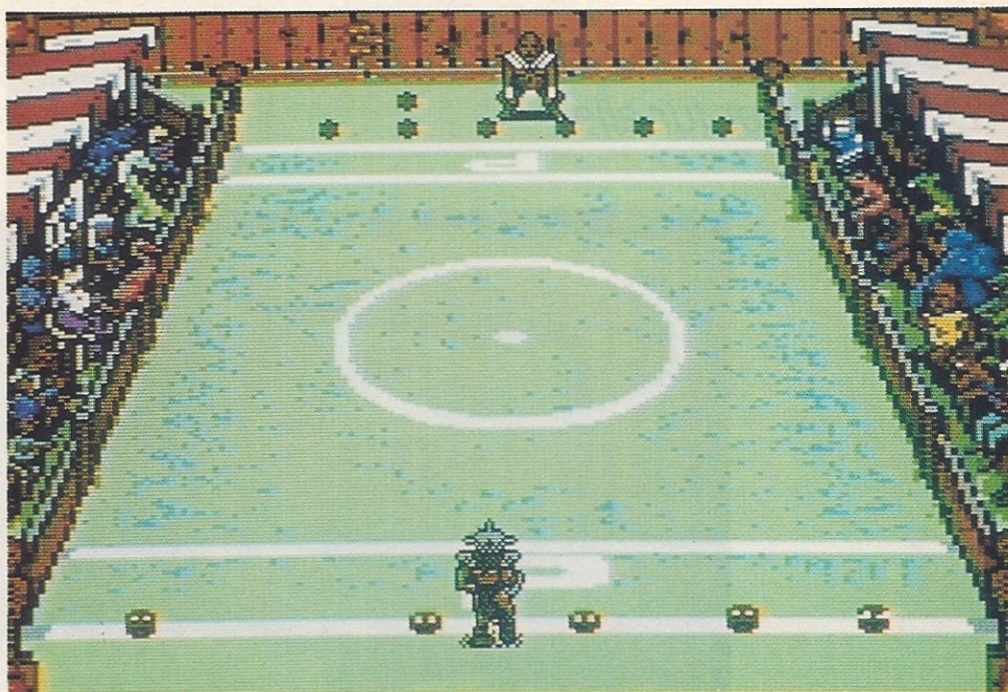


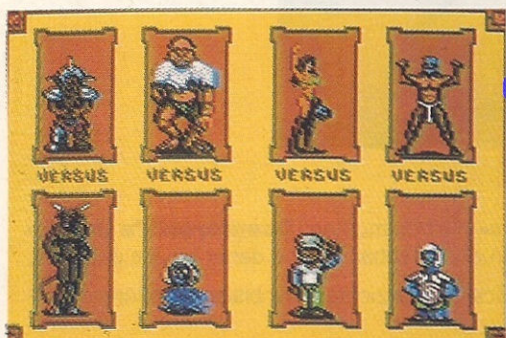
**Zwerge,
Magiere
und andere**

Fabelwesen spielen um die Siegesmedaille. »Grand Monster Slam« beweist, daß es ohne Töten und Zerstören geht.

Irgendwo im Universum, jenseits von Raum und Zeit, jenseits auch unseres Begriffsvermögens, existiert die Welt GhoLD, auf der an jedem Morgen der sechstägigen Woche die Sonne in einer anderen Himmelsrichtung aufgeht.« In dieser Umgebung findet es statt: Das Turnier »Grand Monster Slam« (Großes Monster-Herumballern). Kleine kugelige Wesen (»Beloms«) werden in einer Mischung aus Tennis, Fußball und American Football hin- und hergeschossen.



Fußball der Monster

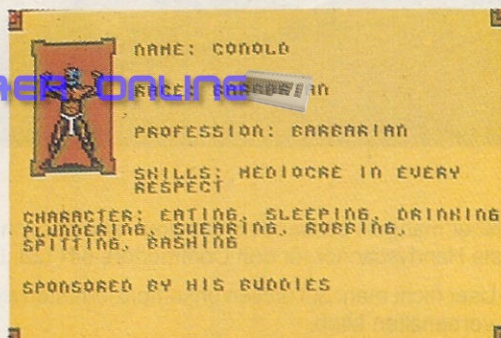


Acht ganz verschiedene Gegner treten im Turnier beim »Grand Monster Slam« an

In der ersten Runde treten acht verschiedene Wesen im K.o.-System gegeneinander an. Der eigene Spieler ist ein etwas verhutzelter Zwerg, den Kämpfer auf der anderen Seite bestimmt das Los. Als Gegner können die verschiedensten Figuren auftreten: Ein Minotaurus (halb Stier, halb Mensch), eine Amazone, ein Gladiator oder auch ein krakenähnliches Viech. Jedes dieser Wesen hat eigene Charakterzüge und Fähigkeiten, die auf einer Schautafel zu Beginn des Matches aufgelistet werden. Die Amazone zum Beispiel hat großes Spieltalent, aber auch einen schlaffen und untrainierten Körper.

Das Spielfeld ähnelt einem Tennisplatz, nur ohne Netz in der Mitte. Vor jedem Spieler liegen sechs braune Pelzkugeln

(»Beloms«), die hinter die gegnerische Grundlinie geschossen werden müssen. Selbst diese kleinen Tierchen sind perfekt und liebevoll animiert. Wenn sich der Kämpfer einem Belom nähert, bekommt das runde Wesen große, erwartungsvolle Augen, kurz vor dem Schuß zittert es sogar vor Erregung. Witze und Programmiertricks dieser Art findet man während des ganzen Turniers. Schießt die Amazone einen Belom in die Zuschauer (vorher durch Schmähungen wie den »Stinkefinger« reizen!), gibt es einen Strafstoß. Ein spindeldürrer Gnom, Angehöriger der »Pelvans«, seilt sich in das Spielfeld ab und muß auf die andere Seite getreten werden. Gelingt dies, fliegen drei Beloms zu der Kriegerin hinüber. Gut gelungen ist auch die



Jeder Gegner hat Stärken und Schwächen. Informationen vor dem Match.

dreidimensionale Darstellung auf dem Bildschirm. Je näher der geschossene Belom oder Pelvans dem Gegner kommt, desto kleiner wird er, gelegentlich knallt auch mal einer mit großen Augen gegen die

Scheibe des Monitors. Nach der ersten Runde bleiben vier Wettkämpfer übrig, die letzten zwei treten im Finale an. Die zweite Spielstufe findet unter verschärften Bedingungen statt. In der Mitte des Feldes steht jetzt eine hüfthohe Mauer, auch die Gegner sind deutlich fitter. Es gibt zum Beispiel Magiere, die die Beloms durch Zaubersprüche beherrschen, oder Wesen mit griechisch-sportlerischen Sportlernasen. Hier muß der Spieler seine ganze Routine einsetzen, »Grand Monster Slam« ist ein rundum gelungenes Spiel mit viel Witz, hervorragender Animation und guter Grafik.

(Henning Withöft/ad)

49,95 Mark (D), 39,95 Mark (K), Rushware, Bruchweg 128 - 132, 4044 Kaarst 2

Grand Monster Slam



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█
64'er-Faktor	█	█	█	█	█	█

Eine spannende und witzige Sportsimulation mit Monstern, Magiern und fantastischen Wesen. Im Turnierstil tritt der Spieler gegen unterschiedlichste Gegner mit speziellen Eigenschaften und Qualifikationen an. »Grand Monster Slam« hat eine hervorragende 3D-Grafik. Flugbahn und Bälle verhalten sich auf dem Monitor wie in Wirklichkeit. Beim Sound hat Sound-Magier Chris Hülsbeck wieder gezeigt, was er kann.