

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

4/95 MAGNA
MEDIA

6S 45,-/Jr. 5,80/Lit 7000
Hft. 7,30/Jr. 1,40/plus 600 DM 5,80

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES



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

3DO macht
Kinder froh und
Erwachsene sowieso
Über 30 Titel
im Test!



PLAYSTATION

Die Fünffach-
Prophylaxe gegen
Langeweile

- Cyber Sled
- Raiden Project
- Twin Goddess
- Kings Field
- Kileak: The Blood

ALLES SUPER!

**Dirt Racer
Super NES**

mit Super-FX2-Additiv



Geheimtip:

GEX

Von führenden
Spielmaschinen-
Herstellern
empfohlen

Electronic Arts hat es diesmal auf den Ballerspielsektor abgesehen. Traditionell gibt es wieder eine "bahnbrechende" Zukunftsstory zum Spiel, die ich mir hier ersparen möchte. Kurzum: Ihr werdet Mitglied in einem Fliegerteam und erhaltet die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines F-117-Jet-Fighters zu klemmen. Im ersten Abschnitt müßt Ihr die Pyramiden von Ägypten von den außer-



Bei Operation Jumpgate startet Ihr das erste Abenteuer auf dem Mars. Links: Ein feindlicher Walker im direkten Schußfeld.



irdischen Eindringlingen befreien. Habt Ihr diese Mission gemeistert, gilt es, Peru aus den Klauen der Außerirdischen zu entreißen. Mit einer begrenzten Anzahl von Laserschüssen und Missiles habt Ihr die Aufgabe, jeden befallenen Sektor von Feindformationen zu bereinigen. Der Feind erscheint in der Form von "Walkers" und schnellen Superjägern. Auf einem kleinen Multifunktions-Radar erhaltet

Invasion Shockwave

Ihr Informationen über die Position der Alien-Übeltäter und deren Anzahl. ws



Es ist schon gigantisch, was die EA-Entwickler alles auf dem Kasten haben. Alle Landschafts-Szenarien wurden mit detaillierten Texture-Mappings überzogen und das Ganze wird in einer atemberaubenden Geschwindigkeit dargestellt. Auch die digitalisierten Soundeffekte tönen in allerfeinster Sample-Qualität aus den Lautsprechern. Erst vor kurzem erschien mit Opera-

tion Jumpgate eine weitere Zusatz-CD, die zahlreiche neue Missionen enthält. Allerdings wird hierfür ein zuvor gespeicherter Shockwave-Spielstand vorausgesetzt.

Kurzum: Es bleibt festzuhalten, daß Shockwave zur Zeit eines der besten 3DO-Action-Spiele ist. "

System: 3 DO
Spieltyp: 3D-Ballerspiel
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: CD
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features:
Spielstandspeicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Musik: 77%
Soundeffekt: 40%
Grafik: 61%

Spiel-spaß 78%

newsflash: ralph bastelt an einer mathe-diplomarbeit und wirkt manchmal etwas weggetreten

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



Mit dem Hubschrauber geht Ihr auf Erkundungsflug

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



Jedes Gebäude wird niedergemacht, jeder Gegner plattgewalzt

Plattgewalzt Return Fire

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



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

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

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

Spiel-spaß 85%



Schwe

Was dem 3 Inter wann glaub Warri haut Ich-P

Als Holm einer löser nächs schor daß I mehr

J



Gots

Die hört scho sten haup setzu ten. den