerawinkel ständig herum-schwenken. Was das Gameplay betrifft, so wirst Du mit dem Abenteuer-element mehr als zufrieden sein, aber es ist die wahrhaft sadistische Natur der Geschichte, die den ganzen Spaß erst ausmacht...es sei denn, Du bist ein Weichkeks. Du mußt es Dir unbedingt mal ansehen. ■ STEFAN ■

**FAZIT 92**

■ SYSTEM: PC CD-ROM  
■ PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 386 25Mhz  
■ VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

■ Trotz gewisser Abzüge, die man bei FIFA International Soccer in der Abteilung Gameplay machen muß, läuft es auf dem PC doch erstaunlich gut und ist sicherlich die bislang beste Version. Neben den hochwertigen Grafiken ist es in erster Linie die Kommentierung von Tony Gubba, die dem Titel das Sahnehäubchen aufsetzt und die Möglichkeiten der CD so richtig ausschöpft. Es ist dieser kleine Tick, der die Action erst so richtig entfesselt. ■ MARTIN ■

■ Wie die Mega-CD-Version im Vergleich zum Mega Drive, so ist auch die PC CD-ROM-Version beinahe identisch mit der PC-Ausgabe, die Verbesserungen ausgenommen, die das Medium CD erst ermöglicht hat. Dies betrifft zunächst einmal einen der Götter des Fußballkommentars, Tony Gubba! Er fügt dem Spiel eine völlig neue Dimension hinzu und macht es wirklichkeitsnäher. Das Spiel selbst ist Standard-FIFA-Ware, aber vom Allerfeinsten! ■ PETER ■

■ Gibt es ein Format, auf dem FIFA International Soccer noch nicht vertreten ist? Nun, hier ist also die PC CD-ROM-Version, und sie macht beim ersten Betrachten und Anspielen einen überzeugenden Eindruck. Alle Optionen und Statistiken der anderen FIFA-Games sind hier enthalten. Dazu kommen einige schöne FMV-Sequenzen und tolle Soundeffekte des Publikums. Als eingefleischter Sofa-Fußball-Enthusiast solltest Du Dir dieses Spiel unbedingt mal reinziehen. ■ PHILIP ■

■ Das beste Fußballgame aller Zeiten gibt's jetzt auch für den PC. Wenn Du ein totaler Fußballfreak bist, wird Dir das Spiel sicher Spaß machen, deshalb hat es mich auch nicht ganz so doll beeindruckt. Die bisherigen FIFA-Spiele für Konsolen haben mir nicht sonderlich gefallen mit ihren fürchterlichen Pässen und Dribblings. Diese Version hat nichts, was meine Meinung ändern könnte. Aber wenn Du die Ausgaben für MD oder SNES kennst, weißt Du, was Dich hier erwartet. ■ STEFAN ■

**FAZIT 88**

SYSTEM: PC CD-ROM

PREIS: ca. DM 129 KAP: 366 33Mhz

VERTRIEB: OCEAN



## INFERNO

Ein superschickes Weltraum-abenteuer, das nun schon seit längerer Zeit Stammgast einer jeden wichtigen Computermesse zu sein scheint. Das Spiel steckt natürlich voll mit beeindruckenden In-Game-Animationen und Story-Bildschirmen, die, abhängig von Deinem Verhalten während des Spiels, unterschiedlich ausfallen. Ein riesiger Mix aus Abenteuer und Flugsimulation von dem Team, das auch schon TFX entwickelt hat. Das Game ist ein echtes Qualitätsprodukt. Aber vor dem Kauf unbedingt antesten! **MARTIN**

Ein Hochglanzprodukt, das für so manches schöne Spielchen gut ist. Mit diesem Spiel fällt es wirklich schwer, den PC des nachts abzuschalten. Ein verflücht schnelles und flüssiges Kampf- und Flug-abenteuer ohne den Anspruch einer zwar akkuraten aber öden Simulation. In diesem Cockpit kannst Du wirklich Monate verbringen! Mir hat's Spaß gemacht, trotz aller Vorbehalte gegenüber der unvermeidlichen Lernphase. Ein echter Hammer. **PETER**

Ocean hat eine Vorliebe für Abenteuer epischen Ausmaßes. Zu diesen Games gehört auch Inferno. Viele animierte Sequenzen bereiten auf die Action vor und machen Dich mit allen Figuren des Games bekannt. Oder sollen sie nur vorführen, was für tolle Graphics-Workstations sich Ocean längst zugelegt hat? Das Game selbst ist eine Weltraum-schlacht, die Du aus dem Cockpit heraus spielst. Ein scharfes Spiel, das nicht nur allen Elite- und Star Trek-Fans gefallen wird. **PHILIP**

Für alle, die auf riesengroße Abenteuer stehen, ist Inferno das Game der Wahl. Hier gibt es viele Einsätze zu bestehen, die Dich für eine lange Zeit beschäftigen werden. Der Sound von Alien Sex Fiend, die hiermit ihren Einstand in der Computermusikszene feiern, ist großartig, und auch die Grafiken sind eine Augenweide. Alle Möchtegern-Weltraumkadetten sollten sich dieses Spiel sehr genau anschauen. Ein starkes Stück! **STEFAN**

**FAZIT 83**

SYSTEM: JAGUAR

PREIS: ca. DM 139 KAP: 32 Mbit

VERTRIEB: ATARI



## DOOM

Nicht so gut wie die 32X-Version, aber mit mehr Levels. Dies ist eines der besseren Games, die derzeit für den Jaguar erhältlich sind, und hätte Atari nicht auch Wolfenstein 3D übernommen, wäre es wohl schon weit eher in den Handel gekommen. Zwar leidet das Game ein wenig unter den zittrigen Grafiken, aber mit einem größeren Bildschirm als beim Sega-Gegenstück ist es ein Muß für alle Doom-süchtigen. **MARTIN**

Doom-süchtig bin ich sicher nicht. Es macht mich eher krank. Von dicken Lego-Monstern angegriffen zu werden, während mich die gesamte Bewegungssteuerung verrückt macht, entspricht eigentlich nicht meiner Vorstellung von Spielspaß. Die 32X-Version ist für meine Begriffe immer noch besser als dieser 64Bitter. Die Grafiken sind schlechter geworden, und die geheimen Abschnitte sind einfach zu offensichtlich. Arrrrgh! **PETER**

Aufgepaßt, ihr Programmierer von Alien vs Predator auf dem Jaguar! So sollte ein richtiges 3D-Shoot'em Up-Abenteuer aussehen. Tempogeladen, gut gezeichnet und bis an die Decke mit Monstern jeglicher Art und Größe vollgepackt. Du kannst das Spiel auf jedem beliebigen der Levels beginnen, und es gibt ein paar echt coole Waffen einzusammeln. Super! Endlich hat Atari die Kurve gekriegt - aber für wie lange? **PHILIP**

Ich will mal ehrlich und fair sein - diese Version von Doom ist ganz respektabel und wird dem Jaguar mit Sicherheit über dessen anfängliche Durststrecke hinweghelfen können. Anders als beim 32X belegt diese Version den vollen Bildschirm, und für sein Geld erhält man einen durchaus vielversprechenden Jaguar-Titel. Wenn Du einen Jaguar besitzt, gehört dieses Spiel direkt neben Tempest 2000 mit deutlichem Abstand zu AVP. **STEFAN**

**FAZIT 87**

SYSTEM: JAGUAR

PREIS: ca. DM 139 KAP: 16 Mbit

VERTRIEB: OCEAN



## SYNDICATE

Die bislang beste Konsolenkonversion von Syndicate. Die Ausgabe für den Jaguar ist von der Erscheinung her mit den brillanten Heimcomputer-Versionen fast identisch. Unglücklicherweise leidet das Spiel immer jedoch unter der nervigen Fummelitis, an der alle mausgesteuerten Games erkranken, wenn sie mit dem Joypad gespielt werden. Das blödsinnige Jaguar-Pad macht die Sache nur noch schlimmer, was natürlich negative Auswirkungen auf das Gameplay hat. Ein gutes Spiel, aber kein echter Konsolentitel. **MARTIN**

Das ist genau das, was wir für den Jaguar wollen: exzellentes Gameplay und kein langweiliges Herumwandern. Syndicate ist ein großartiges Spiel. Okay, die Grafiken und Sounds sind etwas anders als beim Amiga-Original, und auch die Verbesserungen sind nur minimal, aber ich würde es mir sofort für meinen Jaguar holen. Schade nur, daß die Jaguar-Besitzer immer auf Konversionen zurückgreifen müssen, wenn sie mal ein gutes Game spielen wollen. **PETER**

Mit höchst fesselnden Spielen und kleinen, aber perfekt gezeichneten Sprites hat Bullfrog schon ein Vermögen verdient. Syndicate ist eine Art Cannon Fodder, aber mit deutlich mehr strategischen Elementen und Einsätzen, bei denen Überredungskunst oft eine wichtigere Waffe ist, als eine 9mm UZI. Gut, daß jetzt auch andere Entwickler mit Jaguar-Spielen auf den Markt drängen. Atari kann jede Schützenhilfe bestens gebrauchen. **PHILIP**

Syndicate ist ein gewaltiges Game, in dem Du durch viele Städte läufst und wahllos Passanten abknallst. Richtig lustig wird's aber erst, wenn Du die falschen Leute umnietest. Es ist ja okay, aus einem fahrenden Wagen heraus einen Politiker mit dem Flammenwerfer zu grillen, aber grundlos einen UZI-Liebhaber abknallen? Wo liegt da der Sinn? Hmm, das Spiel macht Bock auf mehr. Ich glaube, ich hole mir jetzt auch einen Jaguar. **STEFAN**

**FAZIT 85**

## STAR BLADE

Mega-CD ca. DM 139,-

1 CD Sega

Star Blade gehört eigentlich in die Kategorie der Spiele, die wir mit einem richtigen Vierfach-Review bedenken sollten, aber leider hatten wir einfach nicht genug Platz im Magazin. Ein schön zusammengestellter Weltraumfeldzug, der in etwa mit Star Wars Arcade auf dem Mega Drive 32X vergleichbar ist. Die vielen Sprachsamples treiben Dich während des Spiels vorwärts, und einige beeindruckende Vektorgrafiken lassen Dein Herz höher schlagen. Leider kannst Du die Flugrichtung des Schiffes nicht steuern, nur das Feuern. Dadurch büßt das Game leicht ein.

**FAZIT 82%**

## SHOCK WAVE: OPERATION JUMP GATE

3DO ca. DM 70,-

1 CD Electronic Arts

Ursprünglich war vorgesehen, daß diese Zusatz-Disk für das originale Shock Wave, zum Laufen auf das erste Spiel zurückgreifen müsse. Aber unsere Ängste waren unbegründet. Dies ist ein eigenständiges Spiel mit drei zusätzlichen Einsätzen zum Hammerpreis. Viel Neues gibt's nicht, neu sind allenfalls einige Aliens und ein Handlungsort weit draußen im All, also keine Invasion der Erde. Wenn Dir das erste Spiel Spaß gemacht hat und Du nach was Ähnlichem suchst, kannst Du mit Operation Jumpgate nichts falsch machen.

**FAZIT 77%**

## THE INCREDIBLE MACHINE

3DO ca. DM 119,-

1 CD Sierra On-Line

Dies ist schon ein seltsames Game. Äußerlich sieht's ein bißchen hohl aus mit seinen simplen Grafiken und dem einförmigen Gameplay. Hast Du aber erstmal ein paar Rätsel gelöst, wird Dich das Spiel packen. Die Lernkurve ist einfach optimal - jeder Level fügt dem Game ein neues Element hinzu. Auch die Hintergrundmusik ist hervorragend. Alle Musikstile sind vertreten, selbst Country & Western (würg). Ein originelles und faszinierendes Puzzlegame!

**FAZIT 79%**

## THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

3DO ca. DM 119,-

1 CD Electronic Arts

An diesem Titel für den 3DO hat Electronic Arts nun wirklich nicht lange herumgebastelt oder nachgebessert. Vielmehr ist es eine simple Kopie der Version für den Mega-CD. Die Handlung ist ziemlich fesselnd - Geschichten von Morden und Mysterien - und die Grafiken sind durchschnittlich gut und ansprechend präsentiert. Alles läuft ein wenig langsam ab, aber das ist bei Rollenspielen dieser Art nicht unbedingt was Negatives. Wenn Du ein guter Kumpel von Sherlock Holmes bist und Games dieses Genres magst, solltest Du's ruhig mal ausprobieren.

**FAZIT 65%**

■ SYSTEM: MEGA-CD  
 ■ PREIS: ca. DM 129 ■ KAP: 1 CD  
 ■ VERTRIEB: CORE DESIGN



## BC RACERS

■ Dieser Mega-CD-Titel ist besser ausgefallen als erwartet. Er wirkt zwar ein wenig simpel, aber das Spielen macht Bock. Du steuerst eine der Figuren aus den Chuck Rock Games, die sich zu einem prähistorischen Motorradrennen zusammenfinden. Die Grafiken lassen ziemlich zu wünschen übrig, denn alles wirkt hier extrem gepixelt. Sicher nicht in derselben Klasse wie Mario Kart und Street Racer, aber das beste Renn-Game, das Du für den Mega-CD kaufen kannst. ■ MARTIN ■

■ Das kommt der Sache schon ziemlich nahe. Hoffentlich sehen wir in Zukunft mehr von dieser Sorte - ein Game im Mario Kart-Stil für den Mega-CD. Man braucht ein Weilchen, um sich an die Steuerung zu gewöhnen (besonders in den Kurven), aber wenn Du's dann erstmal draufhast, läuft es ganz prima. Nicht ganz auf dem Standard von Mario Kart, aber BC Racers kommt der Sache schon ziemlich nahe. ■ PETER ■

■ Jippiiiii! Ein echt cooles Rennspiel mit prähistorischen Figuren und 'ner Menge Spaß. Viele exzellente Animationssequenzen führen Dich prima in die Handlung ein. All das wird Dir präsentiert im Flintstones-Stil, mit in Stein gemeißeltem Text und einigen wirklich bizarren Höhlenmenschenfahrzeugen. Das Game erinnert zwar sehr an Super Mario Kart auf dem SNES, aber da BC Racers ja für den Mega-CD gedacht ist, geht das voll in Ordnung. ■ PHILIP ■

■ BC Racers gelingt es erstaunlich gut, ein steinzeitliches Mario Kart zu imitieren. Verschiedene Fahrer und viele verschiedene Strecken werden Deinen Fahrspaß für eine ganze Weile aufrecht halten können. Auch ein 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm ist möglich. Da die meisten Renngames gegen einen menschlichen Gegner mehr Spaß machen, kann diese Option nur Gutes bedeuten. Das bislang beste Rennspiel auf dem Mega-CD. ■ STEFAN ■

## FAZIT 86

■ SYSTEM: 3D0  
 ■ PREIS: ca. DM 130 ■ KAP: 1 CD  
 ■ VERTRIEB: MINDSCAPE



## SLAYER

■ Als ehemaliger Rollenspiel-Fan führt mich Slayer zurück in meine frühen Tage der Gewölbe- und Höhlenforschung. Wenn solche Games vernünftig aufgezogen werden, können sie wirklich Riesenspaß machen. In dem Game stecken viele verschiedene Räume und Monster - eine schöne Mischung aus Erforschen und Metzger-Action. Anfangs ein bißchen knifflig, wirst Du Dich doch bald mit Leib und Seele in den unterirdischen Steinkorridoren verlieren. Gut. ■ MARTIN ■

■ Was die ganzen Doom-Ableger betrifft, so ist dieser wohl am besten gelungen. Zwar gibt es keine exzessiven Metzereien oder Superknarren, aber Du findest hier Unmengen an interessanten Orten und Gegnern. Das Gameplay à la Dungeons & Dragons fügt sich prima in das Abenteuer ein und vollendet ein Game, in das Du Dich höchstwahrscheinlich mit Wonne verbeißen wirst. Und ich persönlich spiele lieber, als daß ich wild drauflosballere, wie in Doom. ■ PETER ■

■ Als Bestandteil des offiziellen Advanced Dungeons & Dragons-Sortiments wird das Game sicherlich schnell seine Anhänger finden. Die Grafiken sind toll und erinnern an Dungeon Master oder Doom. In diesem Spiel kannst Du jedoch auch nach oben und nach unten schauen. Natürlich stehen auch einige beeindruckende Monster zur Entsorgung an. Dieses fantasie-reiche Abenteuer ist ein echtes Schmankehl für den 3D0. ■ PHILIP ■

■ In Slayer wählst Du zuerst, mit welchem Fighter, Magier oder Elfen Du spielen willst und brichst dann zu einem gefährlichen, unterirdischen Abenteuer auf. Die Grafiken der Höhlen sind ausreichend gut, und das Game läuft extrem flüssig und flott daher. Aber alle Monster und Türen sind flach dargestellt, schade. Davon mal abgesehen haben wir hier ein ganz ordentliches 3D-Game. Aber da sind überhaupt keine Knarren drin!!! ■ STEFAN ■

## FAZIT 87

■ SYSTEM: 3D0  
 ■ PREIS: CA. DM 129 ■ KAP: 1 CD  
 ■ VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS



## THE NEED FOR SPEED

■ Fantastisch! Einer der tollsten Konsolenrenner aller Zeiten! Acht atemberaubend gerenderte Fahrzeuge stehen zur Auswahl, verblüffende Videosequenzen untermalen die Action, Statistiken und drei verschiedene Blickperspektiven beobachten das Geschehen auf superrealistischen Kursen. Die satten Crash-Sounds, wenn Du in andere Fahrzeuge bretest, durchdrehende Reifen, Zeitlupe...alles wirkt so echt! Alle 3D0-Besitzer werden um diesen Titel von der gesamten spielenden Welt beneidet werden. ■ MARTIN ■

■ Mit diesem Rennspiel der Extraklasse ist Electronic Arts wirklich ein großer Wurf gelungen. Sahnemäßig gerenderte Rennwagen und echt beeindruckende Grafiken machen dieses Game zu einem einzigen PS-Spektakel. Das Gameplay macht voll Bock und vermittelt ein enorm realitätsnahes Feeling. Nicht unbedingt eines der härtesten Games, dafür aber total fesselnd. Ich weiß schon jetzt ganz genau, mit welchem Spiel ich die nächste Nacht verbringen werde. ■ PETER ■

■ Du suchst ein Renn-Game für den 3D0? Okay, Du brauchst nicht länger zu suchen - hier ist das Meisterwerk. Hier wird endlich mal deutlich, was die Superkonsole alles leisten kann. Die Grafiken sind nicht mehr von dieser Welt, und die perfekt animierten Fahrzeuge drehen, schlingern, schlittern und kollidieren in geradezu atemberaubender Weise. Auch die gegnerischen Fahrzeuge fahren intelligent, hupen höflich und versuchen, Dir auszuweichen, wenn Du wieder Streit anfangen willst. Das beste Rennspiel aller Zeiten! ■ PHILIP ■

■ Es war schon immer mein Traum, bei Frank Williams anzurufen und mich bei ihm für die nächste Formel-1-Weltmeisterschaft vorzustellen. Da es bis heute nicht geklappt hat, begnüge ich mich eben mit The Need for Speed und einigen Papiertaschentüchern, setze mich in geile Sportwagen und drücke mal so richtig auf die Tube. The Need for Speed ist etwas eingeschränkt und hat zu wenig Rennstrecken. Aber die Videosequenzen sind Klasse. ■ STEFAN ■

## FAZIT 92

■ SYSTEM: 3D0  
 ■ PREIS: ca. DM 119 ■ KAP: 1 CD  
 ■ VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS



## THEME PARK

■ Zweifelsohne die bislang beste Version des Spiels. Theme Park auf dem 3D0 ist sicher die Version, mit der sich Bullfrog vor der ganzen Welt präsentieren wollte. Das intuitive Steuerungssystem wird abgerundet durch exzellente Sounds und Grafiken - Du kannst sogar einige der Fahrgeschäfte in Deinem Park benutzen, wenn Du sie schließlich gebaut hast. Fesselnd, herausfordernd und spaßig - dies ist ein weiterer Top-Titel für den 3D0. ■ MARTIN ■

■ Ich habe Theme Park nun auf nahezu allen Systemen dieser Welt gespielt und fühle mich mittlerweile mindestens so kompetent wie Walt Disney, wenn es darum geht, die beste Version herauszufinden. Und das ist sicherlich die Version für den 3D0 mit ihren vielen gerenderten In-Game-Sequenzen. Schade, daß einige altbekannte Fehler immer noch nicht ausgemerzt wurden, aber immer noch ein Muß für alle Größenwahnsinnigen. ■ PETER ■

■ Dies ist bis heute die beste Version von Theme Park auf allen Systemen. Bullfrog haben die beliebtesten Kirmes-Fahrgeschäfte genommen und gerenderte 3D-Sequenzen geschaffen, in denen Du damit fährst - exzellent! Das Spiel ist mit all seinen Optionen und Statistik-Bildschirmen grundsätzlich dasselbe, wie auf den anderen Konsolen. Auf dem 3D0 läuft es allerdings flüssiger und schneller. Ein Spiel, bei dem Du nicht viel falsch machen kannst. Hol's Dir! ■ PHILIP ■

■ Theme Park für den 3D0 hat einige tolle Features, die es von den anderen Versionen abhebt. Du kannst tatsächlich selbst auf den Karussells fahren und antesten, ob sie wirklich Spaß machen. Wenn nicht, reißt Du sie ab und beginnst von vorn. Das frustrierende 'Sieh zu, daß sich die Kids in deinem Park wohlfühlen'-Syndrom wird Dich sicher nächtelang an den Bildschirm fesseln, um Deine jungen Gäste bei Laune zu halten. ■ STEFAN ■

## FAZIT 90



SYSTEM: 3DO  
PREIS: ca. DM130 KAP: 1 CD  
VERTRIEB: PANASONIC



## WAIALAE COUNTRY CLUB

Das wohl beste Golfspiel für den 3DO. Waialae Country Club reizt die grafischen Möglichkeiten des 3DO bis zum letzten aus. Leider geht das auf Kosten des Gameplays, aber Anfänger in dieser Sportart wird das wenig kümmern. Das Spiel rangiert zwar nicht in derselben Klasse wie Microprose Golf und die PGA-Serie, aber es sieht toll aus. Für 'ne kleine Runde Golf im Wohnzimmer wirst Du kaum an realistischere Grafiken kommen können.

MARTIN

Mit Golf-Games verbindet mich eine äußerst zweifelhafte Liebesbeziehung. Wenn alle aus dem Büro raus sind, spiele ich ein paar flotte Runden mit einem der vielen Golfspiele, die bei uns rumliegen. Mir gefällt das besser als der echte Sport - durchgefroren, durchnäßt, und dann auch noch kleine Bälle suchen gehen macht bestimmt keinen Spaß. Viel besser ist dieses Game allerdings auch nicht. Sieht ja ganz nett aus, hat aber zu viele Ecken und Kanten und nervige Ladepausen, um es wirklich spielbar nennen zu können.

PETER

Mit Golf-Games für Konsolen war das immer so eine Sache. Bisher waren die Grafiken nie gut genug, um ein echtes Feeling für den Sport rüberzubringen, aber damit will der 3DO jetzt ein für allemal aufräumen. Mit fotorealistischen Parcours und einer einfachen Steuerungsmethode wird Waialae Country Club zu einem unvergesslichen Golferlebnis. In der Präsentation gibt es für jedes Loch eigene Videosequenzen und Erläuterungen. Stark!

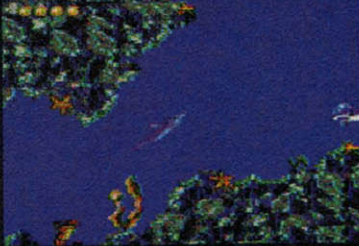
PHILIP

Golf ist ein Spiel für reiche Bonzen, die einfach zuviel Zeit haben. Warum spiele also ausgerechnet ich dieses Game? Die Parcours und Spieler sind alle auf der Basis von Fotografien erstellt worden und bewegen sich sehr realistisch. Unnatürlich ist allerdings die Steuerungsmethode - Du mußt den Ball wirklich schon im richtigen Augenblick treffen, wenn der Schlag was werden soll. Ich bin sicher, der 3DO kommt auch mit besserer Games zurecht, als mit diesem hier. Aber Golf-Fans werden ihren Spaß daran haben.

STEFAN

## FAZIT 79

SYSTEM: GAME GEAR  
PREIS: ca. DM89 KAP: 4 Mbit  
VERTRIEB: SEGA



## ECCO 2

Die leidgeprüften Besitzer eines Game Gears haben nicht gerade die große Auswahl, wenn es um tolle Spiele geht. Mit Ecco 2 soll dieses schreiende Unrecht ein wenig ausgeglichen werden. Für einen so kleinen Bildschirm ist dies schon ein riesiges, wunderbares Game. Ecco schwimmt durch gefährliche Gewässer, interagiert mit anderen Meeresgeschöpfen und löst während seines Abenteuers eine Vielzahl von Puzzles. Echte Qualität und viel Spaß für's Geld.

MARTIN

Daran haben nur die Supermärkte Schuld. Sie waren die ersten, die Delphin-unfreundlich-gefangenen Thunfisch aus den Regalen nahmen, und seitdem sind wir alle verrückt nach diesen Meeressäugern. Ich mag sie nicht, sie werden für viel zu wichtig genommen, und überhaupt, so klever können sie gar nicht sein, wenn sie im Wasser leben und Luft atmen. Das Game aber ist spaßig und fesselnd, Grafiken und Gameplay sind erste Klasse. Ich muß gestehen, es ist gut.

PETER

Das hat mich wirklich beeindruckt! Natürlich erinnert alles stark an die Master System-Version, aber das ist ja an sich noch nicht schlecht. Ecco schwimmt in überzeugender Weise herum, jagt Thunfischschwärme vor sich her, löst schwierige Aufgaben und hütet sich vor Fischnetzen. Die Ecco-Games bieten eine willkommene Abwechslung von diesen endlosen Baller- und Prügelspielen. Deshalb zeigt mein Daumen nach oben!

PHILIP

Ecco 2 auf dem Mega Drive war ein optisches Erlebnis, das man sich stundenlang antun konnte. Aber aufgrund des kleinen Bildschirms beim Game Gear sieht es so aus, als würde ein großer Thunfisch durch leckere Häppchen Seegras kraulen. Trotzdem, es gibt viele Levels, in denen Du Dich austoben kannst. Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Original. Wer eine etwas andere Herausforderung sucht, sollte sich dieses Game an Land ziehen.

STEFAN

## FAZIT 82

SYSTEM: GAME GEAR  
PREIS: ca. DM89 KAP: 4 Mbit  
VERTRIEB: INFOGRAMMES



## DIE SCHLÜMPFE

Auf den 16Bit-Konsolen ist das Spiel zu simpel und ereignislos, um einen Kauf zu rechtfertigen. Und auf dem Game Gear...nun, da sieht's auch nicht viel besser aus, aber der Mangel an aufregenden Ereignissen fällt nicht ganz so auf. Das simple Gameplay und die dicken Sprites kommen ganz gut auf dem kleinen Bildschirm, aber dem Ganzen fehlt irgendwie der zündende Funke. Ich könnte mich mit dieser Cart nicht sonderlich lange aufhalten. Bunt, aber hohl.

MARTIN

Ich mag die Schlumpf-Cartoons nicht sonderlich, aber ich muß zugeben, daß dieses Game meine Meinung geändert hat. Statt eines süßen und niedlichen Plattformers steckt hier ein wahres Tier von einem Game in der Cart. Exzellente Grafiken mit simplen, aber lustigen Animationen - wenn Du einen Plattformer mit Langzeitwirkung suchst, dann probiere diesen hier. Eine brillante Konversion.

PETER

Die kleinen Kerlchen können für meine Begriffe einfach nichts falsch machen! Sie sind bunt, nett und bringen all die Erinnerungen an meine glückliche Kindheit wieder. Das Game ist ein solider Standard-Plattformer mit dem üblichen Erforschen, Springen und Power-Ups-Einsacken. Das Gameplay ist echt stark! Ich könnte dieses Spiel wirklich bis zum Abschluß spielen. Wahnsinn!

PHILIP

Die Schlümpfe geben einfach keine Ruhe. Diesmal treiben sie auf Flüssen hinunter und hüpfen durch gar finstre Wälder, um dem bösen Gargamel und seiner doofen Katze eine Lektion zu erteilen. Dies ist ein echt gutes Spiel für den Game Gear und, bei dem derzeitigen Mangel an vernünftigen Plattformern, kannst Du nicht viel falsch machen, wenn Du Die Schlümpfe mal ausprobierst. Auf geht's, lasset uns schlumpfen!

STEFAN

## FAZIT 80

## VR STALKER

3DO ca. Dm 119  
1 CD Morpheus Interactive

Bislang waren Flugsimulationen für den 3DO noch Mangelware, deshalb erwarteten wir schon was ganz besonderes von diesem Game. Ganz so doll ist es aber auch wieder nicht. Simple, wenig detaillierte Grafiken sowohl für die Landschaft als auch für die Flugzeuge sind der Hauptspielverderber in VR Stalker. Die vielen Flugzeuge, die zur Auswahl stehen, und die teils netten Präsentationssequenzen können dieses Manko auch nicht wieder wettmachen. Schade, das war nix.

## FAZIT 59%

## MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

CD-i ca. DM 99  
1 CD Philips

Wow! Ein Prügelspiel für den Philips CD-i - was kommt als nächstes? Dies ist eine Art Streets of Rage für den MD, aber mit vielen schicken Animationen vor, während und nach jedem Level. Die ausgefallenen Spielfiguren sehen in ihren Bewegungen absolut überzeugend aus, aber dieser hervorragende Eindruck weicht während des Spiels schnell einer allgemeinen Ernüchterung. Das eigentliche Beat 'em Up ist bestimmt nicht das Gelbe vom Ei, aber mangels Konkurrenz auf dem CD-i dürfte es trotzdem bescheidene Erfolge feiern können.

## FAZIT 42%

## TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Game Gear ca. DM 89,-  
4 Mbit Sega

Warum soll man sich noch Cartoons im Fernsehen anschauen, wenn Du auf Deinem Game Gear selbst die Hauptrolle übernehmen kannst? Dieses jüngste Zeichentrick-Game mit dem exzentrischen Taz sieht toll aus und spielt sich großartig! Die Geschichte spielt auf einem fremden Planeten, wo verrückte Aliens hausen. Die sorgfältigen Animationen kommen auf dem kleinen Bildschirm hervorragend rüber. Allerdings sind einige der Levels etwas verwirrend angelegt und sorgen so mitunter für Frustrationen. Aber ansonsten nicht schlecht!

## FAZIT 78%

## PINBALL FANTASIES

Game Boy ca. DM 79,-  
2 Mbit Gametek

Flippergames spiele ich immer am liebsten so zwischendurch - schnell und intensiv - deshalb war diese Version des Klassikers von 21st Century genau nach meinem Geschmack. Das Ergebnis ist überzeugend gelungen. Schöne Tische, darunter auch der brillante Party Land Table. Ein schickes Flipper-Spiel mit allem Drum und Dran. Der Stolz jeder Game Boy-Spielesammlung.

## FAZIT 75%



# COSMIC CARNAGE

Wenn Du glaubst, Virtua Fighters sei die ultimative Verschrottungsparty für den neuen Sega 32X, wirst Du Deine Meinung noch einmal überdenken müssen. Ein neuer Bewerber steigt in den Ring, und er hat durchaus das Zeug, sich den Spitzenplatz zu erkämpfen. Das Game vereint die besten Elemente aus Spielen wie Mortal Kombat, Street Fighter und Samurai Showdown - das Gameplay, die Härte und das Zoomen der Kamera - und verzichtet auf allen überflüssigen Ballast. Auf denn, laßt uns metzeln gehen...

## DIE FAKTEN

NAME : COSMIC CARNAGE

VERTRIEB : SEGA

SYSTEM : MEGA DRIVE 32X

PREIS : ca. DM 119,-

KAPAZITÄT : 32 Mbit

ERHÄLTlich : JANUAR

# SPEZIAL FEATURE

## NUR DER STÄRKSTE WIRD ÜBERLEBEN...

In einem verzweifelten Versuch, der harten Arbeit in einem interstellaren Bergbauprojekt zu entfliehen, haben einige Kriminelle ihr Arrestraumschiff gekapert und damit einen Militärkreuzer gerammt. Der Schaden war gewaltig - nur jeweils vier Personen auf beiden Schiffen überlebten die Katastrophe. Das Arrestschiff hat Totalschaden. Energie- und Versorgungssysteme des Raumkreuzers sind zusammengebrochen. Die Fluchtfahrzeuge sind bis auf eines alle zerstört. Dieses eine Vehikel bietet nur für eine Person Platz. Die acht Überlebenden aus acht verschiedenen Welten, seien es nun Verbrecher oder Soldaten, sind alle scharf darauf, zu entkommen. Aber es gibt nur einen Weg, um festzustellen, wer entkommen darf und wer sterben muß...Kämpfe darum! Dein Leben steht auf dem Spiel.



Die Idee für dieses Spiel hat sich der gute, alte Darwin ausgedacht - "the fittest survives". Du kannst entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund antreten und wählst einen der Soldaten oder einen der Flüchtlinge aus. Als Soldat hast Du die Wahl zwischen zwei verschiedenen Kampfausrüstungen, als einer der Sträflinge mußt Du Dich eher auf Deine natürlichen Fähigkeiten verlassen.

Dann geht es in den Kampf, wo Du den Gegner mit allen Dir zur Verfügung stehenden Special Moves bearbeiten kannst. Jedoch solltest Du dabei auch im Auge behalten, wie Deine Gegner ihre Spezialitäten anwenden, denn unter Umständen können Abwehrtechniken genauso viel Schaden anrichten, wie Angriffe.

Prügfans wird freuen, daß die Moves überwiegend nach dem bewährten SFII-Muster ablaufen. Das sechsknöpfige Joypad wird voll ausgenutzt - Kicks und PUNCHES in zwei verschiedenen Härten, dazu noch zwei unterschiedliche Hohnknöpfe, um Deine Gegner ein bißchen aufzuziehen. Wenn Du diese allerdings im Übermaß benutzt, kann es vorkommen, daß Dir der Spott quer im Halse steckenbleibt, während Du wie ein Steak von allen Seiten wehgeklöpft wirst.

Die Moves gehören im wesentlichen zum heutigen Prügelspiel-Standard - Springen, Ducken, Abblocken etc. Nahe am Gegner kommen dann noch Wurf-, Drück- und Klammer-techniken dazu.

Wenn Dir danach ist, kannst Du auch jederzeit einen Spezialmove abziehen.

Im 1-Spieler-Modus kannst Du Deine gesamte Bauernschläue gegen computergesteuerte Gegner in die Waagschale werfen. Dabei bestreitest Du eine Reihe zufällig

## Ketchup und Blutwurst

Im Weltraum hört niemand Dein Schreien und Flehen...In diesem Game wird so viel Blut verschüttet, daß man glatt Vegetarier werden könnte. Besonders diese vielen lieblichen Enthauptungsattacken verströmen ein ganz besonderes Flair. Nichts für Zartbesaitete, aber ansonsten durchaus sehenswert.



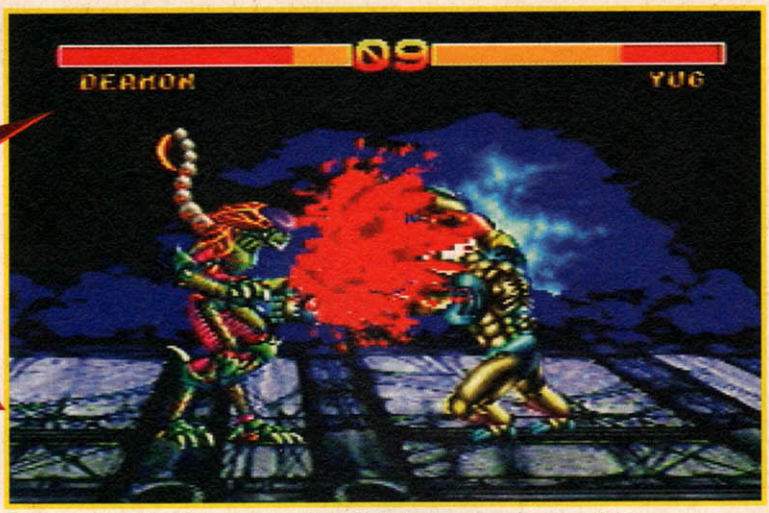
## RÜSTUNGEN UND SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Wenn Du einer der Soldaten (Tyr, Naruto, Cyclic und Zena-Lan) bist, kannst Du auswählen, welche Rüstung Dein Kämpfer tragen soll. So stellst Du Dir Deine eigene Kampfmaschine zusammen und bist nicht so sehr von voreingestellten Eigenschaften abhängig, wie das in den meisten Beat `em Ups immer noch Standard ist. Abhängig von der Rüstung, mit der Du Deinen Kämpfer ausstattest, kann er auf unterschiedliche Paletten mit Spezialtechniken zurückgreifen - andere Kombinationen geben Deinem Kämpfer andere Eigenschaften und Techniken. Auf dem Bildschirm zur Rüstungsauswahl kannst Du mit den Punch-, Kick- und Provokationsknöpfen testen, wie er/sie sich in der ausgewählten Rüstung bewegt. Hast Du Dich jedoch für einen der Flüchtlinge vom Knastschiff entschieden, sagt Dir der Bildschirm, daß keine Rüstung erhältlich ist. Im 1-Spieler-Modus wählt der Computer die Rüstung Deines Gegenspielers aus.





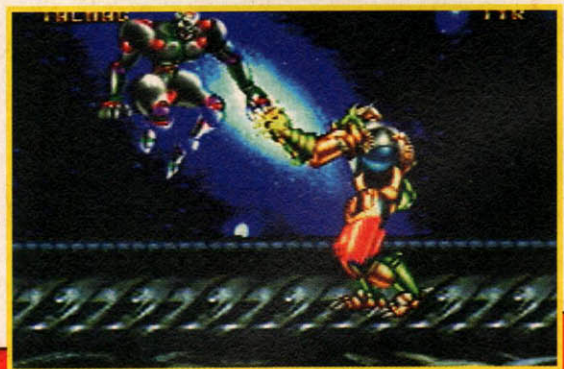
# COSMIC CARNAGE



■ Oben: Was wir da soeben verpaßt haben, war ein absoluter Blindmacher-Move.  
■ Links: Naja gewinnt und weidet sich daran, wie Cylic sich in seine Einzelteile zerlegt.

Modus kannst Du einen Kumpel zum Zweikampf herausfordern. Der Gewinner bleibt mit seiner Figur im Rennen, der Verlierer kann es mit einem der acht Kämpfer erneut versuchen. Mit einem Handicap-System kannst Du unfähigen Mitspielern größere Chancen einräumen.

Zu den Standardoptionen gehören wie üblich veränderbare Knopf-belegungen sowie Tests für  
■ Rechts: Bitte nicht mit den Freundschaftsmoves aus MKII verwechseln! Dieser Handschlag ist ein höchst ungünstiges Vorzeichen.



ausgewählter Kämpfe, bis Du schließlich als letzter übrigbleibst. Neben den fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden kannst Du auch ein Zeitlimit einstellen oder aber bis zum bitteren Ende weiterprügeln. Hast Du einen Kampf gewonnen, wählt die CPU einen neuen Gegner für Dich aus. Wenn Du verlierst, erscheint ein Continue-Bildschirm - Du kannst es also nochmal versuchen. Im 2-Spieler-

## DIE SOLDATEN



### CYLIC

**C**yclic ist der Alptraum eines jeden Insektenforschers. Diese Ameisenmutante ist schnell und beweglich. Seine Stärke ist die hohe Anzahl an Wurfgeschossen, mit denen er Dich beharken kann. Seine Energieattacken sind tödlich und erlauben es dem Insektenmann, Dich auch noch auf große Distanz zu zerlegen.



### ZENA-LAN

**E**ine Lady mit Feuer! Sie verfügt über eine ganze Reihe von Attacken, bei denen sowohl ihre flammenden als auch ihre elektrischen Fähigkeiten als auch ihre Durchsetzungskraft voll zur Geltung kommen. Suchst Du nach übertriebener körperlicher Nähe zu Zena-Lan, könnte das schockierende Folgen zeitigen. Geschwindigkeit und Beweglichkeit sind ihre Stärken, wenn sie wie der Blitz heranrauscht, Dir eine Packung verabreicht und im Nu wieder verschwunden ist.



#### ATTACKEN

- Nur bei leichter Rüstung:
  - Energie-Smasher
  - Graviton Crusher
  - Energieschuß
- Nur bei schwerer Rüstung:
  - Maschinengewehr-Knuckel
  - Energiedonner
  - Granatenangriff
- Bei beiden Rüstungen:
  - Doppelter Nadelkick
  - Nackenwurf

#### ATTACKEN

- Nur bei leichter Rüstung:
  - Fury Punch
  - Blutige Spirale
  - Riding Crusher
- Nur bei schwerer Rüstung:
  - Blitz-Kick
  - Kniehammer
  - Feuerwalze
- Bei beiden Rüstungen:
  - Fliegendes Lasso



# SPEZIAL FEATURE

1. Die Kamera zoomt heran und wieder zurück, je nachdem, wie nahe sich die Kontrahenten sind. Aber das ist es doch! Wenn's in ein dichtes Handgemenge übergeht, wollen wir das auch in Nahaufnahme beobachten. Ein tolles Feature!



2. Startet einer der Kämpfer einen Spezialangriff, dann zoomt ihn die Kamera sofort heran. Lehne Dich entspannt zurück und beobachte in Nahaufnahme, welche unsäglichen Brutalitäten Dein Kämpfer dem Gegner gerade zufügen will. Liegt danach der unglückliche Gegner auf kalten und erbarmungslosen Fußboden, dann zoomt die Kamera wieder pietätvoll in die Totale zurück.



3. Bei einem entscheidenden Treffer schießen Waffen und Rüstungsteile des Getroffenen in alle Richtungen davon, d. h. auch nach vorn oder nach hinten. Wenn Du also beim Spielen des öfteren mal unwillkürlich den Kopf einzieht, weil so ein Ding auf Dich zugejagt kommt und immer größer wird, dann sei Dir verziehen.

4. Auch die schon erwähnten 'Animationsteile' wie Arme, Beine, Fäuste etc. werden mit Hilfe dieses Scalings auf dem Bildschirm besonders hervorgehoben. Dies wird dadurch ermöglicht, daß sich die Kämpfer auf einer einzigen horizontalen Linie auf dem Kampfplatz bewegen. Das bedeutet, daß die Hand eines Kämpfers oder Najas Schwanzschlag vergrößert dargestellt werden, so daß es erscheint, als schlugen sie aus dem Bildschirm heraus auf Dich zu.



■ Oben: Die schlangenartige Naja hält das Anknabbern der Knöchel für die beste Waffe gegen Talmac.  
■ Unten: Zena-Lan gibt ihr fliegendes Lasso zum besten, während Cylic schon den nächsten Faustschlag im Schilde führt.



## NARUTO



Naruto, der selbsternannte Ninja, besitzt Klängen an den Ellbogen und ein langes Schwert, welches ihm besonders große Reichweite verleiht. Er ist besonders wirkungsvoll bei Manövern in der Luft sowie bei Kampfsporttechniken. Sein großes Arsenal an Angriffsmoves macht ihn zu einem Kämpfer, dem man nur ungern gegenübersteht.



### ATTACKEN

Nur bei leichter Rüstung:

- Naruto Slice
- Rotor-Kick
- Wirbelwind-Kick

Nur bei schwerer Rüstung:

- Gedrehter Doppel-Slice
- Wirbelnder Superkick
- Zweihändiger Blast

Bei beiden Rüstungen:

- Dash
- Fallwurf

## TYR



Ein meisterhafter Erfinder von Waffen und Kampfanzügen. Seine besten Stücke benutzt er natürlich selbst. In voller Rüstung könnte man diesen hünenhaften Cyborg schnell mit einem Panzer verwechseln. Aber mit seinem Gewicht und seiner schieren Power kann er vernichtende Ramm-Attacken und Würfe bewerkstelligen. Seine Fallwürfe sind wirklich tödlich - aber das ist eigentlich jede von Tyr's Techniken!

### ATTACKEN

Nur bei leichter Rüstung:

- Atom-Hammer
- Hürdensprint
- Brustramme

Nur bei schwerer Rüstung:

- Mega Buster Drop
- Mega Cyclone Wrecker
- Mega Kanone

Bei beiden Rüstungen:

- Tornado
- Superpeitsche





# COSMIC CARNAGE



■ Oben: Talmac schleudert eine Energiewelle gegen Naja.  
■ Unten: Deamon, wie wir ihn aus den Alien-Filmen kennen, bei einer Enthauptung.



■ Links: Hüte Dich vor solchen Angriffen! Was dabei herauskommt? Naruto wird püriert, und zurück bleibt ein häßlicher roter Fleck.

spielhallen-tauglichen Ausmaßen! Diese austauschbaren Teilanimationen sorgen für die unterschiedlichen Kampfstile der Raumsoldaten mit ihren verschiedenen Rüstungen (gewöhnlich bestehend aus Armschutz, Körper-/Kopfschutz und Beinschutz). Die Rüstung kann leicht oder schwer sein und beeinflusst damit die Geschwindigkeit und die Power jedes einzelnen Kämpfers.

Aber das wirklich Besondere an Cosmic Carnage sind die Scaling-Effekte der Kämpfer, die man sonst nur von Automatengames oder Super-Arcade-Konversionen wie Samurai Showdown oder Fatal Fury Special kennt. Es gibt vier Arten von Scaling-Effekten, die dafür sorgen, daß Dir die Grafiken regelrecht ins Gesicht springen. Zunächst einmal zoomt sich die Kamera an die Action heran oder aber zurück, abhängig von der Distanz zwischen den beiden Kämpfern, was einen sehr realistischen Eindruck vermittelt. Dazu zoomt sie einen Kämpfer heran, sobald dieser einen Special Move anwendet. Das Spiel wird dadurch ungemein aufregend. Drittens, wenn ein Kämpfer einen schweren Treffer hinnehmen muß, 'fliegen' Waffen und Rüstung aus dem Bildschirm. Und viertens fokussiert die Kamera die einzelnen Animationsteile, wie Arme, Fäuste und Beine.

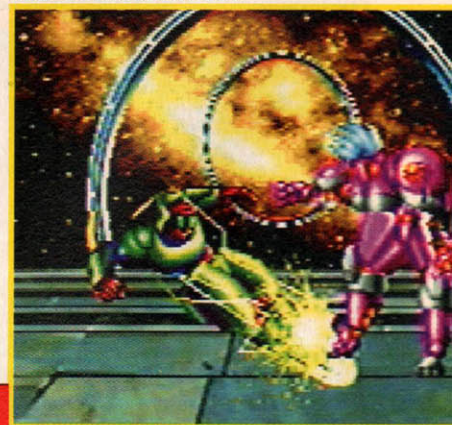
Was die mögliche Anwesenheit von versteckten Kämpfern betrifft,

■ Unten: Naruto hat einige fiese Attacken drauf, mit denen er seine Gegner fertigmacht. Talmac ist so schockiert, daß er graue Haare bekommen hat.



animiert wurden, um mit anderen Teilen des Kämpferkörpers zusammenspielen. Sega behauptet, dieses 'Teilesystem'

sorge für eine unglaublich weiche Animation, wie man sie bislang von Konsolengames noch nicht kennt. Und das ohne Verwendung einer CD-ROM oder eine ROM-Boards mit



## DIE ENTFLOHENENEN

(Keiner der Entflohenen trägt Rüstung).



### YUG



Dieser humanoide Gorilla verläßt sich im Kampf fast ausschließlich auf seine langen, kräftigen Arme, um dem Gegner schwere Hammerschläge, knochenbrecherische Würgegriffe und vernichtende Würfe zuzufügen. Trotz seiner Reichweite ist Yug nicht gerade einer der cleversten. Besonders unbeliebt ist er bei den Damen - wegen seines unzivilisierten Verhaltens und seines Mundgeruchs. Aber das stört ihn kaum. Er hat ein 'dickes Fell' und braucht keine Rüstung.

#### ATTACKEN

- Gedrehter Doppelschlag
- Feuergriff
- Galgengriff
- Radpresse
- Rollender Gangbuster



### DEAMON

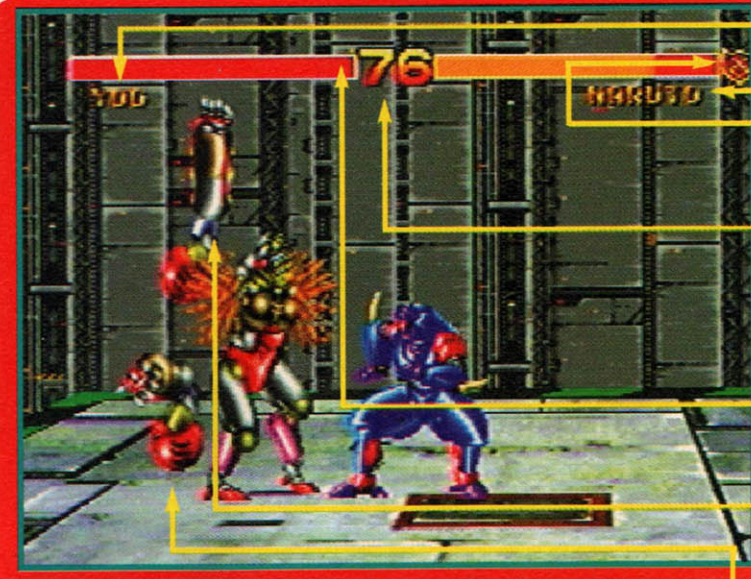
Deamon ist so gemein wie häßlich, und mit seinen natürlichen Waffen weiß er hervorragend umzugehen. Seine langen Klauen können den Gegner in blutige Schnipselchen reißen, und der Skorpionsstachel an seinem Hinterkopf ist weit mehr als nur ein Modegag! Deamon benutzt keine Rüstung, weil er seine Fingernägel nicht durch den Armschutz bekommt.



#### ATTACKEN

- Wirbelknüppel
- Hammerpeitsche
- Rollende Klaue

# SPEZIAL FEATURE



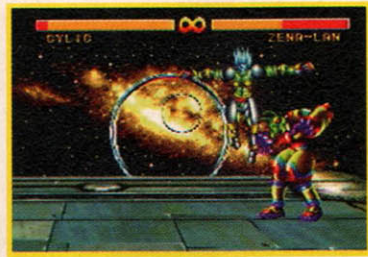
## DER KAMPFBILDSCHIRM

- **Spieler Eins**
- **Spieler Zwei/CPU**
- **Siege** – Ein Match besteht aus maximal drei Kämpfen. Wer als erster zwei Siege verzeichnen kann, gewinnt das Match.
- **Timer** – Für jeden Kampf gewährt Dir der Computer 99 Sekunden. Wenn der Timer abläuft, endet der Kampf, und der am wenigsten beschädigte Kämpfer gewinnt. Sind beide Gegner gleichwertig, so endet der Kampf unentschieden.
- **Lebensanzeige** – Mit jeder noch so kleinen Verletzung verliert der Kämpfer auch ein Stück Lebensenergie. Hat einer seine Vitalität komplett eingebüßt, ist auch der Kampf beendet.
- **Verlust der Rüstung** – Je mehr Treffer Du einstecken mußt, desto mehr Teile Deiner Rüstung wirst Du verlieren. Sie fliegen Dir wie Fetzen vom Leib und auf den entsetzten Zuschauer zu...
- **Enthauptung** – Todesmoves wurden bei Cosmic Carnage voll berücksichtigt. Jetzt kannst Du genüßlich in die entsetzten Gesichter Deiner Kontrahenten lächeln, während sie ihre Köpfe oder auch diverse andere Gliedmaße verlieren.
- **Unten/rechts: Naruto** steckt sein Schwert weg und stürzt sich mit seinen Feuerfäusten ins Gemenge. Schmerzhaft!

## STEUERUNG

So steuerst Du Deinen Kämpfer  
Mit dem Richtungskreuz bewegst Du den Kämpfer auf dem Bildschirm und steuerst Deine Punches und Kicks.  
X Normaler Punch  
Y Normaler Kick  
Z Provokation Typ 1  
C Provokation Typ 2  
B Harter Kick  
A Harter Punch

■ **Unten:** Tyrs Gewicht scheint ihn nicht davon abzuhalten, sich ständig durch die Gegend zu werfen.

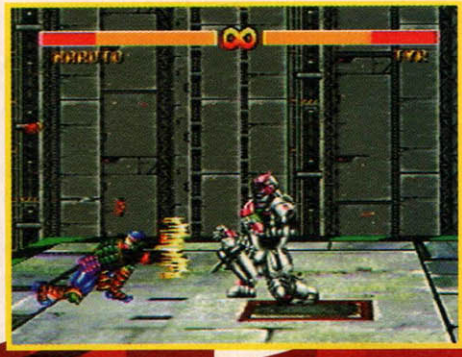
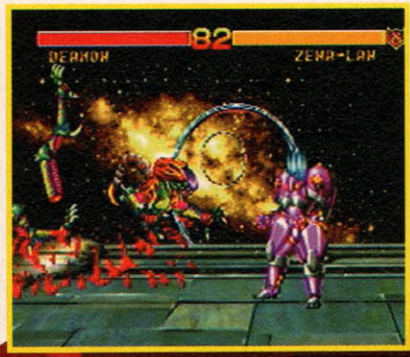


aber nicht welche das sind...  
Diese 32MBit-Sega-Cart ist für das Frühjahr 1995 angekündigt und beweist eindrucksvoll, wie leistungsfähig das 32X-System ist. Als Beat 'em Up wird das Game sicherlich für einige Furore sorgen. Hervorragende Grafiken, stimmungsgeladene Sounds und ein überzeugendes Gameplay lassen nur noch eine letzte Frage offen:

hält sich Sega noch äußerst bedeckt, aber wir sind sicher, daß es zumindest einen geheimen Fiesling im Game gibt. Obwohl wir hier die einzelnen Special Moves aufgelistet haben, hat doch jeder Kämpfer seine eigene, geheime Palette, die Du selbst herausfinden mußt. Und warum sollten wir die verraten, bevor das Spiel auf dem Markt kommt? Immerhin haben wir auf den Screenshots einige davon im Bild festgehalten. Wir sagen Dir

Kannst Du überleben?  
Wir können dieses Spiel jedenfalls kaum noch erwarten.

■ **Rechts:** Als Zena-Lan um ihre Handtasche herumgetanzt ist, hat Deamon wohl ein paar blöde Bemerkungen fallen lassen. Und wenn Zena-Lan erstmal sauer ist...



## NAJA

**N**aja ist eine seltsame Kämpferin - eine schlangenartige Sirene, ein Bikini-Baby mit Schlangenkopf, zweigeteiltem Schwanz und ein Maul voll mordlustiger Reißzähne. Halte Dich nur von ihrem Schwanz entfernt, denn damit kann sie ganz mächtig austeiern. Natürlich trägt Naja keine Rüstung...sie braucht auch keine! Jeder, der dumm genug ist, sich ihr zu nähern, ist Sekunden später nicht nur dumm, sondern zusätzlich auch noch kopflos.

### ATTACKEN

- Rückenpeitsche
- Schraubensprint
- Schwanzquetscher



## TALMAC

**D**ieser lange und mißbutige Häftling benutzt Rasierklingen, Blitz-Reflexe und kräftige Punches, um sein Überleben zu sichern. Niemand weiß, ob er eine Maske trägt, oder ob er tatsächlich so aussieht. Niemand ist bislang nahe genug an ihn rangekommen, um es herauszufinden. Ein fieser Gegner mit einigen hervorragenden Wurfgeschöß-Attacken.

### ATTACKEN

- Sturmwind
- Sturmwelle
- Drachenramme
- Gale Arrow.



**A**m ersten Tag schuf Virgin The 7th Guest™. Am

sechsten Tag schuf Virgin die nächste Generation der CD ROM

Unterhaltungssoftware: **Creature Shock,**  
**Kyrandia 3** und **NASCAR Racing.**

Nicht schlecht, für die Arbeit einer Woche!

Und der siebte Tag bricht schon heran...

### **Creature Shock**

Ein Aufklärungsflug zur verlassenen SS Amazon entpuppt sich zu einem Alptraum im Weltall, als etwas sehr großes, sehr außerirdisches, sehr unfreundliches, jede Deiner Bewegungen verfolgt. Maximum an Action und Maximum an Interaction.

### **The Legend of Kyrandia - Book 3**



Malcolm der abartige Hofnarr kehrt zurück, um seine niederträchtige Rache zu fordern. Benutze magische, hinterlistige, schlaue und verschlage Verkleidungen in diesem Abenteuer der beeindruckenden gerenderten 3D Grafiken. Dies ist die bisher ehrgeizigste Arbeit von Westwood Studios. *"Diese oberwitzige Perle sollte sich jeder CD-ROM-Besitzer unbedingt zulegen"*. 87% POWERPLAY: Besonders empfehlenswert.

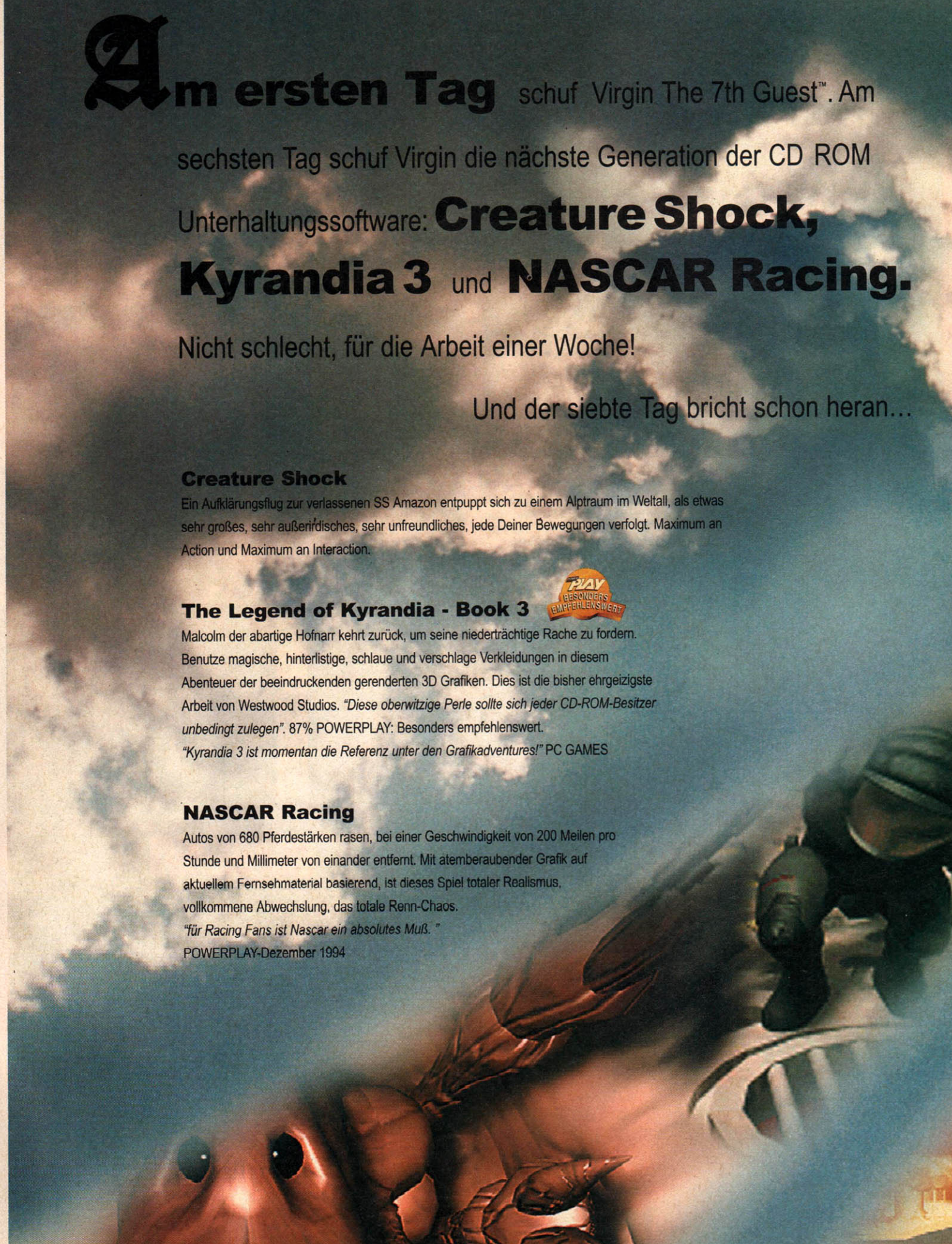
*"Kyrandia 3 ist momentan die Referenz unter den Grafikadventures!"* PC GAMES

### **NASCAR Racing**

Autos von 680 Pferdestärken rasen, bei einer Geschwindigkeit von 200 Meilen pro Stunde und Millimeter von einander entfernt. Mit atemberaubender Grafik auf aktuellem Fernsehmaterial basierend, ist dieses Spiel totaler Realismus, vollkommene Abwechslung, das totale Renn-Chaos.

*"für Racing Fans ist Nascar ein absolutes Muß."*

POWERPLAY-Dezember 1994





# Virgin

Virgin Interactive Entertainment hat eine neue Generation von CD-ROM Unterhaltungssoftware geschaffen, die auf einem höheren Niveau steht, als alles andere was bisher erhältlich war. Diese neuen Produkte des "Sechsten Tages" sind das Testament für Virgins bahnbrechende Entwicklungen im CD-ROM Bereich: Das allererste 3D-Abenteuerspiel für PCs, das allererste SVGA-Rennspiel aller Zeiten, und das allererste CD-ROM Spiel, das es sofort mit deutscher Sprachausgabe gibt.

© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd is a registered trademark of Spelling Entertainment Inc. All rights reserved. "The Legend of Kyrandia", "Book 3" TM © 1994 Westwood Studios all rights reserved. "Lost Eden" TM © 1994 Cryo Software all rights reserved. "Creature Shock" TM © 1994 Argonaut Software all rights reserved.

avalon  
entertainment  
gmbh

Im Vertrieb von AVALON  
Tel: 06021/840681  
Fax: 06021/840692

Vorname \_\_\_\_\_ Geburtsdatum \_\_\_\_\_ 02  
Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ \_\_\_\_\_ Stadt/Ort \_\_\_\_\_

Mein Computer ist ein:

PC 386  PC 486  Pentium

Mit CD Rom Laufwerk  Ohne CD Rom Laufwerk

Nehmen Sie teil an unserer Verlosung und gewinnen Sie eine von 100 CD Rom Demos (limitierte Auflage mit den Spielen Creature Shock, Nascar Racing, Kyrandia 3).

Senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die folgende Adresse:  
Virgin Interactive Entertainment GmbH, An der Alster 37, 20099 Hamburg. Einsendeschluss 31.01.95



**Wir alle haben schon mal von Micky Maus oder Donald Duck gehört, gelle? Aber bei Disney ist man stets mit Feuereifer dabei, neue Charaktere zu erfinden. Hier nun also der erste große Auftritt eines spaßigen Luchses mit Namen Bonkers!**

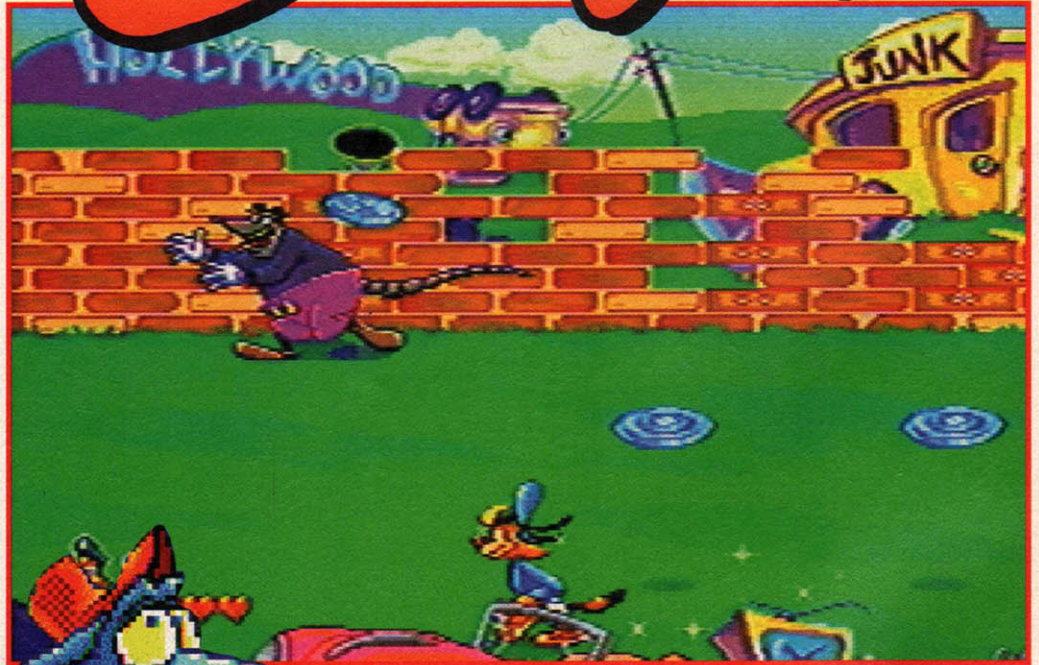
Er ist nicht gerade einer der ganz Großen aus der Ideenschmiede von Walt Disney und ist deshalb wenig bekannt. Er kann allerdings schon regelmäßige Auftritte im Kinderprogramm verbuchen, bei denen er sich als Polizeiluchs zusammen mit einem gewissen Detektiv Lucky durch die Welt des Verbrechens abenteuernd und nebenbei für den ein oder anderen Lacher sorgt.

In diesem Mega Drive-Game von Sega hat Lucky seinen Urlaub genommen und Bonkers allein im Büro zurückgelassen. Der kleine Luchs erfährt von einem Wettbewerb, bei dem der Polizist des Jahres gekürt werden soll. Um sich endlich vor Lucky beweisen zu können, beschließt er, daran teilzunehmen. Dazu muß er lediglich vier Schwerverbrecher hinter schwedische Gardinen bringen, bevor sein Boß aus dem Urlaub zurückkommt.

Jeder Gangster hat sein eigenes Sub-Game mit den zugehörigen Levels. Harry the Handbag (Harry die Handtasche) will wertvolle Schätze aus dem Museum klauen, und Bonkers muß ihn aufhalten, indem er dessen Gefolgsleute mit Sahneteilchen bewirft. Um Mr. Big (Herr Groß) dingfest zu machen bedarf Bonkers der Hilfe seines Freundes Fall-Apart Rabbit (Auseinanderfall-Karnickel). Ma Tow Truck (Mama Karrenzieher) sorgt mit ihren verrückten Karren für Chaos auf den Straßen, und The Rat (Die Ratte) besitzt eine Maschine, mit der er die ganze Stadt verschmutzt. Alle diese Gauner verstecken sich in den Levels dieses actiongeladenen Abenteuers. Um sie unschädlich zu machen, gibt es ein spezielles Mittel, das Dir vor Beginn des Spiels mitgeteilt wird. Extrapunkte gibt's, wenn Du Dich für die Bonusrunden qualifizierst.

Diese geballte Ladung toller Disney-Animationen sieht nach einem Volltreffer für Bonkers aus. Noch nie hat Verbrechensbekämpfung so viel Spaß gemacht!

# Bonkers



■ In diesem Warenhaus muß Bonkers alle Teile des auseinanderfallenden Karnickels finden. Die Teile liegen in verschiedenen Kisten und Fässern; man muß diese nur öffnen. Die mit einem Fragezeichen versehenen Kisten enthalten besondere Bonusse.

## DIE BÖSEN JUNGS

Was gute Menschen gibt, sind auch die bösen nicht fern, um alles kaputtzumachen. Und hier sind sie, die Bengels, die Böses in Schilde führen.



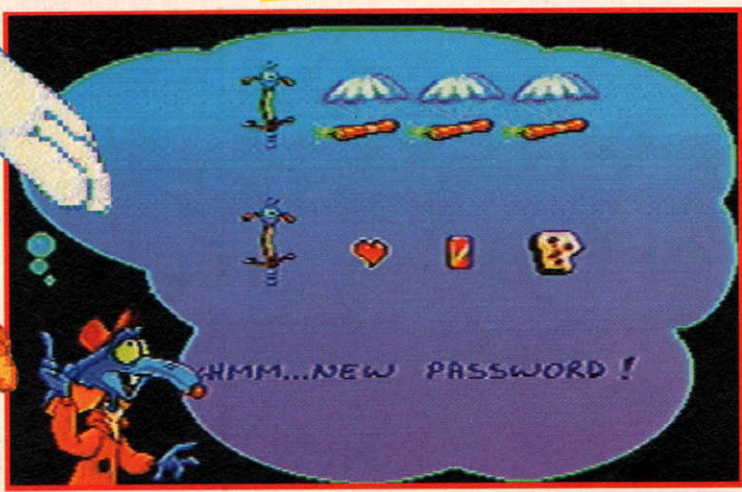
# AYS

## DIE FAKTEN

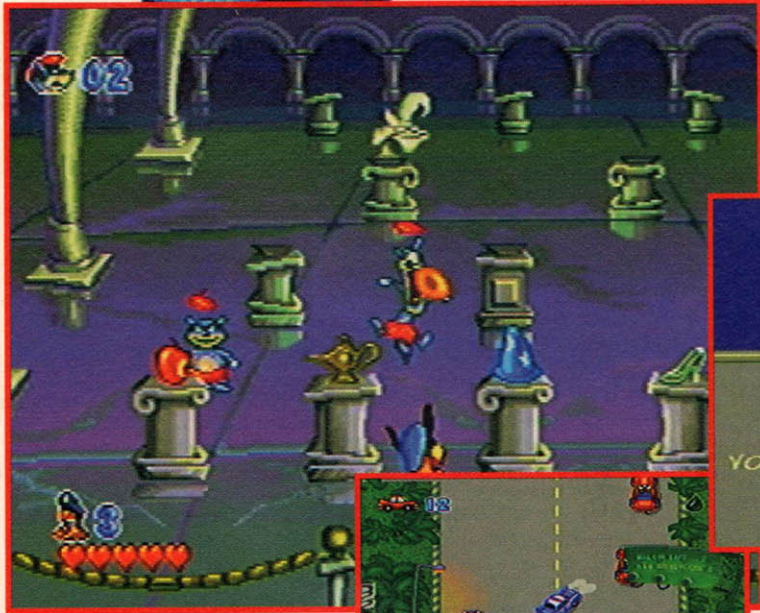
NAME : BONKERS  
 VERTREIB : SEGA  
 SYSTEM : MEGA DRIVE  
 PREIS : ca. DM 104,-  
 KAPAZITÄT : 8 Mbit  
 ERSCHEINUNGSDATUM : JANUAR

## DIE GUTEN JUNGES

Keiner dieser Kollegen würde einer Fliege etwas zuleide tun. Sie sind aus tiefster Überzeugung gutherzig, und was sie wollen, ist Ruhe, Frieden und Gerechtigkeit.



Oben: Die Paßwörter in den Konsolenspielen werden immer abenteuerlicher. Nach jedem einzelnen Level taucht der Rattenmann auf und teilt Dir das neue Paßwort mit.  
 Unten: Wenn Du es schaffst, mit dem Hubschrauber mitzuhalten, bekommst Du ein Extra-Leben.



Oben: In diesem Museum kannst Du die Diebe nur stoppen, indem Du sie mit diesen Teilchen bewirfst.

Rechts: Der Level mit der karren-ziehenden Mama wird als waagrecht zu scrollende Renn-Simulation gespielt. Der über der Szene schwebende Hubschrauber läßt für Deine Sammlung ab und zu einige Bonusse fallen



Unten: Diese durchgedrehte Maschine übersät den Hof mit Müll. Bonkers kann das nur stoppen, indem er die Ratte festsetzt und eine hohe Mauer baut.

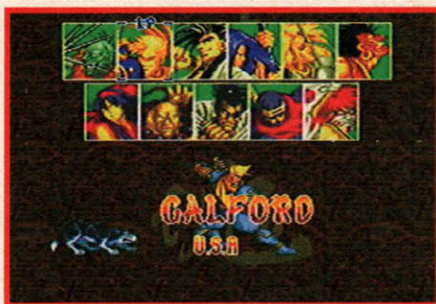




**Samurai Showdown** war bislang eines der **brillantesten Spiele** für den Neo Geo und für **Spielhallen-Maschinen** - jetzt gibt es sein **Debüt auf dem Mega Drive**. Hier gibt es **Special-Moves, Blutspritzer** und **grausig aussehende Figuren** - ein tolles **Kampfspiel** für alle, die diesen **ekelhaften Horror** lieben!

# Samurai Showdown

■ Sogar der **Bildschirm**, auf dem Du die **Spielfiguren** aussuchst, entspricht dem **Neo Geo-Vorbild**.



■ Unten: Wenn Du den **Kampf** beginnst, solltest Du die **Knöpfe** so schnell wie möglich drücken, sonst **verlierst Du** Deine **Waffe** für einige Zeit.

Samurai Showdown war vor zwei Jahren in den Spielhallen **DAS** Kampfspiel. Zugegeben - es gibt Leute, die **Mortal Kombat** und **Street Fighter II** diesen Lorbeerkrantz umhängen wollen - aber was soll's: Samurai Showdown hatte damals schon all das, was diese beiden Spiele auszeichnet. Da gab es wie in **Mortal Kombat** viel Blut, da gab es sehr viele scharfe **Waffen** und sogar die Möglichkeit, den **Bildschirm** zu zoomen.

## DIE FAKTEN

NAME : SAMURAI SHODOWN
VERTRIEB : SEGA
SYSTEM : MEGA DRIVE
PREIS : ca. DM 129,-
SIZE : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

Ein **Mega Drive** hat nun leider nicht die **156 Mbit** des **NeoGeo** - mit dem **Zoomen** hat man hier als wenig Glück. Trotz des geringen Speichers ist es den Programmierern also gelungen, die wichtigsten Elemente des Spiels auch in diese **Konsolen-Version** zu pressen. Es gibt hier die wichtigsten **Moves**, es gibt die heftigen **Tritte** und **Schläge**, die beliebig auch zu geheimen **Special Moves** kombiniert werden können.

Jede **Figur** hat in diesem Spiel ihre eigene **Waffe** - mal ein **Schwert**, mal ein **Stock**, eine **Kette** oder sogar ein **Haustier**. Ja, **Samurai Showdown** ist das bisher einzige Spiel, in dem Du Dein **Schoßhündchen** Deinem **Rivalen** in den **Nackten** setzen kannst. Hier kann Dir auch ein **gezähmter Adler** zu Hilfe kommen, der dann in einer **Flammenbahn** vom **Himmel** herab auf den **Gegner** niederstößt. Es ist wirklich **erstaunlich**, was man den **Haustieren** alles beibringen könnte, wenn nicht die **Bundesprüfstelle** für **jugendgefährdende Schriften** ihre **Nase** in alles hineinstecken würde.

Vielleicht bist Du jetzt **neugierig** geworden - dieses Spiel kann für **Action-Freunde** (und **-Freundinnen** natürlich auch) eine **erstzunehmende Alternative** zu **Mortal Kombat** und **Street Fighter** werden. Das Spiel soll im **März** in den **Handel** kommen (ob auch in **Deutschland**, wissen wir noch nicht, in **Großbritannien** ist es sicher). Wenn Du es also nicht **schaffst**, **Deinen Eltern** (oder auch der **reichen Tante**) einen **Neo Geo** und die **Samurai-CD** dazu **abzuschwätzen**, dann solltest Du es mal mit der **Mega Drive-Version** versuchen. Sie ist sehr gut gelungen, es lohnt sich, danach zu **suchen**.



■ Unten: **Ukko** ist der **schüchterne Nachbarjunge** von nebenan, er hat aber einige **fürchterliche Schläge** im **Repertoire**. **Haohmaru** hingegen versucht, seine **Gegner** mit dem **Schwert** und seinen **langen schwarzen Haaren** nur einzuschüchtern.

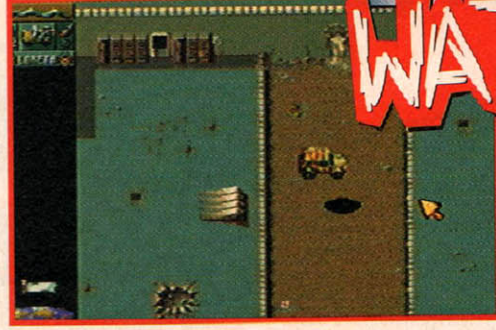


# GAMES WATCH

# CANNON FODDER



Links: Die sensiblen Jungs von Sensible Software haben die Konsolen-Version des Spiels zartfühlend mit vielen Einzelheiten vollgepackt. Hier ist z.B. ein unschuldiges kleines Schäfchen, das Du mal eben in die Luft jagen kannst.



Oben: Zu Deinem Auftrag gehört es, von Feinden besetzte Gebäude in die Luft zu jagen. Du brauchst gar nicht erst nachzuschauen, ob jemand da drin ist - schmeiß einfach mal eine Granate durch die Tür. Auf Menschen kommt es ja nicht an - oder?



Mit ein oder zwei gut platzierten Granaten kannst Du den Hubschrauber-Landeplatz unbrauchbar machen.

Kaum bist Du auf der Insel, schon kommt so ein Hubschrauber und beschmeißt Dich mit Bomben. Abzug - da landet ein feindlichc



Nach jedem erfolgreichen Einsatz hast Du 20 neue Soldaten zum Verheizen. Die brauchst Du auch, denn der Feind bleibt ja nicht untätig.

## DIE FAKTEN

NAME : CANNON FODDER
VERTRIEB : VIRGIN
SYSTEM : MEGA DRIVE
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : FEBRUAR

**Dieses umstrittene Spiel von Sensible Software gibt es jetzt auch in einer Konsolen-version, die die Atmosphäre und die Spannung des Originals weitgehend beibehält. In diesem Spiel geht es allerdings nicht ganz so sensibel zu, wie der Name der Firma verspricht ....**

**D**eine Soldaten stehen wie ein Mann hinter Dir, den Feind hast Du im Visier Deines Maschinengewehrs und Dein Finger zuckt schon nervös am Abzug - da landet ein feindlicher Hubschrauber genau über Dir: Aus! Szenen wie diese machen den Reiz des Kanonenfutter-Spiels aus.

Alle Fans des Spiels waren zunächst zurückhaltend, als sie erfuhren, daß Virgin diesen Amiga-Hit auch für den Mega Drive herausbringen wollte. Kein Wunder - denn dieses Spiel läßt sich eigentlich nur mit einer Maus richtig handhaben. Dennoch: Die Übertragung auf die Konsolentechnik hat geklappt, man kommt auch mit dem Joypad aus.

Allen Rotärschen ('tschuldigung, so heißen die Rekruten nun mal bei der Bundeswehr) sei gesagt, daß dieses Spiel eine Kriegssimulation ist. Du beginnst hier mit vier kleinen Einheiten, die sich allmählich mit neuen Leuten auffüllen. Du bist mit einem Maschinengewehr bewaffnet und hast unbegrenzt viel Munition. Dein Auftrag ist, die mit

merkwürdigen Bezeichnungen belegten Einsätze zu meistern und möglichst viele Deiner Leute durchzubringen.

Das ist eigentlich ganz einfach - aber leider gibt es nun mal die Feinde, die das gerne verhindern möchten. Auch sie treten in Tarnanzügen auf und sie brauchen nur eine gut gezielte Kugel, Granate oder Rakete, um Dich auszuschalten. Wenn Du einen Einsatz hinter Dich gebracht hast, werden die Überlebenden Deiner Einheit befördert und können auch genauer treffen (Die Treffsicherheit hat offenbar mit dem Dienstgrad zu tun... und ich dachte immer, je höher einer im Dienstgrad klettert, desto blöder wird er.)

Solange Du Deine Einsätze abschließt, hast Du genügend Menschenmaterial - wie es in der menschenverachtenden Sprache von Generälen und Militärpolitikern heißt. Es tauchen dann jedesmal 20 neue Soldaten auf. Wenn Du sie verheizt hast, ist aber nicht nur der Friedhof voll, sondern auch das Spiel zu Ende. Die ersten Einsätze sind noch ganz einfach, sie bieten dem Anfänger die Möglichkeit, sich allmählich

an die Feinheiten in der Bedienung des Spiels zu gewöhnen. Allmählich wird die Luft dann bleihaltiger: Es tauchen Hubschrauber auf, Panzer und Kampfwagen, es schwirren die Kugeln.

Auch das Gelände wird schwieriger, es gibt Eis, Schnee, Flüsse und Moor. Natürlich kann man seine Vorräte aus dem Beutegut auffüllen - Du solltest dabei aber vorsichtig mit Deinen Granaten sein: Ein Schuß zu dicht und die Vorräte fliegen in die Wolken.

Für jeden Kriegsfanatiker ist dieses Spiel die ideale Vorlage - es erzieht vortrefflich zu Blauhelm-Einsätzen im Rahmen der Bundeswehr. Aber auch Leute, die derartige Blutrünstigkeiten nicht lieben, sollten sich dieses Spiel ruhig einmal anschauen - man bekommt einen guten Eindruck davon, wie selbstverständlich Krieg, Mord und Blut in der aus den USA gespeisten Kultur mittlerweile geworden sind. Cannon Fodder ist zu Recht umstritten - Spiele dieser Art schafft man zwar nicht aus der Welt, man darf sie aber keineswegs unwidersprochen hinnehmen.

# ROAD RASH

# 3 world warriors

**Mit Road Rashing bezeichnet man brutale Hochgeschwindigkeitsrennen mit Motorrädern, bei denen alles erlaubt ist. Die Regeln...es gibt keine Regeln. Hier zählt nur das fahrerische Können, die Nervenstärke und zuverlässige Maschinen, wenn es mit 200 Sachen über die Piste geht.**

Nach dem beeindruckenden Erfolg von Road Rash auf dem 3DO versucht Electronic Arts mit der jüngsten Ausgabe ihrer High-Power-Motorradsage, Road Rash III: World Warriors, nun auch den internationalen Durchbruch zu erzielen. Bei der Produktion fand dieselbe qualitativ hochwertige, digitale Videografik-technologie Verwendung, die auch schon beim älteren CD-Bruder für Furore sorgte, sowie erstmalig auch der EA ASIC-Chip. Das nunmehr dritte Spiel in der Serie dürfte für Rash-Fans das bislang realistischste Rennerlebnis werden.

Diesmal müssen die Spieler gegen die schlimmsten Rasher aus aller Welt antreten. Es geht mit Vollgas über deutsche Autobahnen, mit Tritten und Fausthieben über kenianische Staubpisten und mit unerbittlicher Härte über japanische Highways. Die sieben neuen Austragungsorte bedeuten zwar veränderte Szenarios, was sich jedoch nicht verändert hat, sind die Grundregeln des Games - es gibt nämlich keine. Nur bestechendes Fahrvermögen und gnadenlose Attacken gegen Deine Mitstreiter können Dir helfen, als erster die Ziellinie zu überqueren.

Electronic Arts hat dafür gesorgt, daß Road Rash III nicht nur die bislang wirklichkeitsnächste Version des Titels ist, sondern auch die gemeinste. Wenn Du einen gegnerischen Fahrer von seinem Hobel gehauen hast, kannst Du ihm seine Maschine klauen, während er hilflos auf dem Hosenboden gen Seitenstreifen schlittert. Aber es kommt noch besser! Wenn Du es bist, den es erwischt hat, brauchst Du nun nicht mehr hilflos zu Deinem Motorrad zurückhumpeln, während die anderen vorbeibrettern. Du kannst jetzt die Konkurrenz à la WWF per Seil von den Motorrädern und auf den Boden der Tatsachen zerren - erkläre

den Herrschaften, daß es äußerst ungehörig ist, aus anderer Leute Mißgeschick Kapital schlagen zu wollen! Du bist mal wieder Pleite? Bei Road Rash III kein Problem, denn es gibt eine prima Denunzier-Option. Du kannst Gegner an die örtlichen Gesetzeshüter verpfeifen und so mithelfen, einige der meistgesuchten Straßenrowdies dingfest zu machen. Natürlich wirst Du dafür angemessen belohnt, andererseits schaffst Du Dir damit aber auch keine Freunde unter den Fahrern...

Aber glaube jetzt bloß nicht, daß hier alles nach Deiner Pfeife tanzt! Die Konkurrenz verfügt jetzt über individuelle und veränderbare "Aggressionsfaktoren", und die Polizei heftet sich nicht mehr an Deine Fersen, damit Du sie einfach niederknüppelst. Nein, heutzutage werden die Rasher erbarmungslos mit Hubschraubern gejagt und in Straßensperren getrieben, die nur mit einem gewaltigen Satz übersprungen werden können. Evil Knievel läßt grüßen.

Obwohl viele der in der 3DO-Version perfektionierten Techniken und selbst einige der animierten Gegenstände auf und neben der Straße übernommen wurden, hat man doch bei Road Rash III größte Sorgfalt darauf verwandt, den sagenhaften 2-Spieler-Modus uneingeschränkt beizubehalten, mit dem bei geteiltem Bildschirm zwei Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten können. Eine neue Option erlaubt es gar, gegeneinander um die "Pinks" zu wetteifern, genau wie in Grease (für alle, die den Film nicht gesehen haben: "Pinks" sind Fahrzeugbriefe - der Gewinner erhält also das Motorrad des Verlierers).

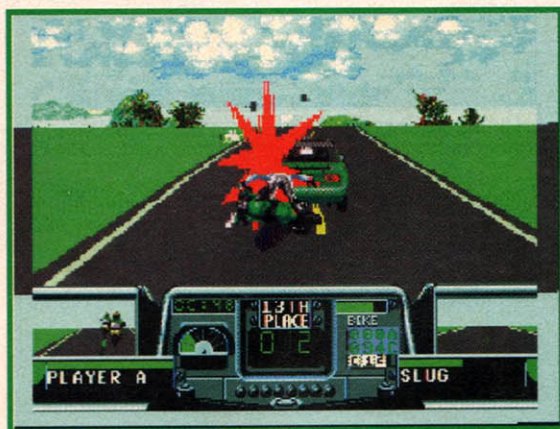
Road Rash III: World Warriors ist ein dicker Brocken eisenharter Motorrad-Action - High Speed-Straßenkämpfe für die Konsole.



Oben und unten: Egal ob Kühe oder Kontrahenten - Action ist der Schlüssel zum Erfolg in der Road Rash-Serie.



■ Unten: Der Alptraum eines jeden Rashers ist eine Kollision mit einem Geisterfahrer. In der neuen Version bist Du allerdings nicht mehr ganz so hilflos, wenn's Dich mal erwischt hat.



■ Ein echter Rasher fährt auch bei widrigsten Witterungsbedingungen. Aber mit derartigen Kunststücken kannst Du Dir 'ne Menge Probleme verschaffen.



■ Links: Wenn Du Geld hast, hast Du die große Auswahl. Dieser Motorradshop ist ein Himmelreich für jeden Rasher. Leider sind die Öfen nicht ganz billig...



■ Oben: Nein, Du bist hier nicht in einem John Wayne-Streifen gelandet. Aber die digitalisierten Zuschauer sorgen doch für einige Abwechslung auf den verschiedenen Kursen.



■ Der hervorragende geteilte Bildschirm im 2-Spieler-Modus ist auch bei Road Rash III beibehalten worden, während er für die 3DO-Version wegrationalisiert wurde.



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

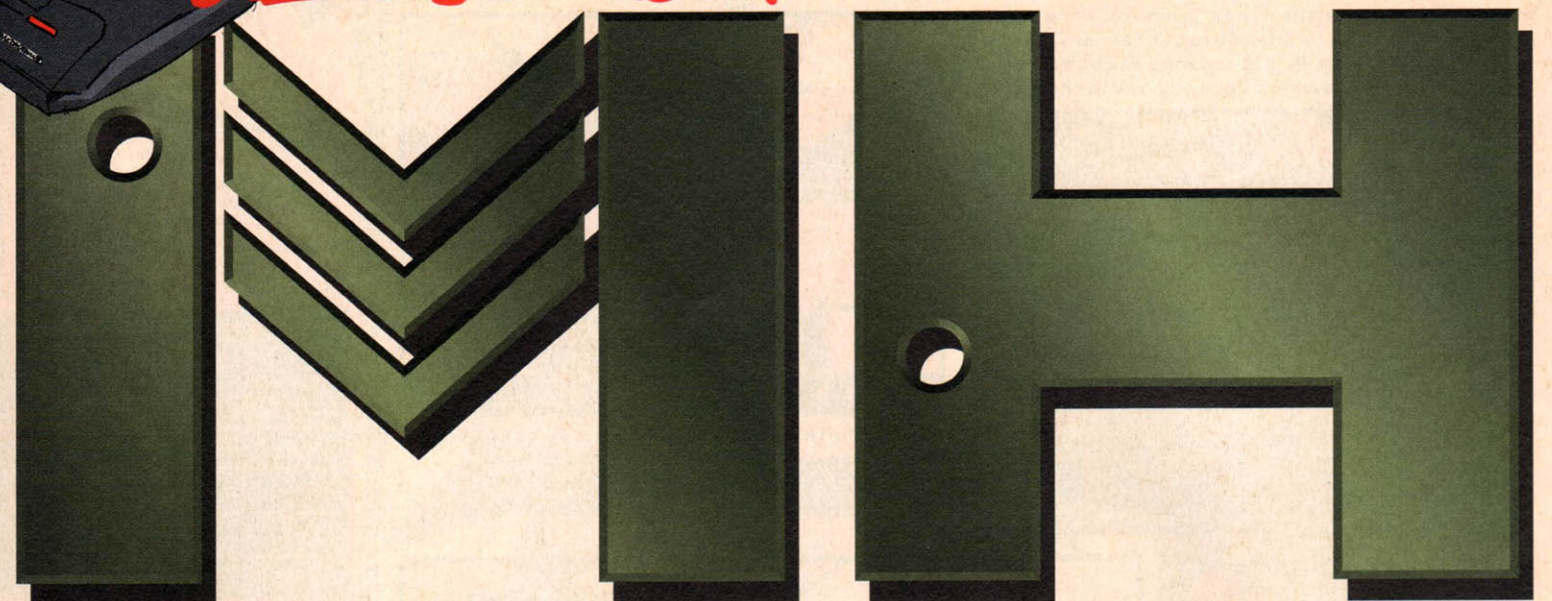
NAME : ROAD RASH III :  
WORLD WARRIORS  
VERTRIEB : ELECTRONIC ARTS  
SYSTEM : MEGA DRIVE  
PREIS : ca. DM 129,-  
KAPAZITÄT : 16 Mbit  
ERHÄLTLICH : MÄRZ



### EINMAL UM DIE GANZE WELT...

Road Rash III: World Warriors macht nicht nur riesig Spaß, es ist auch ein wahrhaft interkontinentales Abenteuer. Die Rennen finden in Ländern wie Brasilien, Großbritannien, Deutschland, Italien, Kenia, Japan und Australien statt. Aber viel Zeit, um Ansichtskarten zu schreiben, wirst Du kaum haben, wenn Du einen gefährlichen Highway entlangjagst, sich ein Hubschrauber an Dein Bremslicht heftet und der Gegner Dir mit einem Bleirohr den schönen, neuen Helm verbeult!

3500  
1750  
R BIKES

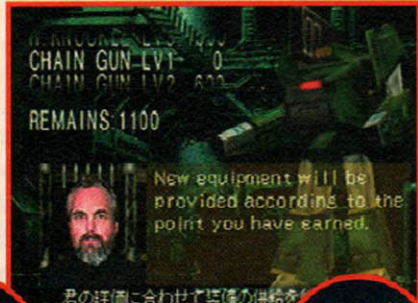


# METAL HEAD

**Und wieder einmal haben wir hier ein Spiel, dessen Handlung in entfernter Zukunft liegt. Alle großen Länder haben sich zwar zu einem weltweiten Staatenbund zusammengeschlossen - dennoch flackern immer wieder lokale Konflikte auf. Und damit sollen jetzt die Roboter aufräumen ...**



■ Rechts: Vor jeder einzelnen Mission gibt es ein Briefing, in dem Dir ein General alles Nötige über Deinen Einsatz erzählt.



KAMERA 1

KAMERA 2

KAMERA 3

KAMERA 4





# GAMES WATCH



## METAL SCHMELZE

1. Es herrscht wieder einmal Krieg auf der Erde und die Menschen schaffen es einfach nicht, der Zerstörung ein Ende zu bereiten.
2. Spezialroboter mit dem Spitznamen Metal Heads (Metallköpfe) sollen eingreifen und für Frieden sorgen. Sie haben eindrucksvolle Waffen.
3. Dummerweise verwickeln sie sich in Bürgerkriege!



**M**it Deinem Joypad kannst Du leicht zwischen den vier Blickwinkeln umschalten. Du kannst den Bildschirm insgesamt sehen, die Kanonen Deines Roboters, seine Hinteransicht oder die ganze Szene aus der Vogelperspektive. Allerdings macht es wenig Sinn, während des Spiels ständig den Blickwinkel zu verändern. Die meisten Spieler werden sich nach einigem Herumprobieren für eine Sichtweise entscheiden und dann auch dabei bleiben. Nach unserer Erfahrung ist die Vogelperspektive am besten dazu geeignet, präzise mit Lasern und Geschützen zu schießen.

## DIE FAKTEN

NAME : METAL HEAD
VERTRIEB : SEGA
SYSTEM : MEGA DRIVE 32X
PREIS : ca. DM 104,-
SIZE : 24 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ



■ Oben/Unten: Du mußt in diesem Spiel nicht nur die Roboter aufspüren, sondern Dich auch vor den plötzlich erscheinenden Bombern schützen.



**D**ie Weltföderation sollte eigentlich dem gesamten Erdball den Frieden bringen. Seit fünf Jahren existiert dieser Staatenbund schon, der dem Bösen, der Kriminalität und der Gewalt ein Ende bereiten wollte. Aber immer noch gibt es hier und da blutige Konflikte, nicht alle Zeitgenossen können sich daran gewöhnen, daß sie friedlich zusammenleben sollen.

Als Ordnungshüter ließen die Behörden zweibeinige Roboter entwickeln, die schwer bewaffnet durch die Städte patrouillieren sollten. Schon bald stellte sich heraus, daß sie Erfolg hatten - aber leider waren zu viele von ihnen produziert worden. Und schon geschah es, daß sie sich selbständig machten (...Du wärest nie darauf gekommen!) und zu einer ersten Bedrohung der Menschheit wurden. Sie mußten also wieder ausradiert werden.

Deine Aufgabe in diesem Spiel ist es, diese Roboter aus dem Wege zu räumen, und zwar in jeder Stadt. Diese Maschinen können in vielen Formen und Gestalten auftreten - sie können als bewaffnete Geländewagen erscheinen oder als riesige, metallisch klirrende Ungetüme. Auf dem Bildschirm siehst Du oben das Radargerät, auf der rechten Seite ist die Anzeige, aus der Du entnimmst, wo sich die Roboter aufhalten.

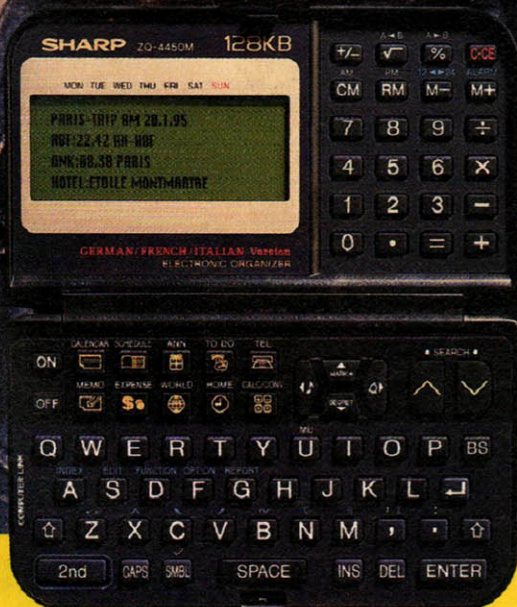
Du kannst die Szene aus vier Blickwinkeln betrachten. Es ist nicht sinnvoll, während des Spiels umzuschalten, deswegen solltest Du Dich vorher für eine Sichtweise entschieden haben. Der Statusanzeige entnimmst Du, wieviel Energie, Zeit und Waffen Du noch hast - für jeden zerstörten Roboter bekommst Du Punkte. Es geht in diesem Spiel natürlich nicht nur darum, möglichst viele Punkte zu sammeln, sie haben auch eine praktische Bedeutung. Je mehr Punkte Du hast, desto bessere Waffen kannst Du kaufen: Laser, Kanonen und was das Herz sonst noch begehrt.

Zu allem Überflus gibt es auch noch Bomber, die in manchen Leveln unvermutet auftauchen. Du kannst sie leider nicht zerstören, aber Du mußt ihnen Bomben ausweichen. Jeder einzelne Einsatz wird von einem animierten General erläutert, auf der Statusanzeige werden Dir später sämtliche Funksprüche angezeigt, aus denen Du Informationen über den Feind entnehmen kannst.

Metal Head sieht vielversprechend aus und scheint die neue Technik des Sega Mega Drive 32x sehr gut auszunutzen. Wozu also sündhaft teure Konsolen kaufen, wenn es auch auf diesem preiswerteren Gerät aufregende Spiele gibt?

# 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.

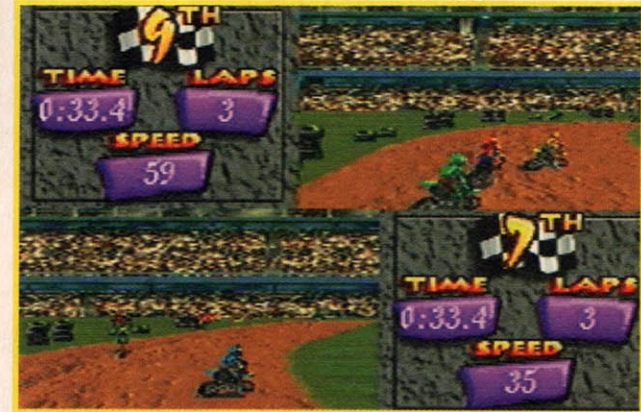
# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : MOTOCROSS CHAMPIONSHIP  
 VERTRIEB : SEGA  
 SYSTEM : MEGA DRIVE 32X  
 PREIS : ca. DM 130,-  
 KAPAZITÄT : 16 Mbit  
 ERHÄLTLICH : FEBRUAR

# MOTOCROSS Championship

Nachdem sich die Aufregung um Virtua Racing Deluxe endlich gelegt hat, startet mit Segas Motocross Championship eine neue Rennsimulation auf dem 32X. Nimm Platz auf dem heißen Hobel, wir röhren los!



■ Oben: Spieler Nr. 2 liegt hier zwar noch in Führung - sein Gegner wird aber gleich aufgeholt haben.



**M**otocross Championship ist das ideale Spiel für den 32X. Kein anderes System kann solch ein atemberaubendes Gefühl von Tempo Schmutz und Positionskampf vermitteln wie Segas Superkonsole. Reichst du zum Spitzenplatz oder bleibst das Spiel im Mittelfeld hängen?

Wie Du bereits erraten hast, geht es bei Motocross Championship um ein klassisches Motorradrennen im Stile von Super Hang-On, Enduro Racer und Suzuka Hours. Die Rennen sind außerordentlich rasant. Du mußt ein ausgezeichnete Fahrer sein, um Dich auf den welligen Kursen gegen Deine acht Gegner durchsetzen zu können. In der Rennsaison fährst Du zwölf Strecken, angefangen vom Standardkurs ohne Höhepunkte bis hin zu hügeligen Strecken, die auch bei Dir garantiert ein mulmiges Gefühl in der Magengegend verursachen werden.

Erwarte bloß keine langweiligen Mopeds der Schnapsglas-Klasse! Bei Motocross Championship fährst Du nur auf frisierten Maschinen, die sich durch die übelsten Schlammlandschaften wühlen. Entweder Du entscheidest Dich für eine 125er, die wendige 250er oder gleich für das atemberaubende Superbike. Doch sei vorsichtig: Beim Superbike liegt der ungeübte Fahrer schnell im Matsch! Der Profi hingegen kann das Siegerküsschen des charmanten Empfangskomitees abholen - mit dem Pokal in der einen und der Flasche Puffbräuse in der anderen Hand.

Natürlich kannst Du Motocross Championship auch im Zwei-Spieler-Modus spielen. Auf dem geteilten Bildschirm mußt Du Dich zwar sehr konzentrieren, dafür macht das Rennen aber umso mehr Spaß. Motocross Championship scheint die erste herausragende Rennsimulation des neuen Jahres zu werden. Echte Spielhallenatmosphäre ist jedenfalls garantiert!



■ Oben: Du solltest die Hoffnung nie aufgeben, selbst wenn Du auf dem siebten Platz bist!  
 ■ Rechts: Hier geht die Post ab!



### IMMER IN DEN DRECK'REIN!

Das Super-Bike ist eine wahre Höllenmaschine. Die 125er ist für die Nachwuchsfahrer ohne Lizenz gedacht, die 250er ist die Standardmaschine.



DAS NEUE SPIELE MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.

DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.

Achtung!...Achtung!  
Achtung!...Achtung!  
Achtung!...Achtung!

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

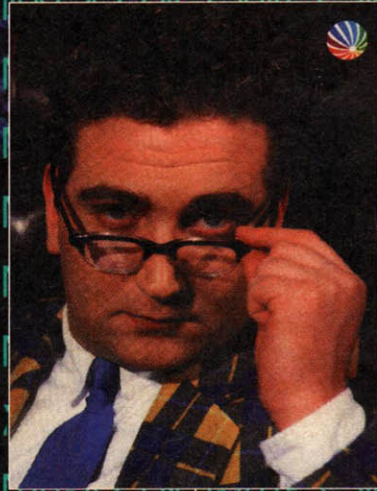
DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.



Games World verpaßt  
Dir eine 100%  
Überdosis an  
Adrenalin.

Games World- das  
Bindeglied zur  
gleichnamigen  
Fernsehsendung!



# GAMES WORLD

M A G



# GAMES WORLD

# A Z I N

# SP A M S M O R L

...das  
einzigste  
Fernseh-  
Spielemagazi-  
n, das sich  
zu lesen  
lohnt!...

Nummer 1 ist  
im Anmarsch!



# Virtua Fighter



**Virtua Fighter ist eines der bislang besten Spielhallengames. Jetzt, wo der Saturn bereits in Japan verkauft wird, kann sich endlich jeder diesen heißen Titel für seine 'Wunderkiste' mit nach Hause nehmen. Mache Dich bereit für dieses gnadenlose Polygon-Prügel-Spektakel!**

## DIE FAKTEN

NAME : VIRTUA FIGHTER
VERTREIB : SEGA
KAPAZITÄT : 1 CD
SYSTEM : SATURN
PREIS : ca. DM 120,-
ERHÄLTlich : JULI

# virtuella Kämpfer

## BASIS- MOVES

Diese Moves funktionieren bei allen acht Kämpfern.

### Stampfen (auf einen am Boden liegenden Gegner)

■ Schnell hoch und Punch

### Wurf

■ Punch und Abwehren

### Blitzsprint

■ Schnell vor, schnell vor

### Blitzflucht

■ Schnell zurück, schnell zurück

### Laufen

■ Schnell vor, vor gedrückt halten

### Hoher Kick

■ Schnell vor/runter, Kick

### Abrollen und wieder hoch

■ Blocken, Blocken, Blocken

### Hoch und Kick

■ Kick, Kick, Kick

### Zurückspringen

■ Zurück gedrückt halten

Die individuellen Moves der Kämpfer findest Du auf den folgenden Seiten im einzelnen aufgeführt.



■ Wolf ist der Star-Wrestler. Besonders gefürchtet sind seine Kicks und Würfe.

Vor langer Zeit, in der Showa-Ära, begab es sich, daß das japanische Heer versuchte, den letzten Herrscher der Ching-Dynastie, Henry Pu-yi, zu unterwerfen. Aber die kaiserlichen Truppen konnten mit ihrer knallharten Kampfkunst namens Hakkyokuken das drohende Unheil abwehren. Daraufhin beschloß die japanische Armee, sich diesen Kampfstil ebenfalls anzueignen und verfügte bald über die kampfstärksten Fußtruppen der gesamten Welt. Hakkyokuken

wurde zum ultimativen Kampfstil erklärt.

Mehr als ein halbes Jahrhundert später beschließt Akira Yuki, mit Hilfe dieses Kampfstils das berühmte World Fighting Tournament zu gewinnen und damit sowohl Hakkyokuken als auch seinen eigenen Fähigkeiten ein Denkmal zu setzen.

An diesem Turnier nehmen Kampfgenie aus aller Herren Länder teil. Der Sieger erhält den Titel des besten Kämpfers der Welt. Aber das Syndikat, welches dieses Turnier unterstützt, verfolgt auch noch ganz andere Ziele...

Segas aufregende Model-1-Automaten haben sicherlich für eine Menge Aufsehen in den Spielhallen gesorgt. Jetzt ist der Klassiker der Model-1-Serie, Virtua Fighter, auch für den Hausgebrauch erhältlich und zwar für die brandneue Sega-

## AKIRA YUKI

**Herkunft:** Japan

■ Akira ist die einzige Person, dem der Hakkyokuken-Stil anvertraut wurde. Gewisse Ähnlichkeiten mit Ryu aus SFII drängen sich geradezu auf. Akira will seine Kampfkraft an den besten Gegnern der Welt messen.

### Renkantai

■ Vor, vor, Kick, Kick

### Rimonchocho

■ Schnell vor, schnell vor, Punch

### Mokokohazan

■ Runter, schnell vor, Punch

### Cheeky Leg Trip

■ Schnell zurück, Punch



Kick

Auf den Gegner stampfen



Hoher Kick



Wurf

# GAMES WORLD

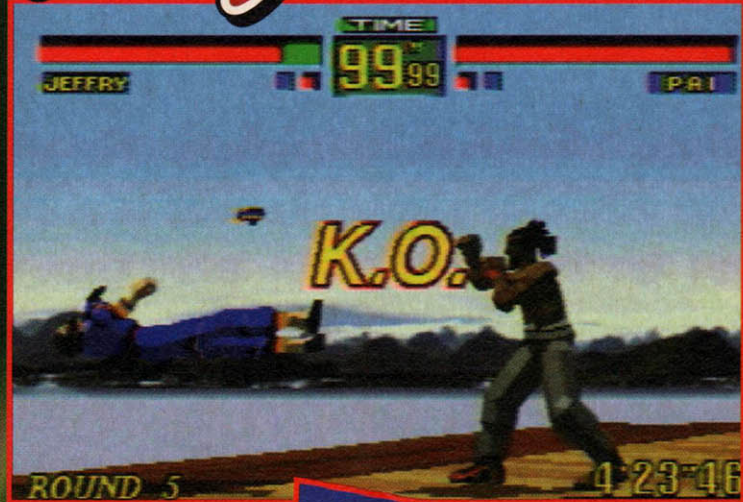
# Virtua Fighter



■ In der letzten Runde gegen Akira versucht Wolf, ihn wie gewohnt mit einem Feger zu strecken. Akira aber lacht nur und blockt mit dem Arm ab.



■ Wer ist denn das? Wenn Du alle Kämpfer schlägst, erhältst Du eine Chance, gegen Dural anzutreten. Der Metallmann hat wirklich alle Moves drauf!



■ Oben: Im Nahkampf gegen Pai zeigt Jeffrey seine wahre Stärke - mit einem K.O.-Schlag holte er sie vom Himmel.

Konsole Saturn. Mit diesem Gerät werden die exzellenten Sounds und die atemberaubenden Grafiken des Supergames zu einem einzigen Rausch der Sinne. Das Spiel nimmt Dich gleich von Beginn an gefangen und läßt Dich so bald nicht wieder los. Unglaublich!

Sega ist überzeugt, daß man mit Virtua Fighter auf das richtige Pferd gesetzt hat, denn das Spiel enthält alle Besonderheiten des Spielhallenhits und vieles mehr. Virtua Fighter für den Saturn hat

sogar die gute, alte Replay-Funktion der Automatenversion, so daß Du Deinen Opfern genau zeigen kannst, wie Du sie soeben zerlegt hast!

Aber die beste Neuigkeit von allen ist, daß Virtua Fighter in einigen Paketangeboten quasi als Gratisbeilage zusammen mit dem Sega Saturn angeboten wird. Eine wenig bekannte Tatsache ist, daß Virtua Fighter, obwohl hierzulande recht populär, nicht die selben Erfolge feiern konnte wie in Japan. Daher wohl auch der clever kalkulierte Beschluß, das Game zusammen mit dem Saturn auf den Markt zu bringen, um der hochgepushten PlayStation von

Unten: Der Australier Jeffrey hat Grund zum Jubeln - Kage liegt am Boden.



## JACKY BRYANT

**Herkunft:** USA  
 ■ Der Billy Idol des Spiels! Mit seinen Kampfkünsten konnte sich der stachelhaarige Bryant von den Verletzungen erholen, die er bei einem mysteriösen Autounfall erlitten hatte. Der Ex-Rennfahrer glaubt an einen Mordversuch und will bei diesem Turnier auch das geheimnisvolle Syndikat unter die Lupe nehmen.

**Spinning Back Knuckle**  
 ■ Schnell zurück, Punch

**Ellbogen-Drehkick**  
 ■ Schnell vor, Punch, Kick

**Wirbelarm-Attacke**  
 ■ Zurück halten, Punch, Kick

**Nackengriff**  
 ■ Schnell vor, schnell vor, Punch

**Flip Kick**  
 ■ Schnell zurück/hoch, Kick



## JEFFRY McWILD

**Herkunft:** Australien  
 ■ Ein Fischer, dessen Boot von einem riesenhaften Hai zerstört wurde. Mit seiner ausgefeilten Pankratium-Technik will er Kämpfe gewinnen, um mit dem Preisgeld den Kahn wieder flott machen zu können.

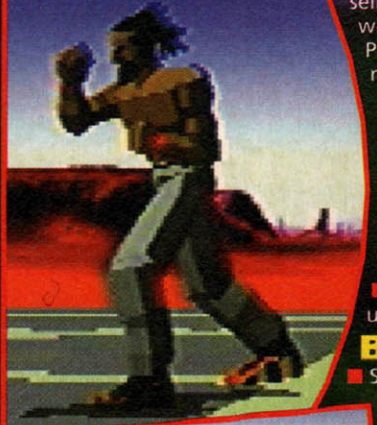
**Power Slam**  
 ■ Schnell vor, Punch

**Ellbogenhaken**  
 ■ Schnell vor, schnell vor, Punch, Punch

**Superbombe**  
 ■ Schnell vor/runter, Punch und Kick und Block

**Beinkatapult**  
 ■ Schnell runter, Block und Punch

**Schulterhebel**  
 ■ Schnell runter, Punch





# SPEZIAL FEATURE



■ Oben: Lau ist ein Kämpfer, den man ernst nehmen sollte, besonders, wenn er seinen gewaltigen Power Punch ansetzt. Das weiß jetzt auch Jeffrey!

Sony endlich den Wind aus den Segeln zu nehmen. Und das scheint zu funktionieren. Die Lagerbestände des Saturn sind in Japan restlos ausverkauft - alle Gamer sind einfach verrückt nach dem sagenhaften Virtua Fighter-Feeling auf dem Saturn. Auch wir haben es gespielt und wissen, wovon wir reden. Es ist einfach unglaublich. In dem Spiel steckt soviel drin, daß selbst eingefleischten Arcade-Freaks die Kinnlade ausrasten wird...und das nicht nur, weil Du gemütlich zu Hause ein Freispiel nach dem anderen genießen kannst.

Ein paar Fakten für die Uneingeweihten: Du kannst einen von acht Kämpfern

auswählen, von denen jeder eine Reihe Standard-Moves, Special-Moves und sogar tonnenweise Geheim-Moves hat, die wir übrigens in einer der nächsten Ausgaben komplett enthüllen werden. Wenn man den Worten der Entwickler von AM2 Glauben schenken darf, dann verfügt eine Figur wie Sarah über nicht weniger als 22 verschiedene Angriffstechniken - deutlich mehr als die drei amtlichen des Automatenkabinetts.

Diese Special Moves sind mit Hilfe des Richtungskreuzes und bestimmter zusätzlicher Knopfkombinationen abrufbar. Die Steuerung im allgemeinen erfolgt über die standardmäßige 8-Wege-Richtungssteuerung des Joypads und entspricht

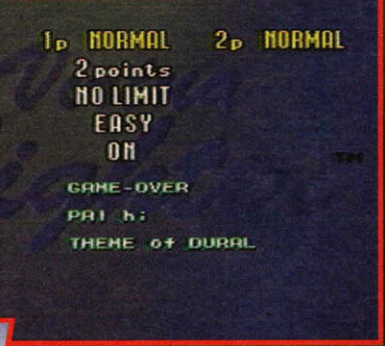


■ Oben: Wolf stellt seine Brillanz im Nahkampf unter Beweis. Er packt sich Jeffrey und schleudert ihn auf den Betonboden.



■ Links: Als Screenshot wirkt es nicht gerade überwältigend, aber Akiras Sprung- und Stoß-Punch ist ein echter Killer!

■ Unten: Vorbei die Zeiten, wo Du Deinen Spieltrieb am Inhalt Deines Portemonnaies ausrichten mußt! Hier kannst Du alles 'für lau' ausprobieren..



## KAGE-MARU

**Herkunft:**

Japan

■ Kage-Maru

ist der geheimnisvolle Ninja in diesem Spiel. Mit seinen Jiu-Jitsu-Techniken will er mit dem Syndikat abrechnen, das seine Ninjamama entführt und seinen Ninjapapi getötet hat.

### Suishageri

■ Schnell hoch/zurück, Kick

### Koenraku

■ Schnell zurück, Punch

### Kagegasumi

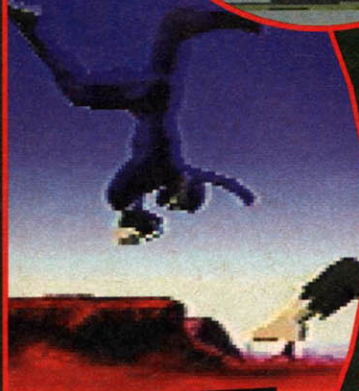
■ Zurück halten, vor halten, Punch

### Schattenkick

■ Schnell vor, schnell vor, Kick

### Rollkick

■ Zurück, schnell runter/zurück, schnell runter, schnell runter/vor, vor halten, Kick



## PAI CHAN

**Herkunft:** Hong Kong

■ Sie ist nicht ganz so kräftig wie ihr Vater, aber dafür schneller. Pai Chan ist eine ern stzunehmende Gegnerin in diesem

Turnier, die es ihrem Daddy übelnimmt, daß er für seine persönlichen Ziele das Wohlergehen der Familie aufs Spiel setzt. Sie wird dem arroganten Vater eine Lektion erteilen, die er so schnell nicht wieder vergessen wird.

### Senpuga

■ Kick und Block

### Ensenhiryu

■ Schnell zurück, Punch

### Renkantenshinkyaku

■ Punch, Punch, Punch, Kick

### Slam Punch

■ Schnell vor, schnell runter, Punch

### Gestreckter Haken

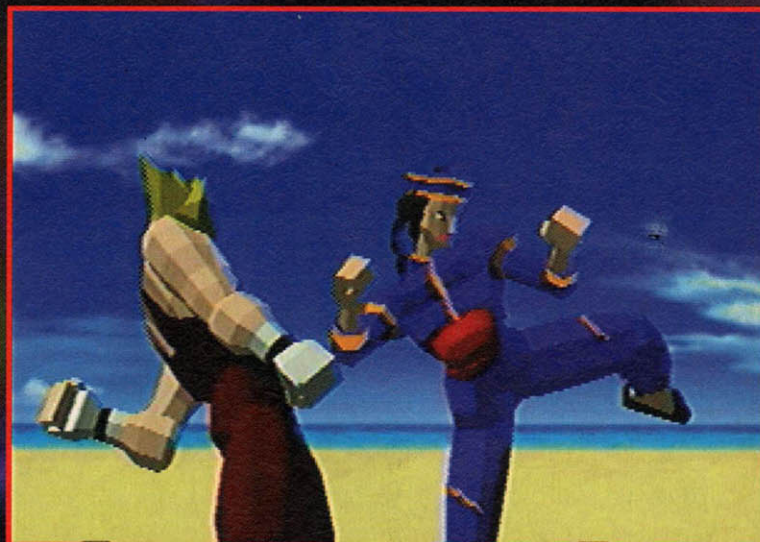
■ Zurück halten, vor halten, Punch



# Virtua Fighter

damit der Joystick-Steuerung bei der Spiel-hallenversion. Jedoch verfügt die Saturnversion zusätzlich noch über vier Optionen, mit denen Du die Spielsteuerung variieren kannst. Die erste Variante ist die Standardoption, wobei lediglich die Knöpfe A, B und C Verwendung finden. A dient zum Blocken, B als Punch und C als Kick. Dann gibt es noch die Arcadeoption, bei der die Knöpfe ähnlich angereicht sind, wie in der Automatenversion. Hier ist A der Blockknopf, Y ist für die Panches und Z für die Kicks. Die erweiterte Steuerungsmethode bietet Dir mehr Möglichkeiten zum Blocken als die Standardoption, denn alle übrigen Knöpfe repräsentieren je ein Blockmanöver. Dann gibt's da noch eine Anfängeroption, wo die Standardknöpfe beibehalten werden, während die übrigen in verschiedenster Kombination zur Ausführung der vielen Spezial-

techniken dienen, über die jede Kämpferfigur verfügt. Ideal! Wie es mittlerweile bei Kampfspielen zum guten Ton gehört, basiert Virtua Fighter auf einem System, das mehrere Matches pro Stage ermöglicht, die vom Benutzer definiert werden können - der Beste aus einer, drei, fünf oder sogar sieben Runden kommt weiter. Während die Arcadeversion je Match ein Zeitlimit von nur 20 Sekunden vorgibt, kann der Spieler bei der Saturnversion die Kampfdauer nach den eigenen Wünschen ausrichten und selbst festlegen. Es ist sogar möglich, den Timer auf unendlich zu stellen. Dann endet das Spiel erst, wenn einer der Kämpfer all seine Energie verloren hat, oder wenn ein Fighter aus dem Ring gedrängt und damit disqualifiziert wird. Wenn Du mit einem Zeitlimit spielst, mußt Du Deinen Gegner windelweich prügeln und ihm so seine Energie abzupfen, um in die nächste Runde und zum nächsten Gegner gelangen zu können. Sollte das Zeitlimit ohne eine Kampfentscheidung verstreichen,



■ Oben: In dieser Nahaufnahme erkennst Du, daß die Polygone, aus denen sich die Kämpfer zusammensetzen, so realistisch aussehen, wie in der Spielhalle. Die Kameraführung trägt viel zur spannenden Atmosphäre des Games bei.

gewinnt der Kämpfer, der noch die meiste Energie hat. Bei einem Unentschieden erhalten beide einen Punkt und werden somit beide als Gewinner der Runde gewertet. Im 1-Spieler-Modus suchst Du Dir eine der acht Figuren aus und kämpfst gegen diejenige, die der Computer sich auswählt und steuert. Wenn Du verlierst, hast Du unbegrenzte Continues - beim Saturn gibt's nur Freispiele! Im 1-Spieler-Modus ist außerdem noch die Möglichkeit gegeben, daß ein zweiter Spieler jederzeit in den Kampf mit einsteigen kann. Wie bei allen guten Fight-Games üblich, kannst Du natürlich auch gegen

einen Kämpfer antreten, der das Spiegelbild Deiner Figur ist. Entweder spielst Du im Arcade-Modus, im Versus-Modus oder später (erscheint nur, wenn Du das Game komplett durchgespielt hast) auch im Ranking-Modus, wo Du Deine Schnelligkeit in einem Wettstreit unter Beweis stellen kannst, dessen Ergebnisse auch abgespeichert werden. Zudem gibt es noch einen umfassenden Optionsmodus, in dem Du den Schwierigkeitsgrad festlegen kannst, sowie die Anzahl der gewonnenen Runden, die für einen Sieg nötig sind. Das Zeitlimit ist definierbar von 30 Sekunden bis



## SARAH BRYANT

**Herkunft:** USA  
■ Während sie den Rennunfall ihres Bruders untersuchte, wurde Sarah entführt und hypnotisiert. Das böse Syndikat hat sie darauf programmiert, ihren Bruder zu töten.

- Joint Butt**  
■ Schnell vor, Punch, Kick
- Doppelter Illusionskick**  
■ Vor/runter halten, Kick, Kick
- Combo Rising Knee**  
■ Punch, Punch, Punch, Punch, Kick
- Wäscheleine**  
■ Schnell vor, schnell vor, Punch
- Hoher Kinnkick**  
■ Schnell vor, schnell vor, Kick
- Flip Kick**  
■ Schnell zurück/hoch, Kick

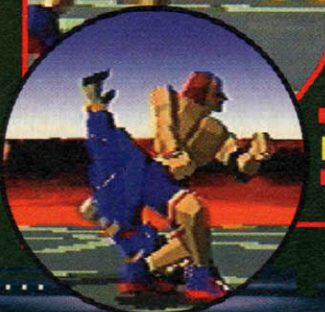


## WOLF HAWKFIELD

**Herkunft:** Kanada  
■ Ein sonderbarer, rothaariger Holzfäller amerikanisch-indianischer Abstammung, der sich als Profi-Wrestler etabliert hat. Bei seiner Bärenkraft glaubt man ihm gerne, daß er noch nie im Kampf besiegt wurde.



- Körperhammer**  
■ Schnell vor, Punch
- Axtlasso**  
■ Schnell vor, schnell vor, Punch
- Doppelter Armsuplex**  
■ Schnell zurück/runter, Punch und Kick und Block
- Tiefer Aufwärtshaken**  
■ Schnell runter/vor, Punch
- Powerhaken**  
■ Zurück halten, vor halten, Punch



# SPEZIAL FEATURE

unendlich, die Kampfstärke der Computergegner ist einstellbar, und die Continues lassen sich ein- bzw. abschalten. Dann gibt es noch verschiedene Tests, wie den Sound Test für die verschiedenen Geräusche, den Voice Test für die zahlreichen Sprachsamples und natürlich den Music Test zum Probehören der einzelnen Musiktitel. Schließlich gibt es eine Recording-Option, wo Du am Ende des Games mit all Deinen bisherigen Ruhmestaten prahlen kannst. Natürlich muß Du, bevor Du das Spiel beenden kannst, den Bonusmetaller Dural besiegen, der über sämtliche Moves der anderen Kämpfer verfügt. Wenn Du diesen Herrn bezwingst, gelangst Du in den Ranking Modus. Aber selbst wenn Du's nicht schaffst, bekommst Du immerhin die Höhepunkte aus all Deinen Kämpfen in den Credits gezeigt.

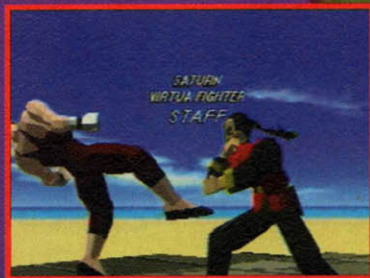
Virtua Fighter glänzt mit detailgetreuen Bewegungsabläufen und Kampftechniken in atemberaubender 3D-Technik - ein tempogeladener, superrealistischer Kampfrausch! Als ausgefeiltes 3D-Kampfspiel verfügt dieses Game über interessante, neue Features, die es sowohl für hartgesottene Beat 'em

Up-Enthusiasten als auch für Fans des Original-Automatenspiels interessant machen dürfte.



■ Oben: Diese Runde wird mit der 'Sudden Death'-Option entschieden.

■ Links: Die beiden sind für jeden Spaß zu haben.



■ Rechts: Akira ist der Allrounder unter den VF-Kämpfern. Seine Sturmattache kann tödlich sein!

## LAU CHAN

**Herkunft:** China

■ Er galt als einer der größten Bosse der Welt und hält sich selbst für einen der besten Kämpfer. Lau Chan kämpft mit dem brutalen Koen Ken-Stil und liebt es, auf die Brustkörbe gestürzter Gegner zu springen, um deren Verdauung anzuregen.

### Senpuga

■ Kick und Block

### Tenshinainsho

■ Schnell zurück, vor halten, Punch

### Renkantenshinkyaku

■ Punch, Punch, Punch, Kick

### Springende Faust

■ Schnell hoch/vor, Punch

### Kinnhaken

■ Runter/vor halten, Punch

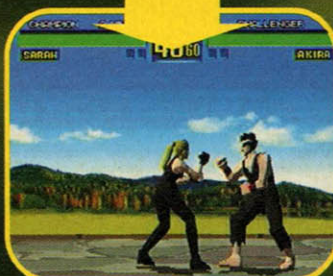
## WARUM SO LANGE WARTEN?

Virtua Fighter ist derzeit nur für die lächerlich überbeuerten Importkonsolen erhältlich. Die offizielle Spielversion und das europäische Saturnsystem stehen wohl erst in der zweiten Jahreshälfte '95 zur Veröffentlichung in Deutschland an. Offiziell erklärt Sega Europe dieses Vorgehen mit den Verkaufseinbußen, die der Mega Drive 32X zu verzeichnen hätte, würde der Saturn gleich jetzt in den Handel gelangen. Obwohl der 32X über weniger Sound- und Grafikchips verfügt als der Saturn, ist er doch mit seinen beiden 32Bit RISC-Prozessoren eine ebenso leistungsfähige Spielkonsole. Die beiden Prozessoren arbeiten mit den Mega Drive Prozessoren zusammen, um die Spiele für den 32X (zumindest theoretisch) genauso schnell zu machen wie die Saturn-Games. Nach unserem Wissen ist es höchst wahrscheinlich, daß Virtua Fighter früher oder später auch für den 32X auf den Markt kommen wird...

## UND ACTION

Das tollste an den Grafiken ist die Art der Kameraführung und wie sie sich an die Action heranzoomt.

Nahaufnahme



Mittlere Distanz



Totale



Und nicht zu vergessen die Wiederholung, die Dir Deine letzten Killermoves noch einmal vorspielt.

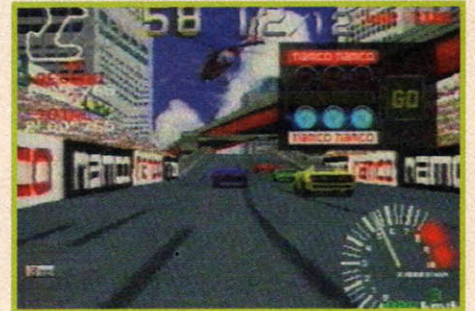


# RIDGE RACER

Nach den Beat-'em-Ups sind in den letzten Jahren vor allem die Rennsimulationen die Favoriten des Publikums geworden - dank solcher Spiele wie Virtua Racing und Daytona USA. Ridge Racer war zwar von Anfang an dabei, hat jetzt aber eine eigene Rennstrecke bekommen: die Playstation von Sony. Steige ein ins Cockpit und schnalle Dich an! Jetzt geht es los zur Höllenfahrt, Games World gibt Gas!



■ Oben: Auf diesem Bildschirm wird das Auto auf der Rennstrecke von Kameras aufgenommen.



■ Oben: Ab zum Start!  
■ Unten: Mit diesem gelben Auto rutschst Du auf die Innenkurve.



■ Bei diesen Screenshots hältst Du uns wohl für verrückt, wenn wir Dir sagen, daß das Spiel erst zu 70 Prozent fertig ist.

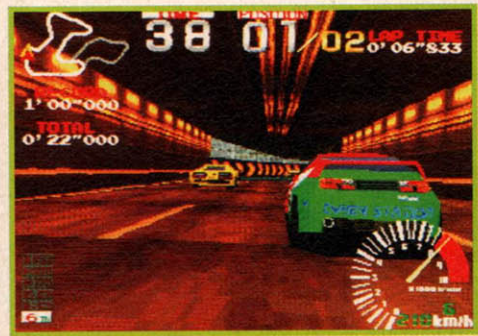


# GAMES WATCH

# RIDGE RACER

## DIE FAKTEN

NAME : RIDGE RACER
VERTRIEB : NAMCO
SYSTEM : PLAYSTATION
PREIS : ca. DM 120,-
KAPAZITÄT : 1 CD
ERHÄLTLICH : ? '95



■ Dies ist einer Optionen Bildschirmen, auf denen Du Dir ein Auto und eine Rennstrecke aussuchen kannst.  
 ■ Unten: Der Wagen vor Dir ist langsam. Überhole ihn, solange es noch möglich ist.



■ Oben: Es wird dunkel und die langsameren Wagen fallen hinter das Hauptfeld zurück. Immer dranbleiben!  
 ■ Unten: Dicht an dicht rasen die Autos daher.

1. Zunächst haben wir hier eine kleine blaue Nummer mit einer enormen Spitzengeschwindigkeit, aber schlechter Bodenhaftung.
2. Dann haben wir hier ein rotes Auto mit allen möglichen statistischen Angaben.
3. Dieses gelbe Auto ist am schnellsten in der Beschleunigung läßt sich aber wegen seiner schlechten Bodenhaftung nicht gut steuern.
4. Der rote und der grüne Wagen lassen sich gut steuern, Bodenhaftung, Spitzengeschwindigkeit und Beschleunigung sind ok.



**D**ie Tachonadel klettert auf 120, 140, 160 km/h - vorsicht, eine Kurve! Aufgeregt? Ruhig Blut, es ist ja nur ein Spiel, könnte man meinen. Allerdings ein verdammt realistisches, so perfekt wird der Rennablauf auf dem Bildschirm dargestellt. Die erste Version von Ridge Racer für das Spiel zuhause ist fast so perfekt wie die Spielhallen-Ausgabe. Die Screenshots auf dieser Seite wurden aufgenommen, als das Spiel zu 70 Prozent fertig war, es kann also nur noch besser werden.

Aus der Spielhallen-Version von Ridge Racer ist hier für die Playstation ein Spiel entstanden, das einige Verbesserungen aufweist, aber in den wesentlichen Zügen nicht verändert wurde. Du kannst Dir einen von vier Rennwagen auswählen, jedes Auto trägt auch eine Werbeaufschrift, so daß es aussieht wie ein echter Rennwagen. Es gibt in diesem Spiele eine große Zahl unterschiedlicher Rennstrecken - von einigen einfachen Kurven bis zu komplizierten Kehren, die selbst erfahrene Piloten bis zum Äußersten fordern.

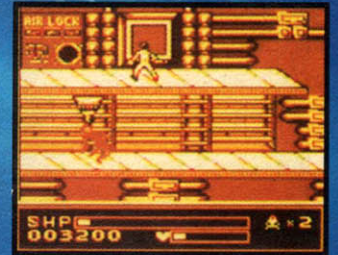
Die ersten Renn-Simulationen, die es auf dem Spielemarkt gab, wurden ausschließlich aus einem Blickwinkel gezeigt. Dann brachten Virtua Racing und Daytona USA als erste die Möglichkeit, während des Rennens in andere Blickwinkel umzuschalten. Auch die Spielhallen-Version von Ridge Racer verfügte nur über einen Blickwinkel - für die Playstation-Ausgabe gibt es jetzt aber drei: schräg von hinten, von oben oder - klassisch - durch die Windschutzscheibe.

Mit der Technik der Playstation könnte Ridge Racer das erste Konsolespiel sein, das sich wie sein Gegenstück aus den Spielhallen spielt. Dummerweise wird es noch einige Monate dauern, bis die Playstation auch bei uns in Deutschland eingeführt wird - in Japan ist sie soeben auf den Markt gekommen. Bis September werden wir wohl noch warten müssen, falls Sony nicht die Produktion bis dahin ankurbelt.

# Unter dem Meeresspiegel liegt die Zukunft...

**Brandheiße Action und gefährliche Einsätze unter Wasser.**

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



Speziell entwickelt für den Super Game Boy!



# SeaQuest™

DSV



## GAME BOY

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



JETZT ERHÄLTlich

DEMNÄCHST IM HANDEL

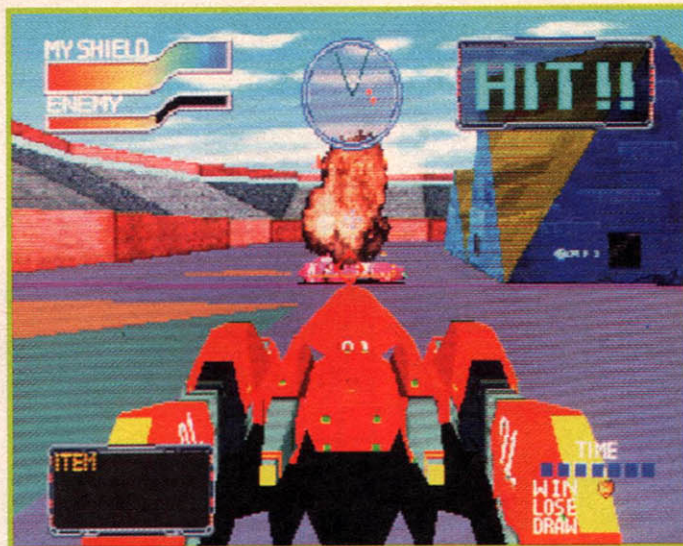
Malibu Games, Denninger Straße 116, 81925 München. Telefon: 02161-9274-18, Fax: 02161-9274-90

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



## DIE FAKTEN

NAME : CYBERSLED
VERTRIEB : NAMCO
SYSTEM : PLAYSTATION
PREIS : CA. DM 120,-
KAPAZITÄT : 1 CD
ERHÄLTLICH : 7/95

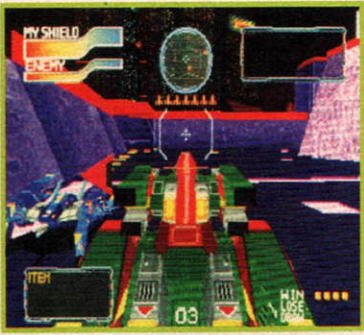


■ Links: Dein Gegner bekommt hier voll einen gegen den Koffer - Du kannst ihm mit Raketen oder einer Kanone auf den Pelz rücken.  
 ■ Unten: Hier kannst Du das Weiße im Auge des Feindes sehen - Mach'ihn alle!

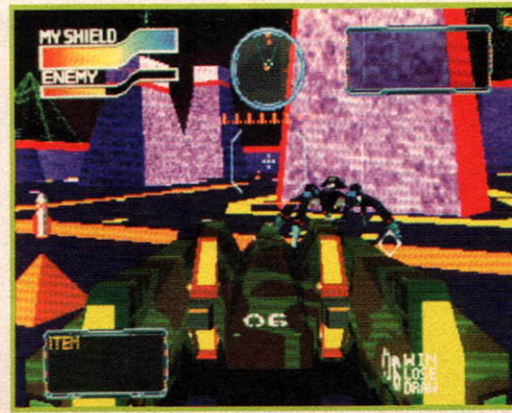
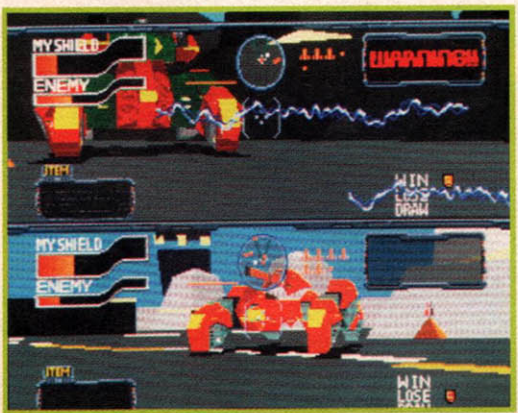


# Cybersled

**Cybersled kam im September 1993 in die Spielhallen und wurde sofort zum Hit. In großen Polygongrafiken stand Dir ein bis an die Zähne mit Feuerwaffen und Raketen bewaffneter Widersacher gegenüber, der darauf aus war, Dich zu zerstören. Die PlayStation ist in Japan bereits erhältlich und hat nun eine eigene Version dieses starken Combat-Spiels bekommen. Steige mit GAMES WORLD in den Ring und wir werden sehen, wer überlebt!**



■ Oben: Hier hast Du ihn ganz nahe - Schieße Deine Raketen auf ihn ab, mach'ihn platt!



**H**ast Du schon mal beim Tag der offenen Tür der Bundeswehr in einem Panzer gesessen und Dir nichts sehnlicher gewünscht, als den gelben Fiesta Deines Opas auf dem Parkplatz nebenan in die Luft zu ballern? Wenn ja, dann hätte ich da was für Dich - gegen derlei Triebhaftigkeiten hat Namco jetzt ein Mittel parat: Cybersled. Du steuerst ein Cybervehikel durch ein Gelände voller Waffen und Säulen, jagst Deine Gegner und sprengst sie in tausende wunderschön gezeichnete Bruchstücke. Der Spielhallenautomat ist ein beeindruckendes Standkabinett mit zwei Sitzen und hinter den Spielern angeordneten Stereolautsprechern. Dein Fahrzeug steuerst Du mit zwei Joysticks. Wenn Du beide Sticks nach vorn schiebst, geht's vorwärts. Um nach links oder nach rechts zu fahren, drückst Du einen Stick vor und den anderen zurück. Beide Joysticks verfügen über Feuerknöpfe für Raketen und für das Maschinengewehr. Selbiges auch auf der PlayStation auszuführen, dürfte nicht weiter schwer fallen - zwei Richtungspads auf jeder Seite des Controllers und die vier Feuerknöpfe machen's möglich.

In Cybersled kannst Du Dein Kampffahrzeug aus sechs verschiedenen Typen auswählen. Einige sind schneller, dafür aber leichter gepanzert, andere sind stärker bewaffnet, aber technisch anfälliger. Jeder Typ hat seine Vor- und Nachteile, und keiner ist dem anderen insgesamt überlegen.

Auf der PlayStation kannst Du Cybersled aus zwei Perspektiven beobachten (die Automatenversion hat nur eine). Im Cockpitdisplay wirst Du mit allen wichtigen Informationen und Daten versorgt, z. B. über Deinen augenblicklichen Beschädigungsgrad, über die Zahl Deiner Waffen und, besonders wichtig, über den Grad der Beschädigungen, die Dein Gegner bis dahin einstecken mußte. Aber wenn Du gegen einen zweiten Spieler antrittst, dann dreht Cybersled erstmal so richtig auf! Die wilde Jagd auf den Gegner und schließlich der alles entscheidende Gnadenschuß garantieren eine Menge Joystick-Fummel-Spaß (zwei Spieler können sich gegenseitig mit Hilfe eines geteilten Bildschirms bekämpfen).

Wenn die PlayStation im September offiziell in den Handel kommt, sollte auch Dein Cybersled für eine kleine Spritztour bereitstehen. Schaffe also schon mal Platz in Papis Garage...

# CIRCUS MYSTERY

## Mickey & Minnie

**M**ickey und Minnie treffen reichlich spät beim Zirkus ein und stoßen dort auf einen schlechtgelaunten Goofy. Im Gespräch mit ihm stellt sich heraus, daß irgendetwas ganz mächtig schiefgegangen ist. Die Zirkuszelte stehen, aber die Artisten sind fort. An ihrer Stelle laufen allerlei schreckliche Wesen herum. Und das Schlimmste: Donald und Pluto sind verschwunden! Was ist zu tun? Die beiden Mäuse beschließen, das Geheimnis zu lüften.

Die Disney-Leute können wirklich stolz auf Capcoms brillante Animation und die Farbenpracht der Levels in The Great Circus Mystery sein. Das Game ist im Grunde genommen eine Anfängerversion ihres exzellenten Mickey's Magical Quest. Das Gameplay ist ähnlich, aber doch neu, die Levels sind nicht ganz so groß, und die Gegner sind einfacher auszuschalten.

Das große Plus dieses neuen Games ist jedoch der simultane 2-Spieler-Modus. Mickey und Minnie können sich gemeinsam an die Arbeit begeben und sich dabei gegenseitig aushelfen. Wie schon in Magical Quest gibt es hier verschiedene Anzüge einzusammeln, die, wenn sie getragen werden, dem Duo Spezialkräfte verleihen, die erforderlich sind, um bestimmte Levels erfolgreich zu beenden. Da gibt es ein schmuckes Safari-Outfit für Sie und für Ihn mit Enterhaken, um das Erklimmen von Felsen zu erleichtern, topmodische Straßenfegeranzüge, in denen man prima Geister aufsaugen kann, sowie ausgefallene Westernklamotten komplett mit Steckenpferd und Stöpselpistole.

Das Abenteuer findet nicht nur im Zirkus statt - es gibt auch noch einige andere verwunschene Orte, wo es Aufgaben zu bestehen gilt. Da wäre z. B. ein Spukhaus mit verwunschenen Spiegeln, Geistern und feuerspeienden Wächtern, eine vereiste Bergspitze, auf der die beiden Helden einfach nicht mehr zu halten sind und schließlich der große Showdown mit dem bösen Baron.

**Das berühmteste Mäuseduo der Welt spielt die Hauptrolle in Capcoms jüngstem Disney-Abenteuer. Die beiden wollten eigentlich nur einen lustigen Nachmittag im Zirkus verbringen, aber, wie Du wohl schon geahnt hast, müssen sie schließlich wieder ein Rätsel lösen.**



Links: In diesem verwunschenen Haus gibt es einige fürchterliche Geister. Du mußt sicherstellen, daß Mickey die richtige Kleidung trägt - dann putzt er sie weg wie nichts.

Rechts: Du mußt in diesen rotierenden Turm gehen. Die beiden abenteuerlustigen Mäuse müssen hier tausende von Stufen steigen und über Stacheln springen.



### REIN IN DIE KLAMOTTEN!

**W**ährend unsere beiden Mäuse ahnungslos durch das Spiel hüpfen, treffen sie auf viele Freunde, die ihre Mithilfe anbieten. Donald, Pluto und ein paar geisterhafte Figuren besorgen den beiden Spezialanzüge, mit denen sie gegen die Schergen des Barons bestehen können. Hast Du die Anzüge erstmal eingesammelt, kannst Du sie Dir jederzeit per Knopfdruck auswählen. Mickey und Minnie verschwinden kurz in der Umkleidekabine und präsentieren sich anschließend im neuen Look.

### ER STRASSEN-FEGERANZUG

Diesen Anzug hält Donald für Dich bereit, damit Du im Zirkus wieder für geordnete Verhältnisse sorgen kannst. Mit der großen Saugpumpe schlürfst Du die Gegner lässig von der Bildfläche - am andern Ende springt sogar noch für jeden eine Münze heraus! Allerdings schluckt das Gerät 'ne Menge Strom. Batterien einsammeln ist angesagt!





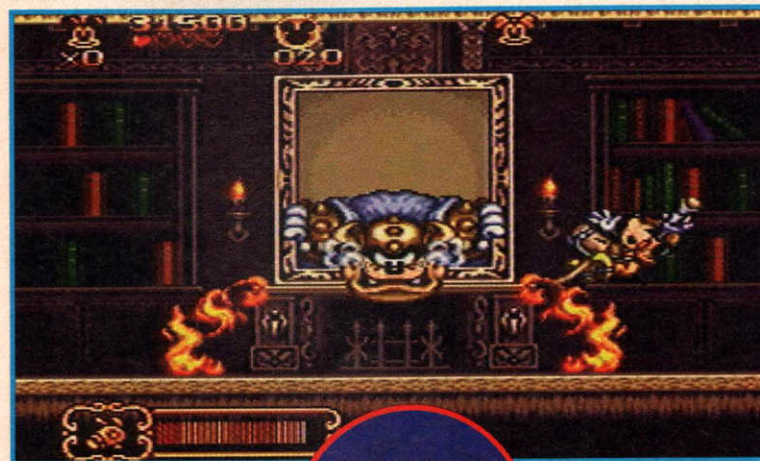
# GAMES WATCH



Rechts: In diesem neuen Mickey-Maus-Abenteuer gibt es einige hartgesottene Bosse am Ende des Levels. Hier versucht Minnie, diesen gräßlichen Popanz, der auch noch einen grünen Hut trägt, zu ertränken.



Links: Während des Spiels erscheinen immer wieder Freunde von Mickey und Minnie. Sie verpassen den beiden ab und zu einen neuen Anzug und geben ihnen Spezialwaffen. Diese beiden freundlichen Geister geben Mickey hier gerade einen Safari-Anzug zur Anprobe.



## DER SAFARI-ANZUG

In den Dschungel- und Höhlenlevels können die beiden Mäuse mit diesem Anzug Wände erklimmen und sich an speziellen Blöcken in schwer zugängliche Gebiete schwingen.



## DER WESTERN-ANZUG

Die freundlichen Gespenster leihen Dir diesen Anzug, damit Du Dich erfolgreich gegen die Spukgeister zur Wehr setzen kannst. Mit dem Steckenpferd kannst Du herumreiten, und die Stöpselpistole funktioniert ebenfalls. Auf einigen Geistern findest Du Zielscheiben. Wenn Du diese triffst erhältst Du spezielle Power-Ups.



Oben: Mit Hilfe des Safari-Anzugs können diese beiden Blöcke leicht bewegt werden.



Oben: Wenn die beiden schlauen Mäuse einen Level hinter sich gebracht haben, wird ihr Weg auf einer Karte angezeigt. Bis zu dem unheimlichen Schloß auf dem Berge ist es ein sehr langer Weg.



## DIE FAKTEN

NAME :	THE GREAT CIRCUS MYSTERY STARRING MICKEY & MINNIE
VERTRIEB :	CAPCOM
SYSTEM :	SNES
PREIS :	ca. DM 120,-
KAPAZITÄT :	12 Mbit
ERHÄLTLICH :	März



# SNES

■ Unten: Ein schneller Kick gegen die Knabberleisten, und der krokodilige Terak geht auf die Bretter.

**Beat-em-Ups sind zur Zeit groß im Geschäft, jeder weiß das. Und da demnächst Virtua Fighter für die neue Generation der Superkonsolen erscheinen wird, will GTE dafür sorgen, daß das SNES dem etwas ebenbürtiges entgegensetzen hat. Wir führten einen Schlagabtausch mit dem provisorisch betitelten FX Fighters.**

# FX FIGHTER



■ Bei FX Fighter ändert sich ständig die Perspektive des Betrachters.



■ Links: Fat Boy ist angeschlagen. Der böse Wassergeist Siren wird ihm jetzt den Rest geben.  
■ Rechts: Venam und Ashraf belauern sich respektvoll, bevor sie ihre Show starten.



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME: FX FIGHTER

VERTRIEB: GTE

INTERACTIVE MEDIA

SYSTEM: SNES

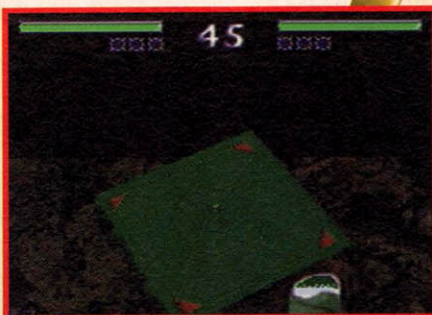
PREIS: ca. DM 149,-

KAPAZITÄT: 16 Mbit + FX Chip

ERHÄLTlich: MÄRZ



■ Oben: Ein erbitterter Luftkampf zwischen beiden Gegnern. Die Kamera geht auf Distanz, um die ganze Action einzufangen.



■ Unten: Dieser Flugkick hat gesessen. Venam hat mächtig Energie eingebüßt.



**M**it dem Super Nintendo FX-Chip und einer überarbeiteten Version des 3D-Systems, das auch schon bei Spielen wie Starwing Anwendung fand, entsteht derzeit bei Argonaut in London unter dem Arbeitstitel FX Fighters ein neues Kampfspiel des amerikanischen Vertriebs GTE Interactive. In ferner Zukunft hat die Menschheit die Raumfahrt so weit entwickelt, daß sogar einige Planeten besiedelt werden können. Außerdem steht mittlerweile endgültig fest, daß außer dem Menschen noch viele weitere intelligente Lebensformen in unserer Galaxie existieren. Besonders deutlich wird dies im Aycul-System, wo jeder Planet von einer anderen Spezies beherrscht wird. Aber als die Menschen erschienen und die interplanetare Raumfahrt einführten, kam es zu Zwistigkeiten. Um schwerere Auseinandersetzungen zwischen den Rassen zu vermeiden wurde ein Kultur- und Handelsabkommen, Accord, vereinbart. Dieses Abkommen untersagte u. a. jegliche Wettkämpfe zwischen den Planeten, um alte Rassenkonflikte nicht wieder entflammen zu lassen.

Naja, da haben's die Planeten eben heimlich gemacht. Zwar versuchen die Behörden verzweifelt, diesen Wettkampf zu unterbinden, aber nichts konnte die Kämpfer davon abhalten, den ultimativen Krieger unter sich auszumachen. Fünf Jahre nachdem das Turnier von einer kriminellen Organisation ins Leben gerufen wurde bemächtigte sich ein Forscherteam dieses Sports, dem es gelungen war, mit einem selbstentwickelten Cyborg, Kwondo, den Champion zu stellen. Das Forscherteam, Cadre genannt, leitet nun von ihrer Basis auf dem dritten Planeten des Systems, Archis, den gesamten Wettkampf. Die Regeln des Turniers wurden gelockert, und Todestechniken zählen fortan zu den Alltäglichkeiten. Die Körper der besiegten Kämpfer beanspruchten die Organisatoren für sich. Doch das Geschäft floriert, denn dem Gewinner winkt die Aussicht, sich alle wissenschaftlichen Erkenntnisse des Cadres für eigene Zwecke zunutze machen zu dürfen. Der Wunsch nach dieser Macht lockt einen ungebrochenen Kämpferstrom nach Anarchis. Jeder will sich das Recht erkämpfen, gegen Kwondo antreten zu dürfen. Du auch...

Das Game selbst enthält 13 Kämpfer, für jeden der Planeten einen, obwohl Dir eigentlich nur 12 zur Auswahl stehen. Der dreizehnte Kämpfer ist

nämlich Kwondo, der Boss im Ring. Mit den ständig wechselnden Kameraperspektiven, mit denen die Action verfolgt wird, erinnert die Handlung stark an Virtua Fighter. Ein Team von drei Animatoren arbeitet rund um die Uhr und verarbeitet Bewegungsabläufe, damit die Bewegungen der Kämpfer so flüssig und realistisch wie möglich erscheinen. Obwohl die Arbeiten noch längst nicht beendet sind, geht man davon aus, daß jeder Kämpfer zwischen 20 und 30 individuelle Special Moves besitzen wird. Außerdem wird jeder über einen eigenen gerenderten Kampfplatz verfügen.

Die Kämpfer sind ein wilder Haufen außerirdischer Wesen, von Magnon, einem Klotz, der in Lava lebt, bis zu Terak, dem Eidechsenmann, der wie ein Krokodil auf Hinterbeinen aussieht. Aber es gibt auch menschlichere Erscheinungen wie Jake, ein Ex-Bodyguard, oder Kiko, eine weibliche Kämpferin. Bei Argonaut weiß man derzeit noch nicht sicher, welche Figuren schließlich in der Endversion erscheinen werden. Auch werden viele Kämpfe noch einmal überarbeitet.

FX Fighter besitzt die üblichen Prügelspiel-Optionen (Zweikampf, Turnier etc.). Darüberhinaus tragen sich die Entwickler mit dem Gedanken, einen revolutionär neuen Liga-Modus zu integrieren, so daß mehrere Spieler in einer Reihe von Kämpfen gegeneinander antreten und unter sich den wahren Champion ausmachen können. In nicht allzuweiter Zukunft werden wir FX Fighters auch auf dem PC, der Sony PlayStation und dem Ultra 64 erleben dürfen. Wir sind natürlich bemüht, Dich darüber auf dem laufenden zu halten. Die SNES-Version dürfte etwa April/Mai 1995 erscheinen - bis dahin kannst Du Dir anhand unserer Auswahl an Screenshots schon einmal einen kleinen Eindruck davon verschaffen, was Dich erwartet.



SNES

REVIEW... KID CLOWN IN CRAZY CHASE... GAMES WATCH PREVIEW... KID CLOWN IN CR... ASI

Die schöne Prinzessin Honey vom Planeten Klown wird vom Gangster Blackjack entführt, und der König weiß genau, daß nur Kid Klown sie wieder befreien kann. Kein leichter Durchmarsch für Kid, denn Blackjack hat unserem Helden viele Fallen, Bomben und sonstige Hindernisse in den Weg gelegt. Dem Clown wird das Lachen schon vergehen...

# KID CLOWN IN CRAZY CHASE

**G**leich zu Beginn der Rettungsaktion läuft einiges schief. Nachdem sich Kid Klown in seinem Raumschiff auf den Weg gemacht hat, drückt er statt auf den Laserstrahl auf den Panic-Knopf; sein Schiff stürzt unkontrolliert erdwärts. Du darfst die Suppe, die er sich eingebrockt hat, auslöffeln und ihn durch sechs harte Levels führen, um schließlich die holde Schöne zu erlösen.

Crazy Chase ist, wie der Name schon zart andeutet, eine Verfolgungsjagd der etwas anderen Art. Die Action in den sechs Levels wird Dir in einem Beobachtungswinkel von etwa 45° präsentiert. Am oberen Bildschirmrand beginnend läufst Du den Pfad hinab und versuchst eine brennende Zündschnur zu überholen, während Du Dich zugleich vor Bomben und Fallen in acht nehmen mußt. Am unteren Ende des Levels befindet sich eine Brücke, über die Du in den nächsten Level gelangst. Aber Blackjack hat nicht nur einen schlechten Charakter, er ist auch gerissen! Auf der Brücke hat er eine Bombe deponiert, die in die Luft fliegt, wenn Du sie nicht rechtzeitig von der Zündschnur wegstößt. Aber das ist beileibe nicht Dein einziges Problem! Zusätzlich mußt Du noch je ein Exemplar der vier Spielkartenfarben (Kreuz, Pik, Herz, Karo) einsammeln. Wenn Deine Sammlung am Ende des Levels unvollständig ist, kannst Du den ganzen Salat noch einmal von vorn durchkauen. Die Spielfarben findest Du in Ballons, die über die Levels verstreut sind. Einige Ballons enthalten Münzen und Gesundheits-Bonuse, in anderen wiederum findest Du Bomben (was natürlich unangenehm ist) oder auch präparierte Gewichte, die Dir im falschen Augenblick auf den Schädel fallen.

Während Du den Hügel hinabklabasterst, um die drohende Explosion auf der Brücke zu stoppen, wirst Du mitunter von herabrollenden Baumstämmen verfolgt oder mit Mauern und Hürden konfrontiert, die nichts anderes im Sinn haben, als Dein Tempo zu verlangsamen. An den Fußgängerüberwegen im Stadtlevel wird's besonders brenzlich, denn die Autos brettern hier rücksichtslos vorüber (Kollisionen sind hier nicht nur schmerzhaft, sie kosten auch wertvolle Zeit). Im Eislevel versuchen Eisblöcke, Dich von Deinem glatten Pfad abzubringen. Ein Püschchen sitzt in diesem Level kaum drin, denn auf dem vereisten Untergrund kannst Du kaum anhalten. Also, Augen zu und runterrutschen!

Außer den sechs Standardlevels mit ihrer zunehmenden Schwierigkeit gibt es auch noch ein paar Bonusgames - für die Extraportion Milch...äh...Spaß. Auch der alte Klassiker Mole Chase erhält hier eine späte Würdigung, allerdings sind es hier nicht Maulwürfe, sondern Blackjacks Kopf, den Du in den Erdboden hämmern darfst. Macht echt Bock! Dann gibt es noch eine Art Puck-Game, wo Du einen Puck in das Tor des Computers schießen mußt, sowie einen Bonussturz (?!), wo Du während des Fallens Münzen und Zeit-Icons einsammeln kannst.

Im Moment ist Crazy Chase nur als Import erhältlich, dürfte jedoch Anfang '95 von Nintendo offiziell auf den deutschen Markt gebracht werden. Bis dahin heißt es also: Warten!



Oben: Blackjack hat die Zündschnur entfacht! Kid sollte also schleunigst in die Gänge kommen. Hast Du genug Münzen gesammelt, gibt's ein Extraleben.



# OHAY!

## GAMES WATCH

### DIE FAKTEN

NAME : KID KLOWN IN CRAZY CHASE  
 VERTRIEB : NINTENDO  
 SYSTEM : SNES  
 PREIS : ca. DM 129,-  
 KAPAZITÄT : 8 Mbit  
 ERHÄLTLICH : FEBRUAR

### BLACKJACKED!

Hier sind einige von Blackjacks Hinterlassenschaften, mit denen er Dich zur Aufgabe überreden will:



Unten: Kid schlittert abwärts, aber Blackjack ist ihm dicht auf den Fersen. Beachte die Zündschnur im Eis!

Oben: Wenn Du's fast schon geschafft hast, gibt's ein paar exklusive Kopfnüsse von Blackjack.



### KLOWNEREIEN!

1. Dieses Game ist in einem der Levels versteckt und kann nur durch einen Sprung in einen Abgrund, der auf Deinem Weg liegt, erreicht werden. Sammle die Münzen ein!
2. Das Puck-Game kennst Du sicher schon in ähnlicher Form. Schieße den Puck ins Tor des Gegners!
3. Beim Mole Attack-Klon gilt es, die Blackjack-Köpfe zu treffen. Aber Vorsicht! Auch die Prinzessin riskiert hier und da einen Blick!



SNES

REVIEW... MEGA MAN X2... HEBEREKE'S POPOON... GAMES WATCH PRE

GAMES

WATCH

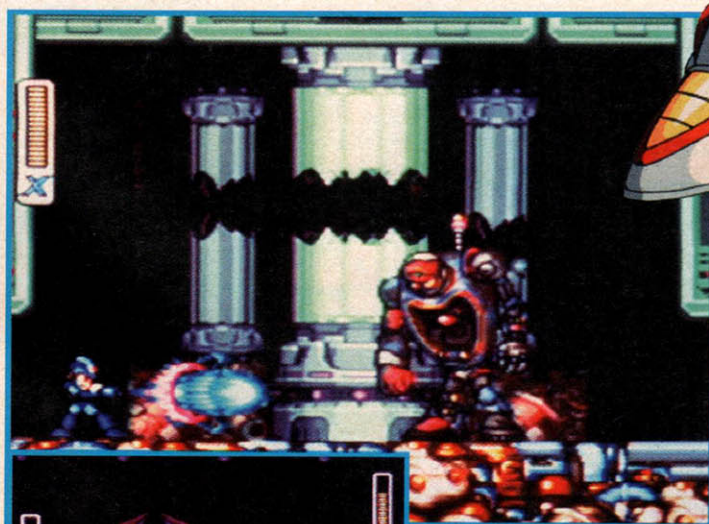
# MEGA MAN X2



Da ist er wieder, der kleine, dicke Wunderroboter, und startet ein weiteres Ballerabenteuer auf dem SNES. Ein ernsthafter Feuerstoß oder nur der 'goldene Schuß'? Nur GAMES WORLD weiß die Antwort.

## DIE FAKTEN

NAME : MEGA MAN X2
VERTRIEB : CAPCOM
SYSTEM : SNES
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 12 Mbit
ERHÄLTLICH : OSTERN



■ Oben: Spezialattacken wie diesen blauen Energiestoß erhältst Du von den Bossen, die Du während des Spiels besiegst.



■ Oben: Von einem Schmetterlings-Bunny erledigt! Deine Energieanzeige hat schon bessere Zeiten erlebt.



Das knallharte Wunder der Mechanik aus den Händen des Dr. Light beehrt ein weiteres mal die Konsolen dieser Welt - in Capcoms neuem Produkt Mega Man X2. Dieser sehnsüchtig erwartete Nachfolger des überaus erfolgreichen Mega Man X enthält zahlreiche Levels, durch die Du den blauen Roboter geleiten mußt, bevor es schließlich zur entscheidenden Begegnung mit dem Mächtegegn-Weltzerstörer Sigma kommt. Fans der Serie werden in Mega Man X2 keine großen Überraschungen erleben, denn viele Eigenschaften der Vorgängerspiele wurden für den neuen Titel übernommen. Die Power-Up-Anzeige, die zu sammelnden Icons, die 'Klong'- und 'Ping'-Soundeffekte entsprechen dem Gewohnten. Jedoch sind die Levels nun deutlich größer, bieten mehr Power für Mega Man und enthalten mehr versteckte Räume als je zuvor.

Das Gameplay ist wie gewohnt rasend schnell und ausgeflippt, und für Deinen Helden gibt es eine Menge zu hüpfen und zu springen. Die Gegner und Fallen, die sein Vorwärtsschreiten verhindern sollen, sind abwechslungsreich und unerbittlich. Wie gewohnt kannst Du, nachdem Du einen Levelboß besiegt hast, dessen Spezialpower übernehmen, um die nachfolgenden Bösewichter und Wächter zu beeindrucken.

Schnell, farbenprächtig und mit einer satten Portion Balleraction versehen setzt Mega Man X2 wie erwartet den hohen Standard der Mega Man-Serie fort und dürfte sowohl die Fans des Originalgames als auch Neueinsteiger begeistern. Wir können's kaum erwarten, die fertige Cart in die Finger zu kriegen, die übrigens mit einem speziellen, neuen Grafikchip ausgestattet ist, um die Wiedergabe der Bosse und Effekte zu verbessern. Dies dürfte ein echtes Mega-Game werden.

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

# SUPER

# PRO

JAN '95

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80  
JANUAR 1995  
NUMMER 1



**ÜBER 20 NINTENDO-REVIEWS:**  
**SUPER PUNCH-OUT!**  
**WOLVERINE**  
**MICRO MACHINES**  
**C2: JUDGEMENT CLAY**  
**FINAL FANTASY III**  
**JORDAN ADVENTURE**  
**ANIMANIACS**  
**SPACE INVADERS (?!?)**  
**und vieles mehr...**

## BIKER MICE FROM MARS

**NUR BEI UNS:**  
**DER EXKLUSIV-**  
**REVIEW**  
**VON**  
**ROBY ROB!**



**SUPER NES** **GAME BOY** **GAMES WORLD**

**Hoppla! Scooby Doo und diese verrückten Kids bereiten sich nun endlich für ihren großen Auftritt auf dem SNES vor, Sunsoft sei's gedankt. Das GAMES WORLD-Team hat sich auf die Suche nach einem U-Boot-Sandwich und nach jener sagenumwobenen Dose mit Scooby Snacks gemacht...**



■ Oben: Die Anzahl der Lampen, die Scooby trägt, bestimmt die Ausleuchtung des Raums. Noch etwas mehr Licht, und sie würden den mordlüsternen Vampir entdecken...



■ Unten: Der herabstürzende Kronleuchter war eigentlich für die Monster gedacht und nicht für unsere beiden Helden!  
■ Unten/Links: Shaggy und Scooby werden jäh gestoppt.



■ Scooby und Shaggy springen hinein ins Vergnügen. In diesem ersten Level führt jede Tür in ein anderes Gebiet. Eine Karte wäre jetzt hilfreich, aber Freddy hält gerade ein angeregtes Schwätzchen mit Daphne.

**V**ergiß das kümmerliche Scrappy, dies hier ist die wahre Dröhnung. Hinein ins wilde Abenteuer - mit Scooby, Shaggy und der Mystery Machine Gang mit Velma, Freddy und Daphne! Dies ist ein Plattform der etwas anderen Art, ein Plattform mit mehr Rätselaufgaben als Du ahnst.

Du steuerst sowohl Scooby als auch Shaggy. Sie funktionieren zwar nicht unabhängig voneinander, haben aber ihren ganz eigenen Charakter - Scooby schlecht ständig in der Gegend herum, und Shaggy schlendert in seinem bekannten Schlurfgang hin und her. Die anderen Mitglieder der Bande können nicht

gesteuert werden, aber Du kannst zu verschiedenen Aspekten der Handlung ihre Meinung einholen.

Velma, Freddy und Daphne scheinen zwar planlos über den Bildschirm zu latschen, aber sie haben ganz bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Velma ist das Hirn der Bande, und der Spieler muß sie aufsuchen, um Objekte als Hinweise auf eine Spur bestätigen zu lassen. Da Scooby und Shaggy nur drei Objekte tragen können, wirst Du sie häufig besuchen müssen. Allerdings gibt sie Dir keine Infos, wie man mit den Gegnern fertig wird.

Freddy ist der Anführer. Dieser charmante, krawattentragende Goldjunge teilt das Team in Einsatzgruppen auf und zeigt ihnen die Karten des jeweiligen

Gebietes. Seine Hilfe brauchst Du auch, wenn Du den Angreifern, die Schritt für Schritt in Incredible Machine-Manier entstehen, Fallen stellen willst. Daphne ist, wie schon im Original-Cartoon, nur ein wandelndes Alibi. Sie ist dazu da, das Team mit Scooby Snacks zu versorgen und ihnen ziellos zu folgen, bis sie auf ein Monster trifft oder in irgendeine Falle geht.

Alle Mitglieder der Scooby-Gang haben ihren Auftritt in den Intros zu jedem der vier episodenhafte Levels. Die Intros bestehen aus einer kurzen Animationssequenz, die die Szene für die dann folgenden Textdialoge vorbereitet. Wenn Du die Episode erstmal kennst, darfst Du das Intro natürlich auch

überspringen.

Das Abenteuer beginnt in einem Spukhaus. Die zweite Episode spielt in einem gefährlichen Sumpf, der sich in einem beliebigen Angelgebiet befindet. Während Scooby und Shaggy sich über delicate Fischgerichte unterhalten, erscheint ein Sumpfmonster, das vor schwarzem Schleim nur so trieft. Dann gibt es noch den verwunschenen Vergnügungspark, der von einem Geisterclown heimgesucht wird. Schließlich ist da noch das Piratenschiff, das um eine mit Schätzen beladene, versunkene Galeone schippert.

Auf Fallen triffst Du überall. Sei es nun die Geisterhand, die sich hinterm Vorhang nach Dir streckt, eine Falltür oder ein



# SCOOBY DOO

## DIE FAKTEN

NAME : SCOOBY-DOO
VERTRIEB : SUNSOFT
SYSTEM : SNES
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 16 Mbit
ERHÄLTLICH : OSTERN 1995

**FRESSGIER!**  
 In den beiden Bonusspielen gibt es Unmengen von Scooby Snacks. Links siehst Du den Wac-a-Monster Mole-Attack-Klon, und unten wird gerade der Kühlschrank geplündert.



### In der Küche



01. Nie hat es so viel Spaß gemacht, ein Sandwich zu belegen!

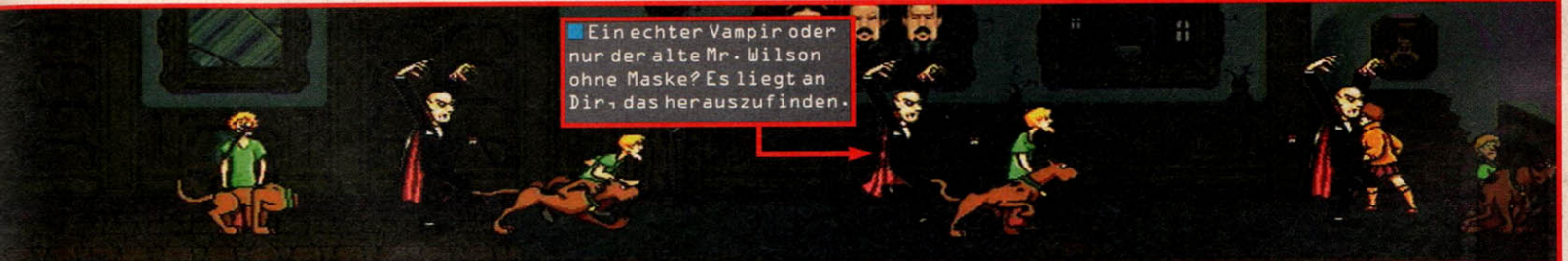


02. Wird das Sandwich zu hoch, dann verteilt sich der Belag auf dem Fußboden.



03. Paß auf, daß die Beilagen nicht auf Scoobys Kopf fallen!

Ein echter Vampir oder nur der alte Mr. Wilson ohne Maske? Es liegt an Dir, das herauszufinden.

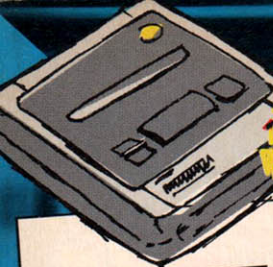


herabstürzender Kronleuchter. Es gibt viele Monster, die Dir das Leben schwer machen wollen, aber durch überlegten Einsatz Deiner Waffen kannst Du sie leicht außer Gefecht setzen. Den Erfolg Deines Vorgehens kannst Du am sogenannten 'Frightometer' ablesen. In jeder der Episoden findest Du auch ein Obermonster, wobei es sich gewöhnlich um einen Gauner handelt, der dieses jeweilige Rätsel inszeniert hat. Wenn Du eine Episode erfolgreich beendet hast, reiße ihm die Maske vom Gesicht!  
 Das Spiel enthält eine Menge versteckter Bonusräume. Zwei davon, die in jedem Level erscheinen, sind die Küchen- und die Wac-a-Monster-Subgames. In der Küche kramt Shaggy

Lebensmittel aus dem Kühlschrank, während Scooby mit Volldampf versucht, soviel wie möglich davon zwischen die beiden Hälften eines Sandwichs zu packen. Das ist gar nicht mal so leicht, denn einige der Zutaten sind ziemlich rutschig, und das Sandwich-Türmchen verteilt sich auch schon mal ganz gerne über den gesamten Fußboden. In Wac-a-Monster steuerst Du Shaggy, der mit einem großen Hammer auf die Monster einprügelt, sobald diese ihre Köpfe aus Töpfen oder anderen Gegenständen herausstecken. Aber paß auf! Ab und zu schaut auch Scooby heraus - immerhin ist er durch einen festen Hut ein wenig geschützt.  
 Scooby Doo macht einen hervor-

ragenden Eindruck und lehnt sich eng an die entsprechende Fernsehserie an. Auch die Original-Animationen wurden akkurat übernommen. Ebenso wurden viele andere Ideen integriert, wie z. B. die dunklen Räume, in denen Du nur die Augen von Scooby und Shaggy siehst. Je mehr Laternen Du an Scoobys Hals befestigst, desto weiter reicht der Lichtschein.  
 Das Game enthält eine ganze Wagenladung der spaßigen Musik aus der Zeichentrickserie, dazu viele gesampelte Soundeffekte wie 'Scooby Dooby Doo!', 'Zoiks!' etc. Das Team von Argonaut ist bemüht, so viele Originalsamples aus der Serie wie nur eben möglich in diese 16 MBit-Cart zu packen.

Du kannst laufen, springen und werfen, Dich hinter Gegenständen verstecken, Dein Inventar auswechseln und während des Spiels Hilfe anfordern. Wie schon in der Serie springt Scooby in Shaggy's Arme, und beide rufen im Duett um Hilfe. Wenn Du dieses allerdings zu häufig tust, wird Daphne sich mit den Scooby Snacks mächtig Zeit lassen oder die Gang braucht länger, um anzukommen. Das Spiel wird zur Zeit von Argonaut Software (das Team von Star Wing und Cybernator!) in Großbritannien für Sunsoft entwickelt und macht bereits einen exzellenten Eindruck. Mache Dich schon mal auf ein irres, actiongeladenes Abenteuer gefaßt!



# Theme PARK

**Vergiß den Heidepark Soltau, das Euro-Disney bei Paris oder gar Disneyland selbst! Alle diese Vergnügungsparks schrumpfen zur Bedeutungslosigkeit, wenn Du Dir mit dem neuesten Spiel von Bullfrog Deinen eigenen Rummelplatz schaffst!**



■ Oben: Das Geisterhaus begeistert vor allem die Kinder. Wenn Du einige davon in Deinem Park hast, ist ein Teil der Einnahmen schon gesichert.



■ Oben: Die größeren Attraktionen kannst Du als Spieler selbst definieren. Du kannst den Verlauf dieser Bahn zwar nach Lust und Laune bestimmen - wenn die Kurven aber zu eng sind, gibt es Unfälle.

## EINFACH STARK, SO EIN TOLLER PARK!

**D**u kannst Deinen Park weltweit an 24 Plätzen errichten. Beginnen mußt Du in England, wo Du ein kostenloses Grundstück als Starthilfe beginnst. Wenn Du dann mit Hilfe von Bankkrediten Deinen Park geschaffen hast und ordentlich damit Kohle machst, kannst Du Dir andere Bauplätze aussuchen. Dabei kannst Du mitunter auch die Bodenbeschaffenheit definieren:

### GRAS

■ Das ist der normale Untergrund, jedenfalls für England und die meisten anderen Länder.

### WÜSTE

■ Solltest Du einen Vergnügungspark in Ägypten gründen wollen, wirst Du um viel Sand wohl nicht herumkommen.

### SCHNEE

■ Ich kenne zwar niemanden, der sich in einem verschneiten Vergnügungspark tummeln möchte - aber so sieht er jedenfalls aus.



**D**as schon auf dem PC überaus erfolgreiche Spiel Theme Park wird im März für Konsolen herauskommen. Es dürfte auch beim SNES und beim Mega Drive wie eine Bombe einschlagen - es ist nämlich im Inhalt und in der grafischen Darstellung so gut wie unverändert geblieben. Leider kann der Mega Drive nicht mit so vielen Farben wie das SNES aufwarten.

Deine Hauptaufgabe im Spiel ist es, Deinen eigenen Vergnügungspark aufzubauen und ihn für das allgemeine Publikum so attraktiv wie möglich zu gestalten. Wie im richtigen Leben gilt auch hier: Die Kunden müssen zufrieden sein, ihr Geld ausgeben und

Dich reicher machen. In die 8Mbits der SNES-Cartridge (halb so groß wie die Mega Drive-Version, aber mit demselben Inhalt) haben die Programmierer zahllose verrückte Attraktionen und Vergnügungen eingebaut. Es gibt da etwa 27 brechreizerregende Fahrgeschäfte. Bei vieren von ihnen kann der Spieler die Strecke sogar selbst definieren: bei der Achterbahn, der Einschienenbahn, bei den Autos und bei der Wasserstrecke. Da mußt Du Deine eigenen Straßen legen, Gräben buddeln, Buden einrichten und dann darauf warten, daß die Leute von nah und fern herbeikommen, um diese Attraktionen auch gebührend zu

# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : THEME PARK
VERTRIEB : OCEAN
SYSTEM : SNES
PREIS : ca. DM 129,-
KAPAZITÄT : 8 Mbit
ERHÄLTLICH : MÄRZ



■ Links: Die  
Einschienebahn  
führt dazu, daß  
die Besucher sich  
nicht so schnell  
die Schuhe  
durchlaufen. Gut  
fahren ist immer  
besser als  
schlecht laufen.



■ Oben: Sobald Du Dich  
einigermaßen eingerichtet  
hast, kannst Du aus einer  
Vielzahl von Läden und  
Shows das Gewünschte  
heraussuchen.



bestaunen.  
Die Künstliche Intelligenz, die das PC-Spiel aufweist, wurde auch in die SNES-Version übernommen. Wenn die Gäste sich in ein Karussell oder eine Achterbahn setzen, können sie auf verschiedene Weise reagieren: den einen wird es schlecht, die anderen sind ganz aufgeregt, wieder andere werden traurig. Du kannst sogar erfahren, was die Besucher im Park denken: Es erscheinen dann nämlich kleine Blasen über ihren Köpfen, in denen dann das Bild eines Hamburgers, eines Getränks, des Ausgangs oder einer Toilette den innigsten Wunsch beschreiben.

Du mußt in diesem Spiel auch die richtigen Leute einstellen, die die Arbeit im Park erledigen. Da müssen zum Beispiel Wächter engagiert werden, die irgendwelche Rüpel in Schach halten sollen, Schlosser sind zur Reparatur von Karussells nötig und Entertainer müssen zur Unterhaltung des Publikums verpflichtet werden. Zu Deiner eigenen Unterhaltung kannst Du 22 verschiedene Hintergrundmelodien wählen - immer abhängig davon, welches Fahrgeschäft gerade in der Nähe ist. Unser erster Eindruck: Theme Park für das SNES sieht großartig aus und scheint eine Menge Spaß zu versprechen.



## HAMBURGER BIS ZUM ABWINKEN!

Kein Vergnügungspark wäre komplett ohne all die Buden mit ihren klebrigen, matschigen und von Mayo triefenden Imbissen. Ungesund ist es auf jeden Fall, aber wen kümmert's schon? Hier hast Du eine Auswahl:

### BURGER



■ Bestehen aus 100 Prozent Chemie, plus etwas Speck. Wenn Du die Zusammensetzung des Fleischklops änderst, werden die Besucher krank.

### FRITTEN



■ Diese öltriefenden Fettstäbchen machen Dir alleine schon durch den Geruch den Mund wäbrig. Wenn Du etwas mehr Salz hinzugibst, werden die Besucher durstig und Dein Cola-Umsatz steigt rapide.

### GETRÄNKE



■ Gesalzene Speisen fördern immer den Getränkeverkauf! Du mußt natürlich dafür sorgen, daß Du dort einen Verkaufsstand hast, wo er gebraucht wird.

### SPEISEEIS



■ Du kannst beliebig viel Zucker an Dein Speiseeis tun - aber Vorsicht! Man hat selbst Pferde schon kotzen sehen ....

# GNADENLOS VIDEOSPIELE

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

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

### MEGA DRIVE

<b>Action Replay Pro 2 Game Genie</b>	<b>89,90</b>	Dr. Robotnik d	89,90	Mazin Wars d	49,90	Super Streetfighter jp	109,90	Lethal Enforcers 2 d	99,90
		Double Clutch d	39,90	Mega Bomberman d	89,90	Syndicate d	109,90	Marky Mark us	59,90
		Double Dragon 3 d	69,90	Mega Turrigan d	109,90	Sylvester & Tweety d	119,90	<b>Mickey Mania d</b>	<b>99,90</b>
		Dr. Robotnik d	79,90	Marco's Magic Soccer	69,90	<b>Talespin d</b>	<b>29,90</b>	NBA Jam d	79,90
		Dracula	69,90	<b>Mercs d</b>	<b>39,90</b>	<b>Talmit's Adventure d</b>	<b>39,90</b>	NHL '94 d	89,90
<b>MULTI MEGA CD</b>	<b>799,90</b>	<b>Dragon d</b>	<b>99,90</b>	Mickey Mania d	119,90	Tazmania 2 d	99,90	Nighttrap d	89,90
6 Button Pad	39,90	Dragon's Revenge d	69,90	Mr. Nutz d	99,90	<b>Technoclash d</b>	<b>39,90</b>	Paws of Fury d	99,90
6 Button Pad Infrarot		<b>Dschungelbuch d</b>	<b>109,90</b>	Mutant League Football d	39,90	Terminator d	39,90	Powermonger d	99,90
2 Stück kompl.	89,90	<b>Double Sports d</b>	<b>69,90</b>	Mutant League Hockey d	49,90	T2 Arcade	49,90	Prince of Persia us	69,90
Infrarot Joypads	69,90	(EA Icehockey & John MaddenFootb)		NBA Showdown d	79,90	Tiny Toons d	59,90	Rebel Assault d	99,90
Street Winner Joystick	119,90	<b>Dune II d</b>	<b>109,90</b>	<b>NHLPA '95 d</b>	<b>99,90</b>	Tiny Toons Sports d	109,90	Road Avenger d	49,90
4 Way Play EA	69,90	<b>Dungeon &amp; Dragon d</b>	<b>59,90</b>	<b>Nigel Mansell Indy Car</b>	<b>99,90</b>	Thunderforce 2 d	39,90	Soulstar d	109,90
Mega Adapter	39,90	Dynamite Headdy d	109,90	<b>Nigel Masell Racing</b>	<b>99,90</b>	Toki d	49,90	Spiderman d	59,90
Joypad Verlängerungen	19,90	Earthworm Jim d	119,90	<b>Normy's Beach Babe d</b>	<b>89,90</b>	Truxton d	39,90	Wolfchild us	79,90
		EA Tennis d	99,90	<b>Pagemaster d</b>	<b>109,90</b>	Turrigan d	39,90	Wonderdog d	89,90
Addam's Family d	49,90	Ecco the Dolphin 2 d	99,90	<b>Paperboy d</b>	<b>39,90</b>	Turtles T. Fighters d	69,90	Wonderdog I	49,90
Alien 3 d	39,90	European Golf Tour d	89,90	Paperboy 2	39,90	Twin Hawk d	39,90	WWF Rage in Cage d	89,90
Alisia Dragoon d	39,90	<b>Eternal Champions d</b>	<b>79,90</b>	Paws of Fury d	99,90	Two Crude Dudes	39,90		
<b>Andre Agassi Tennis d</b>	<b>39,90</b>	Ex Mutants d	49,90	<b>PGA 3</b>	<b>99,90</b>	<b>Urban Strike d</b>	<b>99,90</b>		
Animaniacs d	109,90	F 1 Race	99,90	Phelios d	49,90	Valis SD j	29,90		
Another World d	49,90	F 117 d	59,90	Pitfall d	119,90	Verytex I	29,90	<b>SEGA 32 X</b>	
<b>Aquatic Games d</b>	<b>39,90</b>	<b>Fantastic Dizzy d</b>	<b>49,90</b>	Powerdrive d	89,90	Virtual Pinball d	99,90	Sega 32 X	379,90
Arch Rivals d	39,90	<b>Fantasy Zone d</b>	<b>39,90</b>	Powermonger	49,90	Wani Wani World I	19,90	Doom	139,90
<b>Arrowflash d</b>	<b>39,90</b>	<b>Fatal Fury d</b>	<b>59,90</b>	Prince of Persia d	49,90	<b>Warpspeed d</b>	<b>49,90</b>	Starwars	139,90
Art Alive d	39,90	FIFA Soccer d	79,90	Probotector d	109,90	Wimbledon Tennis d	69,90	Virtua Racing	139,90
Asterix d	79,90	FIFA '95	109,90	<b>Psycho Pinball d</b>	<b>119,90</b>	Wiz'n Liz d	59,90		
<b>Atomic Runner d</b>	<b>39,90</b>	Flink d	99,90	<b>Puggy d</b>	<b>49,90</b>	Wolverine d	109,90	<b>SEGA MASTER</b>	
Balljacks d	39,90	Flintstones d	79,90	<b>Rambo III d</b>	<b>49,90</b>	<b>Wonderboy V</b>	<b>39,90</b>	Aerial Assault	39,90
Ballz d	79,90	G - Loc d	49,90	Red Zone d	109,90	World Class Soccer d	39,90	Alien Syndrome	39,90
<b>Barkley Jam</b>	<b>89,90</b>	Galahad d	39,90	Risky Woods d	49,90	World Class Leaderboard	49,90	Andre Agassi Tennis	39,90
Bart's Nightmare d	39,90	Galaxy Force II d	39,90	Robocod d	49,90	WWF Raw d	109,90	Carmen Sandiego	39,90
Baseball 2020 d	49,90	Gauntlet d	49,90	Robocop vs Terminator d	49,90	WWF Royal Rumble	89,90	Cyber Shinobi	39,90
Batman Returns d	39,90	General Chaos d	49,90	Rocket Knight d	59,90	Xenon 2 d	39,90	Danan	39,90
Batman Revenge us	39,90	Gods d	49,90	<b>Rock'n Roll Racing d</b>	<b>99,90</b>	Zero the Kamikaze d	109,90	Donald Duck	39,90
Battleloads d	49,90	<b>Greendog d</b>	<b>49,90</b>	<b>Sepp Maier Soccer d</b>	<b>39,90</b>	Zero Tolerances d	99,90	Dragon Crystal	39,90
<b>Bill Walsh d</b>	<b>59,90</b>	Gynoug d	39,90	Shadow of Beast d	39,90	Zero Wings I	29,90	Eswat	39,90
Biohazard d	49,90	<b>Hardball '94</b>	<b>79,90</b>	Shadow of Beast 2 d	49,90	Zero Wings d	39,90	Gainground	39,90
Blades of Vengeance	49,90	<b>Haunting d</b>	<b>29,90</b>	Shaq Fu d	99,90	Zombies d	59,90	G - Loc	39,90
B.O.B d	39,90	Havoc d	99,90	Shiningforce d	99,90	Zool d	49,90	GP Rider	39,90
<b>Body Count d</b>	<b>89,90</b>	Herzog Zwei d	49,90	<b>Shiningforce 2 d</b>	<b>139,90</b>			Great Baseball	39,90
<b>Bonanza Bros. d</b>	<b>49,90</b>	Hydride d	49,90	Shinobi 3 d	59,90	<b>MEGA CD</b>		Joe Montana	39,90
<b>Bubba'n Stix d</b>	<b>99,90</b>	Hook d	39,90	Skitchin d	59,90	CDX Adapter	79,90	Missile Defender	39,90
<b>Bubsy d</b>	<b>59,90</b>	<b>James Bond 007 d</b>	<b>39,90</b>	Smash TV d	29,90	Afterburner d	79,90	Monaco GP	39,90
<b>Bubsy 2 d</b>	<b>79,90</b>	<b>James Pond 3 d</b>	<b>39,90</b>	Snake Rattle'n Roll d	39,90	Afterburner I	49,90	New Zealand Story	39,90
Cadash I	39,90	Jewel Master d	39,90	<b>SOLEIL d</b>	<b>119,90</b>	Batman Return d	59,90	Outrun Europe	39,90
Captain America	49,90	Jimmy White Snooker d	79,90	<b>Sonic &amp; Knuckle d</b>	<b>119,90</b>	Battlecorpse d	29,90	Outrun	39,90
Captain Planet d	39,90	<b>Jordan vs Bird d</b>	<b>49,90</b>	Sonic d	29,90	Beast 2 d	49,90	Pitfighter	39,90
Castlevania d	99,90	<b>John Madden 92 d</b>	<b>49,90</b>	<b>Sonic 2 d</b>	<b>49,90</b>	Bill Walsh us	79,90	Psycho Fox	39,90
Chakan d	29,90	<b>John Madden 95</b>	<b>109,90</b>	Sonic Spinball d	79,90	Chuck Rock d	69,90	Putt & Putter	29,90
Chiki Chiki Boys d	49,90	Jurassic Park d	59,90	Space Harrier d	39,90	Dracula Unleashed d	79,90	Renegade	39,90
Chuck Rock 2 d	79,90	Jurassic Rampage d	99,90	Sparkster d	99,90	Earnest Evans I	39,90	Shadow of the Beast	39,90
<b>Combat Cars d</b>	<b>79,90</b>	Kick Off d	59,90	Speedball 2 d	59,90	FIFA Soccer d	29,90	Thunderblade	39,90
Corporation d	39,90	Kick Off 3 d	109,90	Spiderman j	39,90	Final Fight I	29,90	Xenon 2	39,90
<b>Cosmic Spacehead d</b>	<b>49,90</b>	Kid Chameleon d	39,90	Splatterhouse 2 d	49,90	Fiink d	99,90		
Crackdown d	39,90	<b>Klax d</b>	<b>49,90</b>	Steel Empire d	39,90	Formula One d	109,90		
Crackdown I	29,90	<b>König der Löwen</b>	<b>109,90</b>	<b>Streetfighter 2 d</b>	<b>99,90</b>	Ground Zero Texas d	79,90	<b>3DO</b>	
Crudedudes d	39,90	Last Battle d	39,90	Strider I	109,90	Heavy Nova I	19,90	Demolition Man	99,90
<b>Crueball d</b>	<b>39,90</b>	Lethal Enforcers 2 d	109,90	<b>Strider d</b>	<b>49,90</b>	Hook d	29,90	Incredible Machine	99,90
David Robinson d	39,90	LHX Attack Chopper d	49,90	Sunset Riders d	49,90	Hook us	59,90	John Madden	59,90
Daviscup Tennis	49,90	Lotus Turbo Ch.	39,90	Superman d	39,90	Iron Helix us	109,90	Jurassic Park	59,90
Decap Attack d	99,90	Magical Hat I	29,90	Super Shinobi d	49,90	Jaguar XJ 220 d	59,90	Virtuoso	99,90
Desert Strike d	99,90	Maximun Carnage d	129,90	<b>Super Streetfighter d</b>	<b>129,90</b>	Kriss Kross us	59,90	Wingcommander	59,90

### LIEFERBEDINGUNGEN

ue = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europaisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europaisches 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

# GNADENLOS VIDEOSPIELE

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

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

### SUPER NES

	Cybernator d	59,90	NBA Live	119,90	Super Streetfighter d	139,90	Joe Montana Football d	29,90
	Cyberspin us	29,90	NHL '95 d	119,90	Super Turrigan d	59,90	Klax d	29,90
Action Replay Pro 2	D-Force us	29,90	Nigel Masel Indy Car d	119,90	Syndicate d	119,90	Land of Illusion d	49,90
Gamemage	Darius Twin us	29,90	Obitus us	129,90	Tazmania d	59,90	Last Action Hero d	29,90
Game Genie	Demon Crest us	129,90	On the Ball d	49,90	Terminator 2 Arcade d	89,90	Lemmings d	39,90
Gamesaver	Desert Fighter eu	99,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Timeslip eu	49,90	Marble Madness d	39,90
original deutsche Version	Donkey Kong d	139,90	Pacman 2 us	99,90	Top Gear us	39,90	Master of Darkness d	39,90
	Double Dragon V d	99,90	Pagemaster d	119,90	Total Carnage eu	49,90	Mickey Mouse 2 d	49,90
50/60 Hz Adapter	Dr. Franken d	49,90	Paperboy 2 us	29,90	Thunderspirit j	59,90	Mortal Combat d	49,90
Joypad/Dauerfeuer	Dracula d	59,90	Paperboy 2 d	59,90	Tom & Jerry us	89,90	Mortal Combat II d	79,90
Joypads Infrarot	Drakkhen us	39,90	Pang d	49,90	Troddlers d	109,90	Olympic Gold d	29,90
5 Spieler Adapter	Dragon d	109,90	Pilotwings us	29,90	Turrigan d	59,90	Ottifanten	29,90
Joypad Verlängerung	Dschungelbuch d	109,90	Pink Panther us	109,90	Turtles	59,90	PGA Golf d	49,90
	Earthworm Jim d	109,90	Pitfall d	129,90	Untouchables us	99,90	Popils d	29,90
Actraizer 2 d	EEEE! the Cat d	79,90	Pitfighter us	19,90	Val D'Isere d	139,90	Powerstrike 2	49,90
Addam's Family d	Equinox eu	69,90	Play Action Football us	29,90	Vortex d	119,90	Prince of Persia d	29,90
Addam's Family us	ESPN Baseball d	99,90	Pocky & Rocky d	89,90	Waldo Search us	19,90	Psychic World d	29,90
Addam's Family 2 eu	F - Zero us	39,90	Pop'n Twinbee d	79,90	Wayne's World eu	49,90	Put & Putter d	29,90
Adventure Islands us	F1 Pole Position II d	119,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	99,90	Wingcommander II eu	59,90	Robocop vs Terminator d	49,90
Adventure Islands 2 eu	Fievel Goes West d	99,90	Prince of Persia d	59,90	Winterolympics eu	69,90	Shinobi d	29,90
Adventure Batman&Robin	First Samurai d	39,90	Push Over d	49,90	Wolfchild us	69,90	Shinobi II d	39,90
Aladdin us	Fighter History us	119,90	R - Type III eu	79,90	Wolfenstein 3D d	99,90	Smash TV	29,90
Alien 3 d	Final Fight us	49,90	Raiden us	49,90	Wolverine d	119,90	Super Off Road d	29,90
All American Football us	Final Fight 2 d	119,90	Rampart us	89,90	World Heroes d	129,90	Sonic Chaos d	39,90
Animaniacs d	Flashback	59,90	Return of the Jedi d	119,90	World League Basketball d	69,90	Sonic d	29,90
Arcana us	Foreman Boxing us	29,90	Rival Turf d	49,90	World League Soccer us	29,90	Space Invaders d	29,90
Art of Fighting eu	Fun'n Games d	59,90	Rival Turf us	39,90	WWF Raw d	119,90	Spiderman d	39,90
Axelay d	Ghouls'n Ghosts us	19,90	Rise of the Robots d	99,90	Xardion us	29,90	Starwars d	49,90
Ballz us	Gods d	59,90	Roadrunner d	49,90	Y's III us	99,90	Strider 2 d	29,90
Barkley Shutup & Jam d	Goofroop d	79,90	Rocketeer us	19,90	Young Merlin eu	69,90	T2 Judgement Day d	29,90
Bart's Nightmare us	Gradius 3 us	29,90	Roger Clemens Football us	29,90	Zelda us	49,90	Talespin d	39,90
Baseball Simulator us	Home Alone us	19,90	Player Manager d	79,90	Zombies d	59,90	Tazmania d	39,90
Batman Returns d	Hook d	49,90	RPM Racing us	29,90	Zool d	59,90	Wolfchild d	29,90
Battleship eu	Hulk d	79,90	Rushing Beat	49,90			Woody Pop d	29,90
Battletank eu	Hyper Zone us	29,90	Samurai Showdown us	129,90	<b>GAMEGEAR</b>		WWF Raw d	79,90
Battletank 2 eu	Indiana Jones d	119,90	Samurai Showdown d	139,90			Zool d	29,90
Battleloads Doubledragon	International Tennis d	49,90	Secret of Mana d	119,90	Addam's Family d	29,90		
Beauty & the Beast d	Joe & Mac us	49,90	Secret Missions d	69,90	Aerial Assault d	29,90	<b>NES</b>	
Best of the Best eu	John Madden '95 d	119,90	Shaq Fu d	99,90	Aleste 2 d	49,90	Bad Dudes	29,90
Bill Laimber Basketb. us	Jurassic Park eu	69,90	Simcity d	69,90	Alien Syndrome d	39,90	Bart vs the World	29,90
Blackhawk d	Kablooey us	29,90	Simcity eu	59,90	Ariel d	39,90	Castlevania III	39,90
Blues Bros d	Kendo Rage us	49,90	Slammasters d	119,90	Ariel j	49,90	Cosmic Spacehead	29,90
Bomberman d	Kick Off d	59,90	Smart Ball us	99,90	Asterix d	39,90	Firehawk	29,90
Bomberman 2 d	Kick Off 3 d	119,90	Smash Tennis	99,90	AX Battler d	29,90	Gargoyles Quest	29,90
Brawl Bros. d	King Arthur eu	79,90	Smash TV d	49,90	Bart vs Space Mutants d	29,90	Megaman 2	39,90
Brett Hull Hockey d	König der Löwen eu	119,90	Space Ace eu	49,90	Bart vs the World d	29,90	MIG 29	29,90
Bubsy d	Lagoon us	69,90	Spanky's Quest us	29,90	Batman's Return d	39,90	Paperboy	29,90
Captain America eu	Last Action Hero d	59,90	Sparkster d	129,90	Chakan d	49,90	Parodius	39,90
Chaos Engine d	Legend d	99,90	Spindizzy World d	49,90	Chuck Rock d	99,90	Powerblade	29,90
Chessmaster us	Lemmings us	59,90	Starwars d	99,90	Cool Spot d	99,90	Snakes Revenge	39,90
Chuck Rock us	Lost Viking d	79,90	Streetfighter Turbo d	99,90	Defender of Oasis d	29,90	Starwars	39,90
Chuck Rock d	Lord of the Rings d	109,90	Stretracer d	39,90	Desert Speed Trap d	59,90	Totally Rad	29,90
Choplifter III d	Magic Boy d	79,90	Strike Gunner d	29,90	Donald Duck 2 d	39,90	Ultimate Stuntman	29,90
Clayfighter eu	Major Title d	59,90	Strike Gunner us	29,90	Double Dragon d	99,90		
Claymates d	Mario Andretti us	129,90	Striker d	79,90	Dracula d	29,90		
Cliffhanger d	Mariokart us	79,90	Stunt Race FX d	119,90	Factory Panic d	29,90	Preisliste Stand 22.12.1994	
Contra us	Maximum Carnage d	109,90	Super Bowling us	79,90	Fantasy Zone d	29,90		
Cool Spot d	Mechwarrior eu	79,90	Sunset Riders d	59,90	Foreman Boxing d	19,90		
C.R.J. Baseball d	Micheal Jordan Chaos	99,90	Super Icehockey d	119,90	Global Gladiators d	49,90		
Crash Dummies us	Mickey Mania d	39,90	Super Kick Off d	69,90	Holyfield Boxing d	39,90		
Crash Dummies d	Micro Machines d	109,90	Super Morph d	89,90	Hook d	29,90		
Crazy Sports eu	NBA Allstars d	69,90	Super Pang d	49,90	James Pond 2 d	29,90		

### LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = 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

# LOST EDEN

**Die Tyrannosaurusse sind wieder auf Kriegspfad. Sie können die harmlosen Pflanzenfresserdinos einfach nicht in Ruhe lassen, trampeln ihre Gemüsegärten platt und knabbern ihnen bei jeder sich bietenden Gelegenheit ein ordentliches Schnitzel aus den Lenden. Wirst Du den unterdrückten Arten helfen können?**



- Links: Diese Pflanzenfresser sehen etwas bedepert aus. Sie sind aber dazu abgerichtet, alle Bedürfnisse der Menschen zu erfüllen.
- Unten: Hier kannst Du ein ganzes Geschwader gut ausgebildeter Pterodactylen einsetzen.

## DIE FAKTEN

NAME : LOST EDEN

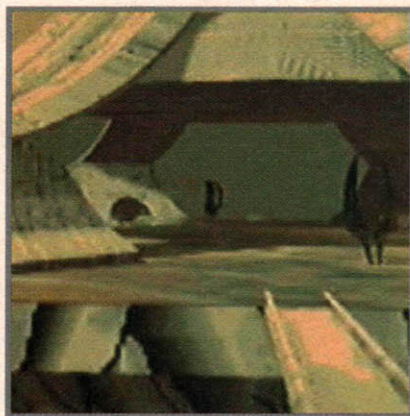
VERTRIEB : PHILIPS

SYSTEM : CD-i

PREIS : ca. DM 100,-

KAPAZITÄT : 1 CD

ERHÄLTICH : APRIL



**L**ost Eden (Das verlorene Paradies) ist ein fantasiereiches 3D-Abenteuer, das zu einer Zeit spielt, in der sprechende Dinosaurier und Menschen zusammenleben. Dieses Zusammenleben verläuft allerdings alles andere als harmonisch. Die trägen und gutmütigen Pflanzenfresser werden von den Menschen unterdrückt und zum Bau von Häusern und Städten herangezogen. Nun plant die Menschheit einen Feldzug gegen die böartigen, hinterhältigen Fleischfresser, deren Anführer der schreckliche Tyrannosaurus Rex ist.

Der Spieler steuert einen Homo Sapiens namens Adam (ach nee...), der nach einer endgültigen Lösung für die ständigen Auseinandersetzungen zwischen den Spezies des Planeten sucht. Also plant er den Bau großer Befestigungsanlagen, um die furchtbaren Übergriffe der T. Rex-Armee abzuwehren. Aber das Wissen darum, wie derart große Anlagen konstruiert und gebaut werden, ist den Menschen im Laufe der Jahrhunderte abhanden gekommen. Adams Aufgabe ist es nun, dieses alte Wissen wieder aufzutobern, die Zitadellen zu bauen

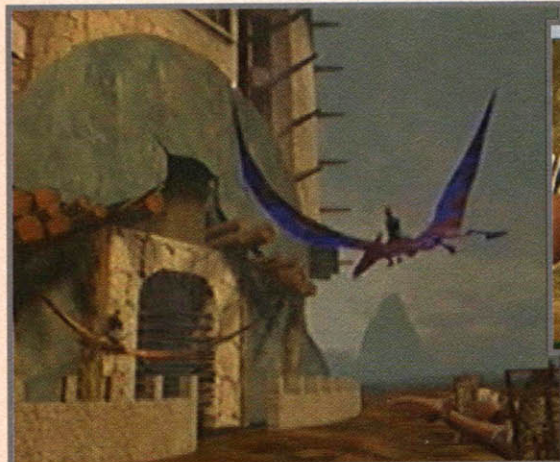
# GAMES WATCH



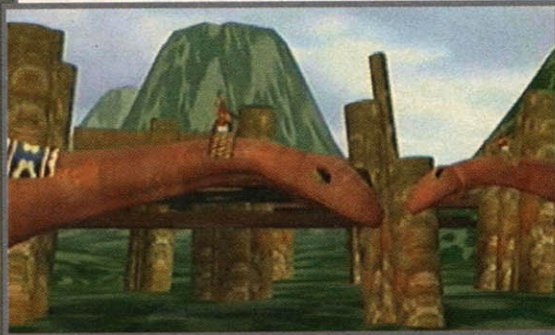
■ Oben: Je weiter Du kommst, desto häufiger kannst Du andere Kreaturen zu Deiner Unterstützung einsetzen.  
 ■ Unten: Hier sind einige Dinos durchgegangen!



■ Unten: Geh doch mal in die Luft, dann kannst Du besser sehen, was die Fleischfresser vorhaben!



■ Oben: Ein Eilbote der Pterodactylen erreicht Dich mit einer wichtigen Nachricht.  
 ■ Unten: Du mußt hier einige Rohstoffe sammeln.



■ Oben: Hier werden Güter durch die staubige Ebene transportiert. Du mußt das Material gegen Banden gieriger Fleischfresser schützen. Von Paradies und so kann hier wirklich nicht die Rede sein!  
 ■ Unten: Hier laufen die Pflanzenfresser in einem dichten Dschungel herum.

und dabei auf die Hilfe verschiedener anderer Figuren zurückzugreifen (ich wette, er trifft dabei auch seine zukünftige Frau, die Eva oder so ähnlich heißen wird).  
 Cryo, das französische Entwicklungsteam, hat eine Mischung aus Abenteuer- und Strategiespiel geschaffen, mit atemberaubend gerenderten, dreidimensionalen Urwesen und Hintergründen. Tiefe, dunkle Wälder, schummrige Höhlen und Gewölbe, Unterwassergrotten und endlose Steppen gilt es zu erforschen. Überall triffst Du auf die verschiedensten Kreaturen, mit denen Du dann auch reden kannst.  
 Die CD-i-Version des Games unterscheidet sich vom Original im PC CD-ROM-Format in vielerlei Hinsicht. Für die CD-i-Ausgabe wurde das gesamte Spiel in Digital Video entwickelt. Dadurch wird das Spiel schneller als auf dem PC (24 Rahmen pro Sekunde statt 12), aber auch die Grafiken sind deutlich farbreicher. Auf der internationalen Erfolgsliste der Mitarbeiter von Cryo stehen solche Spiele wie KGB und die CD-Version von Frank Herberts Dune. Du kannst also darauf wetten, daß diese Version von Lost Eden etwas ganz Besonderes sein wird.





# Virtua Fighter 2

■ Oben siehst Du, was ein Ninja namens Kagamaru kurz vor der Einweisung in die Intensivstation des städtischen Krankenhauses so alles erlebt hat. Dies ist nur eine der vielen tödlichen Kombinationen, die in VF2 möglich sind



■ Oben: Je härter der Kick, desto schneller der Fall. Prima Taktik!  
■ Unten: Sarah schlägt Lion Rafale.



**Als Virtua Fighter im letzten Jahr in die Spielhallen kam, waren die Fans von den außergewöhnlichen Grafiken und dem schnellen, flüssigen Gameplay schlichtweg begeistert. Jetzt, wo der Nachfolger bereits vor der Tür steht, sieht es so aus, als ob der Enthusiasmus noch einmal ähnliche Dimensionen annehmen könnte. Wir von Games World begaben uns nach London in die Regent Street, wo die bislang einzige Maschine in ganz Europa zu bewundern ist.**

## Jeffry McWild

■ Jeffry ist eigentlich nur ein einfacher Fischer, der gern Reggae-Musik hört und sich nebenbei der merkwürdigen Kunst des Pankratium widmet. Der Australier interessiert sich nicht die Bohne für die Kampfstile seiner Gegner.

## Lau Chan

■ Ein einflußreicher Chinese, der die alte Kunst des Koenken studiert. Zur Entspannung zwischen den Kämpfen schreibt er schon mal das eine oder andere chinesische Gedicht - so zum Zeitvertreib.

## Wolf Hawkfield

■ Wolf ist ein Profi-Wrestler, der es gewohnt ist, jeden Gegner zu unterwerfen. In seiner Freizeit fährt er total auf Karaoke ab, wo er seine Lieblingsongs zum Besten gibt.

## Akira Yuki

■ Ein junger und gutgebauter Kämpfer, der sowohl schnell als auch kräftig ist. Akira verwendet einen Kampfstil mit dem Namen Hakkyokuken. Er kommt aus Japan und lehrt Kung Fu.



## POLYGON-KÄMPFER

Als Street Fighter II veröffentlicht wurde, waren die Spielefreaks andauf, landab fasziniert von den tollen Grafiken und dem großartigen Gameplay. Und mit Mortal Kombat kam dann auch gleich der nächste Knüller unter's Volk - jeder war verrückt nach den digitalisierten Grafiken und den Hektolitern an Blut, die aus dem Spiel tropften. Für die große Mehrheit der Spieler waren dies die beiden definitiven Beat'em Ups. Dann betrat Sega die Bühne. Mit denselben Grafiken, die sie schon für Virtua Racing entwickelt hatten, brachten sie Virtua Fighter auf den Markt, ein Kampfspiel mit flüssigen Polygon-Grafiken. War damit die Prügelfront komplett?

Glücklicherweise nicht. Virtua Fighter 2 hat gegenüber dem Vorgänger verbesserte Grafiken, da für dieses Game ein Model-2-Board verwendet wird, das auch für die Grafiken in so modernen Spielen wie Daytona USA und Desert Tank verantwortlich ist. Das Resultat ist ein enormer Schritt nach vorn. Im ersten Spiel gab es ein Team von acht Kämpfern, die zur Auswahl standen. Jede der Figuren hatte ihren eigenen Kampfstil (oder, im Falle von Wolf, die brutale Gewalt eines Wrestlers, der seine Gegner nicht sonderlich stillvoll in den Boden stampft).

VF2 schickt jedoch noch zwei neue Mitstreiter in den Ring. Der erste heißt Shun Di, ein kleiner, grauhaariger Mann, der über den Kampfplatz stolpert und auf eine kleine Unachtsamkeit seines Gegners wartet, um seine effektiven Tai Chi-Moves anzubringen. Shin Di ist weder übermäßig schnell noch kräftig, aber er hat einige geschickte Spezialattacken auf Lager, mit denen er dem Gegner ernsthaft Schaden zufügen kann. Neu dabei ist auch Lion Rafale. Sein nettes, jugenhaftes Äußeres sollte Dich nicht täuschen, denn er hat einige gnadenlos schnelle Faust- und Kicktechniken drauf.

Neben den neuen Kämpfern gibt es auch einige neue Hintergründe. Einer davon ist ein Hinterhof mit hohen Ziegelmauern drumherum und vielen Bäumen. Dann gibt es noch ein altes Amphitheater mit einer Treppe, die von der Arena bis hinauf zum steinernen Bogengang reicht. Der Sound ist ebenfalls aufgepeppt worden, die PUNCHES und KICKS knallen Dir aus den eingebauten Lautsprechern des Kabinetts buchstäblich ins Gesicht. Jeder Kämpfer hat zudem noch einen cleveren Spruch drauf, mit dem er sein Opfer erniedrigt und lächerlich macht. Wie wär's mit 'ner Runde? In wunderbaren 3D-Grafiken kannst Du endlich Deinen Kumpels die Polygone aus den Rippen prügeln. Bleibt nur die Frage, wie werden die beiden anderen Spielhallenhits auf diesen neuen Mitstreiter reagieren?



# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME : VIRTUA FIGHTER 2
VERTRIEB : SEGA
SYSTEM : ARCADE
PREIS : DM 2,- / CREDIT
SPEILER : 2
ERHÄLTLICH : OSTERN



■ Oben/rechts: Jacky reagiert mit dem Knie auf Bemerkungen, die Wolf über seine Schwester gemacht hat.  
 ■ Links: Das würde wirklich jeden umhauen!



■ Links: Hinter dir! Sarah dreht sich gerade noch rechtzeitig herum, um Akiras Schienbein mit der Nase abzufangen.



### Jacky Bryant

■ Jacky verdient seine Kohle bei Indycar-Rennen und ist ein Experte in Bruce Lees Kampfstil, Jiet Kun Do. Er liebt es, hart zu trainieren.

### Sarah Bryant

■ Das ist Jackys kleine Schwester. Auch sie ist Expertin im Jiet Kun Do, und wenn sie nicht gerade am College studiert, riskiert sie Kopf und Kragen beim Skydiving.

### Kagemaru

■ Der geheimnisvolle schwarze Ninja ist ein Jiu Jitsu-Fachmann. Er kann seine Gegner über den gesamten Kampfplatz schleudern. Wenn er nicht gerade in der Gegend herum-schleicht, erfreut er sich bei einer Runde Mah-Jong, zu therapeutischen Zwecken, versteht sich.

### Pai Chan

■ Pai ist ein Actionfilmstar und knackige 18 Lenze alt. In Pais Freizeit dreht sich in der Regel alles ums Tanzen.

### Lion Rafale

■ Als Neuer in der Runde hat er's sicher nicht leicht, aber er läßt sich auch nicht herumstoßen. Besonders, da er sich mit seinen Kicks, PUNCHES, Griffen und WÜRFEN vor keinem der anderen zu verstecken braucht.

### Shun Di

■ Der arme, kleine Shun Di sieht ein bißchen gebrechlich aus. Aber das täuscht, denn er praktiziert das sanfte aber knallhart einschlagende Saiken. Der Alte hat natürlich Schwierigkeiten mit hohen Kicks, aber darüber solltest Du nicht zu laut lachen, sonst hat sich's schnell ausgelacht.



# KILLER INSTINCT

**Willkommen in der glorreichen Zukunft des Prügelspiels! Tritt ein in die düstere Welt von Ultratech, der Firma, die Dir das Nonplusultra an Hightech-Maschinen und tödlichen Fighter-Mutanten vor Augen führt. Du fürchtest Dich schon? Nana, keine Panik. Games World nimmt Dich jetzt an die Hand, und wir ziehen gemeinsam und frohen Mutes in den Kampf gegen die Monstermaschine mit dem Namen Killer Instinct.**

**A**uch wenn Du tatsächlich jedes Beat `em Up unter der Sonne schon einmal gespielt hast, es gibt da ein Game, daß Du unbedingt gesehen haben muß! Killer Instinct wird von der Firma Williams vertrieben, derselben Firma, die Dir auch schon die Blutorgie Mortal Kombat II in die Spielhallen gestellt hat. Entwickelt wurde das Game jedoch von Rare, den Schöpfern von Donkey Kong Country.

Dieselbe Technik, mit der auch schon Kong zum Leben erweckt wurde, Rares Motion Capture-Technik, sorgt auch bei Killer Instinct für die beeindruckende Optik. Ein Schauspieler wird in einen Spezialanzug gesteckt, der mit elektronischen Sensoren bestückt ist. Bei jeder Bewegung des Schauspielers werden nun Daten in die Silicon Graphics Workstations gefüttert, mit Hilfe derer dann flüssige Bewegungsabläufe rekonstruiert werden.

Aus elf Spielfiguren kannst Du Dir eine auswählen. Alle treten in einer Fernsehshow der Zukunft auf und müssen dort gegen Ultratechs Militärroboter kämpfen. Gewinnen die Roboter, macht Ultratech einen Haufen Geld, aber wenn sie verlieren,

sieht's schlecht aus für Ultratech.

Einer der ersten Kämpfer ist TJ Combo, der fünf Jahre lang der unangefochtene Schwergewichtsweltmeister war...bis ihm der Titel schließlich aberkannt wurde, als herauskam, daß er kybernetische Arme hatte. Fulgore ist der Prototyp eines kybernetischen Soldaten, der von Ultratech entwickelt wurde. Sollte er erfolgreich sein, geht er sofort in die Massenproduktion. Der nächste Ultratech-Kämpfer nennt sich Glacius. Er wurde gefangen und gegen seinen Willen zum Kampf gezwungen. Ultratech will Glacius sterben sehen und zwar durch die Hand ihrer eigenen Roboter.

Unter den übrigen Kämpfern ist Jago, ein tibetanischer Mönch, der die Kräfte des Tigers beschwört, und Cinder, ein Gefangener, an dem Ultratech herumexperimentierte und der schließlich zur lebenden Fackel wurde. Wenn er gegen Glacius gewinnt, erhält er seine Freiheit wieder. Dann ist da noch die obligatorische Supergeheimagentin, Orchid, die ausgesandt wurde, um Belastungsmaterial über Ultratech zu sammeln. Riptor und Spinal sind die Topmodelle aus dem Hause Ultratech. Riptor ist eine genetische Kreuzung zwischen Mensch und Reptil, mit dem scharfen Verstand eines Menschen und der wilden Kraft einer Echse. Spinal ist ein Krieger aus einer längst vergangenen Epoche, der nur für den Kampf zum Leben erweckt wurde.

Zuguterletzt betritt Chief Thunder die Bühne, um seinen vermißten Bruder ausfindig zu machen, sowie Saberwolf, der sich dadurch von

■ Unten: Orchid hält sich mit einem akrobatischen Drehkick den gewieften Jago vom Leibe. Der Junge hat den Dreh raus!



## DIE FAKTEN

NAME : KILLER INSTINCT

VERTRIEB : WILLIAMS

SYSTEM : ARCADE

PREIS : DM 2,- / CREDIT

SPIELER : 2

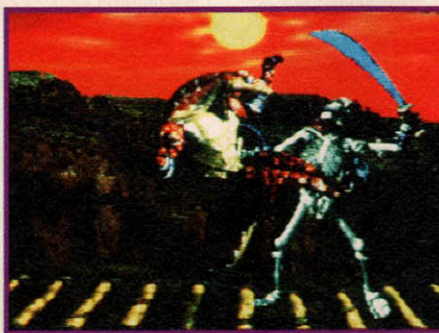
ERHÄLTlich : JETZT

einem Fluch befreien möchte. Sollte einer dieser Kämpfer wirklich den Durchbruch schaffen, muß er sich schließlich noch mit Eyedol, dem neuesten Ultratech-Produkt, messen.

Killer Instinct ist nicht nur ein grafisch hervorragendes Beat `em Up, es verfügt auch über einige Features, die sich besonders positiv auf das Gameplay auswirken. So zum Beispiel die Tatsache, daß Du gleich mit zwei Energieanzeigen in den Kampf gehst. Ist die erste erschöpft, gehst Du zu Boden und erhebst Dich wieder, um mit der zweiten Energieladung weiterzukämpfen. Du beginnst mit der zweiten Anzeige, während Dein Gegner noch mit der ersten kämpft! Toll ist auch, wenn Du gegen Deinen Gegner zum 'Finish' übergehst. Wenn Du benommen herumtorkelst und darauf wartest, daß Dir der Kontrahent den Rest gibt, drückst Du einen bestimmten Code und Du erhältst einen kleinen Energiestoß, mit dem Du Dich noch einmal aufbäumst und Deinen Gegner mit geballter Kraft auseinandernimmst.

Und was ist mit Babalities und Friendships? Ach was, in Killer Instinct wird der Gegner nach Strich und Faden erniedrigt und verhöhnt, daß es nur so eine Wonne ist.

Es sieht danach aus, als könnte Killer Instinct ein echter Killerhit werden, wenn es irgendwann im nächsten Jahr auch für den Ultra 64 auf den Markt kommt. Im Augenblick bleibt Dir nichts anderes übrig, als die ganze Welt zu durchreisen auf der Suche nach einer Killer Instinct Arcademaschine.



# ACE DRIVER

**Du wolltest schon immer Formel 1-Pilot werden? Du glaubst, Du hättest gute Chancen, den deutschen Topfahrer zu entthronen? Dann herzlich willkommen in der Games World-Pilotenschule! Wir zeigen Dir, wie man Flaggen ignoriert, wie man scharfe Kurven und hartnäckige Gegner gleichzeitig nimmt...**



Rechts: Warte, bis der Mann mit der Flagge fackelt und das grüne Startlicht aufleuchtet. Bei diesen Screenshots war das Spiel erst zur Hälfte fertig!



## ZU VIERT? KLAR!

Die Option zum Vierfach- und Achtfach-Link-Up wird Ace Driver in den Spielhallen besonders viele Fans beschern. Hier kommen Deine Außenspiegel erst richtig zur Geltung, denn Du siehst genau, wen Du gerade mit Deinem Auspuff einräucherst. Wollen hoffen, daß dieses Feature auch bei Konversionen für die Sony PlayStation oder andere neue Konsolen übernommen wird.



## DIE FAKTEN

NAME : ACE DRIVER
VERTRIEB : NAMCO
SYSTEM : ARCADE
PREIS : DM 2,- / CREDIT
SPIELER : 1-8
ERHÄLTLICH : JETZT

Seit so unwahrscheinlich realitätsnahe Titel wie Virtua Racing, Daytona USA und Ridge Racer in den Spielhallen für Furore sorgen, boomt der Markt der Renn-Games ungemein. Namcos Ridge Racer hat bereits ein Nachfolgespiel gezeitigt, aber das hält die japanische Top-Firma nicht davon ab, mit Ace Driver ein weiteres Spiel nachzuschieben, in dem Du Dich als Weltklassefahrer profilieren kannst. Namco hat sich bemüht, mit Ace Driver ein Renn-Game zu entwickeln, das in puncto Wirklichkeitsnähe in bisher ungeahnte Dimensionen vorstößt. Dazu fand das eigene System 22 Board Verwendung, welches die großartigen Polygongrafiken erst so recht ermöglicht. Aber nicht nur die Grafiken sind von allererster Güte. Dank der hochwertigen Speaker der Bose Corporation wirken die Sounds von Ace Driver

ausnahmslos transparent und lebendig. Mit der sogenannten Near-Field Playback-Technik wird Dir das satte Motorengeräusch der Fahrzeuge dann über relativ kleine Hochleistungsspeaker direkt in den Kopf geblasen. Ace Driver verfügt über eine Option zum Zusammenschluß von bis zu acht Spielern für die ultimative Racing-Party, bei der es letztlich nur einen strahlenden Sieger und sieben zerknirschte Verlierer geben wird. Ein anderes kleines, aber begrüßenswertes Feature ist, daß Dein Sitz, während Du durch scharfe Kurven fährst oder aus dem langsameren Verkehr seitlich ausscherst, diese Fahrbewegungen nachvollzieht und Dich nach links oder nach rechts herüberwirft - geht's denn noch realistischer? Rennspiele mit nur einer Perspektive sind mittlerweile doch etwas veraltet -

verschiedene Betrachterwinkel sind angesagt! Ace Driver läßt sich aus zwei unterschiedlichen Perspektiven betrachten: aus der normalen Fahrerperspektive und von einem Standpunkt kurz hinter dem Fahrzeug aus. Während des Games kannst Du jederzeit zwischen diesen beiden Kameraeinstellungen umschalten. Aber ob Du dafür noch Zeit und Nerven hast, wenn es in heißen Zweikämpfen um die Führungsposition geht? Erstaunlich, daß das Spiel erst zu etwa 50% fertiggestellt ist! Vergleiche zu Daytona werden sich bestimmt aufdrängen, aber mit den vielen neuen Features dürfte diesem Game eine rosige Zukunft beschieden sein. Und wer weiß? Wenn Du Deine Rennen sicher nach Hause fährst, bekommst Du vielleicht von Frank Williams einen Vertrag für die nächste Saison. Das heißt, wenn Dir Schumi nicht zuvorkommt.

# DER SPIELE-SPEZIALIST

**Juliuspromenade 11 97070 Würzburg  
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06**

## SUPER NINTENDO

Super Game Boy .....	99,-
Power Station .....	199,-
Action Replay Pro 2 SN .....	99,-
Adventure Island II .....	99,-
Animaniacs .....	129,-
Batman & Robin .....	124,-
Blackhawk .....	109,-
Brutal: Paws of Fury .....	119,-
Carrier Aces .....	114,-
Chaos Engine .....	129,-
Demolition Man (Feb) .....	124,-
Dino Dini Soccer .....	114,-
Donkey Kong Country .....	129,-
Spielerberater zu Donkey Kong C. ....	24,80
Die Schlümpfe (dt. texte) .....	114,-
Double Dragon V .....	109,-
Dragon Bruce Lee .....	119,-
Dschungelbuch .....	129,-
Earth Worm Jim .....	134,-
F-1 Pole Position 2 .....	129,-
Fievel der Mauswanderer .....	109,-
Flintstones the movie .....	134,-
Ghoul Patrol .....	119,-
Indiana Jones .....	139,-
John Madden '95 .....	124,-
Jordan Adventure .....	134,-
Jungle Strike .....	119,-
Jurassic Park II .....	134,-
Kick Off 3 .....	124,-
König der Löwen .....	134,-
Legend .....	99,-
Lemmings 2 .....	139,-
Lord of the Rings .....	109,-
Mickey Mania .....	139,-
Micro Machines .....	109,-
Mighty Max .....	109,-
NBA '95 .....	129,-
NHL '95 .....	129,-
Pagemaster .....	124,-
Pitfall .....	129,-
Punch Out (Feb) .....	114,-
Rise of the Robots .....	144,-
Samurai Shodown .....	134,-
Secret of Mana (dt Texte; Spielerberater) .....	114,-
Seaquest .....	129,-
Shadow .....	119,-
Shaq Fu .....	119,-
Soulblazer .....	124,-
Sparkster .....	129,-
Stargate .....	129,-
Star Wars III (return of the Jedi) .....	129,-
Street Racer .....	124,-
Super Bomberman 2 .....	109,-
Super Drop Zone .....	119,-
Super Pinball .....	94,-
Super Metroid .....	114,-
Syndicate .....	134,-
Tetris & Dr Mario .....	89,-
Tiny Toons WNW Sports .....	129,-
True Lies .....	139,-
USHRA Monster Truck Wars .....	139,-
Vortex .....	139,-
Wolverine .....	129,-
WWF Raw (mit Videokassette) .....	144,-

## MEGA DRIVE

**Welcome to the next level!**

Mega Drive 32X (Lieferung Portofrei) .....	389,-
2 x 32 Bit Turbo Lader fürs Mega Drive .....	
<b>Spiele hierzu:</b>	
Doom .....	129,-
VR-Racing Deluxe .....	129,-
Star Wars Arc .....	129,-
Mega Drive II ohne Spiel .....	189,-
Mega Drive II "König der Löwen Set" .....	289,-
Action Replay 2 Pro .....	99,-
6 Button Controller .....	39,-
6 Button Infrarot (2 Pads) .....	89,-
6 Button Arcade Power Stick .....	89,-
4 Player 2 Sega (auch EA Spiele) .....	59,-
RGB Kabel (Bitte angeben MD 2 oder 1) .....	29,-
Aero the Acrobat 2 .....	109,-
ATP Tennis (Feb) .....	114,-



Doom 32x ..... 129,-



FIFA International Soccer.... 109,-



Donkey Kong Country .... 129,-



Return of the Jedi..... 129,-

### In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Falls Sie in der Nähe sind besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 Passau, Bahnhofstrasse 28, gegenüber dem Bahnhof.

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,-DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

Versand per Nachname.....DM 8,-  
UPS.....DM 10,-  
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.

**Theo**  
**KRANZ**  
**VERSAND**  
**& LADEN**



Mega Bomberman 2 .....109,-



NHL Hockey '95 .....129,-



Stargate .....129,-



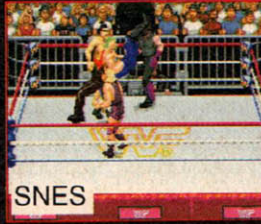
König der Löwen .....134,-



Maniacs .....129,-



VR-Racing Deluxe .....129,-



WWF Raw .....144,-



Micro Machines .....109,-

# SONDERPREISE:

- Super Nintendo
- Streifen 2 .....99,-
- Quinox .....79,-
- Champ. W. Class Soccer .....79,-
- Chuck Rock .....49,-
- Wolf Troop .....79,-
- Hurricanes .....89,-
- Lost Vikings .....79,-
- Loyal Rumble .....99,-

- Mega Drive
- Madalin .....79,-
- Maniacs .....99,-
- Boogerman .....89,-
- Hyperdunk .....59,-
- Mr. Nutz .....79,-
- Rock 'n Roll Racing .....99,-
- Sparkster .....89,-
- Ninobi III .....54,-
- Super Fantasy Zone .....59,-



Earth Worm Jim .....129,-



Star Wars Arcade 32x ..129,-



Pitfall.....114,-



Punch Out (Feb) .....114,-



Jurassic Park.....134,-



Super Pinball .....94,-



Wolverine .....129,-



Daffy Duck (Jan) .....114,-

Baby Boom (Jan).....	114,-
Batman & Robin.....	119,-
Bubsy II.....	89,-
Cannon Fodder.....	109,-
Chaos Engine.....	124,-
Daffy Duck in Hollywood (Jan).....	114,-
Demolition Man.....	109,-
Der König der Löwen (Lion King).....	124,-
Dragon/Bruce Lee.....	109,-
Dschungelbuch.....	109,-
Dune II.....	104,-
Dynamite Headdy.....	114,-
Earth Worm Jim.....	129,-
Ecco the Dolphin 2.....	109,-
F-1 '94.....	109,-
Fifa Soccer '95.....	109,-
Flink.....	89,-
Flintstones - the movie.....	104,-
Havoc.....	99,-
Hurricanes.....	104,-
Indycar Racing.....	124,-
John Madden Football '95.....	109,-
Kawasaki Super Bikes.....	119,-
Kick Off 3.....	109,-
Landstalker.....	119,-
Lemmings 2.....	114,-
Mega Bomberman (1-4 Spieler).....	99,-
Mega Turrican.....	99,-
Micro Machines 2.....	114,-
Mickey Mania.....	119,-
Mighty Max.....	89,-
Mr. Nutz.....	79,-
NBA Live 95.....	109,-
NHL Hockey 95.....	109,-
Nigel Mansell.....	109,-
Paws of Fury.....	109,-
Pete Sampras Tennis.....	109,-
PGA Tour Golf III.....	109,-
Pitfall.....	114,-
Power Rangers.....	109,-
Probotector.....	109,-
Psycho Pinall.....	114,-
Red Zone.....	114,-
Rise of the Robots.....	139,-
Road Runner Desert Demolition.....	104,-
Rugby World Cup.....	109,-
Seaquest DSV.....	114,-
Shaq Fu.....	109,-
Shining Force II.....	129,-
Silvester & Tweety.....	109,-
Syndicate.....	109,-
Soleil dt.....	124,-
Sonic 3.....	99,-
Sonic Spinball.....	109,-
Sonic & Knuckles.....	114,-
Sparkster.....	89,-
Speedy Gonzales.....	114,-
Stargate (Jan).....	119,-
Streets of Rage 3.....	129,-
Super Street Fighter II.....	129,-
Syndicate.....	109,-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars).....	109,-
Theme Park (Anf. 95).....	109,-
Tiny Toons 2 All Stars.....	99,-
True Lies (Jan).....	119,-
Urban Strike.....	109,-
USHRA Monster Truck Wars (Jan).....	124,-
Wolverine.....	119,-
WWF Raw.....	119,-
WWF Raw incl. video.....	134,-
Zero Tolerance.....	89,-
Zero the Kamikaze Squirell.....	109,-

<b>MEGA CD</b>	
Mega CD II mit CD Spielebuch.....	499,-
und 3 Spiele (Tomcat A, Sonic, R. Av).....	
Mega CD II (mit Sonic & Road Av).....	399,-
Battlecorps.....	119,-
B.C. Racer.....	114,-
Dune CD.....	109,-
Dragon's Lair.....	99,-
Ecco the Dolphin 2.....	109,-
Flink.....	99,-
Flashback.....	99,-
Formula 1 World Champion.....	114,-
Heart of the Alien (another W.2) (Jan).....	109,-
Jurassic Park dt. CD.....	89,-
Lemmings 2.....	109,-
Links (Feb).....	109,-
Mega Race CD.....	99,-
Mickey Mania.....	109,-
NBA Jam CD.....	104,-
Paws of Fury.....	109,-
Power Rangers.....	119,-
Powermonger CD.....	119,-
Rebel Assault.....	114,-
Sonic CD.....	84,-
Soulstar.....	119,-
Starblade.....	109,-
Terminator.....	109,-
Thunderhawk.....	99,-
Tomcat Alley.....	89,-
World Cup Golf.....	99,-
WWF CD.....	109,-



Mega Drive 32x .....389,-

**Alle Spiele in deutscher Version. Auf alle Sega-Geräte und Sega-Spiele 1 Jahr Garantie. Täglich Neuheiten Nur solange Vorrat reicht.**

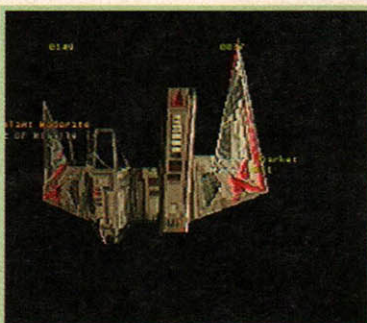
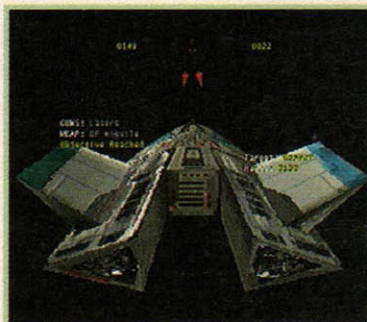
# 3DO PREVIEW... WING COMMANDER III: DAS HERZ DES TIGERS!... GAMES WATCH PREVIEW... WING COMMANDER

# WING

# COMMANDER

## DAS HERZ DES TIGERS

**Origins Systems, die Entwickler des originalen Wing Commander, halten ein kleines Sahnestückchen für alle 3DO-Besitzer bereit. Die jüngste Folge der Wing Commander-Serie kommt auf vier, ja, VIER CDs daher und glänzt mit echten Hollywood-Schauspielern in den Hauptrollen. Ein beeindruckendes Weltraumabenteuer steht uns bevor!**



■ Links: Der Himmel ist die Grenze! Live-Action präsentiert sich hier gut gemischt mit sternensüßen Hintergründen.



■ Das Gameplay in Wing Commander 3 weicht nicht sehr stark von den beiden Vorgängern ab - die grafische Darstellung ist aber um Klassen besser.



■ Links: Eine Einsatzbesprechung ist angesagt. Mit Deinem angeschlagenen Raumschiff mußt Du die Kilrathis für immer ausschalten.



Mit mehr als zwei Stunden Videoaction und der neuen Polygon-Technik setzt Wing Commander III die Geschichte von Colonel Christopher Blair fort, der in seinen ungezählten Einsätzen schon so manchen der Kilrathi vom Sternenhimmel geholt hat.

Die Hauptrolle spielt Mark Hamill, dessen bislang wichtigster Auftritt die Rolle des Luke Skywalker in dem weithin unbekanntem Kinofilm Star Wars war. Zu Beginn des Games bestreitet Blair

einen aussichtslosen Kampf auf Leben und Tod gegen die Kilrathi-Aliens. Diese haben so gut wie jeden Widerstand der Menschen gebrochen, und das Schicksal der humanoiden Rasse liegt jetzt in den Händen eines einzigen Mannes in seinem veralteten Raumschiff, der TCS Victory.

Die Handlung verläuft in speziellen Filmsequenzen, in denen der Spieler mit anderen Figuren kommunizieren und dadurch auch die Stimmung der umstehenden Leute beeinflussen kann - je

nachdem ob Du positive oder negative Antworten auswählst. Dazu kommen dann die Flugsequenzen wie bei den anderen Wing Commander-Games. Diesmal stehen Dir jedoch eine Vielzahl unterschiedlicher Spacefighter zur Verfügung, mit denen Du Deine Einsätze fliegen kannst. Zum Finale des Spiels muß sich Blair entscheiden, ob er sich freiwillig zu einem Kamikazeeinsatz melden soll, um den Krieg mit den Kilrathi ein für allemal zu beenden. Dabei steht nicht nur Blairs Leben auf dem Spiel, sondern auch der Fortbestand der

gesamten Menschheit und unseres Heimatplaneten, der Erde!

Für die Entwicklung dieses Meisterwerkes für den 3DO wurde eine ganze Reihe großer Namen der Szene versammelt. Neben Entwickler Chris Roberts, dem geistigen Wegbereiter der gesamten Wing Commander-Serie waren auch die Schauspieler Malcolm McDowell (Clockwork Orange) und John Rhys-Davies (Raiders of the Lost Ark) beteiligt.

Die Sequenzen mit der Live Action wurden allesamt mit Methoden verfilmt, wie man sie

# GAMES WATCH

## DIE FAKTEN

NAME: WING COMMANDER III: DAS HERZ DES TIGERS!

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

SYSTEM: 3DO

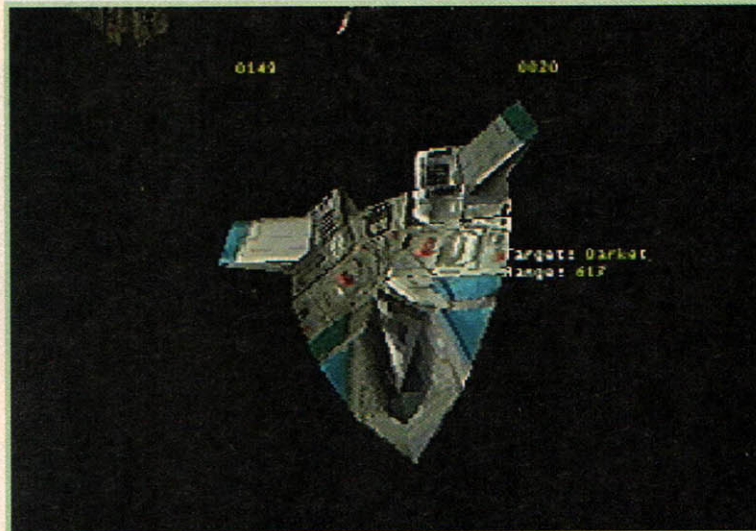
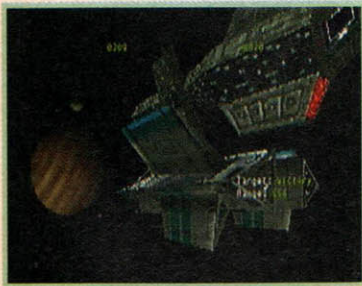
PREIS: ca. DM 139,-

KAPAZITÄT: 4 CD's

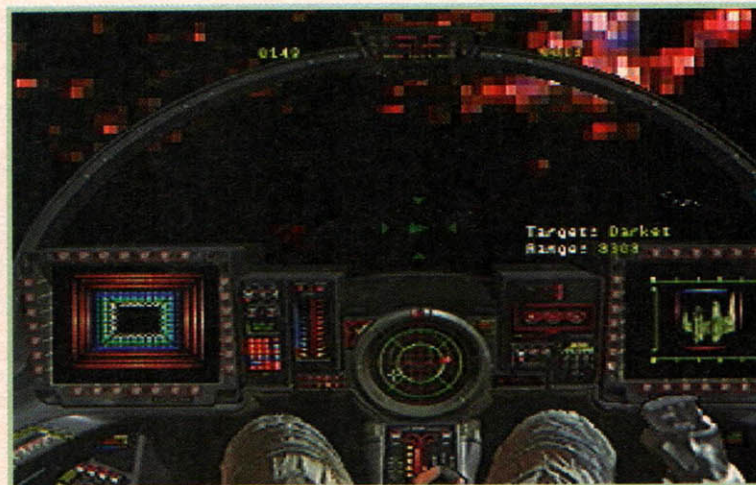
ERHÄLTLICH: JANUAR (Import)

# ERS!

■ Diese Aliens haben einige sehr eindrucksvolle Raumschiffe in ihrem Fuhrpark. Was für ein Jammer, daß Du strikte Anweisung hast, sie alle in die Luft zu jagen!



■ Oben: Wenn Du ein Alien-Raumschiff aufgefaßt hast, flimmern einige hilfreiche Informationen über Deinen Bildschirm. Das erleichtert Dir den Angriff.



■ Unten: Traue keinem Kilrathi, selbst wenn er aussieht, wie der Nachbar von nebenan. Diese Leute wollen nämlich nur die Erde erobern und die Menschheit versklaven.



■ Die vier CD's für dieses Spiel stellen auch den anspruchsvollsten Spieler zufrieden.



■ Du kannst Dir aus verschiedenen Blickwinkeln einen sehr guten Eindruck von den Aliens verschaffen.



zuerst in der 3DO-Version von Demolition Man bewundern konnte. Virtuelle Kulissen und Hintergründe wurden in 3D mit Silicon Graphics-Workstations und hochmoderner Software gerendert. Die Schauspieler wurden vor blauen Wänden abgefilmt und mit Hilfe der neuesten Video Editiertechnologie in die Handlung eingefügt. Das Resultat ist eine außerordentliche Wirklichkeitsnähe, dazu ist diese Methode viel billiger als die konventionellen Verfilmungsmethoden. Trotzdem hat die Entwicklung des Games immerhin drei Millionen Dollar verschlungen!

Wenn Du Wing Commander III zum ersten Mal in seiner ganzen Pracht bewundern darfst, wirst Du Deinen Augen nicht trauen. Das ganze Game läuft traumhaft, und die Filmsequenzen sind so beeindruckend, daß sie ohne weiteres aus der Star Wars-Trilogie entnommen sein könnten. Dieses Game zeigt, was der 3DO auf dem Kasten hat! Mit vier CDs wird das Ganze zwar keine billige Angelegenheit werden, aber ich würde ohne zu zögern mein Lichtschwert dagegen eintauschen.

## SO ENTSTAND WING COMMANDER

Origin Systems wurde im Jahre 1983 von dem Ex-Astronauten Owen Garriott, seinen Söhnen Robert und Richard, einem Freund und dem Software-Autor Charles Bueche gegründet und wurde bald eine florierende Softwareentwicklungsfirma.

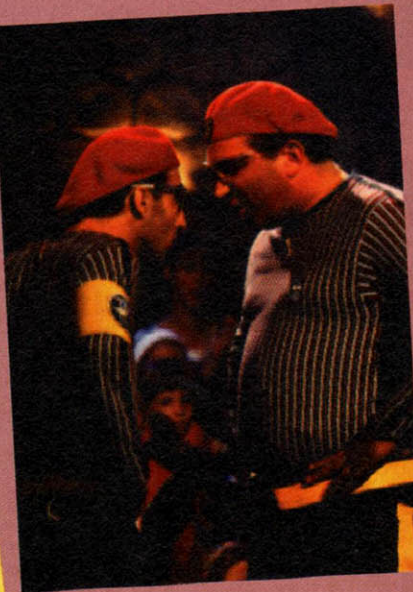
Am 25. September 1992 schlossen sie sich mit dem Marktführer im Bereich der Unterhaltungssoftware, Electronic Arts, zusammen. Dies war die Geburtsstunde für einige der bislang herausragendsten Videogames.



# SHOW

## EINE AUDIENZ BEI MEISTER ROBY ROB!

**Games World beim Herrn der Spiele: bei Roby Rob! Der Meister gewährte uns eine Audienz und weihte uns in seine bisher geheimen Pläne ein.**



**W**as ist eigentlich besonderes an dieser Spielshow? Warum sind der böse Robby Rob und sein gutmütiger Kumpel Norman Adelhütte so populär? Die Games World-Redaktion wollte es genau wissen! An einem bitterkalten Samstag machen wir uns also früh auf den Weg nach Hürth bei Köln - dorthin, wo die neuen Folgen von Games World gedreht werden.

Hürth hat an diesem Tag so gar nichts vom vorweihnachtlichen Trubel der Nachbarstadt Köln. Nach kurzer Stärkung in der Filiale eines amerikanischen Klops-Imbisses gehen wir zum Studio, wo Trauben von Zuschauern und Kandidaten auf Einlaß warten. Das Studiogelände ist riesig und verschiedene Kleinigkeiten (Hans Meisers Parkplatz etwa) deuten darauf hin, daß hier auch andere Serien und Shows gedreht werden. An diesem Samstag steht jedoch nur Games World auf der Tagesordnung.

Von den Games World-Offiziellen werden wir freundlich empfangen - das gehört sich auch so, denn schließlich kommen wir von der gleichnamigen Zeitschrift. Nach wenigen

Minuten werden wir in das Schloß des Herrn der Spiele eingelassen. An den Wänden hängen Spinnweben, riesige Kerzenleuchter füllen den Saal mit Licht und über allem schwebt die riesige Leinwand, auf der in wenigen Minuten die heißesten Spiele ablaufen sollen.

Und da sind sie schon: Wie aus dem Nichts erscheinen Robby Rob

und Norman Adelhütte, begrüßen das Publikum und bereiten uns auf das vor, was in der nächsten Stunde passieren wird. Da gerade die 50. Folge gedreht wird, gibt es einen Grund zum Feiern. Eine riesige Torte aus Negerküßen (das ist keine rassistische Bemerkung, die heißen nun mal so!) wird hereingebracht, doch wir müssen

uns erst einmal gedulden. Zuerst bekommen die ausgeschiedenen Kandidaten ein Stück aus der Riesentorte.

Man spürt es sofort: Robby und Norman sind knallharte Profis. Nichts wirkt an ihnen unecht, jede Geste, jedes Wort sitzt; sie strahlen Selbstbewußtsein und Gelassenheit aus. Als die ersten Knilche, wie Robby die Kandidaten nennt, hereingelassen werden, sitzt Norman schon am Platz. Robby nimmt sich der Spieler an, versucht sie einzuschüchtern und führt sie an ihre Joypads. Nach einer flotten Runde Super Bomberman 2 muß sich der erste schon verabschieden und Robby nimmt sich der nächsten Spieler an.

Einige Runden später steht der Sieger fest. Die Stimmung im Publikum ist fantastisch, Robby und Norman flachsen herum und eigentlich sollte nichts mehr schiefgehen..., doch da ist ja noch der Videator. Wie immer muß der Sieger am Schluß gegen den scheinbar unbesiegbaren Superspieler antreten, sonst ist ihm der Weg aus Scoreboard versperrt und damit der Traum vom Gewinn der Traumreise wie eine Seifenblase zerplatzt.

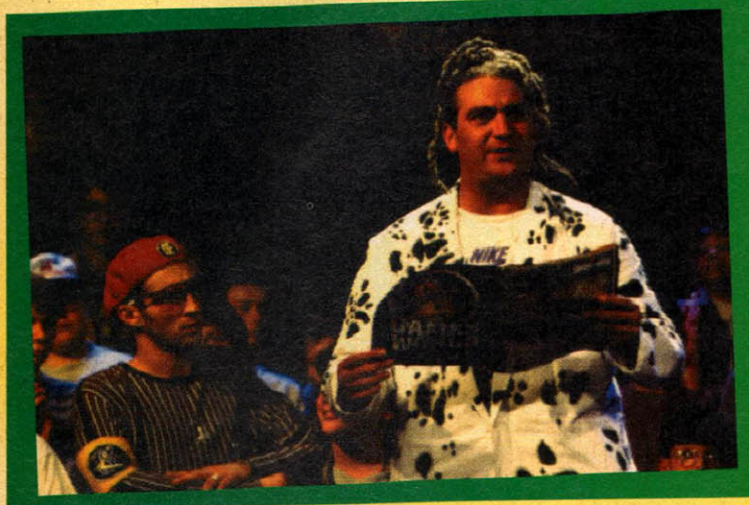
Egal, welcher Videator gewählt wird, stark sind sie alle. Zum Glück ist es nicht der furchtbare Big Bad Boy. Unser Sieger muß gegen den silbernen, kraftstrotzenden American Football-Spieler antreten und stellt leider sehr schnell fest, daß auch gegen den nicht leicht zu gewinnen ist. Der Knilch verliert. Norman leidet mit ihm und Robby, der immer auf seine Videatoren zählt, freut sich diebisch. Zum Schluß bekommen wir alle noch einen Negerkuß und lachend, kichernd und schmunzelnd verabschieden sich die Zuschauer in Richtung Ausgang.

Wir werfen noch einen Blick hinter die Kulissen. Obwohl die Show eigentlich abgedreht ist, ist dort die Hölle los. Norman muß nämlich noch schnell eine Szene nachdrehen, die außerhalb von Games World





# time!



gezeigt wird, und alle, das Kamerateam, die Dame mit den Getränken, das Mädchen aus dem Publikum und die Kabelhilfe stürmen in seine Garderobe. Die anderen Helfer machen sich in der kleinen Kantine über Brote, Kaffee und Wasser her. Roby ist unterdessen mitten in einem Spieletest und sucht bereits die Games für die nächste Aufzeichnung aus. Alles rennt wild durcheinander, Kommandos werden gebrüllt und wir fühlen uns wie in einem Ameisenhaufen.

Doch dann haben wir es geschafft: Wir sitzen dem Herrn der Spiele persönlich gegenüber. Roby Rob hat Zeit für uns und ob Du es glaubst oder nicht: er ist nett, keine Spur von Fiesling! Bereitwillig plaudert er über seine Pläne. Zur Zeit schauspielert er sehr viel - im Laufe des Jahres etwa wird er in der Serie "Nicht von schlechten Eltern" an der Seite von Patrick Bach zu sehen sein. Er spielt dort den Musiker Sol, der sich mit Patrick Bach anfreundet. Außerdem tritt er im Film "Himmel und Hölle" (Arbeitstitel) als Dealer Mario auf. Auch in der Werbebranche ist der gute Roby aktiv. Achte in der nächsten Zeit mal auf den Werbespot des Revell Painterman. Ob Dir da etwas auffällt?

Natürlich bleibt Roby den Spielen treu. In den nächsten Monaten geht es munter weiter mit Games World und viele neue Knilche werden im Spuk-Schloß

der Spiele das Grauen lernen. Robys Lieblingsspiel ist übrigens NBA Jam. Kaum zu glauben ...

Mehr erfahren wir leider nicht, denn plötzlich platzt der rabiate Regisseur in unser gemütliches Gespräch und beordert Roby vor die Kamera - die nächste Folge von Games World steht an. Na gut, Pech gehabt. Beim nächsten Besuch werden wir uns Norman vornköpfen ....

Wir können Dir jedenfalls dringend empfehlen, nach Hürth zu kommen und Dir diese fantastische Show anzusehen. Und wenn Du meinst, gut genug spielen zu können - bewirb Dich doch einfach als Kandidat!



**TICKET TEAM  
TEL: 02233-64031**

**Oder schreibt an das:  
Ticket Team  
Otto-Hahn Str.4  
50354 Hürth**





In unserer nächsten Ausgabe: Viel mehr  
Previews, als Du Dir vorstellen kannst!  
Außerdem bringen wir ein aufregendes Interview  
mit den Jungs von Games World (wir schrecken  
vor keiner Frage zurück!). Und unser rasender  
Reporter Martin Wilmer schlägt wieder zu...

Ab 17. Februar 1995



# 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).

**FÜR MEGADRIVE™  
UND SNES™  
NUR DM149,-**

**NEW MEGA CHEAT INPUTSCREEN\***  
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS 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 CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

**NEW EINGebaUTE CHEATS\***  
JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG !!

**NEW "DEAD CODE" GENERATOR\***  
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

**NEW ERWEITERTER CHEATFINDER\***  
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

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

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

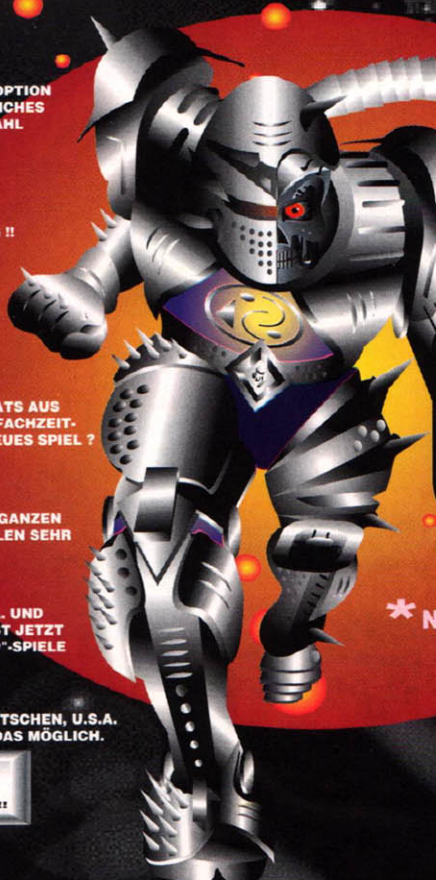
**NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM\***  
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

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

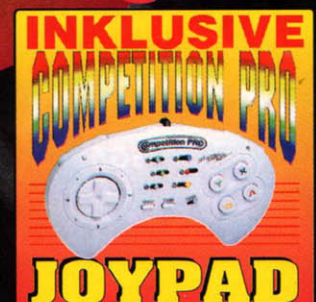
**NEW MASTER SYSTEM™ DM 79,-  
NEW GAME GEAR™ DM 79,-  
NEW NES™ DM 99,-  
NEW GAME BOY™ DM 59,-**

**DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:**  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN ACTION REPLAY CLUB FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, 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



\* NUR SNES UND MEGADRIVE



**INKLUSIVE COMPETITION PRO JOYPAD**  
DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!  
★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo  
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

**WIE MAN BESTELLT**  
**24 STUNDEN BESTELLSERVICE**  
**02822-68545**  
FAX  
**02822-68547**  
DATAFLASH GmbH  
WASSENBERGSTR.34  
46446 EMMERICH  
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-  
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

- SNES™ ADAPTER**  
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-
- ADAPTER PROFESSIONAL**  
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-
- MEGADRIVE™ MEGA MASTER**  
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-
- CDX**  
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-
- MEGA-ADAPTER**  
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

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



# GRÖßER, HÄRTER, BESSER



1-2-3 KID



BAM BAM BIGELOW



BRET HART



LEX LUGER



THE UNDERTAKER



DIESEL



DOINK



OWEN HART



SHAWN MICHAELS



RAZOR RAMON



YOKOZUNA



LUNA VACHON



NEU! MEGA MOVES WIE WHIRLING DERVISH ...

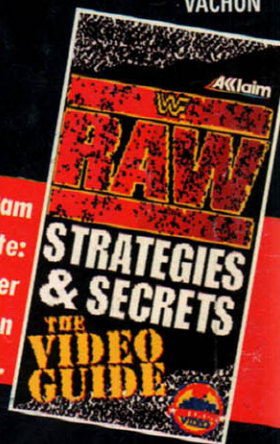


ERSTE 4-SPIELER SPIEL!



AKTION AUSSERHALB DES RINGS!

Brandneu von PolyGram Video auf VHS-Cassette: Die härtesten Wrestler der Welt verraten Euch die besten Tips und fiesesten Tricks.



**SUPER NINTENDO™ GAME BOY™ GAME GEAR™ MEGA DRIVE™**

© 1994 TitanSports Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the videogame. Not all wrestlers depicted appear on portable formats.

