

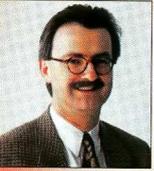
NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • PLAYSTATION • CD-i • NEO GEO

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

EXTRA
PC-CD-ROM
Sonderteil

Exklusiv-Interview
Nintendos
Zukunft



GAMEPRO
sprach mit
Werner
Rudolph,
Nintendos
Marketing-
und PR-
Manager

Report:
Die Ent-
stehung des
Prügelspiel-
Überfliegers
WeaponLord!



Der neue
SUB-
ZERO

Mortal Kombat III



MEDIA Galleries

zieht voll rein



Jackie Jones empfiehlt: Diese Show sollte man sich täglich reinziehen. Enthält die cremigsten Spiele-Hits – schützt die Hirnhaut vor Austrocknung. Die beste Schmierung für dein CD-ROM-Laufwerk! Außerdem: Die optimale Pflege für die aktuellen SPEA Graphikkarten mit den neuesten Treibern. Die MediaGallery CD bekommt man mit den Zeitschriften PC Anwender, PC-Direkt und Familie&Computer – überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg



EDI GAMEPRO IN LONDON TORIAL

Willkommen, liebe Leserinnen und Leser!

Sony schlug mit seinem PlayStation-Stand auf der ECTS '95 alle Rekorde – nie zuvor präsentierte ein Aussteller seine Produkte während der London-Messe auf einer derart großen Fläche. Wir waren vor Ort, um Euch unter anderem über die neuesten Entwicklungen in Sachen ‚kommende Konsolen‘ sowie über die Lage der 16-Bitter zu informieren.

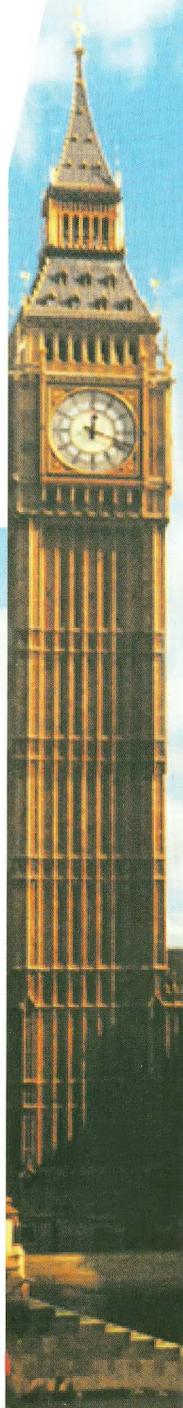
Eure Briefe sprechen eine deutliche Sprache: Mortal Kombat ist nach wie vor in aller Munde. Die Arcade-Version des dritten Teils kommt derzeit in die Spielhallen — Sony hat sich derweil die Exklusiv-Rechte an MK III für die PlayStation gesichert. Die Umsetzungen für die ‚übrigen‘ Konsolen gibt es voraussichtlich erst im kommenden Jahr. Alle wichtigen Infos findet Ihr in diesem Heft.

Eine neue Art des Prügelspiels!? Mit ‚WeaponLord‘ bringt Namco im Spätsommer dieses Jahres einen besonders interessanten Fighting-Titel auf den Markt, der alle bisherigen Games dieses Genres in den Schatten stellen soll. Das Waffenkampfspiel bietet Euch neben größeren Sprites und zahlreichen Animationsphasen der Kämpfer noch andere Überraschungen. Einige der Geheimnisse verraten Euch die Programmierer im ersten Teil unseres WL-Reports.

Nachdem wir vergangenen Monat Segas Marketing-Manager auf den Zahn gefühlt haben, stand uns diesmal Werner Rudolph, Nintendos Marketing- und PR-Manager, Rede und Antwort. Wir waren selbstverständlich genauso gespannt wie Ihr, wie es um die Pläne des Videospiele-Giganten steht. Ganz besonders, welche Neuigkeiten es über Nintendos Ultra 64 gibt. Wir waren überrascht ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe
wünscht Euch wie immer

Eure
GAMEPRO
Crew!



REPORT

Messe: ECTS London	18
Mortal Kombat III: First Look	29
Nintendo-Interview mit Werner Rudolph	66
PlayStation: Aktuelle Software	28
Saturn: Aktuelle Software	26
Weapon Lord: Die Entwicklung	30

WETTBEWERBE

Nintendo	14
Sega Sports	75
Virgin	7

PREVIEWS

Super Turrigan 2	17
------------------	----

TEST

Addams Family Values	71
Dirt Racer FX	38
Fatal Fury Special	33
Looney Tunes Basketball	39
Die Stars aus der NBA bekommen Konkurrenz: Warner Bros.' Comic-Helden haben Basketball entdeckt	
Might & Magic III	73
Pac-Man 2	76
Puzzle Bobble	35
Tetris einmal völlig anders: Taitos „Puzzle Bobble“ überzeugt auf ganzer Linie und hat einen riesigen Suchtfaktor!	
The Firemen	34
The Flintstones	69
Warlock	77

Alien Soldier	70
Daffy Duck in Hollywood	69
Mega SWIV	77
Phantasy Star IV	74
Street Racer	40

Endlich: Das erste Rennspiel für das Mega Drive ist da, bei dem vier Leute gleichzeitig um die Wette düsen können.	
Theme Park	36
Toughman Contest	39
Warlock	77

Dungeon Master II – Skullkeep	75
Heart of the Alien	76
Keio Flying Squadron	70
Links	38
Zum ersten Male bietet das MCD Gelegenheit, Golf zu spielen.	

Golf Best 36 Holes	38
Die Schlümpfe	69
Ab sofort schlumpft es auch auf dem Game Gear.	

Myst	72
Das bekannte Adventure bietet traumhafte Grafiken.	
Shockwave: Operation Jumpgate	76
Starblade	72
Theme Park	36

SNES

MD

MCD

32X

GG

300



N

GAMEPRO

ECTS LONDON

ab Seite 18



nach der riesigen WCES in Las Vegas gleich zu Beginn jedes Jahres folgt alljährlich im März die „ECTS“ in London.



Selbstredend, daß auch Eure GAMEPRO-Crew wieder live vor Ort war und alles unter die Lupe nahm. Neben zahl-

reichen interessanten Titeln für sämtliche Systeme verraten wir Euch alles über Ataris Zukunft und



was es auf Sonys Mega-Stand von knapp 10.000 Quadratmetern zu sehen gab. Wer wissen will, was die Konsolenzukunft bringt, sollte also



schleunigst unseren heißen Messereport ab Seite 18 aufschlagen.

Heiße News über London gibt's gratis dazu.



WALT

SEGA-SATURN



Nach der großen Enttäuschung ‚Gale Racer‘ scheint sich der Saturn erholt zu haben und bietet mit ‚Panzer Dragoon‘, ‚Pebble Beach Golf Links‘ und einigen anderen Titeln sehr Interessantes. **ab Seite 26**

Nintendo-Interview mit Werner Rudolph



Zwei neue Konsolen hat Nintendo in petto, den ‚Virtual Boy‘ und das heißersehnte ‚Ultra 64‘. Doch werden wirklich beide Geräte in Deutschland erscheinen? Und wenn ja, wann? Wieviel werden sie kosten, wie sieht’s mit Nintendos Zukunft aus? Wir sprachen mit Nintendo-Mann Werner Rudolph, der zu diesen und vielen anderen Themen Stellung nimmt. **ab Seite 66**

- Mortal Kombat III** HEISSE INFOS UND BILDER •
- Super Turrican 2** KRACHENDE ACTION, TEIL 2 •
- PlayStation & Saturn** AKTUELLE SOFTWARE • **Weapon Lord** BACKGROUND-INFORMATIONEN ÜBER DEN KOMMENDEN PRÜGELSPIEL-KNÜLLER •
- The Flintstones** BEDROCK GOES SNES – STEINZEIT-ACTION IM HÄRTETEST • **Phantasy Star IV** ROLLENSPIEL DER SPITZENKLASSE • **Golf** SPORTVERGNÜGEN AUF MEGA-CD, 32X UND SATURN • **NBA Jam Tournament Edition** SUPER POSTER MIT ALLEN CHEATS UND GEHEIMEN SPIELERN • **Und vieles mehr ...**

Cannon Fodder	65
Kanonenfutter für den Jaguar – guten Appetit!	
Syndicate	65
Theme Park	36

TIPS & TRICKS

The Story of Thor, Komplettlösung, Teil 2	82
Cannon Fodder, Teil 2	84
Shorties	88
Action-Replay-Codes	93

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserpost	12
Umfrage	15
Poster: NBA Jam Tournament Edition	41
Ihr wollt alle geheimen Charaktere aus ‚NBA Jam Tournament Edition‘ und sämtliche Cheats? Dann schnappt unser Poster!	
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew	42
GAMEPRO PC	43
Wir informieren Euch nicht nur über die Konsolen-Szene, sondern auch ausführlich über alles Wichtige rund um die Personal Computer – und das in einem Extra-Heft!	
Top Ten	78
Shop	94
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätselcke	80
Kleinanzeigen	98
Impressum	99
Register – Was gab’s bislang in GAMEPRO?	100
Vorschau	102
Was bringt das kommende Heft?	

DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Tips & Tricks haben wir selbstverständlich auch diesen Monat in Hülle und Fülle für Euch auf Lager. Ganz egal, ob Cheat oder Action-Replay-Code: Von allem wird etwas geboten. Besonders dürft Ihr Euch auf den zweiten Teil der Komplettlösung von ‚The Story of Thor‘ und strategischen Tips zu ‚Cannon Fodder‘ freuen.



NEWS

IHR WOLLT HEUTE SCHON WISSEN, WELCHE GAMES MORGEN ANGESAGT SIND? HIER FINDET IHR DIE HEISSESTEN INFOS AUS DER SZENE

JEZ SAN AUF NEUEN PFADEN

Argonaut wagt einen Blick über den Tellerrand. Nachdem die Spielebeschmiede um Jez San bislang Spielsoftware für Konsolen („Vortex“) und auch PCs („Creature Shock“) entwickelt hat, zielt man nun mit **BRender** auf eine ganz andere Zielgruppe. Dahinter verbirgt sich eine Sammlung von Rendering-Programmroutinen, die Spielprogrammierern bei der Entwicklung ihrer Games helfen. Beliebig viele Lichtquellen und Kameraeinstellungen sowie Texture-Mapping-Effekte sollen für die optische Leckereien in kommenden Spielen sorgen. Das „Tool“ gibt's bislang für PCs und soll für Macintosh sowie die Entwicklersysteme für MD 32X, Playstation, Saturn und Ultra 64 erscheinen. Zu den Kunden zählen übrigens so illustre Namen wie Microsoft, Disney Interactive oder Time Warner Interactive. Das erste damit entwickelte Spiel wird FX Fighter für SuperNES und den PC sein. Na denn: Happy rendering!



MORTAL KOMBAT II BESCHLAGNAHMT

Das kam für viele überraschend: Nach der Indizierung von Mortal Kombat II im Herbst folgt nun der nächste Schritt. Das Landgericht München verfügte in ihrem Urteil vom 8. Februar die sofortige Beschlagnahme des Spiels. Sie gilt - und das ist bislang einzigartig - für alle Versionen. Die neuesten Umsetzungen für Mega Drive 32X, Mega-CD und PC werden in Deutschland gar nicht erst zum Verkauf kommen.

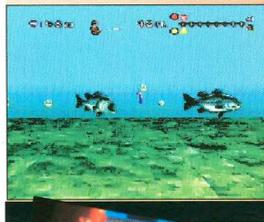
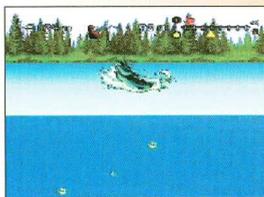
Die Entscheidung des Gerichts basiert auf dem §131 des Strafgesetzbuches (StGB): Verherrlichung von Gewalt.

Dieser Paragraph stellt die Verbreitung von Schriften (dazu zählen im rechtlichen Sinne auch Video- und Computerspiele) unter Strafe, die „(...) Gewalttätigkeiten gegen Menschen in grausamer oder sonst unmenschlicher Weise schildern und dadurch eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrücken (...)“. Die

Geschäftsräume der angeklagten Firma Acclaim sowie deren Vertriebspartner LHS wurden durchsucht, gefundene Spiele beschlagnahmt. Der Verkauf von MK II ist jetzt sogar an Volljährige verboten, und das gilt auch für den Gebrauchtmarkt - das Spiel ist praktisch „weg vom Fenster“. Bitte denkt daran: Wir dürfen Tips & Tricks zu MK II wieder veröffentlichten noch per Brief verschicken, und im Kleinanzeigentum darf das Spiel nun erst recht nicht mehr auftauchen. Natürlich muß niemand sein Spielmodul jetzt bei irgendwelchen Behörden abliefern. Der private Besitz ist erlaubt, aber schon der Verleih an andere ist theoretisch untersagt ...



MEGA DRIVE / SUPER NES BASS MASTERS CLASSIC



Nein, wir glauben nicht, daß sich dieses Spiel hierzulande verkaufen läßt. Und wir können uns auch gar nicht so recht vorstellen, wie sich so was spielt und testet. Aber trotzdem wollen wir Euch darauf hinweisen, daß auch die Fans der fischfangenden Lunft beim virtuellen Freizeitspaß an der Konsole nicht darben müssen. Dank der tatkräftigen Unterstützung der amerikanischen Bass Anglers Sportsman Society (ja, die gibt's wirklich!) wird hier realistische - wie soll man's sonst nennen? - „Angel-Action“ geboten. Bevor

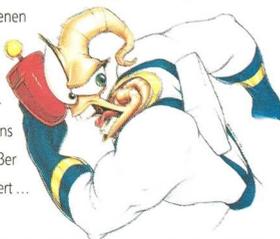


VERSPIELTER APPLE

Daß Computergigant Apple eine Spielkonsole baut, darüber berichteten wir schon in GAMEPRO 2/95 (Seite 6). Jetzt wurden weitere Einzelheiten bekannt. Die neue Konsole trägt den Arbeitstitel „Pippin“ und ist ein Lizenzprodukt. Das bedeutet: Wie beispielsweise auch beim 3DO können Firmen bei Apple eine Lizenz zur Fertigung kaufen; erster Käufer ist der Spielzeugmulti Bandai, der das Gerät als Power Player vermarkten will. Der Name ist Programm: Im Inneren pulsiert ein turboschneller PowerPC-Chip (PC603) mit soliden 66 MHz Taktfrequenz. Gefüttert wird der schnelle Rechner von einem Quadro-Speed-CD-Laufwerk, im Gerät eingebaut sind außerdem 6 MBbyte bis hin Macintosh-ähnliches Betriebssystem; Mac-Software soll sich nach geringfügigen Änderungen auch auf der Konsole betreiben lassen - das läßt auf schnellen Programmenschub hoffen. Apples Konsole soll ab Sommer in den USA und Japan verkauft werden, nächstes Jahr folgt Deutschland. Der Verkaufspreis soll bei etwa 1.000 DM liegen.

REGENWURMFERNSEHSHOW

Deswegen nennt man Amerika das Land der unbegrenzten Möglichkeiten: hier können sogar Kriechtiere Fernsehstars werden. Voraussetzung ist allerdings, sie haben's so faustdick hinter den nicht vorhandenen Ohren wie Shiny Entertainments Megawurm **Earthworm Jim**. Der agile Videospieldheld wird in kleinen Episodenfilmen im Rahmen einer Show namens Kid's WB zu sehen sein, die täglich außer Sonntags über den Fernsehschirm flimmert ...



Euch jetzt vor Lachen das Heft in die Socke rutscht, noch schnell die restlichen Facts: Fünf verschiedene Seen plus ein Übungstümpel (!) stehen zur Auswahl, variable Wassertemperaturen (!!) und Mode-7-Effekte für realistische Fischbewegungen (!!!) sollen die digitale Fischjagd richtig „spannend“ machen (grien!). Na denn: Petri heil!



Gut, daß dies nur eine Simulation ist. Sonst könntet Ihr nach dem Spielen ein bißchen streng riechen ...



3 D O PANZER GENERAL

Auf dem PC schlug SSIs Strategiespiel ein wie eine Bombe – und jetzt sind die 3D0-Fans am Zug. Der anspruchsvolle Taktikspaß überträgt Euch die Führung einer Armee im Zweiten Weltkrieg, um mit über 350 verschiedenen Typen von Kampfeinheiten ganz Europa einzunehmen. Wer sich nicht am mittelheftig zynischen Inhalt stört und gern mal eine schlafreie Nacht mit strategischen Überlegungen zubringt, dürfte hier goldrichtig aufgehoben sein. Ab April!



MEGA DRIVE COMIX ZONE

Comics als Vorlage für Videospiele – das jagt so manchem Spieletester immer wieder kalte Schauer über den Rücken. Umso lobenswerter, daß Sega jetzt mal ein Comicspiel der ganz anderen Art ankündigt. **Comix Zone** sieht aus wie ein waschechtes Comicmagazin, Gameplay und Plot stützen sich ebenfalls auf die Welt der bunten Heftchen. Held wider Willen ist der 19-jährige Zeichner Sketch Turner, der Ärger mit seiner selbstgezeichneten Bildergeschichte mit dem Titel ComixZone bekommt. Der Bösewicht Mortus beamt sich aus dem Comic heraus in die reale Welt und schickt Sketch an seiner Stelle in die Geschichte. Damit ihm dort nicht langweilig wird, zeichnet er ihm immer wieder zwischen durch ein paar frische Monster und Gegner in die Story ein. Das abgedrehte Actiongame soll noch im Frühjahr erscheinen!



DAS Virgin - JAHR

TRAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich.

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPERNES mit einem „EARTHWORM JIM“-MODUL

Um gewinnen zu können, müßt Ihr uns nur verraten, welche neue Rolle der tolle Wurm jetzt in den USA bekommt. **Tip: Steht hier in den News!**

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMEPRO • Virgin 6/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 5. Juni '95



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von MVJ und Virgin dürfen leider nicht teilnehmen.



MEGA-CD ROAD RASH

Auf Sega-Konsolen hat das Teil schon lange Tradition, auf dem 3DO räumte es mit seiner atemberaubenden Grafik auf – erst jetzt ist auch Segas Silberscheibenspieler an der Reihe. Die Version fürs Mega-CD enthält die Videosequenzen und den Soundtrack der 3DO-



Nanana, so was ist doch strafbar: Prügelei bei überhundert Sachen ...

Feierabend: Stillleben mit geparkten Bikes nach dem Rennen



Version, ohne natürlich deren superbe Grafikkualitäten zu erreichen. Gefährten wird in 16-Bit-typischer Manier auf eher tristen Strecken, aber dafür darf mit Kette und Keule kräftig auf die Kontrahenten eingedroschen werden – und das war in den älteren Versionen ja auch schon nicht zu verachten. Vrrroooooaaamm!!!

NEWS

3 D O

IMMERCENARY

Mitten im Cyberspace, gleich an der dritten Ecke rechts, da warten die großen bösen „Rithms“ mit ihren elektronischen Argumentationsverstärkern darauf, ungebetene Gäste handfest zu begrüßen. So ähnlich jedenfalls liest sich der Plot des abgedrehten Action-Adventures aus der Montagehalle von Electronic Arts. Edle Grafik aus D*™-gemäßem Ich-Perspektive, gewürzt mit strategischen und Rollenspielelementen und aufgepeppt mit aufwendigen Videos, soll für den rechten Spielspaß sorgen. Die netten Screenshots jedenfalls sprechen eine deutliche Sprache. Gibt's ab sofort beim freundlichen Importhändler!



JAGUAR DOUBLE DRAGON V

Ausgerechnet eines der durchschnittlichsten Lauf- & Klopp-Games von der Stange wurde von Automatenprofi Williams jetzt auf 64 Bit hochgepuscht. Gameplay und Grafik, so verlautet unser amerikanisches Schwesterblatt, wurden lediglich von der SuperNES-Version abgekupfert – kein Grund also, in Begeisterungstaumel zu verfallen und sich eine teure Raubkatze zuzulegen. Gibt's ab sofort via Import.



M D 3 2 X CHAOTIX

„Aha,“ denkt sich der unbedarfte News-Schreiber, „ein neues Asterix-Game!“ – freut sich über den Gallier-typischen Titel und legt sich in Gedanken schon mal den Text für eine nette News-Meldung zurecht. Aber ein Redaktor hat's schwört – und haut auch manchmal richtig daneben. Denn hier dreht's sich nicht um Gallier und Zaubertrank, sondern um nix Geringeres als das erste Sonic-Abenteuer für Segas 32-Bit-Wunderkiste. Diesmal spielt jedoch Knuckles die Hauptrolle, begleitet von einer ganzen Armada neuer Charaktere. Das Sonic-gemäße Gameplay wurde kräftig mit neuen Features aufgestockt, die Grafik sieht nun deutlich

mehr nach 3-D aus, uns diesmal gibt es insgesamt 25 Level zu durchlaufen. Natürlich gibt es bei Chaotix auch Bonusspiele und eine Menge verstecktes zu entdecken. Hier sind die neusten Bilder des aberturigen Jump&Runs – weitere Infos werden in Kürze serviert!



Laßt Euch vom Spielittel nicht ins Bockshorn jagen: Dies ist ein waschechtes Sonic-Spiel!





ALLE SYSTEME PRIMAL RAGE

Daß der US-Automatenhit mit den prügelnden Urzeitviechern für alle gängigen Konsolen herauskommen wird, haben wir Euch schon in GAMEPRO 4/5/95 verraten (Seite 7). Hier sind neue Bilder für verschiedene Systeme, außerdem könnte es Euch vielleicht interessieren, daß die 16-Bit-Versionen alle sieben Originalkämpfer mitbringen. Der Veröffentlichungstermin ist für den August angepeilt, die Versionen für MD 32X CD, Saturn, 3DO und Jaguar CD sollen dann im November nachkommen.



• MEGA DRIVE •



• GAME GEAR •



• SUPERNES •



VERSTÄRKUNG FÜR DAS TRAUMTEAM

Das „Dream Team“, die elitäre Garde lizenzierter Ultra-64-Entwickler, wird aufgestockt: PC-Profi Sierra On-Line gibt sein Debüt mit einer neuen Version von „Red Baron“, dem beliebten 3-D-Actionflugsimulator im Erster-Weltkrieg-Mäntelchen. Die Briten von Gametek steigen mit einem Game namens Robotech ein, das mit echtzeitgerenderten 3-D-Charakteren aufwarten soll. Mit an Bord sind außerdem Angel Studios, die neu im Spielegeschäft sind. Angel Studios zeichnen verantwortlich für grafische Leckerbissen wie Computertricks im Film „Der Rasenmäher-Mann“ oder die fantastischen Grafiken von Peter Gabriels Videoclip zu „Kiss that Frog“. Die Grafikzauberer arbeiten zusammen mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto an einem neuen Spiel – da darf man wirklich gespannt sein!



Küßchen, Küßchen: Die riesige Amphibie rechts wurde umweltfreundlich und hygienisch gerendert ...



... und stammt aus dem Video „Kiss that Frog“, das Angel Studios für Peter Gabriel produzierten. Klasse!

MD 32X NACHSCHUB GEFÄHRDET?

Schlechte Nachrichten für Fans des Mega Drive 32X: Der Erfolg des Turbo-Aufsatzes hält sich in Grenzen, viele Kunden sind unsicher und warten lieber auf die nächste Gerätegeneration wie Saturn und PlayStation. Die Folge: Der Nachschub an neuen 32X-Titeln gerät ins Stocken. Einige große Hersteller wie Capcom oder Konami haben geplante 32X-Titel bereits gestoppt, um sich auf die Entwicklung von Spielen für die kommenden Systeme zu konzentrieren. Kein Grund zur Panik: Viele andere Hersteller halten an ihren Planungen für 32X fest. Außerdem könnte Segas „Neptun“ (Kombination aus Mega Drive und 32X) gegen Ende des Jahres wieder neuen Schwung ins 32X-Geschäft bringen.



SUPERNES KIRBY'S AVALANCHE

Nintendos Knuddelheld Kirby gibt sich persönlich die Ehre, um die grauen Zellen und Finger von ein oder zwei Puzzle-Fans ins Rotieren zu bringen. Das klassische Action-Puzzle ist ein Tetris-Clone und wartet mit einfachen Regeln auf – herunterfallende Objekte sinnvoll sortieren – und soll vor allem zu zweit richtig spaßig werden!

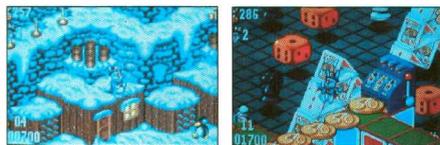
JAGUAR PINBALL FANTASIES

Wow – endlich ein Flipperspiel für die Raubkatze? Ja, ein Flipperspiel für die Raubkatze – aber das mit dem „endlich“ könnte so eine Sache werden. Die vier Flippertische wurden eins zu eins aus der PC- und SNES-Version übernommen. Ob das für ein richtig gutes 64-Bit-Spiel reicht, wird sich in Kürze zeigen ...



SUPER NES WHIZZ

Nette 3-D-Grafik aus isometrischer Perspektive bietet Titus' neuestes Actionspiel. In der Rolle eines cleveren Karnickels hoppelt Ihr durch 11 Welten, um dort knackige Rätsel zu lösen und gefährlichen Hindernissen auszuweichen. Das gewaltfreie Abenteuer soll bereits dieser Tage erscheinen!



SUPER NES METAL WARRIOR

Ballern, ballern, ballern und nicht fragen: Konamis neuestes Action-Game spricht weniger diskussionsfreudige Spieler an, sondern den Feurfinger. In einem laufenden/fliegenden Roboter müßt Ihr neun Level lang alles plätten, was sich regt. Ein Zweispieler-Modus ermöglicht spannende Wettkämpfe mit einem Freund, und auch bei der Grafik scheint hier alles im grünen Bereich zu sein. Kommt in Kürze!



Metal Warrior ist die offizielle Fortsetzung von Cybernator

NEWS

VIRTUA FIGHTER 32X

In Japan ist der Polygon-Prügler 'Virtua Fighter' das Zugpferd für Segas Saturn. Während Segas Entwicklungsabteilung AM2 bereits an einer Umsetzung der Fortsetzung für den 32-Bitter

arbeitet, werden auch die 32X-Besitzer nicht im Regen stehen gelassen: Im Herbst dieses Jahres soll **Virtua Fighter** für den Mega-Drive-Booster 32X erscheinen.

Man darf gespannt sein, wie das 32X mit der Masse an Polygonen zurechtkommt – und ob es gelingt, die fantastische Spielbarkeit des Automaten zu übertragen.



SUPER NES THEME PARK

Die Umsetzungen für Mega Drive, 3DO und Jaguar haben wir in diesem Heft getestet (Seite 36). Bevor Euch jetzt als Nintendo-Fan die Tränen in die Augen schießen, laßt Euch diese frohe Botschaft bringen: Natürlich dürft auch Ihr Euch im Achterbahnbau versuchen. Die SNES-Umsetzung ist allerdings noch in der Mache und wird erst in den nächsten Wochen erscheinen – Geduld!



Der abgedrehte Planungsspaß kommt auch auf Euer Nintendo!

CD-I LEMMINGS

Irgendwie können wir uns des Eindrucks nicht erwehren, daß Philips' multimediales Unterhaltungszentrum seiner Zeit hie und da um Jahre hinterherhinkt. Anders läßt es sich kaum erklären, daß die allseits beliebten Lemmings erst jetzt auf dem CD-i aufkreuzen – und zwar mit ihrem ersten Spiel. Während auf dem PC bereits zum dritten Mal 'Selbstmordverhütung' angesagt ist, handelt es sich bei dieser Umsetzung um die 120 Originallevels des ersten Spiels, lediglich aufgepeppt mit einem neuen Videovorspann. Wer das Uralt-Game immer noch nicht kennt, darf ruhigen Gewissens zugreifen ...



NACHTKÄMPFER

Capcoms Prügelauslautom 'Darkstalkers' wurde in den Staaten und Japan ein Hit, die Umsetzung für die PlayStation steht dieser Tage ins Haus. Vom Erfolg verwöhnt, machten sich die Entwickler gleich ans Werk und strickten die Fortsetzung für die Spielhallen. **Night Warriors – Darkstalker's Revenge** läßt Euch mit den acht Original-Fightern antreten, außerdem dürft Ihr jetzt mit den beiden Boßgegnern kämpfen.

Auch die Game-Engine wurde gehörig aufgebohrt: Mehr Moves, flüssigere Animationen und Hintergründe mit deutlich mehr Farben sollen das Hartgeld eimerweise in den Münzslot rollen lassen!



Könnte es sein, daß man sich hier irgendwie von Konkurrenten Mortal Kombat hat inspirieren lassen ...?

STREET FIGHTER

DAS FILM-SPIEL ZUM SPIELFILM

Das treibt beinahe Blüten: Erst waren die Spiele, dann kam der Film zum Spiel. Und jetzt kommt das Spiel zum Film nach dem Spiel – oder auf gut Deutsch: Street Fighter – The Movie ist der brandneue Prügler mit den Charakteren des Street-Fighter-Films.

● **Das geht ab:** Das Automatenspiel von Gamestar wartet mit besten digitalisierten Kämpfern aus dem Movie auf – freut Euch also auf Jean Claude van Damme als Guile und dreizehn weitere Charaktere. Spielerisch baut das Game auf den Arcade- und Konsolen-Vorfahren auf, allerdings wurden die Programmroutinen komplett neu entwickelt. Alte Street-Fighter-Hasen werden einige der typischen Kampfstile wiedererkennen, für Nachschlag ist aber ebenfalls reichlich gesorgt: Gamestar verspricht 50 neue Moves vor insgesamt 12 verschiedenen Kulissen, die – Ehrensache! – natürlich aus dem Film stammen. Eins steht jedenfalls jetzt schon fest: Wenn der neue Street-Fighter-Automat dieser Tage in den ersten Spielhallen auftaucht, steht ein großer Kampf der Giganten ins Haus; denn das heiß ersehnte Mortal Kombat III kommt etwa zur gleichen Zeit. Wann die angekündigten Heimsetzungen der digitalen Prügelei allerdings heimische Bildschirme erreichen, darüber darf noch heftigst spekuliert werden, Capcom ließ noch nichts konkretes durchsickern. Warten wir's einfach ab ...





**„Lion King“
und „Pitfall:
The Mayan Adventure“, zwei
Top-Titel ohne
Speicher-
möglichkeit**



Kritik und Unverständnis

Ich habe etwas scharf zu kritisieren!
1. In der Ausgabe 3/95 schreibt Ihr, daß „Wolfenstein 3D“ für SNES indiziert wäre. Wie soll das bitte gehen? Dieses Spiel ist doch gar nicht in Deutschland erschienen. Und im Ausland würde keiner auf die Idee kommen es zu tun (gleiches gilt übrigens auch für „Lethal Enforcers“).
2. Nun zu Mortal Kombat:

ser Wirbel um die „blutigen“ Spiele ganz schön auf die Nerven, und ich bin ganz sicher nicht der einzige Leser!

4. Eure Haltung zu MK 2 war und ist echt das Letzte! Ihr druckt keine Tips und Tricks ab, obwohl Ihr wissen solltet, daß niemand von alleine alle Fatalities usw. herausbekommen kann, egal wie gut er ist!

**Alexander Neumann,
Osnabrück**

indiziert werden konnte. Wenn Du möchtest, kannst Du Dich an die BPJS wenden. Adresse: BPJS, Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn. Dort kannst Du auch das vierteljährlich erscheinende „Amtliche Mitteilungsblatt“ erwerben, in dem die Indizierungen und Beschlagnahmungen alle Computer- und Videospiele, Filme, Tonträger usw. aufgeführt sind.

4. Auch dies haben wir schon des öfteren zum Besten gege-

bei jedem Spiel der Schwierigkeitsgrad einstellbar und auch eine Speichermöglichkeit vorhanden sein sollte. Glücklicherweise verfügen mittlerweile immer mehr Spiele über diesen „Komfort“ – bei Ausnahmen wie z. B. Pitfall oder Lion King, da geben wir Dir Recht, ärgert es dann umso mehr. Allerdings gibt es auch genügend Spieler, die solch ein „Handicap“ als willkommene Herausforderung ansehen, da sie somit längere Zeit Spaß mit ihrem Modul haben.

Deshalb halten wir es insgesamt gesehen für wenig sinnvoll, derartige Spiele grundsätzlich schlechter zu bewerten. Wir sehen es als unsere Aufgabe an, jedem Leser, egal ob Anfänger oder Profi, eine Hilfestellung bei seiner Kaufentscheidung zu geben. Bei einem grundsätzlichen Notenabzug würde dies also ganz klar nicht zutreffen.

In Deinem Beispiel hilft die Angabe des Schwierigkeitsgrades in unseren Wertungskästen enorm weiter. Falls ein Spiel, unserem Empfinden nach, auch für geübte Spieler sehr schwer oder schlichtweg unfair ist, wird dies zusätzlich in unseren Tests bemängelt und führt in ganz krassen Fällen automatisch zur Abwertung.

Segas Neptun

1. Wann kommt der Neptun heraus, und wieviel wird er kosten?
2. Kann man auch das Mega-CD daran anschließen?

Hakan Ulunam, Sprendlingen

Hallo!

Ihr habt Fragen, Kritik, Meinungen oder Anregungen zu GAMEPRO? Dann eist Euch vom Joypad los, schnappt Euch Stift und Zettel und schreibt uns ein paar Zeilen an folgende Adresse:

GAMEPRO, Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Unsere Post-Seiten bieten einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt. Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwahrende Kürzung der Briefe vorbehalten. Und ganz gleich, ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt – Denkt bitte an den Absender!

Nach Euren Angaben soll nur die SNES-Version indiziert worden sein. Das ist doch paradox! Außer der indizierten SNES-Fassung sind natürlich auch andere Versionen (MD und MCD) indiziert worden. Macht also Eure Angaben bitte richtig!

3. Jetzt zur Indizierung von „Double Dragon“ (SNES): Spinnen die von der BPJS total, oder wie? Ich glaube, bald müssen Mario- und Zeldagames indiziert werden, denn die Kinder könnten nach einer Runde solcher Spiele ihre Kindergartenkameraden oder Mitschüler mit Gegenständen erschlagen

Sorgt für Unverständnis: Die Indizierung von „Super Double Dragon“ (SNES) (Gemüse bei Mario 2) oder sie in einen Abgrund stürzen. Ehrlich gesagt, geht mir die-



GAMEPRO antwortet:

Nun mal der Reihe nach:

1. „Wolfenstein 3D“ und „Lethal Enforcers“ sind nach Meinung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) Spiele, die „EURE HALTUNG ZU MK II WAR UND IST ECHT DAS LETZTE“

Tricks sind im unter 18 Jahren unzugänglich gemacht werden müssen, da spielt es keine Rolle, ob sie in Deutschland nur über Importhändler (wie in diesem Fall) oder in jedem Kaufhaus erhältlich sind.

2. „Mortal Kombat“ ist für alle Sega-Systeme beschlagnahmt, auch dies kannst Du dem Kasten in GAMEPRO 3/95 auf der Seite 19 entnehmen. Anscheinend ist Dir nicht ganz klar, was dies bedeutet: Eine Beschlagnahmung „beinhaltet“ sozusagen eine Indizierung, da in diesem Fall ein Spiel, ein Film, ein Buch oder was auch immer nicht nur für Jugendliche unter 18 Jahren, sondern auch für Erwachsene „verboten“ ist. Mehr zum Thema Beschlagnahmung: Seite 6 (MK II).

3. Auch wir können nicht ganz nachvollziehen, wie ein im Vergleich vollkommen „harmloses“ Spiel wie „Super Double Dragon“

ben, erklären es aber gern noch einmal: Es ist verboten, indizierte bzw. beschlagnahmte Spiele zu bewerben, sprich „positive“ bzw. „verherrlichende“ Berichterstattungen zu betreiben. Tips und Tricks sind im rechtlichen Sinne verboden. Falls wir uns entschließen, selbige dennoch zu veröffentlichen, kann dies eine Indizierung von GAMEPRO nach sich ziehen, und das halten wir für weniger vorteilhaft.

Mangelnde Speichermöglichkeit

Meiner Meinung nach könntet Ihr Spiele ohne Speichermöglichkeiten gleich eine Note herabsetzen, da diese für „Normalspieler“ nicht durchspielbar sind. Außerdem sollten in Videospiele mehrere Schwierigkeitsgrade enthalten sein, da die Spielstärken der Spieler doch sehr unterschiedlich sind. Mein Bruder schafft zum Beispiel bei Sonic 2 nicht einmal den zweiten Level!

Ricky Hartmann, München

GAMEPRO antwortet:

Auch wir sind der Meinung, daß

GAMEPRO antwortet:

1. Der Erscheinungstermin des Neptun ist verschoben worden. Die Kombination aus Mega Drive und 32X wird voraussichtlich erst Ende dieses bzw. Anfang kommenden Jahres offiziell in Deutschland erhältlich sein und ca. DM 400 bis 450 kosten.
2. Ja, auf dem gleichen Wege, wie man auch das Mega Drive mit dem Mega-CD verbindet.

3DO-Pragen

Ich habe ein paar Fragen an Euch:

1. Sind alle Panasonic-3DO-Spiele voll kompatibel zum Goldstar



„Wing Commander 3“ gibt es demnach auch auf dem 3DO

- 3DO?
2. Wann wird Wing Commander 3 für das 3DO bei uns zu haben sein?

3. Ich sehe am 3DO nur eine Buchse für ein Pad, wo wird das zweite Pad angeschlossen?

Ronny Herzog, Schopp

GAMEPRO antwortet:

1. Ja. Alle 3DO-Konsolen, egal ob von Panasonic, Goldstar, Samsung oder Sanyo, verfügen über dieselbe Hardware, lediglich das Design des Gehäuses ist unterschiedlich. Aus diesem Grund kann die 3DO-Software auch auf jedem dieser Geräte abgespielt werden. Gleiches trifft auch auf Segas Saturn, den J-Saturn von JVC und den Saturn von Hitachi zu. Das Ganze ist mit dem VHS-Standard vergleichbar: Eine VHS-Videokassette „läuft“ auch auf jedem VHS-Recorder.

2. WC 3 wird ca. Mitte Mai erhältlich sein. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

3. An der Unterseite des 3DO-Pads ist eine Buchse, mit deren Hilfe beliebig viele Steuerreihen miteinander „in Reihe geschaltet“ werden können. So ist selbst beim Sechsspieler-Modus von FIFA Soccer kein Mehrspieler-Adapter vonnöten.

MD & SNES ohne Zukunft?

Ich mach mir Sorgen um das Mega Drive und das Super NES. Werden noch Spiele für den beiden 16-Bitter entwickelt, wenn die neuen Konsolen (Sony PlayStation, Saturn, Ultra 64) auf den deutschen Markt kommen? Oder wird mit ihnen das gleiche passieren,* wie mit dem NES und dem MS?

Tommaso De Paola, Näfels-Schweiz

GAMEPRO antwortet:

Natürlich hat jede Konsole einmal ausgedient, sprich: es wird mangels Nachfrage keine weitere Software für das entsprechende System produziert. Das dies allmählich für das NES und das Master System zutrifft, ist schon

Richtig, das Interesse an den 16-Bittern ist aber noch immer vorhanden. Dies wird sich auch mit dem Erscheinen der neuen Konsolen nicht schlagartig ändern. Die meisten Videospieler können sich ein Gerät zwischen DM 500 und DM 900 nicht „mal eben so“ kaufen, und selbst wenn man über das nötige Geld verfügt, investieren viele lieber in Software für ihre schon vorhandenen Konsolen. Die 16-Bitter werden

zu dem Zeitpunkt keine Rolle mehr spielen, wenn die Mehrzahl der User eine 32- bzw. 64-Bit-Konsolen besitzt und das wird erst der Fall sein, wenn diese Geräte für die Masse erschwinglich ist. Du wirst also mit Sicherheit noch eine ganze Weile Spaß mit Deinen jetzigen Konsolen haben!

THEMA PC-CD-ROM-SONDERTEIL

Zunächst vielen Dank für Eure zahlreichen Zuschriften zum Thema PC-CD-ROM-Sonderteil, den Ihr seit der Ausgabe 3/95 jeweils in der Heftmitte von GAMEPRO findet. Eure Meinungen zu diesem Thema halten sich bislang nahezu die Waage. Hier findet Ihr einen Querschnitt der „Pros“ und „Contras“:

Ich fände es sehr gut, wenn es ab jetzt in jeder GAMEPRO einen PC-Teil gäbe, denn ich besitze nicht nur die Konsolen GB, SNES und MD mit 32X, sondern auch einen PC mit CD-ROM. So wäre ich gerne immer auf dem Laufenden, ohne mir ein anderes Magazin zu kaufen. Da könnte mir GAMEPRO schon reichen. Ich hoffe, daß viele andere meiner Meinung sind, denn der Sonderteil ist suuuuper!

Daniel Möller, Frankfurt

Ich habe zwar noch keinen PC, interessiere mich aber sehr dafür. Mir ist es auch lieber, 6 DM für GAMEPRO zu bezahlen und mich über verschiedene Computer und Systeme zu informieren, als DM 10 bis DM 15 für eine PC-Zeitschrift zu bezahlen, um dann nur über PCs was lesen zu können.

Michael Nawrat, Giessen

Ihr müßt diese Seiten unbedingt beibehalten, denn der PC ist der-



PC-CD-ROM

Wie Ihr sicherlich schon längst bemerkt habt, befindet sich auch diesmal in der Mitte Eurer GAMEPRO ein 16 seittiger PC-CD-ROM-Sonderteil.



COUPON

Ich will auch weiterhin PC-CD-ROM-Seiten in GAMEPRO (und gewinnen!) **Ja!** PC-CD-ROM interessiert mich nicht, die Bittine gewinnen will ich trotzdem! **Nein!**

Wie immer an: GAMEPRO Heilwigstr.39 20249 Hamburg

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Wir wollen von Euch wissen, was Ihr von dem guten Stück haltet. Interessiert Euch alles rund um den PC überhaupt? Oder seid Ihr der Meinung, daß GAMEPRO ein reines Multi-Format-Konsolenmagazin bleiben soll? Schickt uns bis zum 5. Juni '95 einfach obigen Coupon oder auch einen ausführlichen Brief mit Eurer Meinung! Die Mühe lohnt sich: Zu gewinnen gibt es ein Modul Eurer Wahl!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

zeit sehr gefragt, und ich möchte ja auch wissen, was sich in der PC-Welt so tut.

Jan Werner, Leipzig

Da ich auch einen PC besitze, finde ich diesen Teil sehr interessant, und ich hoffe daß Ihr auch weiterhin Seiten über CD-ROM bringt. Besonders gut fand ich, daß Ihr auch Wertungen zu den Spielen gebracht habt. Weiter so.

Sascha Höfer, Dülmen

Die Idee, PC-Games in Eurer Zeitschrift zu testen, ist echt super. Wenn ich mir ein PC kaufen möchte, will ich GAMEPRO ja nicht aufgeben. Ihr solltet auch ruhig über die Hardware berichten, wie die neuesten Grafikkarten oder CD-ROM-Laufwerke. Und auch Firmenvergleiche, z. B. Apple-Escam usw. Also schreibt ruhig weiterhin über PC-Games, aber vernachlässigt

bloß nicht die Konsolen! **Benjamin Mombree, Berlin**

Ich besitze ein MD und ein 32X sowie einen High-End 486'er und bin der Meinung, daß GAMEPRO weiterhin eine Konsolenzeitschrift bleiben soll. Wenn ich Auskunft über Hard- und Software im PC-Bereich haben will, kaufe ich mir eine „reine“ PC-Zeitschrift, soll aber nicht heißen, daß ich Euch den PC-Bereich nicht zutraue. Die Seiten vom Sonderteil sollten auch weiterhin genutzt werden, aber meiner Meinung nach hauptsächlich mit 32X, Saturn & PS-X-News vollgestopft werden. Ihr könntet aber auch 1-2 Seiten davon opfern und eine Art „Gerüchteküche“ oder Interviews einfügen.

Florian Karl, Überlingen

Die PC-Beilage aus Heft 3/95 fand ich nicht so gut, da ich keinen PC besitze. Ihr solltet lieber viel mehr über die PS-X, den Saturn, den Neptun und das Ultra 64 berichten. Versteht mich jetzt nicht falsch, die jetzigen Berichte sind schon in Ordnung, aber ein bißchen mehr wäre nicht schlecht.

René Dähn, Berlin

1. Warum würde ein halbwegs vernünftiger Mensch die DM 3000 für die PC-Ausrüstung ausgeben, welche für das Spielen von z.B. Magic Carpet/Wing Commander 3 auf

3W 3W GAMEPRO 3W 3W

MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“!

Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Spiel-Lösung, welchen Report und welches Interview Ihr in einer der nächsten Ausgabe sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 W Ü N S C H E :

Lösung _____

Report _____

Interview _____

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

GAMEPRO • 3-W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg



Eigentlich finde ich es saublöd, daß Ihr über PC-Spiele berichtet! GAMEPRO sollte ein reines Konsolenheft bleiben. Die Leute die unbedingt was über PC Spiele erfahren wollen, sollten sich doch ein Extra-Heft kaufen!

**Norbert Laszinger,
Lauchringen**

dem PC notwendig ist, wenn er das gleiche in Form des Saturn oder 3DO für DM 600 bis DM 800 ergatten kann? Ich auf jeden Fall nicht! Man kann dagegen argumentieren, daß viele bereits PCs besitzen, aber die jährliche Nachrüsterei um auf dem neuesten Stand zu bleiben ist auch

FRAGE DES MONATS

Wo steht denn die Antwort zu der Frage des Monats?

**Fabrizio Renna,
Obertshausen**

nicht billig und sehr zeitaufwendig (ich habe nämlich einen PC).
2. Da viele PC-CD-mäßige Spiele jetzt auch für den 3DO und Saturn erscheinen, wäre es da nicht sinnvoller generell mehr über die Edelkonsolen zu berichten?

**Reiner Hickmann,
Eguisheim, Frankreich**

Bitte, bitte tut uns das nicht an! GAMEPRO-Leser sind Konsolen-Freaks und GAMEPRO ist die Konsolenzeitschrift schlechthin! Ich denke mir, Eure Fans lesen Euer Blatt, weil sie News und Infos über ihre und andere Konsolen wollen. Der PC-Schrott (entschuldigt, aber ich kann diese Dinge einfach nicht leiden) ist hier völlig fehl am Platz. Wenn wir JoyPad-Junkies Infos über PC-CD-ROM wollen, dann kaufen wir uns ein dementsprechendes Magazin, was uns dann auch einen Eindruck für das nächste dreiviertel Jahr gewinnen läßt danach

IHR MÜSST DIE PC-CD-ROM-SEITEN UNBEDINGT BEIBEHAL- den die meisten werden nie den Charme und den Spielspaß von etwa Starblade oder einer Neo•Geo-Edelprägellei erreichen. Und die wirklich guten Spiele werden ohnehin konvertiert (siehe Doom oder Rebel Assault). Wollen wir hoffen, daß die PC-Brotkrästen spätestens ab September diesen Jahres anfangen

DIE GEWINNER aus Heft 3/95

NBA Jam Tournament Edition Competition

Je ein NBA-Jam-Tournament-Edition-Modul (Mega Drive) geht an: Tim Krekeler, Düsseldorf; Florian Ferstl, Seubersdorf; Norbert Lehmann, Calau; Hannes Nethe, Harburg; Christina Reinhardt, Moormerland; Uwe Poitzmann, Wetter; Jens Kantowsky, Eggesin; Magdalenko Marek, Wien. Je ein NBA-Jam-Tournament-Edition-Modul (SNES) geht an: Kolja Schipper, Ocholt; Christian Hennis, Pleidelsheim; Dan Jenesco, Weiterstadt; Peter Mikolas, Ingoldstadt; Sebastian Duschinger, Teublitz; Christian Thöne, Hamburg; Sebastian Schmiechen, München; Tobias Altenbuchinger, Wildenranna.

Das Virgin-Jahr

Holgi Klaisa aus Gangelnt gewinnt ein SNES mit einem Earthworm-Jim-Modul



und auf ..., ach, was schreibe ich da – macht so weiter wie gehabt. Der Platz für so ein dauerhaftes Extra wäre wahrlich verschwendet! Nebenbei gesagt, mache PC-Games sind vielleicht nicht

auszusterben. Ihr jedenfalls bleibt und seid im gewohnten Gewand unschlagbar, so liebt Euch die Konsolen-Family und auch ich!

I.R. Fischer, Wedemark

Soweit, sogut! Falls Ihr dem einen oder anderen Leser zustimmen wollt oder Euch eine Zeitschrift besonders auf den Magen geschlagen hat, dann solltet Ihr (Nein, nicht Euren Arzt oder Apotheker fragen, sondern) uns einen Brief schreiben und uns so sagen, wo's langgeht. Nächsten Monat gibt es mehr Stimmen zu diesem Thema!

TOTAL!



Nintendo

GAME BOY GOES COLOR



5

EXTRAVAGANTE GAME BOYS inklusive WARIO BLAST ZU GEWINNEN

Zum fünfjährigen Jubiläum des Game Boy in Deutschland spendiert Nintendo fünf Game Boys der brandneuen Special Edition – inklusive des Spielehefts Wario Blast! In transparenter Ausführung und fünf heißen Farben sind die neuen Game Boys zu haben. Wenn Ihr uns diese fünf Farben nennen könnt, habt Ihr beste Chancen zu gewinnen.

Schnell die richtigen Farben und die gewünschte Ausführung des Game Boys (siehe Bild) im Falle eines Gewinns auf einer Postkarte notieren und diese ab an:

GAMEPRO – GAME BOY
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 5. Juni '95, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von MVL und Nintendo sowie deren Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.



GAMEPRO UMFRAGE

Hier und jetzt seid Ihr wieder gefragt:
Wir wollen Eure Meinung hören! Ihr
beantwortet ein paar Fragen – wir
versorgen Euch mit genialen
Preisen! Unter allen Einsendern
eines komplett ausgefüllten
Fragebogens verlosen wir eine

Sony PlayStation, einen

Sega Saturn

und fünf

GAMEPRO-

Abos.

Einsende-

schluß

ist der

15. Juni '95!

1 Folgende Konsolen (a) besitze ich,
(b) möchte ich mir demnächst zu-
legen, (c) würde ich mir niemals kau-
fen:

	a	b	c
Super NES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtual Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ultra 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MD 32X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega-CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neptun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaguar/CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo•Geo/CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD 32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eine andere: _____

2 Ich besitze folgenden Computer:

- PC Macintosh
 PC 386 Amiga
 PC 486
 PC Pentium
 und ein CD-ROM
 Ich besitze keinen Computer

**ZU GEWINNEN
EINE PLAY-
STATION UND
EINEN SATURN!**

3 Für mein Hobby
Videospiele gebe
ich pro Monat aus:

- 10 bis 30 Mark
 30 bis 100 Mark
 100 bis 300 Mark
 über 300 Mark

4 Ich kaufe meine
Videospiele ...

- ... im Versandhandel
 ... im Kaufhaus
 ... im Fachhandel
 ... gebraucht
 ... im _____

5 Leihst Du Dir auch Videospiele
in einer Videothek?

- Ja Nein

6 Wieviele Videospiele kaufst Du Dir
pro Jahr?

- 1 6-10
 2-5 mehr als 10

7 Wieviele Videospiele besitzt Du?

_____ Stück

8 Ich habe meine (1) Spielkonsole(n),
(2) Module, (3) GAMEPRO ...

- | | | | |
|------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | 1 | 2 | 3 |
| ... selbst gekauft | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ... geschenkt bekommen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ... getauscht | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

9 Welche Spielegenres magst Du am
liebsten?

- | | | | |
|-----------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Jump&Run | <input type="checkbox"/> | Action | <input type="checkbox"/> |
| Shoot 'em Up | <input type="checkbox"/> | Prügelspiele | <input type="checkbox"/> |
| Sport | <input type="checkbox"/> | Rennspiele | <input type="checkbox"/> |
| Strategie | <input type="checkbox"/> | Rollenspiele | <input type="checkbox"/> |
| Adventures | <input type="checkbox"/> | Simulationen | <input type="checkbox"/> |
| Filmumsetzungen | <input type="checkbox"/> | Flipper | <input type="checkbox"/> |

10 Welches ist Dein absolutes Lieb-
lingsspiel?

_____ System:

11 Spielst nur Du oder auch jemand
aus Deiner Familie, Deinem
Freundeskreis mit Deiner Konsole?

- Nur ich
 Auch andere unter 14 Jahren
 Auch andere ab 14 Jahren

12 Ich werde mir ganz bestimmt En-
de dieses/Anfang kommenden
Jahres eine 32- bzw. 64-Bit-Konsole
(3DO, Jaguar, PlayStation, Saturn, Ultra
64 usw.) kaufen.

- Ja, und zwar: _____
 Nein
 Ich kaufe mir lieber einen PC

13 Wenn ich mir eine der 32- bzw.
64-Bit-Konsolen kaufe, werde
ich noch weiterhin Spiele für meine jet-
zigen Konsolen kaufen.

- Ja Nein

14 Wie bist Du auf GAMEPRO auf-
merksam geworden?

- durch Freunde
 am Kiosk
 beim Videospieldändler/
im Kaufhaus
 durch Werbung in GAMERS/TOTAL!

15 Liest Du GAMEPRO allein oder
werfen auch noch andere einen
Blick hinein?

- Keiner sonst
 Ja, und zwar _____ Person(en)

16 So benote ich GAMEPRO:

- 1 = unschlagbar
 2 = eine der Besten
 3 = guter Durchschnitt
 4 = geht so
 5 = mies
 6 = kaufe ich nie wieder

17 Was gefällt Dir besonders an
GAMEPRO, was gefällt Dir an
anderen Magazinen besser?

18 Ich kaufe GAMEPRO ...

- ... regelmäßig, seit Ausgabe: _____
 ... unregelmäßig

19 Soll in GAMEPRO auch weiterhin ein PC-CD-ROM-Sonderteil sein?

- Ja, es soll so bleiben, wie es ist
- Ja, aber der Sonderteil soll etwas kleiner sein
- Ja, der Sonderteil soll sogar noch größer sein
- Nein

20 Bitte bewerte den PC-Sonderteil nach Schulnoten von 1 bis 6.

Note: _____

21 Im PC-Sonderteil ...

- sollten mehr Spieletests sein
- sollten mehr Hardware-Berichte sein
- soll alles beim alten bleiben
- _____

22 Willst Du Dir auch weiterhin GAMEPRO kaufen?

- Ja, aber nur, wenn es weiterhin einen PC-Sonderteil gibt
- Ja, aber nur, wenn der Sonderteil wieder herausgenommen wird
- GAMEPRO kaufe ich mir so oder so
- GAMEPRO kaufe ich mir so oder so nicht mehr

23 Welcher GAMEPRO-Titel (welches Cover) hat Dir bislang (a) am besten gefallen bzw. (b) überhaupt nicht gefallen? (siehe Seite 94)

	a	b	a	b
9/94	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2/95	<input type="radio"/>
10/94	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3/95	<input type="radio"/>
11/94	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4/5/95	<input type="radio"/>
12/94	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6/95	<input type="radio"/>
1/95	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>

24 Außer GAMEPRO lese ich folgende Videospiel-Zeitschriften:

	1=regelmäßig	2=gelegentlich	3=nie
Fun Vision	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
GAMERS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Games World	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maniac	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Fun	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nintendo Club-Magazin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Play Time	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sega Magazin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Super Pro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TOTAL!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Video Games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

andere, und zwar: _____



25 Außerdem lese ich:

- Bravo
 - Bravo Girl
 - Cinema
 - Kino
 - Limit
 - Max
 - Mickey Maus
 - PC Player
 - Popcorn
 - Pop Rocky
 - Power Play
 - TV Movie
 - TV Spielfilm
 - TV Today
 - Video Plus
- andere, und zwar: _____

26 Wie bewertest Du die einzelnen Rubriken von GAMEPRO. Wovon willst Du mehr (a), was soll gleich bleiben (b), was sollten wir einschränken (c)? Bewerte bitte zudem nach Schulnoten von 1-6.

	a	b	c	Note
Editorial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Inhalt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
News	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Leserpost	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Messeberichte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Previews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Berichte zu Saturn, PS-X, Ultra 64	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Tests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Statements	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
PC-CD-ROM-Teil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Poster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Reportagen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Interviews	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Shorties (T&T)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Komplettlösungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Top 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Wettbewerbe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
DenkPro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Shop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Kleinanzeigen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Register	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___
Vorschau	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	___

27 Welche drei Artikel haben Dir in dieser GAMEPRO am besten gefallen?

- a) _____
- b) _____
- c) _____

28 Über welche Systeme möchtest Du in Zukunft vorwiegend bzw. gar nicht mehr informiert werden?

	1=Vorwiegend	2=Nicht mehr
SuperNES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
(Super) GameBoy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ultra 64	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Drive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega Drive 32X	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mega-CD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Saturn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Game Gear	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PlayStation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jaguar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3DO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CD-i	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Neo Geo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Automaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sonstige:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

29 Persönliche Angaben:

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Auszubildender
- Zivil- bzw. Wehrpflichtiger
- Student
- berufstätig

Alter: _____ Jahre
 weiblich
 männlich

Coupon:

Nur ausfüllen, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst:

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Unterschrift: _____

Den vollständig ausgefüllten Fragebogen schickst Du bitte bis zum

15. Juni 1995 an:
MVL, GAMEPRO-Umfrage,
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.



Die Rückkehr der Teutonen: Endlich rollt die Fortsetzung der Action-Orgie Super Turricon an. GAMEPRO schaute den Kölner Machern Factor 5 über die Schultern und in die Karten.

J E T Z T G E H T ' S A B

SUPER TURRICAN 2

die Geschichte des populärsten deutschen Videospielden begann schon 1990 auf dem Commodore Amiga. Erst 1993 fand der wehrhafte Blechkamerad seinen Weg ins deutsche Super Nintendo. Super Turricon vereinte geschickte riesige Jump&Run-Level und knallharte Action im „Protobector“-Stil – nur die 4 Mbit machten dem Erstling etwas zu schaffen.

Nahezu zwei Jahre später ist der zweite Teil endlich fertig und erscheint demnächst von Ocean. Factor 5 hörte auf viele Kritiker und änderte gegenüber dem Erstling so einiges: Aus den allzulangen Riesenleveln wurde ein Effekt-Getwitter wie selten zuvor auf dem SNES. Mode-7-Mittel- und-Endgegner folgen in 18 Leveln mit rasanter Geschwindigkeit aufeinander, und sogar komplett in 3-D gehaltene Stages sind in allen Varianten vorhanden. Um zusätzlich für Abwechslung zu sorgen, benutzt der grafisch überarbeitete und verjüngte Held verschiedene Fortbewegungsmittel: Vom Wüsten-Buggy bis hin zum Unterwasser-Speederbike rast Ihr mit jedem erdenkli-

In Sachen Technik und Grafik hat ST2 eine Menge zu bieten



chen Untersatz durch die Level. Krönung der Vielfalt ist in der letzten Welt eine komplette 3-D-Vertikal-Shoot-'em-Up-Stage im „Axelay“-Stil – Konami läßt nicht nur hier grüßen.

Neben den Äußerlichkeiten hat

praktischen ausfahrbaren Robot-Arms könnt Ihr Euch an Hauswänden und Felsvorsprüngen festklammern, riesige Abgründe locker überschwingen und sogar unerreichbar scheinende Extras und Diamanten schnappen. Da die Köl-



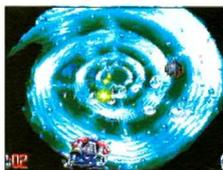
ner Action-Experten diesmal 16 Mbit zur Verfügung hatten, ließ man sich von „Donkey Kong Country“ inspirieren und renderte alle In-

tro- und Zwischensequenzen auf Silicon Graphics Superrechnern.

Untermalet werden die bis zu 256-farbigen Animationen vom bislang umfangreichsten Soundtrack von Chris Hülsbeck: Die 33 Musiken schwanken zwischen orchestralen Filmthemen und ultraharten Rave-bis Heavy-Metal-Orgien. Noch effektiver als im ersten Teil wurde auch das Dolby-Surround-Verfahren angewandt, damit Ihr mitten in der Action steht. Ob „Super Turricon 2“ an die Action-Referenz-Vorbilder aus dem Hause Konami herankommt, wird der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen. *kdh*



Factor 5 demonstrieren eindrucksvoll, daß man mit Mode 7 nette Effekte machen kann ...



... und daß ihnen Earthworm Jim (oben) und Axelay (rechts) nicht unbekannt sind



NEWS

Sony



Flippig: Psycho Pinball für PS-X



„Mad, Bad and Dangerous“ – das Motto der Messe!



Virgins futuristischer Stand war einer der beeindrucksten



Virgins stellte Heart of Darkness vor: Im Bild die imposante, gerenderte Intro-Sequenz, hier noch in True-Colour (16 Mio. Farben)

auf der Hand: Für Sony steht die amerikanische „E3“-Messe (sozusagen die Generalprobe vor dem Verkaufstart) im Mai an. Der Mediengigant konzentriert sich momentan voll auf die dortige, sehr wichtige Präsentation, und hält sich vorerst mit Informationen weitestgehend zurück, um die Konkurrenz, sprich Sega und Nintendo, im Dunkeln tappen zu lassen. Mehr Infos rund um Sony und die PlayStation

Rennstrecken zu *Micro Machines 3*. Weiterhin sind unzählige PC-Umsetzungen (z.B. das Action-Adventure *Heart of Darkness*)

Nahzu jede Firma entwickelt bereits für die PlayStation

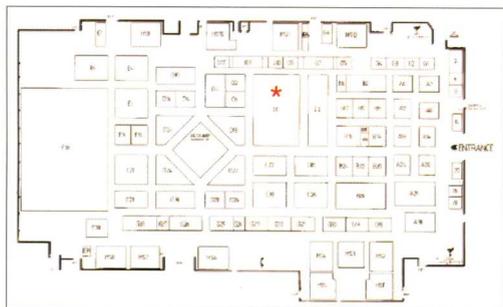
und das Knobelspiel *Lemmings 3D*) sowie zahlreiche Eigenproduktionen (z.B. Fortsetzungen von Interplays erfolgreichen Spielen *Lost Vikings* und dem Action-Rennspiel *Rock'n Roll Racing*) der Firmen geplant, sodaß ab Ende des Jahres eine kräftige Softwareflut für die PlayStation zu erwarten sein wird. Um welche

Titel es sich hierbei handelt, entnehmen Ihr der rechten Spalte. Beat-em-Up-Fans sollten übrigens ganz besonders aufhorchen, denn das stark indizierungsgefährdete *Mortal Kombat III* wird in diesem Jahr exklusiv für die Sonys Playstation umgesetzt, erst 1996 folgen Fassungen für weitere Systeme. Ob *MK III* allerdings überhaupt den Weg nach Deutschland finden wird, ist fraglich. *Michael Koczy*

„25 PS-X-Spieletitel bis Ende des Jahres in Deutschland“

also erst ab Mai, in der kommenden GAMEPRO-Ausgabe.

Erfreulich war dafür die Stimmung unter den Drittanbietern: Alles was Rang und Namen in der Szene hat, wird für Sonys 32-Bit-Gerät produzieren. Bei Tochterfirma Psygnosis beispielsweise arbeiten momentan 250 Entwickler an Spieletiteln. Capcoms *Darkstalkers*-Umsetzung (Prüfungsspiel) ist fast fertig und soll neue Maßstäbe setzen. Konami bastelt hingegen an einem Fußballspiel mit Polygon-Grafik, und Codemasters entwirft gerade die



Der Lageplan der Messehalle: Links ist Sonys Stand nicht zu übersehen, in der Mitte Virgin (*)

THINGS TO COME

(Da einerseits noch nicht 100%ig feststeht, wann die neuen Konsolen in Deutschland erscheinen und welche Spiele dann offiziell erhältlich sein werden, und andererseits die geplanten Termine sowieso selten eingehalten werden, haben wir in der Liste der wichtigsten Ankündigungen auf Terminangaben verzichtet.)

PS-X	
Lost Vikings 2	(Interplay)
Rock'n'Roll Racing 2	(Interplay)
Krazy Ivan	(Psygnosis)
Lemmings 3D	(Psygnosis)
Discworld	(Psygnosis)
Demolish em Derby	(Psygnosis)
Soulstar X	(Core Design)
Shellshock!	(Core Design)
Thunderhawk 2	(Core Design)
Machinehead	(Core Design)
Swagman	(Core Design)
Rayman	(UBI Soft)
Panic! General Gummens Heaven	(Mindscape)
Darkstalkers	(Capcom)
Castlevania	(Konami)
Hebereres Popoon	(Sunsoft)
Mazin Mahjong	(Sunsoft)
Psycho Pinball	(Codemasters)
Micro Machines 3	(Codemasters)
Pete Sampras '96 Ed.	(Codemasters)
Ernie Els Golf '96	(Codemasters)
Mortal Kombat III	(Williams)
Primal Rage	(Time Warner Int.)

MD	
Pinocchio	(Virgini)
The Flintstones	(Ocean)
Addams Family Values	(Ocean)
Waterworld	(Ocean)
Impossible Mission	(Ocean)
Spirou	(Infogrames)
Tintin (Tim&Struppi)	(Infogrames)
Pete Sampras '96 Edition	(Codemasters)
Micro Machines 2 '96 Ed.	(Codemasters)
Skidmarks	(Codemasters)
Congo	(Viacom)
Fever Pitch Soccer	(U.S. Gold)
Indiana Jones Greatest Adv.	(U.S. Gold)
Izzy's Olympic Quest	(U.S. Gold)
Sensible Golf	(Virgini)
Rise of the Robots 2	(Mirage)

MCD	
Dragonlore	(Mindscape)
Flashback	(U.S. Gold)
Cadillacs&Dinosaurs	(Rocket Science)
Earthworm Jim CD	(Interplay)

32X	
Clay Fighter 2	(Interplay)
Blackhawk	(Interplay)
T-Mek	(Time Warner Int.)
Primal Rage (CD)	(Time Warner Int.)
Scottish Open	(Core Design)
Soulstar X	(Core Design)
Shellshock!	(Core Design)
Thunderhawk 2	(Core Design)
BC Racers	(Core Design)

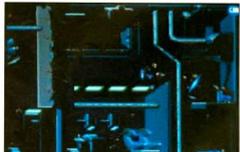
SATURN	
Cool Spot 3	(Virgini)
Hebereres Popoon	(Sunsoft)
Briandread 13	(Empire)
Casper	(Interplay)
Cyberia	(Interplay)
Hyper Parodius	(Konami)
Primal Rage	(Time Warner Int.)
Scottish Open	(Core Design)
Soulstar X	(Core Design)
Shellshock!	(Core Design)
Thunderhawk 2	(Core Design)
Machinehead	(Core Design)
Swagman	(Core Design)
Rayman	(UBI Soft)

GG	
Mega Man	(U.S. Gold)
Primal Rage	(Time Warner Int.)

NEWS *Sega*



Während Sony mit Gigantomanie protzte, ging Sega einen anderen Weg: Im Sega-Hauptquartier fand abseits des Messe-Trubels eine Exklusiv-Präsentation des Saturn statt.



Flashback endlich für das Mega-CD

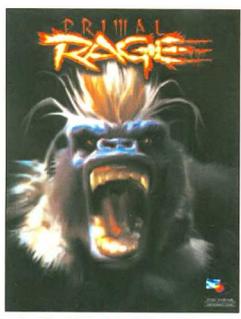
im Demovideo jedenfalls sehr vielversprechend aus. Weiterhin sind Comic-Adaptionen von **TinTin** (Tim und Strupp) und **Spirou** angekündigt. Filmfreunde dürfen sich auf **Indiana Jones Greatest Adventures Waterworld** (der neue futuristische Streifen von Kevin Costner) und **Addams Family Values** freuen. Für das MCD sind u.a. folgende Games angekündigt: **Flashback** (Umsetzung des Action-Adventures, auch für Saturn), **Dragonlore** (Rollenspiel-Adventure) und **Earthworm Jim CD** mit zusätzlichen Levels. Auch für Segas Handheld gibt es Neues: **Mega Man** wird gerade von U.S. Gold für den Farbkasten entwickelt und hinterlies beim Probespielen einen guten Eindruck. Für das 32X sind neben dem angekündigten **Virtua Fighter** u.a. folgende Titel in Vorbereitung: **ClayFighter 2** (Prügelspiel), **Blackhawk** (Action-Adventure), **T-Mek** (Futuristisches Battletech-Spiel) und **Primal Rage** (CD-Prügelspiel mit plastisch wirkenden Dinos).

An Spielen zu Segas zukünftigem Flaggschiff wird natürlich kräftig gewerkelt.



Indy erscheint incl. 3-D-Levels auf dem MD

Für den Saturn sind folgende vielversprechende Titel in der Mache: **Virtua Racing** (leider wie immer ohne Texture-Maps) und somit der 32X-Version optisch sehr ähnlich), **Parodius** (Ballern pur), **Castlevania** (neue Abenteuer mit dem Vampirjäger), **Cool Spot 3** (Jump&Run mit dem roten Punkt), **Alone in the Dark** (Action-Adventure mit Polygon-Grafik), **Heberke's Popoon** (Tetris-Clone), **Braindead 13**



Der Dino-Prügel **Primal Rage** wird momentan für alle gängigen Systeme umgesetzt



Segas kleiner Messestand auf der ECTS



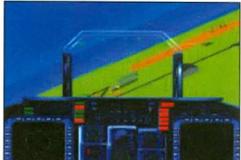
Segas Saturn-Präsentation war recht spacey



Segas Vorzeigenspiel: **Virtua Fighter** (Saturn)

(interaktives Zeichentrick-Spiel) sowie die Baller-Spiele **Thunderhawk 2** und **Soulstar X**. Eine ausführliche Liste aller angekündigten Spiele findet Ihr in der rechten Spalte.

Michael Koczy



Der Kampfsimulator **Flying Nightmares** von Domark wird für MCD und 3DO erscheinen

CITY REPORT

England, das Land, in dem alles anders ist! Die Lenkräder in den Autos sind auf der falschen Seite, und geht man über die Straße, kommen die Autos erst von rechts, dann von links. Um Unfällen mit Nicht-Insulanern vorzubeugen, haben sich die Briten folgendes ausgedacht: An jeder Ampel in der City ist deutlich zu lesen: „Look right!“ In knapp 40 cm hohen Lettern sind diese Worte auf die Straßen geschrieben. Wahrscheinlich hatten die Taxifahrer keine Lust mehr, ständig Touristen von ihren Blechkarossen zu kratzen.

THINGS TO COME, PART II

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| SUPER NES | |
| Dirt Trax FX | (Electrobrain) |
| Super Bomberman 3 | (Hudson Soft) |
| Obelix | (Infogrames) |
| Spirou | (Infogrames) |
| TinTin (Tim&Strupp) | (Infogrames) |
| Boogerman | (Interplay) |
| Bubsy 2 | (Mindscape) |
| Ninja Warriors | (Mindscape) |
| Wild Guns | (Mindscape) |
| Rise of the Robots 2 | (Mirage) |
| Green Lantern | (Ocean) |
| Impossible Mission | (Ocean) |
| Super Turrican 2 | (Ocean) |
| Waterworld | (Ocean) |
| Acme Animation Factory | (Sunsoft) |
| Porky Pig's Haunted Holiday | (Sunsoft) |
| Worms | (Team 17) |
| Primal Rage | (Time Warner Int.) |
| Fever Pitch Soccer | (U.S. Gold) |
| Conqo | (Viacom) |
| Phantom | (Viacom) |
| Hooked | (Virgin) |
| Pinochio | (Virgin) |
| Spot goes to Hollywood | (Virgin) |
| GAME BOY | |
| Bomberman 2 | (Hudson Soft) |
| Obelix | (Infogrames) |
| TinTin | (Infogrames) |
| Bubsy 2 | (Mindscape) |
| Tazmanian Devil | (Sunsoft) |
| Primal Rage | (Time Warner Int.) |
| Earthworm Jim | (Virgin) |
| 3DO | |
| B.C. Racers | (Core Design) |
| Thunderhawk 2 | (Core Design) |
| Gex | (Crystal Dynamics) |
| Jammit | (Crystal Dynamics) |
| Slam 'n' Jam | (Crystal Dynamics) |
| Flying Nightmares | (Domark) |
| Baldies | (Gameltek) |
| Hell | (Gameltek) |
| Alone in the Dark 2 | (Infogrames) |
| Die Schlümpfe | (Infogrames) |
| Kingdom | (Interplay) |
| Dragon Lore | (Mindscape) |
| Burn Cycle | (Time Warner Int.) |
| Rayman | (UBI Soft) |
| Flashback | (U.S. Gold) |
| The 11th Hour | (Virgin) |
| The Daedalus Encounter | (Virgin) |
| CD-i | |
| Braindead 13 | (Empire) |
| Big Bang Show | (Infogrames) |
| Chaos Control | (Infogrames) |
| Die Schlümpfe | (Infogrames) |
| Shaolin's Road | (Infogrames) |
| Secret Mission | (Microdis) |
| Rise of the Robots | (Mirage) |
| Burn Cycle | (Philips) |
| Kingdom | (Philips) |
| Micro Machines | (Philips) |
| Thunder in Paradise | (Philips) |
| Flashback | (U.S. Gold) |
| Creature Shock | (Virgin) |
| Lost Eden | (Virgin) |
| JAGUAR | |
| Frank Thomas Baseball | (Acclaim) |
| NBA Jam T.E. | (Acclaim) |
| Blue Lightning CD | (Atari) |
| Creature Shock CD | (Atari) |
| Demolition Man CD | (Atari) |
| Fight for Life | (Atari) |
| Formula 1 CD | (Atari) |
| Highlander CD | (Atari) |
| Varuna's Forces CD | (Atari) |
| Ultra Vortex | (Beyond Games) |
| Soulstar CD | (Core Design) |
| Power Drive | (Time Warner Int.) |
| Primal Rage CD | (Time Warner Int.) |
| White Men Can't Jump | (Tlmark) |
| Pinball Fantasies | (21st Century) |
| Rayman | (UBI Soft) |
| Super Burn Out | (Virtual Exp.) |
| Mortal Kombat III | (Williams) |

Für Nintendo-Fans verlief die ECTS diesmal relativ enttäuschend. Nintendo selbst war nicht auf der Messe vertreten, die meisten anderen Firmen vertrösteten die Presse auf die kommende ‚E3‘ im Mai in Los Angeles. Game-Boy-Spiele waren nur sehr selten zu finden, für SNES gab es dann doch noch einige Neuankündigungen zu vermelden, die interessantesten findet Ihr auf dieser Seite.

MESSE



Obelix (Infogrames) erscheint für Super NES und (Super) Game Boy

Nintendo



Der eklige Boogerman, demnächst auf SNES. Unten: Porky Pig



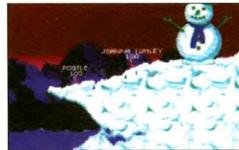
Wo war Nintendo?

Ob der europäische Markt zu unwichtig ist, es keine vorzeigbaren Produkte gab oder man sich nicht der 32-Bit-Konkurrenz stellen wollte? Wie immer die Gründe auch gewesen sein mögen: Nintendo war jedenfalls nicht da (Wie auch eine Menge anderer Firmen, z.B. Acclaim, JVC, Sales Curve Int., Gremlin Interactive, T*HQ)! Dennoch sorgte Nintendo für Aufregung, denn ein Messe-Gerücht machte die Runde: Daß eine Fortsetzung von *Donkey Kong Country* erscheinen wird, ist bei sieben Mio. verkauften Modulen von Teil eins ja kein Wunder, aufseherregend sind allerdings die Daten: 64 MBit Speicherumfang plus Batterie zu relativ normalem Preis. Weihnachten '95 lautet der geplante Termin für das umfangreichste 16-Bit-Modul aller Zeiten.

Apropos Verkaufserfolg: *International Superstar Soccer* entwickelt sich für Konami (auch nicht auf der Messe vertreten) derzeit zum absoluten Renner. Im Herbst wird folglich der zweite Teil erscheinen, diesmal mit vier Spielern und gesprochenem Kommentar, der in der Japan-Fassung von Teil 1 bereits enthalten war (zusätzlich 8 MBit), hierzulande aber aus Kostengründen rausgeflogen ist.

die interessantesten News gab es diesmal bei Virgin: In Arbeit sind *Earthworm Jim* (für Game Boy), *Spot goes to Hollywood* (Cool Spot 3) mit genderterter Grafik und *Pinocchio*, das neue Disney-Spiel, zu sehen gab es lediglich ein Video mit Pinocchio-Filmszenen sowie kurzen Ausschnitten aus dem Spiel.

Infogrames bringt Comic-Umsetzungen zu Obelix, Tim und Struppi für SNES und GB sowie *Spirou* für SNES, ein aufwendiges Jump&Run, das sehr vielversprechend aussah. Ob U.S. Golds *Fever Pitch Soccer* dank Sechsspieler-Modus eine



Die Amiga-Spezialisten von Team 17 steigen nun endlich auf Konsolen um. *Worms* erscheint für so ziemlich alle Systeme - und erinnert ein wenig an Lemmings

Chance gegen Konamis ‚International Superstar Soccer‘ hat, werden wir demnächst im Test klären.

Gespannt sind wir vor allem auf Hudson Softs *Super Bomberman 3*, diesmal endlich für fünf Spieler. Ocean kündigt Spiele zum Kevin-Costner-Filmepos *Waterworld* sowie zum kommenden Tom-Cruise-Film *Impossible Mission* an. Zu sehen

Film- und Comicumsetzungen in Hülle und Fülle

gab es aber auch hier noch nichts. Eher in den Bereich „verfrühter Aprilscherz“ fällt wohl die Aussage, den PC-Hammer *Magic Carpet* (PC-Beilage 3/95) auf das SNES umsetzen zu wollen.

Bevor wir es vergessen: Keine Messe ohne *Rise of the Robots*. Jahrelang begleitete uns dieses Spiel auf allen Mes-



Ein Super-FX-Spiel gab es auch: *Dirt Trax FX* von Electrobrain („Vortex“)

sen. Nachdem es kürzlich erschienen ist, plant man nun die Fortsetzung. Mal sehen, ob sie in diesem Jahrtausend noch fertig wird. Auch Medienmulti Viacom (MTV, Paramount Pictures) steigt groß ins Geschäft ein: Nach ‚Beavis und Butt-Head‘ plant man SNES-Versionen von *Phantom* (Jawohl, der Uralt-Comicstar) sowie *Congo* zum Michael-Crichton-Film (Autor von Jurassic Park). *kdh*

Tim und Struppi ist eine der nächsten Infogrames-Comicumsetzungen



CITY REPORT

Pflicht für die gesamte Branche ist traditionell ein Besuch des Trocadero (nahe Picadilly-Circus). Was es dort Besonderes gibt? Nun, eine der größten Spielhallen Europas. Wo sonst findet man einen Achtspieler-*Daytona* in der Deluxe-Ausführung. Oder einen *Killer-Instinct-Freak*, der eine 27-Hit-Ultra-Combo nach der anderen hinlegt (absoluter Rekord: 30 Hits!!!) und, nachdem er zum zweiten Mal problemlos den Endgegner plättete (mit Fulgore und Glacius) gelangweilt den Automaten verläßt?



Während das 3DO seit Ende letzten Jahres offiziell erhältlich ist, bleibt die Lage hierzulande weiter ungewiß.

3DO



Oben: Alone in the Dark 2 (Infogrames)
Unten: Kingdom (Interplay)



blickfang bei Panasonic war natürlich **Super Street Fighter II Turbo**, zudem wurde der neue FZ-10-Player offiziell vorgestellt. Außerdem präsentierten Goldstar ihr 3DO, welches zusammen mit FIFA Soccer

Thema Deutschland-Release: Panasonic: nach der Berliner Funkausstellung (Ende August), Goldstar: noch ungewiß. Preise stehen ebenfalls noch

nicht fest. 3DO-Eigenentwicklungen waren kaum auszumachen, dafür aber zahlreiche PC-Umsetzungen. Von Infogrames kommt **Alone in the Dark 2** (auf PC gibt es schon den Dritten), Virgin setzt den 7th-Guest-Nachfolger **The 11th Hour** sowie **Daedalus Encounter** (ein Science-Fiction Action-Adventure mit Wayne's World Tia Carrere) um. Weitere Titel: **Flying Nightma-**

res, ein Flug-Kampf-Simulator von Dornmark, **Rayman** von Ubi Soft, **Hell** (mit Dennis Hopper) und **Baldies**, eine Mischung aus 'Populous' und 'Cannon Fodder' (Bild oben) von Gametek. Auch Crystal Dynamics haben wieder zahlreiche Titel in der Mache, u.a. zwei Basketballspiele. Neu dabei sind die Technik-Meister von Core, die ihre 16-Bit-Entwicklung eingestellt haben und ausschließlich 'neue Konsolen' beliefern. *kdh*



Chaos Control von Infogrames/Philips ist ein Ballerspiel im Stil von Starblade, d.h. es gibt zwar nicht viel Interaktion, dafür aber hervorragende FMV-Grafik und eine Menge Action



Die Schlümpfe für CD-i, kein Jump & Run, sondern ein Adventure



Discworld von Psygnosis, mal wieder ein erfolgreicher PC-Titel

CD-i

Zudem erscheinen zahlreiche Umsetzungen von erfolgreichen Konsolen- und PC-Spielen: **Flashback** (U.S. Gold), **Creature Shock** (Virgin/Argonaut), **Lost Eden** (Virgin/Cryo), das witzige Adventure **Discworld** (Psygnosis; Monty Python Eric Idle lieh dem Helden seine Stimme), das unvermeidliche **Rise of the Robots** (Mirage), und der Zweispiel-



Großer Vorzeigetitel auf der Messe war Chaos Control (Preview in GAMEPRO 1195), mit zwei Millionen DM Produktionskosten der bislang aufwendigste CD-i Titel.

ler-Hit **Micro Machines**. Zu den produktivsten Drittanbietern gehört Infogrames

Thunder in Paradise mit Hulk Hogan, das Spiel zur Fernsehserie

(Shaolin's Road, Big Bang Show, Die Schlümpfe). Von Philips selbst stehen zwei weitere potentielle Hits ins Haus: das

Cyberpunk-Adventure **Burn: Cycle** und **Thunder in Paradise**, für das spezielle Filmsequenzen mit Wrestling-Superstar Hulk Hogan gedreht wurden. Mit enthalten ist eine Video-CD mit zwei Fernsehfolgen. Thema Hardware: Die PC-CD-i-Karte war erstmalig im Einsatz zu sehen und wird im Herbst veröffentlicht, und Goldstar wird (voraussichtlich im Juni) ein eigenes CD-i herausbringen. Insgesamt machte die Philips-Präsentation einen guten Eindruck, es war deutlich zu erkennen, daß man in Zukunft mehr Gewicht auf den Bereich traditionelle Software legt. Somit könnte dem CD-i doch noch eine positive Zukunft beschert sein.

Statement



David McElhatten, Leiter der Entwicklungsabteilung von Philips, sprach mit uns über die Spiele-Zukunft des CD-i.

„Bei der Spieleentwicklung verfolgen wir drei Ziele:

1. Gute Spiele für das CD-i zu konvertieren und sie besser zu machen (The 7th Guest)
2. Mehr Drittanbieter für CD-i zu gewinnen, das geschieht derzeit. (Z.B. Virgin/Argonaut: **Creature Shock**, Sony/Psygnosis: **Discworld**, U.S. Gold: **World Cup Golf**, **Flashback**, Interplay: **Battletech**, **The Lost Vikings**).
3. Wir wollen in Zukunft alle Genres besser abdecken, z.B. **Jump&Runs**. Außerdem werden wir in Zukunft mehr Strategie- und Puzzle-Spiele bringen, wir haben ein paar sehr vielversprechende Titel in Arbeit ...“



NEWS

Was hat uns in diesem Jahr auf der European Computer Trade Show besonders gefallen, was war weniger erfreulich. Unser persönliches Fazit findet Ihr auf dieser Seite.



die zwei wagemutigen Messe-Redakteure waren sich nach tagelanger Arbeit nicht zu schade, sich gegenseitig ein paar Statements über die ECTS Spring '95 aus der Nase zu ziehen. mik: Tja Klaus, nach drei Tagen Messe und fast einer Woche Auswertung und Texte schreiben, ist das große Highlight irgendwie ausgeblieben, oder?

kdh: Ja, im Großen und Ganzen kann man das sagen. Sony hatte zwar eine galaktische Präsentation, aber die Spiele



waren uns – dank Import – bereits bekannt. Etwas richtig Neues gab es nicht zu sehen, außer dem sehr beeindruckenden Heart of Darkness. Was war denn Dein persönliches Highlight? mik: Namcos Tekken hat mich ziemlich begeistert. Auch die zum Teil sehr aufwendigen Präsentationen der Firmen waren eindrucksvoll. Neben Sega und



Die neuen Pads und Sticks von Leisuersoft. Handlich und preiswert, für Mega Drive und Super Nintendo



Drei Jahre haben die Flashback-Entwickler an Ihrem neuen Projekt gearbeitet (und gerendert); Heart of Darkness kommt zu erst für PC, später für PS-X und Saturn



Die Animationen der Charaktere sind unglaublich detailliert und stellen selbst, Earthworm Jim' in den Schatten

Sony müßte man da noch die Virgin- und Philips-Stände erwähnen.

kdh: Einige Firmen hatten sich sehr viel

Heart of Darkness und Tekken waren die Messehighlights

Mühe mit der Präsentation gegeben, das ist richtig. Allgemein ist allerdings zu bemängeln, daß viele Firmen im Hinblick



auf die E3 im Mai mit Neuheiten geizten. Und daß sich viele Firmen überhaupt nicht auf der Messe blicken ließen. mik: Aber es gab auch am Rande viel Erfreuliches: Leisuersoft zeigte die neuen Joysticks und -Pads aus der TechnoPlus-Reihe sowie praktische Netzteil-Adapter für Handhelds. Von der Handhabung und Technik – und vom günstigen Preis – scheinen es die

zukünftigen Abräumer zu sein. Bei dem Thema „Exoten“ müssen wir auch das einzige NeoGeo-Spiel der ECTS erwähnen.

kdh: Da waren wir doch ziemlich erstaunt, als wir am Sunsoft-Stand Galaxy Fight (Bild links) entdeckten. Weniger er-



Photos: Stockman Digital

staunte uns, daß es ein Prügelspiel ist. mik: Abschließend kann man doch sagen, daß sich die Messe gelohnt hat. Zwar sind die großen Highlights ausgeblieben, aber es gab einiges Neues zu erfahren. Spannend wird auf jeden Fall die E3 in Los Angeles, denn dort werden Sega, Sony und auch Nintendo direkt gegeneinander antreten. Da wird es mit Sicherheit wesentlich mehr zu sehen geben.

Just for fun ...



Was uns auf der Messe (und drumherum) besonders amüsiert hat:

– Der originellste Spiellettel seit Communist Mutants from Space (Atari VCS): Krazy Ivan, ein Battlemech-Spiel von Psygnosis, das im eisigen Sibirien der Zukunft spielt (Abbildung oben).

– Die Bestellung „A great pommes, please!“ von Herrn Chris H. aus F., die bei dem Burgerking-Bediensteten auf Unverständnis stieß (Warum nur??).

– Der offizielle Codemasters-Aufkleber (Abbildung unten) auf der Pressemappe der PR-Dame.



Herstellungskosten

Zur Verwirklichung des Berichtes waren notwendig: Zwei Paar Schuhsohlen, zwei Rückgrate (die Originale waren nach dem Transport von ca. 74,3 Kilo Messeprospekten hinüber), unzählige Liter englisches Bier (um fit für den nächsten Tag zu sein), sieben Aspirin (die Sega-Präsentation war recht laut) und eine Kur in Bad Salzuflen für unseren geliebten Chefredakteur (wegen unserer Terminüberziehungen).





NEUE GAMES FÜR

SAT
NE



PEBBLE BEACH GOLF LINKS
SEGA (IM HANDEL)

Die erste Golfsimulation für den Saturn ist bereits vom 3DO her bestens bekannt. „Pebble Beach Golf Links“ ist ihr Name und weiß genauso zu überzeugen wie die 3DO-Fassung. Ebenfalls stehen dieselben Optionen zur Wahl. So dürfen sich ein bis vier Spieler nicht nur im Stroke- und Matchplay, sondern auch im Skins-Game messen. Erfreulich ist dabei, daß die Steuerung schnell zu beherrschen ist. Selbst Golf-Einsteiger werden in kürzester Zeit Erfolge erzielen. Golfplatz des Geschehens ist der weltbekannte von Pebble Beach, andere Kurse befinden sich nicht auf der CD. Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen jedoch auch nach mehrmaligem Durchspielen der 18 Löcher für Abwechslung.

Die Grafik besticht durch flüssige, detailreiche Animationen, sämtliche Spieler und Caddies sind digitalisiert und wirken somit sehr lebensecht. *hja*

Muster: ECS, Hamburg



3D BASEBALL '95
CRYSTAL
DYNAMICS
(FRÜHJAHR '95)

Crystal Dynamics, bisher ausschließlich durch ihre Highlights auf dem 3DO bekannt, stürzen sich nun auch auf die fernöstlichen 32-Bitter. Vier Spiele für den Saturn sind derzeit in der Mache.

Die Polygon-Sportler aus 3D Baseball '95 wurden echten Spielern der MLBPA nachempfunden, authentische Baseballregeln, Statistiken, SGI-gerenderte Stadione sowie gesprochene Kommentare von CD sorgen für erstaunliche Realitätsnähe.



Ob der MLBPA-Spielerstreik auch simuliert wird, ist unwahrscheinlich



Photorealistische Polyongrafik



DRAGONS OF THE SQUARE TABLE
CRYSTAL DYNAMICS
(HERBST '95)

Für dieses Adventure in bester PC-Manier versicherte sich Crystal Dynamics prominenter Unterstützung. Kein geringerer als Monty Python Terry Jones war maßgeblich an der Entwicklung von Dragons of the Square Table beteiligt – kein Wunder, daß der Drache Flicker in diesem Spiel nicht nur abgedrehte Rätsel lösen muß, sondern auch Action-Sequenzen mit solch bezeichnenden Namen wie „Dragon Thumb Wrestling“ oder „CAT-a-pult“ (!) zu meistern hat.



Weltraum-Action für den Saturn von Crystal Dynamics



SOLAR ECLIPSE
CRYSTAL DYNAMICS
(SOMMER '95)

Das actiongeladene Ballerspiel Solar Eclipse verläßt sich auf die derzeit so populäre 3-D-Perspektive, mit texturemaps überzogene Planetenoberflächen. Asteroidenfelder und Höhlensysteme sollen für die rechte Optik sorgen. 40 Minuten Full-Motion-Videosequenzen bilden die Rahmenhandlung, mit dabei Claudia Christian aus der hierzulande nur auf Video erschienenen Science-fiction-Fernsehserie Babylon 5.



URN WS



Vielleicht klärt sich ja beim Deutschland-Release des Saturn, was nun eigentlich ein Dragon ist ...



Haben wir den Boß nicht schon mal bei StarWing gesehen?

PANZER DRAGOON SEGA (IM HÄNDEL)

Jetzt zeigt Sega, was im Saturn steckt. Auf dem Rücken eines Drachen fliegt Ihr durch atemberaubende, texture-gemapte Fantasy-Landschaften. Spielerisch liegt Panzer Dragoon irgendwo zwischen StarWing und Space Harrier. Ihr bewegt Euch zwar auf einer relativ festgelegten Flugbahn vorwärts, könnt aber mittels Steuerkreuz Schüssen und Hindernissen ausweichen. Mit den L/R-Tasten könnt Ihr Eure Blickrichtung um jeweils 90° ändern, was nicht nur ein Gimmick ist, sondern notwendig, um von den Seiten bzw. hinten angreifende Feinde zu bekämpfen. Anders als z.B. bei Vortex, wo ähnliches versucht wurde, spielt sich dieses Feature hier sogar ausgezeichnet. Sensationelles Gameplay bietet Panzer Dragoon sicherlich nicht, es ist jedoch erfreulich, daß auch Saturn-Besitzer mit einem fetzigen Ballerspiel bedacht werden – noch dazu mit einem so beeindruckenden. Den Angriff auf die Dune-artigen gigantischen Sandwürmer aus Level zwei oder das riesige Raumschiff aus Level fünf muß man einfach gesehen haben, um es zu glauben. *kdh*



Aufregender Kampf mit dem ersten Boß: Perspektive-Umschalten erforderlich



Wunderschöne Grafik (nicht nur) im fünften Level

Niemand hätte in diesem Spiel die spanische Inquisition erwartet ..."

Muster: ECS, Hamburg



Jump&Run in 3-D-Perspektive? Da sind wir ja mal gespannt

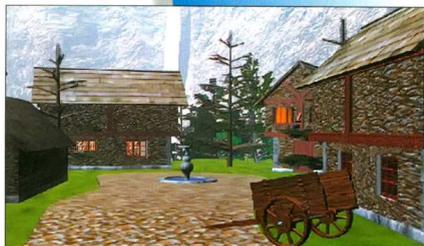
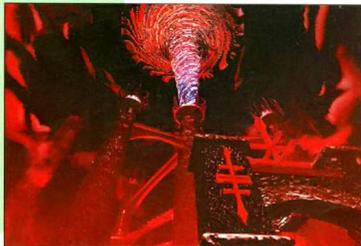
BUG SEGA (HERBST 95)

Nachdem die 32-Bit Systeme bislang noch keine gelungenen Vertreter im Jump&Run-Bereich vorweisen können, versucht Sega, die Lücke zu schließen. Nein, nicht Sonic, sondern ein kleiner Hüpferr namens Bug versucht sich an der großen Aufgabe. Präsentiert wird das Geschehen aus der klassischen Seitenansicht sowie aus der Hinterrücken-Käfer-Perspektive. Ob die Spielbarkeit mit der famosen, quietschbunten Optik mithalten kann, wird sich im Herbst zeigen.



LEGACY OF KAIN - BLOOD OMEN CRYSTAL DYNAMICS (HERBST 95)

Dunkle Mächte, Magie und Vampire versetzen den Spieler in gepflegte Grusel-Stimmung. In der Rolle von Kain, einem toten Blutsauger, könnt Ihr Euch in Wolf, Fledermaus und Nebel verwandeln, Schwertkämpfe bestehen und Zaubersprüche in den Bart murmeln. FMV-Sequenzen und Sprache von CD sollen Euch die mystische Atmosphäre des Landes Nosgoth näherbringen.





PLAYSTATION NEWS

SPACE GRIFFON VF-9

PANTHER SOFTWARE
(IM HANDEL)

Auch in diesem ‚doomen‘ 3-D Actionspiel sind mal wieder futuristische Battlemechs die Protagonisten. Mit Eurem gewaltigen Kampfroboter stapft Ihr durch eine feindliche Festung, sammelt die üblichen Gegenstände (Waffen, Munition, Key-Cards) auf und schaltet die üblichen Gegner (Roboter aller Farben und Formen) aus. Viel Wert wurde auf die Handlung gelegt, alle Naselang tretet Ihr in Funkkontakt mit Euren Teamkollegen und legt eine mehr oder weniger ausführliche Unterhaltung ein. Daß das Ganze natürlich in Japanisch ist, wirkt sich jedoch eher störend aus.

Muster: Flashpoint, Oering



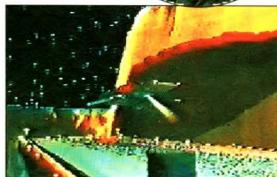
COSMIC RACE NEOREX (IM HANDEL)

Cosmic Race ist eine Offenbarung für all jene, die eine Deponie für digitalen Datenmüll eröffnen wollen. Qualitativ am ehesten mit Gale Racer für den Saturn zu vergleichen, lohnt es sich eigentlich nicht, über dieses Comic-Rennspiel viele Worte zu verlieren. Ach ja, höchstens folgendes: Dank Zweispieler-Splitscreen-Modus müssen stolze Besitzer Cosmic Race wenigstens nicht allein über sich ergehen lassen.



INCOMING DATAEAST (HERBST 95)

Euer Beruf: Informationstechniker. Eure Aufgabe: Installation eines automatischen Verteidigungssystems auf einem Weltraum-Außenposten. Euer Problem: angreifende, mißgünstige Außerirdische (welch Überraschung). Um Eure Haut zu retten, müßt Ihr Droiden, verschiedene Waffensysteme und Datenbanken aktivieren und benutzen, um schließlich zu entkommen. Geplanter Erscheinungstermin ist zusammen mit der USA-Premiere der PlayStation.



RAYMAN UBI SOFT (HERBST 95)

Ursprünglich als Jaguar-only Produkt geplant, ist Ubi Softs Rayman angesichts geringer Verbreitung der Raubkatze mittlerweile für alle neuen Konsolen angekündigt. Das Spiel glänzt mit 32.000 Farben gleichzeitig, aufwendigen Animationen und überaus knuddeligen Charakteren. Ob der kleine Comic-Käfer den etablierten Jump&Run-Helden Konkurrenz machen kann, zeigt sich im Herbst.



CYBERWAR SCI (FRÜHJAHR 95)

Demnächst erscheinen für die PlayStation die ersten nichtjapanischen Spiele. Eines der ersten ist Cyberwar von Sales Curve Interactive. Hinter dem Namen verbirgt sich ein neuer Ableger des ‚Lawnmower Man‘. In Cyberjobs Virtual City gibt es wie gewohnt einen Mix diverser Genres: Flugsequenzen, Ballerleinlagen und Puzzles. Ob diesmal auch Rasen gemäht wird, ist noch nicht bekannt. Fest steht jedenfalls, daß eine Saturn-Version kurze Zeit später folgen wird (soll).



Im neuen Vs-Screen zeigen sich die Fighter so schick wie noch nie



MORTAL KOMBAT III

**Endlich ist es soweit!
Der langerwartete
,Mortal Kombat III'-Auto-
mat hat das Licht
der Welt erblickt.
Was ist neu? Was hat
sich geändert? Fragen
über Fragen und nur
GAMEPRO weiß die
Antworten!**

extra für Euch haben sich die GAMEPRO-Redakteure die Vorversion des neuen Prügel-Knallers angeschaut. Viele wichtige Infos konnten wir dieser Version schon entnehmen. Einige Fakten werden sich zur Endversion noch verändern, im Großen und Ganzen entspricht dieser Automat aber dem Endprodukt. Wir wünschen Euch viel Spaß mit den neusten Infos!
Im Select-Screen könnt Ihr über bestimmte Tastencheats geheime Optionen aktivieren und so z.B. mit einen anderen Recken als dem angezeigten kämpfen (um Euren Gegenspieler zu verwirren!). Zusätzlich gibt es noch eine ganze Reihe versteckter Charaktere, die Ihr über einen geheimen Bildschirm anwählen könnt. Möglich sind folgende Turnierteilnehmer: Smoke, Jade, Johnny Cage, Reptile, Lumberjack, Ermac, Baraka und Shang Tsungs Frau. Einige dieser Charaktere stehen auch als mögliche End-



ALTE KÄMPFER	
1	Shang Tsung älter, langes Haar
6	Sonya Playmate als Schauspielerin!
3	Jax jetzt mit Metallarmen
4	Liu Kang neuer Schauspieler
9	Sub-Zero kein Ninja mehr
14	Kung Lau mit noch größerem Hut
5	Kano jetzt ohne Haare
8	Shao Kahn Gewinner von MK II
NEUE KÄMPFER	
11	Sektor roter Roboter-Ninja
2	Sindel Shao Kahns Frau
7	Stryker SWAT-Mitglied
12	Night Wolf pfeileschießender Möchtegern-Indianer
13	Sheeva Ein weiblicher Goro (aus Knete)
10	Cyrax gelber Roboter-Ninja
15	Kabal mit versteckten Waffen im Körper

gegner zur Disposition.
Neben den schon Bekannten Moves aus den ersten beiden Teilen gibt es diesmal auch ‚Animalities‘, mit denen Ihr Euch in ein Tier verwandeln und den Gegner verspeisen könnt! Vielleicht gibt's später auch sogenannte Nudalities, mit denen Ihr die (weiblichen) Kämpfer

entkleiden könnt!
Möglicheweise zoomt in der Endversion der Bildausschnitt wie bei Killer Instinct zurück, wenn Ihr auseinander geht. Es soll (auch wie bei KJ) Multi-Hit-Combos mit Trefferanzahl und Damage-Prozenten geben. Außerdem ermöglicht Euch ein neuer Run-Button samt Power-



Balken, wie bei NBA Jam, für begrenzte Zeit schneller zu laufen. Die Hintergründe sind, wie es im Moment Mode ist, komplett auf SGI-Workstations gerendert. Und natürlich könnt Ihr davon ausgehen, daß es mindestens genauso viel Blut wie bei den Vorgängern geben wird.

Die einzige MK3-Heimversion die definitiv dieses Jahr rauskommt, wird exklusiv auf Sonys PlayStation erscheinen. Nächstes Jahr folgt dann die Jaguar-Version und voraussichtlich auch die Umsetzungen für alle anderen gängigen Systeme. GAMEPRO hält Euch selbstverständlich auf dem Laufenden! Im nächsten Heft servieren wir Euch neben allen Features des fertigen Automaten auch die ersten Moves! Also: GAMEPRO lesen!

Maris Feldmann



Sub-Zero demonstriert seine ‚frostigen‘ Fähigkeiten





Korr (links: der Held des Spieles) macht eine ‚Spinning Power Deflect‘, um den Angriff hinter seinem Rücken abzuwehren ...



... Nun nutzt Korr den gewonnenen Zeitvorteil und geht sofort in seinen ‚Guard Drop Kick‘ den er geschickterweise ...



DAS NEUE KULTSPIEL ! ?

WEAPONLORD

Während alle anderen noch ‚Super Street Fighter II Turbo‘ oder ‚Samurai Shodown II‘ zocken, werfen wir schon mal einen Blick über den großen Teich und forschen nach, was sich dort im Prügelnere neues tut!



nach allen Regeln der Kunst zeigen, wo sie nach einem verlorenen Kampf hingehen. Im Gegensatz zu Mortal Kombat, wo die Gewalt lediglich reiner Selbstzweck ist, gibt es bei WL aber keine unnötigen, übertriebenen Blutorgien.

Alle Charaktere sind nicht nur (wie bei SF) liebevoll mit der Hand gezeichnet, sondern haben auch mehr Moves und Animationsphasen, als es bisher bei einem Prügelnere gab. Die Schlagbewegungen sind bei den durchschnittlich 88 Pixel hohen Sprites (Hey, das ist verdammt viel!) äußerst realistisch. Jeder Kämpfer hat auch seine eigene Story mit Einleitung, Zwischensequenzen und Ending.

Was macht ein erfolgreicher ‚Street Fighter‘-Programmierer, wenn er mal ein anderes Prügelnere entwickeln will? Die neuste Antwort auf diese Frage lautet: „Zu Namco gehen!“ James Goddard und Dave Winstead (beide ehemalige Street-Fighter-Designer bei Capcom) entwickeln im Moment bei Namco und mit Hilfe von Visual Concepts (Clayfighter, Madden ’95, ect.) ein vollkommen neuartiges Prügelnere, welches sich in vielerlei Hinsicht von der allgemeinen Massenware abheben soll. Dazu spielen die beiden jedes erhältnere Fighting-Game, ob nun auf Automat oder Konsole, um sich erst einmal umfassend zu informieren.

MIT SCHWERT, AXT UND HELLEBARDE

Was Goddard und Winstead vor-schwebte, war ein Waffenkampf-spiel ganz im Stil von ‚Conan - Der Barbar‘, welches realistische Waffenkämpfe ermöglicht.

Genau in diesem Punkt unter-scheidet sich ‚WeaponLord‘ von herkömmlichen Prügelnere. Bei WL benutzen alle sieben Charaktere vorrangig Waffen. Im Kampf wechseln sich Attacken und Paraden ab, und die Waffen treffen aufeinander, bis einer der Kämpfer die Verteidigung des anderen durchbrechen und einen Körper-treffer anbringen kann.



Eine Waffe kann sowohl als Vor-hand, wie auch als Rückhand in drei verschiedenen Stärken geschlagen werden. Außerdem gibt es Blocks, Blockbrecher und auch Würfe in unterschiedlicher Stärke. Durch diese verschiedenartigen Stärken der einzelnen Attacken (oder Blocks) entscheidet sich der

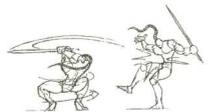
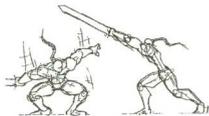
braucht er natürlich ein bißchen länger, um wieder agieren zu können. Diesen kurzen Zeitvorteil kann

GEWALT UND BRUTALITÄT

der Gegner nutzen, um eine neue Attacke anzusetzen, es reicht aber nicht für einen unblockbaren Treffer! Zusätzlich hat jeder der Recken noch die stattliche Anzahl von (mindestens) zehn Spezialmoves zur freien Verfügung.

Da jede Attacke mit einer anderen Attacke (ob nun Normal- oder Spezial-Attacke) oder einem Block interagiert, ergeben sich 138 verschiedene Kollisionsmöglichkeiten! Bei Street Fighter sind nur 20 und bei Mortal Kombat gar nur 10 verschiedene möglich!

Natürlich kommt ein ‚One on One‘-Kampfspiel heutzutage nicht mehr ohne ‚Finishing-Moves‘ aus. So könnt Ihr also auch bei WL Euren Gegnern



weiteren Verlauf des Kampfes. Wenn z.B. zwei gleichmächtige Attacken aufeinandertreffen, schrecken beide Charaktere für einen kurzen Augenblick zurück. Hat aber einer der Kämpfer eine schwächere Attacke ausgeführt,





... zu einem 'Two-in-One', 'Flaming Double Strike' ausbaut. So trifft er doppelt und kann den Gegner dementsprechend schwächen. Da sein Opponent durch diese Attacke am Boden ...

... liegt, setzt Korr gleich noch mit seiner gesprungenen Schwert-Attacke nach, die dem Unterlegenen den Rest gibt!





Die Hintergründe wurden nicht, wie bei vielen anderen Games, mit DPaint auf dem PC erstellt, sondern per Hand mit Acrylfarbe gemalt, eingescannt und dann nachbearbeitet, wodurch sie sehr viel detaillierter sind als bei Konkurrenzprodukten. Natürlich wurden auch mehrere Ebenen erstellt, um



Divada läßt Korr mit diesem Hit ihre ganze Verachtung spüren

im Hintergrund ein parallax Scrolling zu ermöglichen.

So wie es im Moment aussieht, erwartet uns mit WeaponLord einer der ganz großen Titel dieses Jahres. Jeder Prügelfan sollte sich bereits jetzt die nötigen Barmittel zurücklegen! Schon ab dem 21. Juni soll das fertige 24 MBit-Modul für Mega Drive und SNES in den



Korr setzt seinen „Flaming Double Strike“ für doppelten Schaden ein

amerikanischen Regalen stehen. Wir Mitteleuropäer müssen uns höchstwahrscheinlich noch ein wenig länger gedulden, oder uns eine (unzensurierte) US-Fassung zulegen. Nächsten Monat, im zweiten Teil, beleuchten wir das, für ein Fighting-Game absolut wichtige, Gameplay. Außerdem lassen wir die Testspieler, die während der Entwicklung des Games alle Fehler suchten, (nur Street Fighter-Profis und -Turniergewinner!) zu Wort kommen. Wenn Ihr Euch auch nur ein Quentchen für Prügelspiele interessiert ist GAMEPRO 7/95 die absolute Pflichtlektüre für Euch!

Maris Feldmann



Jen-Tai benutzt ihre „Mid-Deflect“, um Banes Attacke abzuwehren



Die „Frezzy“-Attacke setzt eine Menge zerstörerische Energie frei

Die GAMEPRO-Crew meint:

Im Prügelspiel-Genre tut sich was. Nach „Samurai Shodown“, „Virtua Fighter“, und „Killer Instinct“ sind die Erwartungen für die Zukunft natürlich hoch angesetzt. Grafisch, technisch und besonders in Sachen „Gameplay“ wird „Weapon Lord“ wohl neue Maßstäbe setzen und „SSF II“ eventuell sogar vom Thron stoßen!



Den „Thrust Block“ kann man gut gegen springende Gegner verwenden

Und hier präsentieren wir Euch die beiden Spiele-Entwickler. Wir fragten sie, was denn an WeaponLord anders oder besser sein soll als an anderen Fighting-Games!

James Goddard war Concept Creator für die SF II C.E., Co-Designer bei SF II T, H, F und Creator von Dee Jay in SSF II!



Dave Winstead arbeitete zuerst bei der US-GAMEPRO und dann ebenfalls bei Capcom an SF II T, SSF II, Alien Vs. Predator und Slam Masters!

GAMEPRO: Was qualifiziert Euch dazu, ein neues Prügelspiel zu machen?

James Goddard: Wir hören auf die Spieler. Das Konzept der Champion Edition (SF) habe ich aufgrund von Spieler-Feedback entwickelt. Und auch viele Änderungen in Hyper Fighting (SF) beruhen auf den Wünschen der Spieler. Außerdem spielen Dave und ich ständig Fighting-Games gegeneinander, und ich habe alle großen SF II-Tourniere organisiert.

Dave Winstead: Mann-gegen-Mann-Kämpfe, die niemals langweilig werden.

JG: Als ich das erste Mal SF II spielte, war ich ganz weg. Ich konnte gar nicht glauben wieviel Spieltiefe es hat.

GP: Gibt es Elemente in SF II, die es auch in WeaponLord geben wird?

JG: SF II ist das einzige Spiel, bei dem man mit einem Charakter seinen eigenen, persönlichen Kampfstil entwickeln kann. Es ist ein Unterschied, ob Dave mit Guile spielt oder ich. Bei WeaponLord werden die Spieler ebenfalls ihren eigenen Kampfstil entwickeln können.

GP: Was ist das einmalige an Eurem WeaponLord-Team?

JG: Für jeden im Team ist es das erste Vollzeit-Projekt. Und jeder bei uns, ob nun Dave, ich unser Chef-Grafiker Alvin Cardona oder unser Chef-Programmierer Steve Chiang gibt wirklich alles, um WeaponLord außergewöhnlich zu machen. Wir sind noch jung und unverbraucht und außerdem alle Hardcore-Spieler, die das Zeug haben, um innovativ zu sein.

GP: Was gefällt Euch an Fighting-Games, und was findet Ihr furchtbar?

JG: Ich hasse es, wegen irgendwelcher Fehler zu verlieren, die die Designer übersehen haben. Ein gutes Spiel sollte seine eigene Steuerung und Strategie haben.

Außerdem müssen alle Charaktere sehr verschieden, aber gut ausbalanciert sein, damit man sich auch nach Monaten noch ernsthaft mit den anderen messen kann.

DW: Ich mag Games mit einem guten, nicht zu einfachem Combo-System. Es ist wirklich blöd, wenn man nur eine Joystick-Bewegung machen muß, damit der Move dann gleich mehrere Male trifft und die halbe Energie wegschlägt.

JG: Ja, genau! Ich hasse es auch, wenn eine oder zwei Combos den Gegner schon killen. Das ist genauso schlimm, wie diese Angriffsmuster, die man immer wieder durchzieht, ohne daß der Gegner was dagegen tun kann.

GP: Warum Waffen?

JG: Ich war schon immer von „Conan - Der Barbar“ begeistert und habe auch viel in der Richtung gezeichnet. Als ich zu Namco ging, hatte ich außerdem keine Lust mehr auf Hand-gegen-Hand-Kämpfe. Ich wollte was total anders machen. Eine Menge Kritiker meinen, daß es nichts Neues mehr im Prügelspiel gibt, was wir machen könnten. Ich glaube sie irren sich.

GP: Warum denkt Ihr, daß WeaponLord erfolgreich sein wird?

JG: Einer Menge Leute hat es gefallen, daß man für Street Fighter und Mortal Combat lange üben mußte. Es sieht so aus, als ob im Moment jeder auf ein Game mit neuen Strategien wartet – und nicht nur eines mit einer Handvoll Feuerbällen, Dragonpunches und Fatalities. WeaponLord wird eine Herausforderung sein und wenn Du es beherrscht, wirst Du richtig gut sein. Jedesmal, wenn Du jemanden schlägst, geschieht das, weil Du ein guter Kämpfer und Spieler bist und nicht, weil Du irgendwelche Macken im Programm ausnutzt!

GP: Danke für das Interview und noch viel Erfolg mit WeaponLord!



FATAL FURY SPECIAL

SNES
Test

Takara holt zum großen Rundumschlag auf unsere Konsolen aus. Kaum ein System bleibt im Moment von Spielen der Japaner ‚verschont‘. Diesmal ‚erwischt‘ es das gute alte SNES!

herzlich willkommen, Ihr Freunde von Fortsetzungen! Nicht lange vor dem offiziellen dritten Teil von Fatal Fury beschert uns Takara ‚Fatal Fury Special‘! Im Gegensatz zur Game-Gear-Version, die in der vorherigen GAMEPRO noch unser begehrtes Gold-Siegel erhielt, erwartet uns auf dem SNES mal wieder nur Standardkost.



Schöne Hintergründe, ordentliche Umsetzung des Neo•Geo-Originals

Die Konvertierung des Neo•Geo-Prüglers ist zwar in technischer Hinsicht in Ordnung, bietet aber keine Neuerung im Genre.

Zwölf Kämpfer stehen zu Eurer Verfügung, von denen jeder neben den üblichen Schlägen, Tritten und Würfen natürlich auch seine persönlichen Spezialattacken besitzt. Außerdem könnt Ihr wie beim Vor-



Mit der Tante würde ich mich auch gerne auf dem Boden wälzen!



Der zweite Aufzug eines zweitklassigen Prüglerspiels,

gänger mit den L&R-Tasten in die hintere Ebene wechseln und so z.B. fremden Spezialattacken ausweichen. Je nach gewähltem Spielmodus kämpft Ihr entweder nach und nach gegen alle anderen Fighter um den Titel des besten Kämpfers, oder Ihr müßt in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele gegnerische Recken besiegen.

Natürlich ist auch ein Zweispieler-Modus vorhanden, wo Ihr Eurem besten Freund beweisen könnt, daß Ihr der bessere Spieler seid. Die Hintergrundgrafiken sind recht detailliert und erfreulicherweise auch ansprechend animiert. Als besonderes ‚Schmankerl‘ wird sogar der Wechsel der Tageszeiten berücksichtigt. Auch der Sound

kann sich durchaus hören lassen und paßt gut zum Spiel.

Insgesamt bietet FFS kaum Neues, und es ist fraglich, ob sich der Kauf lohnt, zumal in absehbarer Zeit FF3 erscheinen wird. Wenn Ihr fanatisch alle Fatal-Fury-Games sammelt, könnt Ihr gestrotzt zugreifen. Der normale Prügfelfan sollte lieber mal probierspielen, ob er für sein Geld auch wirklich genügend Gegenwert erhält! *Maris Feldmann*



Große Specialmoves gehören genauso dazu, wie fiese Schwinger!



Achtet mal auf die wirklich gut gelungenen Hintergründe Gut, wenn man so klein ist, daß man unter dem Feuerball bleibt!



FATAL FURY SPECIAL

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die Fighter lassen sich gut steuern. Das Game hat aber weniger Spieltiefe als z.B. Street Fighter.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Für eine gewisse Zeit sicherlich reizvoll. Aber keine ‚Super‘-Langzeitmotivation.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Große Sprites, gut gelungene Hintergründe und flüssiges Scrolling, trotzdem nichts Besonderes

Sound 6 5 4 3 2 1

Für den Sound gilt Ähnliches wie für die Grafik. Er ist in Ordnung, aber nicht weltbewegend.

Genre.....Prügelspiel
Spieler.....1-2
Hersteller.....Takara
Preis.....ca. DM 150
Level.....12 Kämpfer
Schwierigkeit.....Einstellbar
Continues.....3
Speicher.....32 MB
Erhältlich.....im Handel

FAZIT
3+



Als Extra erhält unser Feuerwehrmann von Zeit zu Zeit einen besonders kräftigen Wasserstrahl



H E I S S E W E I H N A C H T E N

THE FIREMEN

tja, da ist zumindest für die Abteilung D der Feuerwehr nichts aus dem ruhigen Weihnachtsfest geworden: Pünktlich zur Bescherung bricht im Gebäude des Chemiekonzerns Metrotech ein Feuer aus. In kürzester Zeit stehen sechs Stockwerke in Flammen und damit nicht genug – Metrotech arbeitet gerade an einem üblen Süppchen namens MDL, das auf Feuer recht allergisch reagiert. Höchste Zeit, einzugreifen, und so machen sie die tapferen Feuerwehrleute auf den Weg.

Ihr schlüpft in die Rolle des Feuerwehrmannes Pete, der sich, begleitet von seinem (computer-gesteuerten) Kollegen Danny, den Weg durch das Flammenmeer im Metrotech-Gebäude bahnen muß. Keine leichte Aufgabe angesichts des Zeitdrucks



Das Leben eines Feuerwehrmannes ist tatsächlich voller Gefahren



Nicht nur die Flammeneffekte sehen gut aus, es gibt auch andere nette Features zu bewundern



und der zahlreichen und vielfältigen Brandherde, aber zum Glück sind die Retter nicht hilflos: Löschwasser steht ihnen genügend zur Verfügung, für Notfälle haben sie auch einige hilfreiche Wasserbomben

parat. Neben den 'kleinen' Feuern gibt es auch auf jedem Stockwerk eine besonders fiese Flammenwand, die gewissermaßen als Endgegner fungiert. Kontakte mit den Flammen zehren an Petes Lebensenergie, durch die Rettung der im Gebäude befindlichen Verletzten wird sie jedoch wieder aufgefüllt.

„The Fire-

men“ begeistert auf Anhieb durch sein actionreiches, aber dennoch friedliches Gameplay: Die eigentliche Action unterscheidet sich kaum von Ballerorgien wie 'True Lies' oder 'The Chaos Engine' – und dennoch hat sie ganz andere Qualitäten (nicht nur in moralischer Hinsicht). Leider wird dieser positive Eindruck etwas relativiert durch die Tatsache, daß es nur sechs (wenngleich recht komplexe) Level gibt. Es hätten ruhig ein paar Missionen mehr sein dürfen, aber vielleicht gibt es ja eines

Ein Spiel, bei dem es trotz viel Action doch ganz friedlich und ohne Blutvergießen zugeht – ist das überhaupt möglich? Mit gutem Willen und Kreativität durchaus!



schönen Tages 'The Firemen II' – wir würden uns sehr freuen. Sieht man allerdings mal von diesem kleinen Schwachpunkt ab, so ist The Firemen ein durchaus empfehlenswertes Spiel.

Michael Anton



THE FIREMEN

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Der Thrill eines Ballerspiels und dabei trotzdem völlig friedlich? Ein Lob an die Designer!

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Die sechs gleichen Stages in zwei Schwierigkeitsstufen sind einfach zu weng!

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Solide Hausmannskost ohne Höhen und Tiefen, die Sprites und Flammeneffekte gefallen.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Der packende Soundtrack sorgt für Atmosphäre, ebenso das Knistern der Flammen.

Genre.....	Action
Spiele.....	1
Hersteller.....	Human Entertainment
Preis.....	ca. DM 130
Level.....	6
Schwierigkeit.....	einstellbar
Controller.....	3
Speicher.....	8 MBit
Erhältlich.....	im Handel



Längst bevor die Dinosaurierwelle in den 90ern zum Rollen kam, machten zwei Urzeitviecher namens Bub und Bob in den Achtzigern von sich reden. Jetzt gibt es ein Wiedersehen mit den knuffigen Sauriern.

PUZZLE BUBBLE



ein brandneuer Tetris-Verwandter ist Taitos „Puzzle Bobble“, das auch als ‚Bubble Symphonie‘ (Automat) und ‚Bust-A-Move‘ (US-Version) bekannt ist. Obwohl unverkennbar an Tetris anlehnd, ist das Spiel mit Bub und Bob völlig anders. Während bei Tetris Stein-



Im Battle-Modus wird entweder gegen einen Freund oder den Computer gespielt

sche Note wird dadurch ins Spiel gebracht, daß man die Blasen auch über Bande, also über die seitlichen Spielfeldbegrenzungen schießen kann, dadurch noch Lücken gestopft werden, die bereits scheinbar un erreichbar waren. Außerdem sind die Level bereits mit allerhand Bläschen bestückt, welche zur Säuberung der Stage alle verschwinden

wenig kniffliger zu gestalten, wird das Spielfeld regelmäßig von oben verkleinert, wodurch die Blasen ein Stück nach unten rutschen. Ein besonderes Lob verdient der Battle-Modus, in dem entweder gegen den Computer oder einen Freund gleichzeitig agiert wird. Wie es sich gehört, tauchen die im eigenen Feld aufgelösten Blasen beim Kontrahenten auf. Im dritten Modus, der lediglich allein in Angriff genommen werden kann, gilt es, möglichst viele Blasen im Feld unterzukriegen und verschwinden zu lassen. Dieses Feld wird im Gegensatz zum Standardmodus niemals leer, da stets frische Bläschen automatisch von oben nachkommen.



blöcke unterschiedlicher Form, die von oben in eine Tonne fallen, zu soliden Reihen angeordnet werden müssen, müssen bei Puzzle Bobble verschiedenfarbige Blasen vom unteren Bildschirmrand nach oben geschossen werden. Wie bei ‚Columns‘ lösen sich die Bläschen erst dann auf, wenn mindestens drei gleichfarbige aufeinander treffen. Mit einfachem Von-unten-nach-oben-Schießen ist es allerdings nicht getan. Eine besonders takti-



In Modus 3 geht's nicht levelweise voran. Ziel ist es, so viele Farbpaaire wie möglich zu bilden



Ab und zu tauchen auch Extras wie zum Beispiel Bomben auf

Programme dieses Genres strotzen für gewöhnlich nicht vor atemberaubender Grafik und megastarkem Sound. Dennoch weiß die technische Seite PBs durchweg zu gefallen. Die Grafik ist detailliert und bietet lustige Animationen. Der Sound im Bubble-Bobble-Stile paßt wunderbar zum drumherum. Das Größte jedoch ist der Spielspaß: Egal ob allein oder zu zweit, Puzzle Bobble bietet Spielspaß ohne Ende und ist zweifellos eines der faszinierendsten Programme seiner Art. Ein Muß – nicht nur für Genre-Fans!

Hans-Joachim Amann



SNES

PUZZLE BUBBLE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Originaler Tetris-Klon mit tollen Ideen. Der Zweispieler-Modus überzeugt – wie auch das gesamte Gameplay.

Schon allein kommt der Spielspaß nicht zu kurz. Zu zweit geht's aber erst richtig zur Sache – Kastisch!

Für das Genre ist die Grafik wirklich gut. Bubs und Bobs Animationen sind niedlich und sorgen für Schmunzeln.

Dem einen oder anderem mag die Musik zu düdlig sein. Wahre Bubble-Bobble-Fans werden verzückt sein.

Genre: Action/Strategie
 Spieler: 1-2 (Simultani)
 Hersteller: Taito
 Preis: ca. DM 130
 Level: 3 Spielmodi
 Schwierigkeit: linear steigend
 Continues: Paläwörter
 Speicher: 4 MBit
 Erhältlich: im Handel

FAZIT
2+





So schön kann es bei Euch auch aussehen



Auch fremde Aktien könnt Ihr kaufen und verkaufen.

POSITION	FIRMENNAME	WERT	ANZAHL	WERT	WÄHRUNG
1	UNIVERSAL	100	1	100000	USD
2	DISNEY	50	1	50000	USD
3	WALT DISNEY	25	1	25000	USD



würden oder was sie stört. Je nach eingestellter Simulationstiefe könnt Ihr außerdem noch Gehaltsverhandlungen mit den Angestellten führen, die Lagerverwaltung übernehmen, neue Attraktionen entwickeln oder auch Aktien von Konkurrenzparks kaufen und verkaufen. Eine umfangreiche Statistik klärt Euch über den aktuellen Stand der Dinge auf. Jeweils zum Jahreswechsel müßt Ihr Euch einen Vergleich mit den Mitbewerbern stellen, wobei Euer Park unter verschiedenen Gesichtspunkten wie Größe, Unter-

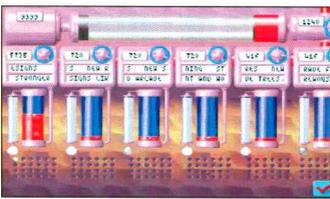
haltungswert etc. bewertet wird. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr hier auch Euren Park versteigern und an anderer Stelle einen neuen, besseren, größeren anlegen. Dies alles ist nur ein kleiner Auszug aus den zahlreichen Möglichkeiten, die Ihr habt. Doch keine Angst, die Optionen wachsen einem nicht über den Kopf. Wenn Ihr Euch nicht um alles kümmern könnt oder wollt, spielt doch in einem einfacheren Schwierigkeitsgrad und laßt die Konsole die „Drecksarbeit“ machen. Außerdem gibt Euch das Programm immer nützliche

Spieltips (in gutem Deutsch!) Theme Park macht einfach Spaß! So wie seinerzeit Sim City für tagelangen Spielspaß sorgte (und immer noch sorgt!), könnt Ihr heute mit TP wochenlange Unterhaltung genießen. Das Game-Design ist einfach perfekt durchdacht. Apropos Kontrolle: Die Steuerung ist bei der 3DO-Version am besten gelungen. Zwar ruft Ihr bei allen Games ein Menü auf und wählt von dort weiter aus, aber nicht in allen Umsetzungen geschieht es so komfortabel wie dort. Auch am MD läßt sich alles noch gut steu-

UNFALL IN DER ACHTERBAHN



3DO: Super detaillierte Grafik, animierte Sequenzen, gute Steuerung
 Jaguar: Gute Grafik, MD: Erstaunlich viele Optionen für das „kleine“ System



3DO

THEME PARK

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Wirden genial. Nicht nur das Spielprinzip ist perfekt, auch die Steuerung geht gut von der Hand.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Das fantastische Gameplay und die gute Grafik verstärken den Spaßfaktor ins Unglaubliche.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Wieder zeigt das 3DO, daß es Grafisch in der Lage ist, mit den neuen Konsolen mithalten. Gut so!

Sound 6 5 4 3 2 1

Im Spiel auf's Nötigste beschränkt und während der 3-D-Sequenzen wunderschöne Musiken!

Genre.....Strategie
 Spieler.....1
 Hersteller.....Bullfrog
 Preis.....ca. DM 140
 Level.....24
 Schwierigkeit.....einsteiger
 Continues.....Speicher
 Speicher.....1 CD
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
1-

JAGUAR

THEME PARK

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die Steuerung ist leider beim Jaguar am unübersichtlichsten geraten. Trotzdem nicht schlecht!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Erstmal an die Steuerung gewöhnt, bringt Euch nichts mehr von der Konsole weg!

Grafik 6 5 4 3 2 1

Endlich ein Jaguar-Spiel, daß nicht nach 8-Bit aussieht. Bitte in Zukunft mehr davon!

Sound 6 5 4 3 2 1

Der Jaguar-Sound beschränkt sich auf's wesentliche und nervt nicht mit unnötigem Rumgetöse!

Genre.....Strategie
 Spieler.....1
 Hersteller.....Bullfrog
 Preis.....ca. DM 140
 Level.....24
 Schwierigkeit.....einsteiger
 Continues.....Speicher
 Speicher.....16 MB
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
2+

Maris Feldmann

Es gibt einige

Golfsimulationen für das Mega Drive, aber erst eine fürs Mega-CD:

LINKS

„Links“, die Konvertierung des PC-Hits.



eines Balles zur Verfügung. Sehr lobenswert ist neben authentischem Ballverhalten und hoher Realitätsnähe die Spielbarkeit. Diese steht der des PC-Originals kaum nach. Verschiedene Spielarten wie Turnier- oder Skins-Modus werden nicht geboten. Diesbezüglich hat 'PGA Tour Golf III' die Nase klar vorn und bietet auf lange Sicht mehr Abwechslung.



mit eindrucksvollen Luftbildern des Golfplatzes von Torrey Pines (USA) werden Hobbygolfer bei Links begrüßt. Wer mehrere Kurse erwartet, mag enttäuscht sein, denn auf der CD befindet sich nur der Süd-Platz von Torrey Pines. Weitere Kurse werden vergebens gesucht, doch sollen nach und nach Kurs-CDs veröffentlicht werden. Rasant Kamerafahrten und gesprochene Kommentare, die jedes Loch vorstellen, entschädigen für den Mangel. Ein bis sechs Spieler dürfen über den Parcours streifen. Während ihrer Tour haben sie es mit allerlei Hindernissen des Golfer-Lebens zu tun. Um aus mißlichen Lagen herauszukommen, stehen ihnen nahezu alle relevanten Mittel wie Draws, Chips und das Droppen

Wenn dies nicht stört, erhält mit Links die grafisch imposanteste Golfsimulation auf dem MD/MCD, die sich zudem hervorragend spielt. *hja*

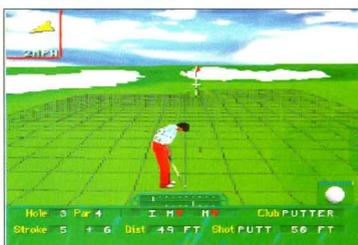


Das letzte Geld für ein 32X ausgegeben und nun keine Kohle mehr übrig für ordentliche Golfschläger? Nur keine Panik, da gibt es noch eine nette kleine Alternative!

GOLF BEST 36 HOLES

Die Grüns sind manchmal schwer lesbar

freunde des Golf-sports kommen nun endlich auch auf dem 32X voll auf ihre Kosten. Unter fachkundiger Leitung des Golfprofis Fred Couples geht es zur Sache, und zwar auf den schönsten



36 Bahnen der ganzen Welt, ausgewählt vom renommierten ‚Golf Magazine‘. Die können in verschiedenen Kombinationen durchgespielt werden, für Abwechslung ist also gesorgt. Ebenso abwechslungsreich wie die Kurse sind auch die Spielmodi, die neben einem Einzeler- auch diverse Mehrspieler- und Turniermodi umfassen. Dank Batteriespeicher können nicht nur verschiedene Spieler erzeugt und mit ihren Erfolgen dauerhaft verwewigt, sondern als besonderes Schmankerl auch noch die vier besten Szenen in ihrer Wiederholung für die Nachwelt festgehalten werden. Spielerisch macht das Game einen recht guten Eindruck, die man von einer ernsthaften Golfsimulation erwarten kann. Lediglich die Darstellung des Grüns ist nicht immer sehr übersichtlich, insbesondere

längere Puts werden da manchmal zum Glücksspiel. Mit etwas Übung hat man aber auch diese Sache schnell im Griff, so daß dem (auch optisch sehr ansprechenden) Golfervergnügen nichts im Wege steht. Sportfreunde sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren. *man*

LINKS

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Die Steuerung per Pad, Maus oder Tee-V-Golf ist schnell zu beherrschen und läßt genaues Agieren zu.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Ein Platz ist langfristig gesehen wenig. Nichtsdestotrotz ist Links ein riesiges Vergnügen.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Sehr detailliert, authentisch und ohne lästige Aufbauten: Die Grafik ist durchweg erstklassig.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Anmerkungen des Golf-Kommentators Ben Wright und realistische Soundeffekte überzeugen das Ohr.

Genre	Sport
Spiele	1-6 abwechselnd
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 130
Level	1 Kurs, 18 Löcher
Schwierigkeit	variabel
Continues	M-CD-Speicher
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

GOLF BEST 36 HOLES

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Die fast perfekte Umsetzung, lediglich die Grüns hätten etwas übersichtlicher sein können.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Abwechslungsreiche Strecken und eine Vielzahl an Spielmodi lassen kaum Langeweile aufkommen.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Flott aufgetragene 3-D-Grafiken mit photorealistischen Hintergründen erfreuen das Auge.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Titelmusik und Sprachausgabe klingen recht gut, an Soundeffekten wurde aber etwas gespart.

Genre	Sport
Spiele	1-8 abwechselnd
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 140
Level	35 Strecken
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Datenspeicher
Speicher	24 MBits
Erhältlich	im Handel



Vorsicht Bombe! Zu spät, Kopf weg ...

TOUGHMAN CONTEST

Hier müßt Ihr Euch nicht an die Boxregeln halten und könnt schon mal die eine oder andere Kopfnuß verteilen!



Special-Moves ausgestattet. Fazit: Wer sich mit der nachteiligen Perspektive und der nicht ganz leichten Steuerung – speziell bei gewissen Special Moves – angefreundet hat, wird trotzdem eine Menge Spaß haben. *th*



boxspiele werden schon seit jeher fast ausschließlich aus zwei verschiedenen Perspektiven gezeigt: von der Seite oder von hinten. Beides hat Vor- und Nachteile. Bei „Toughman Contest“ seht Ihr den Kampf von hinten. Der Oberkörper des eigenen Boxers ist dabei transparent dargestellt. Als einer von 24 starken Männern aus aller Welt kämpft Ihr im Turnier über jeweils drei Runden à eine Minute gegen den Computer oder auch einen Freund. Bis zu acht Teilnehmer erlaubt der „Tournament“-Modus. Es sind zahlreiche Schlag- und Blocktechniken und zudem drei einstellbare „Power-Punches“ möglich. Wer keine Lust hat komplizierte Kampftaktiken zu erlernen, kann auch einfach wild drauflos schlagen, es macht bei den meisten Gegnern kaum Unterschied. Kämpft Ihr zu zweit im „Exhibition“-Modus, sind die Chancen, aufgrund der optischen Darstellung, leider ungleich verteilt. Die Spielbarkeit leidet zudem unter den etwas ruckeligen Animationen. Ansonsten sind die vielen Boxer aber wirklich schön gezeichnet und mit allerhand

TOUGHMAN CONTEST

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Die Darstellung der Kämpfer ist nicht optimal. Es entstehen Nachteile im Zweispieler-Modus.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Wenn man mit der Perspektive und den „Power Punches“ zurecht kommt, macht's recht viel Spaß.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Die fein gezeichneten Boxer haben zwar viele Animationen, sie ruckeln jedoch in der Bewegung.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Nur Durchschnitt! Auf dem MD ist es mit der Klanglichen Leistungsfähigkeit nicht so weit her.

Genre	Prügelspiel
Spieler	1-8 (2 simultan)
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 130
Level	24 Kämpfer
Schwierigkeit	einfachsteigend
Continues	Nur Paßwort
Speicher	16 MBit
Ersch. d. Tit.	im Handel

3+

Ab sofort spielen Bugs Bunny & Co. Basketball. Ob die sympathischen Tunes dabei den Stars der NBA Konkurrenz machen können?

LOONEY T. BASKETBALL



durchs Netz. Schön, daß neben all der Komik das Gameplay nicht vergessen wurde. Auf einfache Art und Weise lassen sich sämtliche Aktionen ausführen. Richtig klasse ist die Grafik ausgefallen. Sie sorgt für zusätzliche Motivation und bringt kleine wie große Jokes perfekt herüber. Kurzum: Looney Tunes Basketball ist eine tolle Mischung aus Sport und Komik, die eine witzige Alternative zu NBA Jam darstellt. Spaß garantiert! *hja*

mit „Looney Tunes Basketball“ startet Hersteller Sunsoft nicht nur einen Angriff auf Acclaims „NBA Jam Tournament Edition“, sondern ganz klar auch eine Attacke auf unsere Lachmuskeln. Neben spektakulären Dunks stehen nämlich urkomische Aktionen der acht Tunes auf dem Programm. So glänzt Bugs Bunny beispielsweise als Verwandlungskünstler, wenn er zu einer rassistischen Häsin wird, um alle anderen Spieler abzulenken, wodurch er sich flink den Ball schnappen kann. Köstlich sind auch Extras wie Teleport-Pässe, Tortenwerfen oder Aktivieren von Bomben ... In Sachen Dunkings haben die Programmierer nicht weniger Kreativität gewiesen: Da hebt ein Charakter per Fez ab, um den Ball im Korb unterzubekommen, ein anderer flutscht gleich mitsamt Spielgerät

LOONEY TUNES B.

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Der Turniermodus geht leider nur über fünf Runden. Die Steuerung ist gut und einfach.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Selbst wenn man bereits alle Gags gesehen hat, macht das Game noch immer einen Heißspäß.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Weiche, urkomische Animationen der Sprites lassen echtes Comicfeeling aufkommen. Super!

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Amüsant klingen die Samples eines jeden Charakters. Die Popmusik ist hingegen sehr eintönig.

Genre	Action/Sport
Spieler	1-4 (simultan)
Hersteller	Sunsoft
Preis	ca. DM 140
Level	8 Charaktere
Schwierigkeit	10 Stufen
Continues	keine
Speicher	16 MBit
Ersch. d. Tit.	im Handel

2-

VIERSPIELER-RENN-RANGELEI STREET RACER



Leider sind die Statusanzeigen et- was unübersichtlich geraten

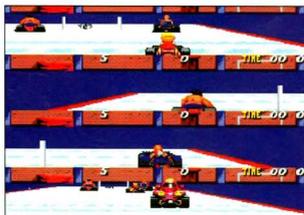
Ein bißchen ‚Mario Kart‘, etwas ‚Road Rash‘ und ‚Micro Machines‘. Et voilà: ‚Street Racer‘!

rennspiele boomen, das ist nichts Neues. Alle nselang erscheint ein weiteres. Diesmal haben wir es mit einem Action-Rennspiel zu tun, das sich durch Features wie einen

Vierspieler-Modus mit Splitscreen hervor- und da kann sich die MD-Version gegenüber der SNES-Variante wirklich sehen lassen. Flüssig, schnell und technisch erschreckend gut präsentiert sich die Grafik. Doch die ist eben nicht alles. Wenn eine unübersichtliche Streckenverläufe vermischt mit wenig Rennfeeling die Gameplay-Note drücken, kann auch ein fettes Paket an Spiel-Modi in Zusammenhang mit Einstellungsmöglichkeiten bis hin zur Lautstärkeregelung nicht mehr viel retten. Eine unnötig komplizierte Steuerung – zum Bremsen lenkt man nach hinten, zum Springen nach oben – ist hier mitverantwortlich für den geringen Spielspaß. Zwar sind 24 Strecken

nicht wenig, und nette Spielvarianten wie ‚Soccer‘-Race oder ‚Rumble‘-Race Garantien für dauerhafte Beschäftigung, aber leider eben nicht gut spielbar. Hinzu kommen Sounds, die Rennspielerfahrung zur Genüge kennen und die auch Neulinge nicht überzeugen können. Besitzer eines SuperNES sollten zu ‚Super Mario Kart‘ greifen, und für MD-User gilt: vielleicht mal reinschauen, aber lieber nicht zu viel erwarten.

Auf dem Fußballplatz wird's zu viert recht eng



STREET RACER

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Viel viele Einstellmöglichkeiten und Spiel-Modi en masse, aber eine zu komplizierte Steuerung.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Zu viert ist es ganz lustig, zu zweit geht's gerade noch, und alleine ist's einfach nur langweilig.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Technisch wirklich beachtlich, aber optisch unübersichtlich und nicht besonders ansprechend.						
Sound	6	5	4	3	2	1
„Ping!“, „Pling!“ und „Quietsch“ ... x-mal gehört! Auf Spielspaß unterstützende Sounds wurde verzichtet.						

Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-4 Spieler
Hersteller.....	Ubi Soft
Preis.....	ca. DM 120
Level.....	24 Strecken
Schwierigkeit.....	einfach bis teigend
Continues.....	unendlich
Speicher.....	8 MBits
Erhältlich.....	ab Mai

FAZIT

3-

DIE RENN-SPIEL-PLAITE

DIRT RACER FX

Dieser Wagen kommt nicht etwa von der Seite, nein, Ihr steuert ihn selbst!

Schweres Schleudertrauma in Modulform! Teuren FX-Chip in den Sand gesetzt!



beworben wurde ‚Dirt Racer FX‘ mit Vergleichen zu solch hervorragenden Rennspielen wie ‚Stunt Race FX‘ oder gar ‚Super Mario Kart‘. Trotz kostspieliger Verwendung des externen FX-Chips wirkt das Game erschreckend träge und ist zudem grafisch anspruchslos ausgefallen. Es macht nur wenig Un-

terschied, ob Ihr mit dem Buggy, dem Stockcar oder dem Truck über die unübersichtlichen Strecken schliddert. Alle drei Wagen sind äußerst schwierig zu steuern und in ihrem Fahrverhalten kaum berechenbar. Einmal in einer engen Passage angeeckt, kommt das Fahrzeug ins Schleudern, bis Euch schwindelig wird. Danach habt Ihr oft große Probleme den rechten Weg wiederzufinden. Im Zweispieler-Modus und mit dem

Computergegner sieht es nicht besser aus, da sich dieser häufig selbst nicht zurechtfindet. Die Soundeffekte sind noch erträglich, die Musik hingegen nicht! Fazit: Wer sich ein gutes Rennen zulegen möchte, sollte auf jeden Fall zu ‚Stunt Race FX‘ greifen!

DIRT RACER FX

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Bist unspielbar! Das Rennen stellt sich als eine einzige Rutschpartie dar. Grauenbild zu steuern!						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Wenn man nach wochenlangem Üben nicht mehr ganz so viel rutscht, kommt fast schon so was wie Fahrfeeling auf!						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Schlichte Kartographie ohne jeglichen Pep. Die Animationen der Fahrzeuge sind allerdings recht gut.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Wer wirklich spielen will, muß sich einen Kopfhörer mit Meditationsmusik als Ausgleich aufsetzen.						

Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-2 Spieler
Hersteller.....	Sileo
Preis.....	ca. DM 140
Level.....	15 Strecken
Schwierigkeit.....	extrem hoch
Continues.....	Paßwort
Speicher.....	2 MBits
Erhältlich.....	ab Juli/August

FAZIT

5

PRO Tricks



Hillary Clinton
„H“, irgendein Button
„C“, Start & B
„Leerzeichen“,
irgendein Button



Hugo
„H“, irgendein Button
„G“, Start & Y (MD: C)
„O“, Start & A

Gorilla
„G“, irgendein Button
„O“, Start & B
„R“, Start & B



Frank Thomas
„S“, Start & B
„O“, irgendein Button
„X“, Start & A

Larry Bird
„B“, Start & A
„R“, Start & Y (MD: C)
„D“, Start & A

Power-Up Push
(Gegner quer über den Court stoßen)
u, r, A, B, A, r, u

Super Fouls 1
(ein Gegner wird gefoult, beide Gegner stürzen)
o, o, o, o, l, l, l, A, A

Super Fouls 2
(nicht der Gefoulte, sondern sein Partner stürzt)
o, o, o, o, l, l, l, A, B

Teleport-Pässe
(magische Teleport-Pässe)
o, r, r, l, A, u, l, l, r, B

Hight Shots
(höherer Wurfwinkel,
daher weniger blockanfällig)
o, u, o, u, r, o, A, A, A, u

Speed Up
(höheres Tempo des
eigenen Spielers)
o, o, o, o, l, l, l, B, A

Slippery Court
(rutschiges Spielfeld)
A, A, A, A, A, r, r, r, r, r, r

Ihr die ‚Start-Taste‘ gedrückt halten und dann den ‚B-Button‘ des Joypads drücken ermöglicht. Für Mega-Drive-User entspricht der ‚Y-Button‘ dem ‚C-Button‘. Die Codes für die Cheats (maximal zwei gleichzeitig) sind während des ‚Match-Up‘-Screens einzugeben. Für sie gelten dieselben Abkürzungen, nur kommen noch l/r/o/u für Joypadbewegung nach links/rechts-oben/unten dazu. Viel Vergnügen und megastarke Jams!



Jazy Jeff
„J“, Start & Y
„A“, Start & A
„Z“, Start & A

Mike D
„M“, Start & Y (MD: C)
„K“, irgendein Button
„D“, Start & Y (MD: C)



Kid Silk
„K“, irgendein Button
„S“, Start & B
„K“, Start & Y (MD: C)

Scooter Pie
„H“, Start & A
„W“, irgendein Button
„P“, Start & Y (MD: C)



Kirby
„C“, Start & B
„L“, Start & B
„Leer“, Start & Y (MD: C)

Snake
„G“, Start & A
„W“, irgendein Button
„F“, Start & B



Liptak
„S“, irgendein Button
„L“, Start & B
„Leerzeichen“, Start & B

Goskie
„T“, Start & B
„C“, Start & Y (MD: C)
„G“, Start & A



Rivet
„R“, irgendein Button
„J“, Start & A
„R“, Start & Y (MD: C)

Divita
„S“, Start & A
„A“, Start & Y (MD: C)
„L“, irgendein Button



Moosekat
„M“, Start & B
„P“, Start & Y (MD: C)
„F“, irgendein Button

Moon
„J“, irgendein Button
„A“, Start & A
„Y“, Start & B



Falcus
„J“, Start & A
„F“, irgendein Button
„Leerzeichen“, Start & Y (MD: C)

Muskett
„M“, Start & B
„C“, Start & B
„M“, Start & Y (MD: C)

THEME PARK

3DO/MD/JAGUAR
S. 36-37

FATAL FURY

SNES
S. 33

PUZZLE BUBBLE

SNES
S. 35

ALIEN SOLDIER

MD
S. 70

BEVORZUGTE GENRE
DERZEITIGES LIEBLINGSGAME

THOMAS HELLWIG



Redakteur
Prüfungsreihe, Shoot 'em Up
Rock'n Roll Racing (SNES)

MICHAEL ANTON



Redakteur
Rollenspiele, Rennspiele
Might & Magic III (SNES)

HANS-J. AMANN



Redakteur
Sport, Shoot 'em Up
Puzzle Bobble (SNES)

JULIAN EGGBRECHT



Freier Mitarbeiter
Action, Shoot 'em Up
Tekken (PS-X)

KLAUS-D. HARTWIG



Redakteur
Shoot 'em Up, Adventure
Myst (PS-X, 3DO)

MARIS FELDMANN



Volantär
Prüfungsreihe, Strategie
WeaponLord (SNES)

ULRICH MÜHL



Red. Mitarbeiter
Jump&Runs, Rennspiele
Super Metroid (SNES)

★★★★

Als Fan des Genres bin ich etwas unterfordert bei dieser „08/15-Kloperei“ angesichts vom geplanten „Weapon Lord“, das schon jetzt Kult-Charakter hat!

★★★

Stundenlang saß ich schweißnaß und fiebernd am Bubble-Bobble-Automaten. Hier sitze ich nur Minuten und bekomme schon so eine (ganz andere) Art Fieber ...

★★★

Programmertechnisch gesehen ein Highlight auf dem MD. Aber inhaltlich nichts Neues, und in Sachen Gameplay hat man auch schon Aufregenderes erblickt.

★★★★★

Die Fortsetzung von Sim City mit anderen Mitteln ist wirklich gut gelungen – besonders auf dem 3DO.

★★★★★

Endlich mal etwas Abwechslung im Reigen der Tetris-Clones: Flott, bunt und erfrischend anders – so soll es sein.

★★★★★

Nicht nur für „Sim City“-Fans ist „Theme Park“ eine feine Sache. Abwechslungsreich, sehr komplex und ungemein fesselnd – tolle Sache.

★★★★★

Genial, was sich Taito mit „Puzzle Bobble“ ausdachte. Die SNES-Umsetzung gefällt ebenso wie das Automatenoriginal und macht irreführend viel Spaß.

★★★★★

Strategie mal sympathisch - bei Theme Park kommen selbst Denkmuffel auf den Geschmack. Eines der besten Simulationsprogramme auf dem Markt.

★★★★★

Puzzle-geschädigte atmen auf: Nach Jahrelanger Tetris-Klonerei endlich wieder ein Lichtblick. Bub und Bobs Kniffel-Knaller fesselte mich wie kein Knobel-Spiel.

★

Der Alptraum aller Action-Spiele: Die japanischen Kult-Programmierteams. Anscheinend sind sie kürzlich kollektiv auf den Kopf gefallen, anders kann ich mir diesen Murks nicht erklären.

★★★

Nun ja, man baut halt Attraktionen, und dafür erhält man dann Geld, und dann baut man neue, und sackt noch mehr Kohle ein ... Wer's mag ... (ich nicht!)

★★★★★

Eigentlich kann ich ja keine Tetris-Spiele mehr sehen, durch seinen witzigen Zweispieler-Modus kann Puzzle Bobble jedoch eine ganze Weile begeistern.

★

Bisher hielt ich Treasure für eines der begrudetsten Programmiererteams. Anscheinend sind sie kürzlich kollektiv auf den Kopf gefallen, anders kann ich mir diesen Murks nicht erklären.

★★★★★

Theme Park ist wirklich ein hervorragendes Spiel. Wenn Ihr schon Spaß an Sim City hattet, wird Euch TP begeistern

★★★★

Was braucht man denn den Xten Street-Fighter-Clone, wenn er doch nur Mittelmäßig hat. Außerdem kommt bald WeaponLord!

★★★★★

Bubble Bobble ist immer noch ein häufiger Gast in meinem Amiga. Umso mehr freut mich dieses fesselnde Puzzlelegame.

★★★

Tja, als der Hersteller meine Treasure fiel, rechnete wir alle schon mit einem Zweier-Kandidat. Aber das war wohl nix!

★★★★

Leider kriege ich zu Peter Molyneux' Games keinen Draht. So erging es mir auch bei „Theme Park“ wieder. Es ist exzellent, reizt mich aber nicht.

★★★★

Das war eigentlich nicht nötig. Prüfungsreihe gibt es genug, gute erst recht. Allenfalls für ein Game zwischendurch nehme ich mir FFS vor.

★★★★

Jedesmal, wenn man denkt, daß es sich ausgeteert hat, kommt eine neue kleine Idee, auf die ein Spiel aufgesetzt wurde. Immer wieder mal nett.

★

Uff! Möglicherweise bin ich durch zu viele gut designte Spiele verwöhnt. Hier nämlich wird Stil durch Chaos, Design durch Mangel an Kontinuität und Variation ersetzt.

Die kleinen roten Sterne sind keine Seiten-Dekoration, wir vergeben ein bis fünf

★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“

★★ „Nicht so mein Ding, aber wer's haben muß ...“

★★★★ „Ganz o.k., würde ich mir aber nicht unbedingt kaufen.“

Es ist mal wieder soweit, Statements-Zeit. Trotz Wind und Wetter, Messe und Urlaubsanträgen hatten wir uns im Testraum versammelt um die neuesten Games zu testen. Was jeder Redakteur über die Top-Spiele dieser Ausgabe denkt, erfahrt Ihr in den nebenstehenden Statements.

Und es darf geschmunzelt und gelacht werden: Als Drumherum gibt's wieder witzige Geschichten und Anekdoten aus unserem Redaktionsalltag.

Viel Spaß beim Lesen,
Eure GAMEPRO-Crew!

TÜCKEN DER TECHNIK

Wir stehen ja eigentlich prinzipiell mit der Technik auf dem Kriegsfuß. Schon im letzten Jahr verdiente sich Maris F. eine „Urkunde für das aufopferungsvolle Löschen der Sonic 3-Spielstände durch Abziehen des Mega CDs vom Mega Drive im eingeschalteten Zustand.“

Vor nicht allzu langer Zeit disqualifizierte sich Gerald A. durch wiederholte, mißglückte Anschaltversuche am 32X. Erst offizielle Sega-Stellen konnten schließlich durch Anschluß des Netzsteckers helfen! Und just gestern befand sich Thomas H. im verzweifeltsten Kampf mit seinem Mac. Dieser hatte doch glatt die Arbeit von 1 1/2 Stunden verschluckt. Tja, vielleicht hätte er doch mal abspeichern sollen. Aber, wir haben gelernt! Ab sofort fragen wir nur noch jemanden, der sich auch damit auskennt. „Hey, wo sind denn die gelben Seiten hin?“

GAMEPRO PC

Deep One

The Deep One is a biological adaptation, a cross between a human and a sea slug. It has several variations of body structure, and you'll encounter one or more of these variations in the game. It's a creature that has been adapted to live in the water, and it's a creature that has been adapted to live in the water. It's a creature that has been adapted to live in the water, and it's a creature that has been adapted to live in the water.

DARK FORCES

Star-Wars-Action
aus neuer Perspektive

X - C O M

Unterwasserjagd
auf diese Aliens

MESSE-NEWS

Heiße Facts aus dem
Spieleparadies London

News +++ Kurzttests
+++ Compilations +++
Low-Price-Spiele +++

It is a pretty little package!

Zum
Herausnehmen!

OPEN

AWE32 VALUE:



ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

Go and get it!

Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

High Performance

Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmenpolyphonie mit Advanced-WavEffects-Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Hall, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke, ab Mai '95 mit CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“

- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel
- Creative Talking Scheduler

Synthesizer

Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.



Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32-kompatibel.

Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien. Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.



Gratis-CD

Test die sound: Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 89 / 9 57 90 81



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

TOLLE TÖNE 1

3-D-Wunderkiste

Ein kleiner Hardwarezusatz will Euch das Hörvergnügen beim Spielen noch weiter versüßen. NuReality hat ein Gerät entwickelt, das den Stereosound, der aus den Computerlautsprechern kommt, weiter auseinanderzieht und so das Gefühl vermittelt, von den Geräuschen



oder der Musik dreidimensional umgeben zu sein. Wie breit der Klangteppich sein soll, kann über Regler individuell eingestellt werden. **The Vivid 3D Plus** heißt der Zwerg, den Ihr auch an die normale Stereoanlage und zwischen Spielkonsole und Fernseher anschließen könnt. Preis? Steht leider noch nicht fest.

INFO: NUREALITY, USA,
TEL.: 001-714 442-1080

UNENDLICHE GESCHICHTE

... à la Sierra

Schon wieder mußte der Erscheinungstermin von Sierras seit bereits zwei Jahren angekündigtem Horror-Adventure **Phantasmagoria** verschoben werden. Das Multi-Millionen-Dollar-Projekt wurde jetzt ein Opfer Hollywoods. Victoria Morsell, einer der Co-Stars in der spannenden Okkult-Geschichte, hat nämlich die Hauptrolle in einem neuen Film übernommen. Das bringt natürlich Terminüberschneidungen mit sich, und so gestalten sich die letzten Filmaufnahmen für Sierras Game zu einem wahren Hürdenlauf. Trotzdem – nach allem, was bisher zu sehen war dürfte die Werterei lohnen, zumal das Abenteuer komplett in Deutsch erscheinen wird.



Reichlich Videoaufnahmen vor künstlichen Hintergründen

LOTTERLEBEN

... in der Schwarzwald-klinik?

Eine etwas andere Wirtschaftssimulation von der Sorte saftig/deftig kündigt MagicBytes/reLINE an.

Als Manager im Brainworm Memorial Hospital heißt es bei **Biiling!**, Geld in die Kasse zu holen, damit der OP oder Golfraum renoviert



Bitter, böse, zynisch und sarkastisch: Bei Biiling! werden Freunde derben Humors richtig auf ihre Kosten kommen ...

werden

kann. Je inkompetenter die Ärzte und je vollbusiger die Schwestern, desto besser geht das angeblich. Also wird den Patienten was geboten – siehe Bilder. Wer Sinn für handfesten Humor hat, kann seine Talente als Klinikchef ab Mai ausprobieren, dann nämlich soll die CD-Version das Licht der Welt erblicken.

INFO: SELLING POINTS, 33332 GÜTERSLOH

IMMER WIEDER FREITAGS

*Es ist schon abgefahren, auf was für Ideen die Software-Firmen kommen. Arome Interactive stellte jetzt eine CD mit dem Titel **The Beauty of Japan through the Art of Sushi** vor. Ihr findet darauf Details über die verschiedenen Arten von Shushi (Japans kulinarische Spezialität, die aus rohem Fisch besteht). Dazu gibt es eine Historie, wie sich dieses Genußmittel im Laufe der Jahrhunderte entwickelt hat. Guten Appetit – und schade, daß es noch keine Duft-CDs gibt ...*

Info: Arome Interactive, England,

Tel.:



Begeisterung oder Entsetzen? Warten wir's ab!

INHALT

News 4

Messe-Report 6

Die besten Neuheiten für CD-ROM, frisch von der ECTS in London

Test

Dark Forces 6



Brandheiß: „Krieg der Sterne“ aus der Ich-Perspektive

Kurz und Knapp 8

Neue Spiele kurz vorgestellt

Tests

Bureau 13 12

Frisch gerendert: Agenten und Geheimlichkeiten

Wings of Glory 13

Am Himmel ist die Hölle los: Luftkrieg anno 14-18

Renegade 15

Abenteuer, Strategie und Action in einem verrückten Universum

Budget Bonanza 16

Große Spiele für wenig Knete!

X-Com: Terror of the Deep . 18

Die große Alien-Invasion aus den Tiefen des Meeres





NEW
S

DIE SPEIELS HOW IN LONDON

Die Messelandschaft ist in Bewegung geraten: War die alljährlich im April in London stattfindende European Computer Trade Show (ECTS) bisher die Messe, auf der alle weltweit operierenden Software-Companies ihre Neuheiten vorstellten, zeichnet sich jetzt eine Trendwende ab. Viele internationale und vor allem die amerikanischen Firmen warten lieber bis zum Mai, um in Los Angeles auf der neuen ‚E3‘ ihre großen Überraschungen vorzustellen. Trotzdem war die ECTS wie immer eine Reise wert, denn das Angebot an Neuheiten überraschte selbst bei eingeschränkter Firmenpräsenz.



MESSE

DAS NEUESTE VON VON ANT



The Daedalus Encounter



Gerenderte Szenen beim Flipperspiel ‚Tilt‘

VIRGIN INTERACTIVE

Bombastisch war nicht nur der Stand, bombastisch war auch das, was es bei Virgin zu sehen gab. Das Action-Adventure **The Daedalus Encounter** wurde zwar schon auf der CES im Januar kurz vorgestellt, diesmal jedoch konnte das spannend gestaltete Gameplay schön ausgiebig bewundert werden. Das mit Real-Szenen nicht geizende Spiel könnte ein echter Renner werden. Dasselbe gilt auch für das unbestrittene Highlight der Show: **Heart of Darkness** ist ein Jump&Run der absoluten Extraklasse und hat mit den bisher üblichen Hüpfspielchen nicht mehr viel gemeinsam. Gerenderte Szenen, phantasievolle Story und schicker Soundtrack wurden zu einem sehr ansprechenden Game kombiniert. Ab Oktober wird man sehen, ob das Gameplay den hohen Erwartungen standhalten kann. Volle Kanne geht die Post auf jeden Fall bei der Flippersimulation **Tilt** ab, mit der die Pinball-Spezialisten von 21st Century ernsthaft Konkurrenz bekommen könnten (ebenfalls Oktober).



21st CENTURY

Der Ball ist rund, und runder als bei den Pinball-Spezialisten **bury** geht's kaum noch. Zwei neue Flipper-Simulationen sind hier in Arbeit: Pinball World bringt eine Weltreise mit zehn Haupttischen, neun Bonustischen und schließlich neun Transportsektionen, auf denen Ihr Eure Kugel zum jeweils nächsten Ländertisch steuern dürft. Eine witzige Idee, die ab September Euren Computer erobern soll.



Die Fortsetzung: ‚Pinball World‘

EMPIRE



Golfen wie in freier Natur könnt Ihr bei ‚Picture Perfect Golf‘

Kontrast war bei Empire angesagt. **Picture Perfect Golf** will ab sofort dem Access-Klassiker ‚Links 386 Pro‘ Konkurrenz machen und könnte das zumindest von der Optik her auch durchaus schaffen. Add-On-Kurse sind in Vorbereitung. Knallige Farben und knackiges Gameplay dagegen erwartet Euch ab etwa Herbst mit **BrainDead 13**, einer abgefahrenen Comedy/Horror/Action/Adventure-Mischung. Verantwortlich hierfür zeichnet das ReadySoft-Team, das bisher eher mit spielschwachen Grafikorgien aufgewartet hat. Abwarten und Probespielen heißt deshalb hier die Devise. Im actionlastigen Strategie-Opus **Red Ghost** wiederum dürft Ihr ab Juli mit einer internationalen Einsatztruppe eine hypergeheime Militärmacht gleichen Namens aufspüren und ausschalten. Sah recht gut aus.

INFOGRAMES

Volles Programm bei Infogrames. Der französische Hersteller wartete gleich mit vier sehr vielversprechenden Games auf. Das Adventure **Prisoner of Ice** ist im Grusel-Universum der von Lovecraft inspirierten Call-of-Cthulhu-Serie angesiedelt und schickt Euch im Jahr 1935 auf eine okkulte Ahnenjagd durch die ganze Welt. Von dem berühmtesten Weltreisenden des 13. Jahrhunderts **Marco Polo** habt Ihr sicher auch schon mal gehört. Jetzt dürft Ihr mit ihm bis nach China reisen und dabei Eure Talente als Händler und Diplomat erproben. Noch weiter zurück führt Euch das nicht minder spannende Familienspiel **Asterix: Caesar's Challenge**, in dem es sowohl Action- als auch Quiz-Sequenzen gibt. In der Wirtschafts-Simulation **A IV Networks** dagegen dürft Ihr Euch ganz aktuell und sehr realistisch mit Börsenkursen und Spekulation auseinandersetzen, um virtuelle Dollars zu verlieren.



‚Prisoner of Ice‘ und ‚Marco Polo‘ (links)



SE

ER SUPERSHOW
E HINK



Der Star der Show: das Jump&Run ‚Heart of Darkness‘



ASCOSN SOFTWARE

Eine interessant aufbereitete Wirtschaftssimulation war hier zu sehen: **Elisabeth I.** versetzt Euch ins 16. Jahrhundert, wo Ihr als Schiffseigner zu Geld und Ehre kommen sollt. Der Pfiff dabei sind die vielen (oft politisch/diplomatisch angehauchten) Aufgaben, die Ihr zusätzlich erfüllen müßt, um Euer Ansehen bei der Krone zu steigern und erster Berater der Königin zu werden. Die Filmaufnahmen sind bereits in vollem Gange, denn bis Weihnachten soll ‚Elli‘ die Regale stürmen. Zuwachs gibt’s auch in Ascosn Sportreihe: Hier dürft Ihr vielleicht bereits ab Herbst mit **Pole Position** als Formel-1-Teamchef Karriere machen.



ELECTRONIC ARTS

Eine fiesse Zukunft zeigt das Actiongame **Crusader**, wo Ihr schon in Kürze als ‚Enforcer‘ für Ordnung sorgen sollt. Reichlich Waffen sind dafür vorhanden, und das strategische Element soll dabei ebenfalls nicht zu kurz kommen. Vom EA-Label Origin ist für Juni **Cybermage: Darklight Awakening** angekündigt, von dem allerdings noch nicht viel gezeigt wurde. Es wurde nur soviel verraten, daß es sich dabei um ein Adventure im Comic-Book-Stil handeln soll.



3-D-Action und viel Rendergrafik sind die Zutaten von ‚Cybermage‘



Action in SuperVGA gibt’s bei ‚Crusader‘ zu bestaunen

Max Design

Spannend und irgendwie ungewöhnlich wirkte die neue Action-Wirtschaftssimulation von Max Design. **Dark Universe** ist in einem von Krieg erschütterten futuristischen Szenario angesiedelt. Klar, daß Ihr hier für galaktischen Frieden sorgen sollt aber ohne gut geplanten und richtig produzierten Nachschub ist das nun mal nicht möglich. Ab Juli könnt Ihr loslegen.



Action und Strategie in futuristischem Ambiente erwartet Euch bei ‚Dark Universe‘

G A M E T E K

Abseits der lauten Messehallen präsentierte GameTek in einer Hotelsuite die neuesten Produkte. Beim Prügelspiel **Super Street Fighter II Turbo** waren die Sprites so groß wie der Titel lang ist und ließen echtes Spielhallen-Feeling aufkommen. Wer es nicht ganz so martialisch mag, sollte mal in **Paws of Fury** (Mitte unten) reinschauen (von dem übrigens bereits ein zweiter Teil in Arbeit ist). Da geht die Prügelei in bestem Comicstil mit reichlich Slapstick- statt Finishing-Moves ab. Grafisch allerdings kann es mit SSFIIT nicht ganz mithalten.

Fairway to Heaven (links unten) ist eine Golfsimulation, bei der Ihr Euch vor jedem Schlag von einem Profi erzählen lassen könnt, wie er an dieser Stelle spielen würde. Strategie und taktische Überlegung schließlich erfordert das Knetmännchen-Game **Baldies** (rechts unten), in dem Ihr mehr als hundert Levels lang Eure herumwuselnden Untertanen beschützen und vermehren sollt. Das Spiel wirkt wie eine Mischung aus Populous und Die Siedler, besitzt originelle Features und niedliche Zwischenanimationen.





3-D-Spiele aus der Ich-Perspektive sind schwer in Mode. Der erste „Star Wars“-Vertreter des Genres ließ zwar lange auf sich warten, überrascht aber mit wirklich neuen Ideen ...



Grafische Perfektion im Detail: Die 3-D-Projektion des Todessterns vorn dreht sich sogar noch!



Die bizarren Gegner aller Rassen erinnern stark an die Filme



nach drei erfolgreichen Filmen und diversen Büchern findet die nächste Folge der Star-Wars-Saga als Computerspiel auf PC-Monitoren statt. Diesmal spielt aber kein Luke Skywalker, Han Solo oder ein anderer tapferer Rebell die Hauptrolle, sondern ein Agent namens Kyle Katarn. Ursprünglich gehörte Katarn den imperialen Truppen an. Er desertierte jedoch und arbeitet seitdem als unabhängiger Agent für die Rebellen. Du schlüpfst in die Rolle von Katarns, und Dein Mo-

nitor wird zum Auge, durch das Du in die Welt von Kyle Katarns und dem Imperium schauen kannst. Du kannst Dich frei bewegen und mit Deinem Alter Ego im Spiel in alle Richtungen laufen, rennen, Dich ducken oder über Hindernisse springen.

DER BEGINN EINER LANGEN GESCHICHTE

Egal was Du tust, das ‚Auge‘ des Agenten folgt und präsentiert Dir fließend animierte Bilder von detailliert dargestellten Schauplätzen, die den Eindruck vermitteln, als stünden man mittendrin. Das Gefühl, mit dabei zu sein, resultiert jedoch nicht ausschließlich aus der schicken Optik. Ein

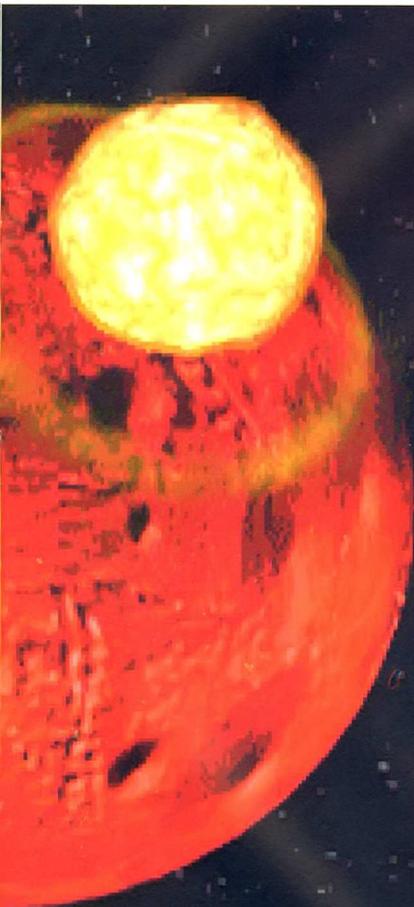
noch viel wichtigeres Element ist, daß die zu erfüllenden Aufträge zusammen eine lange Geschichte ergeben. Sie beginnt damit, daß Kyle Katarns auf einem abgelegenen Mond in eine Anlage des Imperiums eindringen soll, um dort die Pläne des Todessterns zu entwenden. Mit einem Sprung durch einen Lüftungsschacht geht es in die Station hinein und ab da liegt das Schicksal des Agenten in Deinen Händen. Die Steuerung des Heldencharakters per Maus oder Cursorarten ist recht problemlos; die Leertaste öffnet Türen, Shift feuert die Waffe ab, die gerade in Benutzung ist. Schon nach den

ersten drei Ecken warten die ersten Gegner: imperiale Sturmtruppen in ihren weißen Rüstungen, die ohne zu zögern das Feuer eröffnen.

KOMBINIEREN STATT HIRNLOS BALLERN

Schon in diesem ersten Feuergefecht wird eines endgültig und deutlich klar – Dark Forces ist ein Actionspiel, das vom Spieler erwartet, seine Augen überall zu haben. Aber trotzdem ist dieses Programm mehr als nur ein einfaches Actiongame. Das stellen eingefleischte Ballerfans zu ihrem Leidwesen spätestens dann fest, wenn sie stundenlang blindlings ballerd durch die Ge-





Dies ist nicht der freundliche Rentner von nebenan, sondern der Drahtzieher des brisanten „Star Trooper“-Projekts



Wenn es zur Zeit ein 3-D-Spiel mit wirklich komplexem Levelaufbau gibt, dann dieses: Hier seht Ihr nur einen Teil einer Levelmap ...



Wer über diese Brücke will, muß erstmal den Schalter finden!



Obwohl die Jungs deutsch sprechen: Diskutieren lohnt nicht!

gend genannt sind und trotzdem absolut nicht weiterkommen. Irgendwann einmal sind – entsprechendes Reaktionsvermögen und Geschick vorausgesetzt – zwar alle Gegner beseitigt, die Mission aber ist immer noch nicht erledigt. Geheime Schalter, brüchige Wände, Wartungsklappen, Sicherheitssysteme, versteckte Türen, Codes und eine ganze Menge weiterer Teufeleien erfordern neben wilder Ballerei auch einiges an Kombinationsgabe. So kannst Du zum Beispiel im ersten Auftrag restlos alle Gegner eliminieren, zur Lösung notwendig ist das jedoch absolut nicht. Wer statt dessen mit Köpfchen an die Sache her-

geht, braucht nur etwa ein Drittel des Levels zu besichtigen. Nachdem die erste Mission durchgestanden ist, geht es mit der eigentlichen Geschichte weiter, in der es sich um eine neue Geheimwaffe des Imperiums dreht; eine Waffe, die in der Lage ist, einen ganzen Stützpunkt im Handumdrehen zu vernichten. Kyle Katarns folgender Auftrag heißt, die Ruinen eines vernichteten Stützpunktes nach Hinweisen über die neue Waffe zu durchsuchen. Dummerweise wimmelt es dort nur so vor imperialen Truppen ... So spinnt sich der Plot von Mission zu Mission weiter. Du besichtigst ein weitverzweigtes Laby-

rinth von Abwasserkanälen voller ekliger Schlammonster, durchsuchst eine unterirdische Metallmine und eine verwinkelte Gefängnisanlage sowie viele weitere Schauplätze.

OHNE PUDERZUCKER UND NIEDLICH-EFFEKTE

Jeder der insgesamt 12 Level hat seinen eigenen Grafikstil – Langeweile ist da ausgeschlossen. Auch Spielgeschehen und Sound gestalten sich vielfältig und abwechslungsreich. Die Mischung aus knallharter Action und

tüfteligen Rätseln fesselt für Wochen und vermittelt echtes StarWars-Feeling. Trotzdem ist die Altersempfehlung der USK („ab 18“) gerechtfertigt; auch ohne übertriebenen Einsatz von Schockeffekten ist Dark Forces ein knüppelhartes Actiongame ohne Puderzucker und Niedlich-Effekte.

Heiner Stiller

Genre.....Action
 Spieler.....1
 Hersteller.....LucasArts
 Info.....Softgold, Karst
 Preis.....ca. 110 DM
 Schwierigkeit.....einstellbar
 System.....386/50/32
 Speicher.....8 MByte RAM
 Soundkarte.....SoundBlaster (Pro, 16),
General MIDI und andere

FAZIT
2+



**PANZER GENERAL**

Das Sahnestückchen für Freunde anspruchsvoller Strategiespiele spielt im 2. Weltkrieg. Gespielt werden kann auf zwei Arten. Im Campaign-Modus arbeitet Ihr Euch durch mehrere Missionen. Außerdem habt Ihr aber auch die Mög-



lichkeit, 35 Szenarien auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte zu absolvieren. Authentizität wird hierbei großgeschrieben, SVGA-Grafiken, Foto- und Filmmaterial runden das spannend gemachte Spiel ab.

Genre..... Strategie
Spieler..... 1
Hersteller.....SSI
Info..... Mindscape, Kaarst
Preis..... ca. 120 DM
Schwierigkeit..... einstellbar
System..... 386/33
Speicher..... 4 MByte RAM
Soundkarte..... alle SoundBlaster
(außer AWE32)

FAZIT 2**PINBALL FANTASIES DELUXE**

Acht schicke, mit Multiflipper ausgestattete Pinball-Tische warten darauf, Euren Highscore immer höher zu schrauben. An das sehr realistische Laufverhalten der Kugel ist man bei den Progs von 21st Century ja schon gewöhnt. Das Besondere an dieser Ausgabe sind jedoch die vielen Einstellungsmöglichkeiten: Die Federkraft, Tilt-Empfindlichkeit, Anzahl der Kugeln (3 oder 5) oder auch Neigungswinkel lassen sich in mehreren Stufen justieren. Zusammen mit dem flotten Soundtrack kommt besonders in geselliger Runde Stimmung auf,



Genre..... Flipper
Spieler..... 1 bis 8
Hersteller..... 21st Century
Info..... Selling Points, Güterhof
Preis..... ca. 110 DM
Schwierigkeit..... mittel
System..... 386/33
Speicher..... 560 KByte Grundspeicher
Soundkarte..... alle gängigen

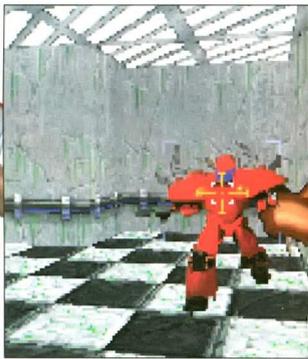
FAZIT 2

denn bis zu acht Mitspieler können sich an einer Partie vergnügen.

**NEUE GAMES FÜR
KURZ UND**

Sieht aus wie ein interaktiver Weltatlas, ist aber um einiges brisanter ...

Seebären, ahoi! Die fünfte Flotte wartet im indischen Ozean auf Eure Befehle! Nach bewährter Strategenart verschiebt Ihr in dieser optisch ansprechenden Kampfsimulation rundenweise Eure U-Boot-, Flugzeug- und Schiffseinheiten, um die unterschiedlichen Missionsziele zu erreichen. Mal kloppt Ihr Euch um die Malediven, mal geht es mit Flugzeugträgern zur Sache, russische Überfälle oder Probleme im Bay von Bengalen harren ebenfalls Eures taktischen Genies. Intensives Handbuchstudium ist unerlässlich, um mit der etwas komplizierten

CYCLONES

Genre..... Action
Spieler..... 1
Hersteller.....SSI
Info..... Mindscape, Kaarst
Preis..... ca. 100 DM
Schwierigkeit..... einstellbar
System..... 486/33, Single-Speed
Speicher..... 4 MByte RAM
Soundkarte..... alle Sound Blaster
(außer AWE32), ProAudio Spectrum,
..... AdLib Gold, Soundscape, Gravis

FAZIT 3-

KNAPP

Steuerung zurecht- kommen; Hotkeys er- leichtern die Arbeit et- was. Zwei Punkte verur- sachen aber wirklich Är- ger: Mit 590 KB benöti- gem DOS-Speicher ist das Game nicht gerade bescheiden. Zum zweiten benötigt der Computergegner fast so viel Zeit zum Berechnen seiner Züge, wie ein möglicher menschl- iche Gegenspieler. Das während dieser Zeit angezei- gte 5th-Fleet-Logo erzeugt nach längeren Spielsessions irgendwann einmal Schreikrämpfe. Trotzdem: für Hardcore-Strategen durchaus ein zweiter Blick wert!



Nein, die Grafik gehört nicht gerade zu den Stärken dieses Spiels ...

Unter Windows läuft dieses für Gelegenheits- strategen etwas trockene, für Experten dagegen recht anspre- chende Programm. Flight Commander 2 bietet die Option, entwe- der eigene Einsätze zu stricken oder vorgegebene Einzelmission- en oder Kampagnen zu absolvieren. Die Missionen warten sowohl mit festen Szenarien als auch auf Wunsch mit vom Computer immer neu generierten Einsätzen auf. Bei den Luftkämpfen müssen sämtliche Gegner abgeschossen, bei den Luft-Boden-Kämpfen bestimmte Gebäude zerstört werden. Die Flugzeuge, die sich im Miniformat auf einer Karte bewegen, steuert Ihr dabei entweder alle selbst oder überläßt eine be- liebige Anzahl dem Autopi- loten. Das nicht sehr origi- nelle Gameplay wird durch den sehr authentischen Funkverkehr deutlich aufge- wertet.

Genre..... Strategie
Spieler..... 1 oder 2 (via Modem/Modem)
Hersteller..... Avalon Hill Games/U.S. Gold
Info..... Bomico, Kelsterbach
Preis..... ca. 100 DM
Schwierigkeit..... mittel/schwierig
System..... 386SX
Speicher..... 4 MByte RAM
Soundkarte..... SoundBlaster

FAZIT
3

Genre..... Strategie
Spieler..... 1 oder 2 (über Modem)
Hersteller..... Avalon Hill Games/U.S. Gold
Info..... Bomico, Kelsterbach
Preis..... ca. 100 DM
Schwierigkeit..... mittel/schwierig
System..... 386SX, Windows 3.1
Speicher..... 4 MByte RAM
Soundkarte..... Windows-tauglich

FAZIT
3-



Böse Außerirdische, die mit ihrem gigantischen Raumschiff auf der Erde vorbei. Mit dem eigenen Spezial- agenten gilt es, Alien-Anlagen zur Versklavung der Menschen auszu- schalten. Ein Aufgabe, bei der es heiß hergeht, geballert und gerannt wird, aber auch oft nach Schlüsseln oder versteckten Munitionsdepots gesucht werden muß. Alles in allem ein 3-D-Game der besseren Sorte, das in puncto Story, Grafik und Sound zu überzeugen versteht, dem es jedoch leider ziemlich an Originalität mangelt.

MENZOBERRANZAN



Let's have a party – die drei wackeren Helden des Spiels

3D-Spiel um ein Abenteuer in den unterirdischen Wohnstätten der Drow-Elfen, die auch unter der Bezeichnung Dunkelelfen bekannt sind. Anders als ihre oberirdischen Kollegen sind die Drow ein ziemlich gemeines Völkchen, das immer wieder zu Beutezügen aufbricht, ganze Dörfer niederbrennt und alle Überlebenden versklavt. Gerade als Eure Abenteuer in einem kleinen Weiler Station machen, wird diese Siedlung überfallen. Daß sich Eure Helden sofort bereit erklären, zwecks Gefangenenerbefreiung in die unterirdischen Bastionen der Drow vorzudringen, versteht sich von selbst. Allerdings kann zu Beginn der Geschichte niemand ahnen, daß Ihr am Ende Eurer Rettungsexpedition in der geheimnisvollen Höhlen- stadt Menzoberanzan wiederfindet ...

Aufgemacht wie ein frei scrollendes 3D-Actionspiel, bietet Menzoberanzan Action und Rollenspiel satt. Nur die 3D-Grafik ist nicht so ganz gelungen; das Intro ist zwar 3-D-gerechert, jedoch qualitativ beschei- den (bei den Todeszenen mit der riesigen Spinnen- lady gab es spontan Gelächter im Publikum), und die Prozedur zum Erstellen eigener Charaktere ist nur theoretisch ganz nett, aber praktisch selbst auf einem Pentium mit Triple-Speed-CD-ROM ätzend lang- sam und ärgerlich zu handhaben.



3-D-Grafik von der schlechteren Sorte ...

Ein Game mit einem echten Zungenbrecher als Namen. Angesiedelt in einem Dungeon & Dragons-Szenario, geht es in diesem neuen

Genre..... Rollenspiel
Spieler..... 1
Hersteller..... DreamForge/SSI
Info..... Software, Faust
Preis..... ca. 100 DM
Schwierigkeit..... mittel
System..... 386/40, Double-Speed
Speicher..... 4 MByte RAM
Soundkarte..... alle SoundBlaster (außer AWE32), Soundscape, Soundman Wave, Gravis, Aria

FAZIT
4+





BUREAU 13

Wer ist der King unter den Geheimdiensten: das FBI oder die CIA? Keiner von beiden – dem Büro Nr. 13 gebührt die Krone. Ihr habt noch nie davon gehört? Da könnt Ihr mal sehen, wie geheim die sind ...



Architektur heute: das Chefbüro



Schnucklig: die dezente Ausgehgarderobe der modernen PSI-Agentin

dicke Luft im Bureau 13, dem supergeheimen Geheimdienst für PSI-Phänomene! Da ist man jahrelang auf Diskretion bedacht, und dann dreht ein Agent plötzlich durch: Er bringt einen Sheriff um und das in einem absoluten Hinterwäldlerkaff wie Stratusburg. Was soll das bitteschön? Auf diese Publicity kann die Agentur gern verzichten. Einen Grund für sein seltsames Verhalten kann auch der betreffende Agent nicht angeben – er ist spurlos von der Spielfläche verschwunden.

An diesem Punkt hakt das Game nun aktiv ein: Ihr

sollt den flüchtigen – toten? – Ex-Geheimdienstler aufspüren, aber natürlich ohne Aufsehen zu erregen. Öffentliches Interesse hat der Fall schließlich schon genug erregt, und das verträgt sich nun mal nicht mit dem Wört-



Buuuh! Ich bin der Taschenlampenmann!



chen geheim. Erschwert wird die Aufgabe durch die Tatsache, daß die sechs Spezialisten, die Euch dafür zur Verfügung stehen, alles andere als unauffällig sind. Ein Vampir, eine Zauberin, ein Priester mit PSI-Fähigkeiten und eine als Mech-Warrior verkleidete Indianerin sind nun wirklich nicht gerade alltäglich. Der Dieb und das Elektronik-Genie scheinen da schon eher den Anforderungen in puncto Diskretion zu entsprechen, besitzen aber nicht die speziellen Gaben ihrer Kollegen. Die von Aussehen und Einstellung her sehr unterschiedlichen Charaktere machen gerade den Reiz des ansonsten eher hausbacken wirkenden Adventures aus. Je nachdem, welche zwei Agenten Ihr als Team bei der Fahndung nach dem undurchsichtigen Verräter zusammenskoppelt, werden die Rätsel auf unterschiedliche Art gelöst. Ihr könnt zwar auch mit einem Schnüffler alleine auf Agentenhatz gehen, die Chancen, den Fall zu lösen, stehen dann jedoch nicht besonders gut.

Gesteuert werden die Jungs (und das sehr schlagkräftige Mädcl)

ähnlich wie bei Sierra-Adventures durch eine recht abwechslungsreiche Gegend. Ihr könnt Euch dabei aussuchen, ob Ihr lieber mit der Maus oder der Tasta-

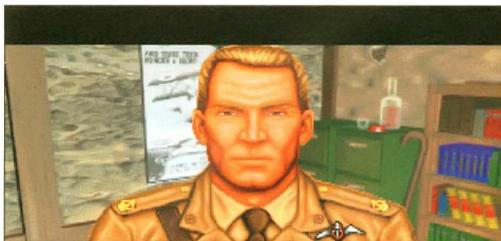
KEIN AUFSEHEN ERREGEN, BITTE!

tur herumklickt. Gegenstände einsammeln, anwenden, mit anderen Charakteren reden, auch mal kräftig zuhauen – die Story ist zwar recht unverbraucht, die (durchweg logische) Puzzle-Kost bewegt sich dagegen eher in den genre-üblichen Bahnen. Auch optisch hat Bureau 13 nichts revolutionär Neues zu bieten, leichte Grafikfehler wie das zeitweilige Laufen der Charaktere in der Luft sind aber wegen der Originalität des Games und der Charaktere verzeihlich. Ganz phantastisch ist jedoch die englische Sprachausgabe, die zusammen mit dem atmosphärischen Soundtrack das Ohr verwöhnt.

Antje Hink

Genre Adventure
Spieler 1
Hersteller Taks 2, USA
Info Gametek, England
Preis ca. 140 DM
Schwierigkeit mittel
System 386/33, Double-Speed
Speicher 2 MB RAM
Soundkarte alle gängigen

FAZIT
3+

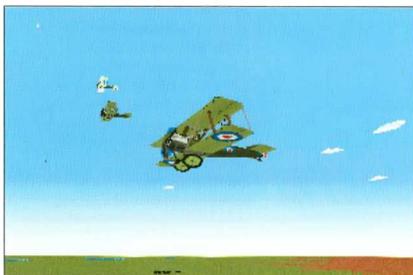


**Ausgenommen von
Patrouillenflügen, dürfen sie
den Flugplatz nicht verlassen.**

Vorsicht, Anpiff lauert: Euer Vorgesetzter ist nicht immer, gut drauf!



Nettes Ziel, weil ziemlich träge: ein netter alter Zeppelin ...



Realistische Außenansicht während des Flugs

WINGS OF GLORY

Woran denkt Ihr bei dem Wort „Luftkampf“: Hi-Tech, Überschall und Radarschirm? Dann seid Ihr hier falsch: Origins „Erster-Weltkrieg-Spiel“ kommt ohne technischen Schnickschnack, aber dafür mit viel Action daher!

kaum ein Wunsch befähigt den menschlichen Erfindungsreichtum mehr als der, dem lieben Nachbarn den Schädel einzuschlagen. Anhand des ersten Weltkriegs ist dies unschwer zu beweisen, hat doch uns gerade diese Auseinan-

OHNE FUNKGERÄT INS LUFTIGE SCHLACHTFELD

dersetzung so „imposante“ Dinge wie Massenvernichtung, Panzer, U-Boote, Giftgas und nicht zuletzt die Fliegerei besichert. Wings of Glory, Origins neuester Flugsimulator, ist im ersten Weltkrieg angesiedelt und erlaubt es Euch, Pilot in einer kleinen Fliegerstaffel zu werden. Ihr dürft im Pilotensitz alter leinen-

bespannter Doppeldecker Platz nehmen und Euch ohne Funkgerät in den morgentlichen Dunst über dem Schlachtfeld schwingen. Droben erwartet Euch Flug-Action, in der es nicht auf High-Tech-Equipment, sondern auf echtes fliegerisches Können ankommt.

Zusammengehalten wird die Fliegerballade von einer filmisch aufgemachten Rahmenhandlung, in der Euch allerlei schil-



lernde Personen über den Weg laufen. An Missionen erwarten Euch in Wings of Glory sowohl Aufträge, in denen es gilt, gegnerische Piloten im Luftkampf zu

DOPPELDECKER GEGEN ZEPPELINE

besiegen, als auch Aufklärungsflüge oder Einsätze gegen feindliche Zeppeline. Ambiente und Grafik sind realistisch gestaltet, es gibt sogar Wolken, durch die Ihr hindurchfliegen könnt.

Präsentiert wird das Ganze in der von Origin gewohnten sauberen Programmierung, und diesmal läuft das Game auch schon auf einem normalen 486er in respektablem Geschwindigkeit. Dank der extrem einfachen Bedienung der fünf Doppeldecker dürften bei diesem Flugsimulator auch diejenigen unter Euch, die angesichts der Instrumentenflut im Cockpit eines High-Tech-Flugis normalerweise

verzweifeln, voll auf ihre Kösten kommen.

Echt unpassend ist jedoch der Umstand, daß der Krieg hier wieder einmal als eine spannende und gloriose Angelegenheit dargestellt wird, was er definitiv nicht ist. Merke: Ein Flugzeugabsturz in einer Flugsimulation ist gleich „Game Over“; ein Flugzeugabsturz in der Realität ist gleich Hackfleisch und Heldenbegräbnis, von dem niemand was hat.

Heiner Stiller



Gegner im Vorbeiflug - nix wie dranhängen!

Genre.....	Flugsimulation
Spieler.....	1
Hersteller.....	Origin
Info.....	Electronic Arts, Gütersloh
Preis.....	ca. 130 DM
Schwierigkeit.....	mittel
System.....	486DX133, 8 MB DRAM
Soundkarte.....	Double-Speed-Software 8 MB DRAM
Soundblaster.....	ADLib, General MIDI

FAZIT

3

ALS FLIEGEN NOCH ZU FUSS GING ...





WETTBEWERB

GAMEPRO UND MICROPROSE
PRÄSENTIEREN DAS GROSSE GEWINNSPIEL

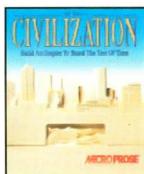
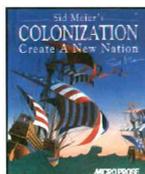
MITMACHEN &

1. Preis

Optimaler Einstieg in die Multimediawelt: „P4D-661 Familien-PC“ von Gateway 2000. 540 MB-Festplattenspeicher und 8 MB-Arbeitspeicher garantieren die Leistungsfähigkeit ebenso wie der 486/66 Prozessor. Zur Grundausstattung gehören Farbmonitor, Sound- und Graphikkarte, Lautsprecher und Maus ebenso wie ein bereits installiertes Softwarepaket. Außerdem legen wir entweder die Kompilation „Transport Tycoon/World Editor“ oder „Civilization/Colonization“ (bitte Wunschtitel angeben!) bei.



Ihr wollt schon immer einen leistungsstarken Multimedia-PC, den Ihr sofort nach Anschluß an das Stromnetz für Multimediaanwendungen nutzen können, ohne umfangreiche Softwareinstallationen vornehmen zu müssen? Hier ist Eure Chance. Macht mit und gewinnt einen PC der Firma Gateway 2000. Wer in Frankfurt/Main oder Umgebung wohnt, kann das gesamte Angebot von Gateway 2000 im firmeneigenen Showroom begutachten. Telefonisch erhaltet Ihr Informationen unter der gebührenfreien Rufnummer: 0130/820855



2. Preis

Die Stars im Programm von Microprose als exklusives, von Sid Meier handsigniertes Softwarepaket mit den aufwendigen Simulationen „Colonization“, „Civilization“, „Transport Tycoon“ und „Transport Tycoon World Editor“ sowie einem Überraschungspaket

GAMEPRO

GAMEPRO

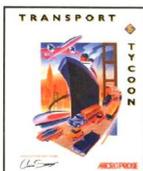
GAMEPRO



& GEWINNEN

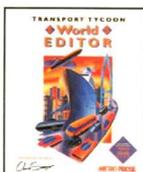
MICRO PROSE

MICRO PR

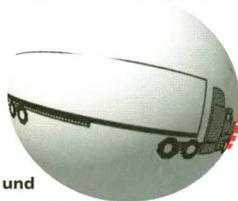


3.- 5. Preis

Ihr habt die Wahl zwischen der Kompilation „Civilization“/„Colonization“ und der Kompilation „Transport Tycoon“/ „Transport Tycoon World Editor“.



Für welches Paket Ihr Euch auch immer entscheidet, eine ebenso spannende wie anspruchsvolle Unterhaltung ist garantiert



MICRO PROSE



MICRO PROSE

SO NEHMT IHR AN DER VERLOSUNG TEIL:

MICRO PR

Ihr wolltet also einen unserer attraktiven Preise gewinnen? Dann müßt Ihr lediglich folgende Preisfrage richtig beantworten: „In welcher deutschen Stadt können Gateway- 2000-Produkte im firmeneigenen Showroom besichtigt werden?“. Schreibt bitte die richtige Antwort und die gewünschte Softwarekompilation auf eine Postkarte und schickt diese an: **MVL, GAMEPRO, Stichwort Microprose, Heilwigstr. 39, D-20249 Hamburg. Einsen-desschluß (Datum des Poststempels): 30.6.1995.** Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung obenstehender Preise teil. Mitarbeiter von MVL GmbH, Microprose und Gateway 2000, sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück.

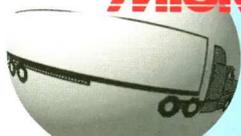
MICRO PROSE



MICRO PROSE



MICRO PR



T
E
S
TP
R
E
I
S
W
E
R
T
E
S
P
I
E
L
S
A
M
M
L
U
N
G
E
N

Hey Leute, heute gibt es echt gute Neuigkeiten für diejenigen unter Euch, die kein üppiges Bankkonto besitzen! Ein neues Budget-Label wurde von Virgin Interactive Entertainment ins Leben gerufen: The White Label soll Spieler mit Qualitäts-CD-Software zu Minipreisen beglücken.

Umfangreiche Dokumentationen und schicke Verpackungen sollen zusätzlich den Eindruck vermeiden, ‚Ramsch‘- oder ‚Billig‘-Software vor sich zu haben. Die ersten Games kommen dieser Tage in die Läden – schaut Euch mal um!



The White Label



Vier schicke Titel findet Ihr auf dieser interessanten Compilation. Die Beschreibung der ersten drei findet Ihr auf diesen Seiten als Einzelvorstellungen: The 7th Guest, Hand of Fate und Lands of Lore. Vierter im Bunde ist die Rennsimulation IndyCar Racing, die durch ihr realistisches Fahrgefühl besticht und ebenfalls bereits in den Bestsellerlisten stand. Sie kommt gleich zusammen mit zusätzlichen Strecken im sogenannten Track Pack, so daß Ihr Euch über einen Mangel an Abwechslung wirklich nicht beschweren könnt.

Lands OF LORE



Ein Fantasy-Rollenspiel der etwas anderen Art erwartet Euch mit Lands of Lore. Eine böse Hexe will König Richards Schätze, sein Land und seine Macht. Also wird im Königspalast mal ein bißchen vergiftet und sonstiges Unheil angerichtet. Unter sieben Charakteren könnt Ihr Euch die Heldenfigur aussuchen, mit der Ihr die zickige Alte unschädlich machen wollt: Vom Zauberer bis zum Krieger ist die Auswahl recht groß. Tolle Bilder mit vielen unterschiedlichen Details, die auch durchaus Einfluß auf den Spielverlauf haben, erfreuen während der Wanderung durch das riesige Gelände. Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Die einfache Steuerung macht den Einstieg leicht, die Sprachausgabe rundet das gelungene Game ab. Ein echter Klassiker, den Rollenspiel-Fans unbedingt haben sollten!

Hersteller: Westwood/
The White Label
Preis: ca. 40 DM



So sieht die Dame nicht immer aus, deshalb Achtung – die Hexe Scotia ist eine Gestaltwandlerin

BUDGET BONNEN



Power

GAME III

Bunt gemischt geht es in dieser Compilation zu, die sich nicht so recht entscheiden kann, für welchen Spielertyp sie sich nun eigentlich eignen will. Wie dem auch sei – hier der Inhalt: Der Urvater aller Klötzchen-Fall-Games ist in Gestalt von Super Tetris zu finden, das in dieser Version auch eine Modem-Version für heiße Spielersessions enthält. Nicht ganz so heiß ist das 3D-Game Spectre, das in den Cyberspace entführt und ebenfalls mit einer Modem/Netzwerk-Option aufwartet. Mit F-15 Strike Eagle III schließlich erhebt Ihr Euch wie schon in so vielen Spiele-Sammlungen in die Lüfte – Flugfans besitzen diese Simulation sowieso schon längst. Power Game III gibt's in einer deutschen Version.

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 DM

TEMPTATION



Mit von der Partie: das geniale Rollenspiel Lands of Lore

Hersteller: Virgin Interactive Entertainment
Preis: ca. 120 DM



ANZA

Hand OF FATE



Adventures aus Kyrandia bieten immer etwas Besonderes. Im zweiten Teil der Fables-and-Fiends-Trilogie dürft Ihr herausfinden, warum das Land Stück für Stück immer mehr verschwindet. Das witzig aufgemachte Abenteuer Hand of Fate führt Euch von Zanthias gemütlicher Zaubererhütte zur Küste, Ihr durchstreift das Gebirge, den Regenbogen, mittelalterliche Städtchen, Bauernhöfe und sogar den Mittelpunkt der Erde. Laßt Euch dabei von schlechtgelaunten Farmern und redengewandten Reisebüroagenten nicht irritieren und wenn der T-Rex so gar nicht Spuren will, gebt Ihr ihm halt einen Teddybären zur Anfeuerung. Hand of Fate wartet mit ungewöhnlichen Charakteren und ungewöhnlichem Gameplay auf, das Euch lange an den Monitor fesseln wird.

Hersteller: Westwood/
The White Label
Preis: ca. 40 DM

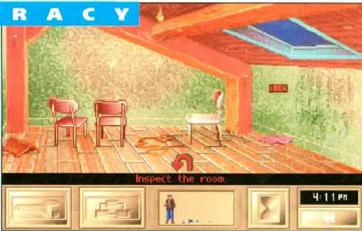


Westwood kann's: Auch der zweite Teil der Kyrandia-Sage besticht wieder mit herrlichen Grafiken und jede Menge abgedrehtem Humor!



CONSPIRACY

Mitten hinein in den russischen Geheimdienst zur Zeit der Perestroika führt Euch dieses Abenteuer. Ihr sollt als KGB-Spezialagent mit der Korruption unter den Kollegen aufräumen und dem Mord an einem Privatdetektiv auf den Grund gehen. Zu diesem Zweck führt Ihr viele Gespräche, die über Multiple-Choice-Dialoge abgewickelt werden und reist in ganz Rußland herum. Conspiracy merkt man sein Alter allerdings deutlich an, denn so exotisch das Thema, so konservativ die Machart. Augepeppt wird das nur sprächlich mit Animationen ausgestattete Game durch Videosequenzen, in denen geschichtliche Ereignisse anschaulich dargestellt werden. Dazu kommt eine ständige Hilfefunktion in Gestalt von Schauspieler Donald Sutherland, der als toter Vater Eures Helden diesem mit gutem Rat zur Seite steht. Dies ist zwar kein Meilenstein in der Computerspiel-Szene, aber dafür ein wirklich preiswertes Game.



Die Methoden des KGB sind nicht gerade zimperlich

Hersteller: Cryo/
The White Label
Preis: ca. 25 DM



The 7th GUEST

Eines der ersten CD-ROM-Spiele schlechthin stellt sich mit The 7th Guest in einer Neuaufgabe vor. Es ist zwar kaum vorstellbar, daß irgend jemand das Spiel noch nicht hat – immerhin ging die PC-Version mehr als 500.000mal über den Ladentisch – verschweigen wollen wir es aber trotzdem nicht. Die Facts: 22 zum Teil ganz schön haarige Rätsel sollt Ihr in einem Spukhaus knacken. Das Repertoire reicht von Labyrinthspielen über Logik- und Buchstabenrätsel bis hin zu konventionellen Puzzles. Das Ambiente erinnert dabei eher an ein Grusel-Ad-

Klasse Grafik, aber eher laues Gameplay bietet diese Gruselstory



venture als an ein Knobelgame. Gerenderte Bilder wurden hier mit digitalisierten Videoaufnahmen professioneller Schauspieler vermischt – 1993 ein geradezu revolutionäres Feature. Die exzellente Sprachausgabe erhöht den Spielspaß noch mehr. Durch den recht knackigen Schwierigkeitsgrad sind graue Haare allerdings vorprogrammiert ...

Hersteller: Trilobyte/
The White Label
Preis: ca. 25 DM

Atari 2600

ACTION PACK VOL. 1

15 Original Video-Games, die vor Jahren, genauer gesagt um 1980, auf dem Atari 2600 für feuchte Hände sorgten, erwarten Euch jetzt in einer Windows-Version auf CD-ROM. Neben etlichen Titeln, die eher unbekannt sind, springen jedoch auch gute alte Bekannte ins Auge, allen voran das Jump&Run Pitfall. Auch KaBOOM!, River Raid und Seaquest sind Namen, die bei alten Spielefreaks ein verträumtes Leuchten ins Gesicht zaubern. Großartige Grafik nach heutigen Maßstäben dürft Ihr natürlich nicht erwarten, aber als Nostalgie-Pack für Computereandertaler (wie möglicherweise Eure Eltern) hat das auch in einer deutschen Version erscheinende Atari 2600 Action Pack bestimmt seine Daseinsberechtigung.

Hersteller: Activision
Preis: ca. 70 DM



Grafik wie im ersten Kreidekrieg – aber so sahen die Spiele nun mal aus ...





T
E
S
T



DIE ALIENS AUS DEM ERESGRABEN

X-COM: TERROR OF THE DEEP

Aliens überfallen die Erde nicht notgedrungenermaßen immer aus dem Weltall. Wenn sie ausnahmsweise mal aus den Tiefen des Ozeans herauskommen, dann ist der Überraschungseffekt noch viel größer ...



Auf fröhlicher Alienhutz in der Tiefseestation



Sieht aus wie eine Simmerwiese, ist aber kein Sonntagsausflug!

das Action-Strategical „U.F.O.: Enemy Unknown“ brachte 1994 dem renommierten Softwarehaus MicroProse viel Lob und Anerkennung (und nicht zuletzt einen Bestseller). Mit X-COM-Terror of the Deep will MicroProse an diesen Erfolg anknüpfen und Euch noch intelligentere Aliens und noch härtere Szenarien bieten. In X-COM-Terror of the Deep lernen wir jetzt zum ersten Mal den wahren Grund kennen, warum die Dinosaurier ausgestorben sind: Vor 65 Millionen Jahren stürzte ein riesiges außerirdisches Raumschiff in den Golf von Mexiko und löschte durch den

Aufprall fast alles Leben auf der Erde aus. Die Aliens entpuppten sich jedoch als ziemlich zähe Burschen, die den Absturz überlebten und unter Wasser eine neue Zivilisation aufbauten.

ALIEN-TERROR UNTER WASSER

Vermutlich um sich die Zeit zu vertreiben, führten sie den Untergang von Atlantis, der Titanic und der Marie Celeste herbei, und scheinen auch für so ziemlich jede andere unerklärliche Katastrophe verantwortlich zu sein. Ansonsten hielten sie sich aus dem Menschenleben ziemlich fern. Erst jetzt, als ihre Alienbrüder einen Notruf absetzten, kommen sie als gnadenlose Rächer aus der Tiefe ...

Vom Gameplay her hat sich gegenüber Teil eins zunächst ein-

mal nicht viel geändert. Wieder müßt Ihr die Angriffe der Aliens abwehren, indem Ihr sie mit Eurem Einsatzkommando unschädlich macht. Entsprechend dem neuen Szenario baut Ihr diesmal die X-COM-Basen jedoch unter Wasser und erlebt dadurch auch eine ganz andere Atmosphäre. Statt mit Fluggeräten geht Ihr nun mit Kampf- und Langstrecken-U-Booten auf die Jagd nach den Aliens.

War UFO schon schwierig, dürft Ihr hier noch einen härteren Brocken zu knacken haben, denn Ihr müßt jetzt völlig neue Techniken für den Unterwasserkampf entwickeln – die Gegner sind definitiv noch schwieriger geworden. Als ob das noch nicht genug wäre, dürft Ihr auch noch Landmissionen in Häfen und auf Inseln absolvieren. Halleluja!

Das Spiel ist zugorientiert. Das heißt, nachdem Eure nett animierten Jungs die von Euch erhaltenen Anweisungen ausgeführt und ihre Positionen eingenommen haben, sind die Aliens an der Reihe und schlagen ihrerseits zurück. Als Spieler seht Ihr bei Euren Aktionen jeweils nur den Ausschnitt des Geländes, den Eure

tatsächlich einsehen können. Bauwerke oder Landschaftsmerkmale verdecken viele Geländestellen und stellen dadurch ein erhebliches Risiko dar.

Ein wichtiger Punkt bei der taktischen Positionierung der Spielfiguren besteht darin, die Zeiteinheiten klug zu nutzen. So müßt Ihr unbedingt darauf achten, daß Eure Einheiten nach der Bewegung noch genügend Zeit zum Feuern haben – sonst kann's brennen!

Eines ist sicher: Hardcore-Strate-



gen werden an X-COM ihre helle Freude haben, denn das Spiel ist spannend, fordernd und so umfangreich, daß langer Spielspaß garantiert sein dürfte.

Antje Hink



Genre	Strategie/Action
Spieler	1
Hersteller	MicroProse
Info	MicroProse, Gütersloh
Preis	ca. 140 DM
Schwierigkeit	sehr hoch
System	MS-DOS
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	alle gängigen

FAZIT
2+

STARGATE™

Bist Du bereit für die Zukunft?



Das Videospiel
zum Film



Heiße Feuergefechte



9 abwechslungsreiche
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende
„Mode 7“ Flugsequenzen





„Ab jetzt

singt Ihnen

kein Kunde

mehr etwas

vor!“

Bestell-Nr. 768 96402372

Der interaktive **Musik-Katalog**
von BMG Ariola **auf CD-ROM.**



Intr'acter

[Vol. 1]



VÖ: 2. Mai '95

Denn mit dem **Intr'acter** wissen Ihre Kunden genau, was sie wollen. Diese Endkunden-Version des neuen interaktiven Katalogs von BMG Ariola auf CD-ROM leitet ein neues Informationszeitalter ein.

Textinfos zu rund 4500 BMG-Produkten, über 700 Hörproben sowie 32 Ausschnitte aus Video-Clips machen Appetit auf mehr • Und mit der zusätzlichen **Juke Box** und **Video Box** wachsen die Begehrlichkeiten spielend – da wird der Freizeitspaß zum Kaufimpuls • Musik und Info – das ist die Botschaft. Und das beigelegte Manual macht den **Intr'acter** denkbar anwenderfreundlich • Der **Intr'acter** im edlen Digipack – ein Markenauftritt, der neugierig macht. Regelmäßig aktualisiert – regelmäßig im Gespräch • Wir sorgen für die optimale Promotion: Anzeigen in Händlermagazinen, Handzettel, Thekendisplays, Browser-Cards • Sprechen Sie mit Ihrem BMG-Berater oder rufen Sie direkt unseren Call-and-Order Service an: Telefon 089/41 36 – 666, Telefax 089/43 36 – 166

Mehr als 50.000 Tracks – mit dem **Intr'acter** wird die Musikvielfalt von BMG Ariola transparent. Music goes interactive.

BMG
BERTELSMANN MUSIC GROUP

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

PANZER DRAGON
SATURN
S. 26

MYST
PS-X/3DO
S. 72

DIRT RACER
SNES
S. 40

STARBLADE THE FIREMEN
SNES
S. 34

★★★ Selbst wenn das Spiel mehr Features und ein komplexeres Gameplay aufweisen könnte, wäre es einfach nicht mein Ding! Für Interessierte geht's aber wohl noch!	—	★ Gäh! Kein Vergleich zu Street Racer, Stunt Race FX oder anderen R-E-n-n-spielen. Bei dieser gadenlosen Schlidderparte kann einem fast schlecht werden!	—	★★★★★ Feuer lebt! Es atmet, frißt und pflanzt sich fort. Für dieses etwas andere Spiel hat man sich damit einen „lebendigen“ Dauergegner besorgt. Schöne Idee!
★★★★ Die optische Gestaltung ist faszinierend, der Rest des Games kann mich allerdings doch nicht so ganz überzeugen.	—	★★★ Unübersichtliche Strecken, hakelige Steuerung und ein etwas seltsames Fahrverhalten – da kommt kaum Freude auf.	★ Das Weltall – unendliche Eindrücke, zumindest was in diesem Fall das Gameplay angeht.	★★★★★ Sehr schön, daß sich endlich mal Leute Gedanken über Gameplay und Story machen – sehr lobenswert.
★★★★★ Na, also: Der Saturn ist doch zu imposanteren Leistungen imstande als beispielsweise „Gale Racer“ keine war. Atemberaubende Grafik und flotte Action – klasse!	—	★★★ Schade, schade, das vielversprechende SFX-2-Chip-Spiel wurde lediglich eine lahme Kröte mit frustrierender Steuerung. Kein Vergleich zu „Stunt Racer FX“.	—	★★★ Die Spielidee, die „The Firemen“ zugrunde liegt, ist eine der originellsten seit langem. Allerdings ist mir das Ganze viel zu kurz und bietet zu wenig Abwechslung.
★★★★ Space Harrier meets Starfox – endlich wieder ein Highlight auf dem Saturn. Die tolle Grafik macht die fehlende Spieliefe einigermaßen wett.	★★★★★ Simpel-Puzzles in netter Atmosphäre und mit viel Drumherum, nicht für Hardcore-Spieler.	★ Mit Super FX in den Sand gesetzt. Neben Vortex der zweite mißlungene Versuch sich auf den SFX-Lorbeer auszurufen. Scheußliche Steuerung, primitive Gegner – bäh.	—	★★★★★ Der Klassiker Allen Syndrome in Feuerwehrrhams-Verkleidung. Von der ungewöhnlichen Idee mal ab, bleibt ein nettes Action-Spiel mit einigen ebenso netten Grafiken. Nett eben.
★★★★★ Shoot 'em Ups haben es mir seit jeher angetan. Panzer Dragon lebt zwar hauptsächlich von seiner beeindruckenden Grafik, aber was soll's!	★★★★★ Als alter Fan des Genres bin ich begeistert, daß auf Konsole endlich mal ein klassisches Adventure erscheint. Fantastische Atmosphäre, knallharte Puzzles – einfach genial!	★ Da hat man leider jede Mark in den Chip und nicht ins Gameplay gesteckt. Ein Super-FX-Chip macht eben noch kein Stunt Race.	★★★★★ Das Spielprinzip ist zwar recht dürrig, aber irgendwie macht Starblade Spaß. Vor allem, wenn man als Tester kein Geld dafür ausgeben muß ...	—
★★★★★ O.k. Nun ist es klar, der Saturn kann (glücklicherweise) doch mehr als Gale Racer. Allerdings ist mir das Spielprinzip zu flach!	★★★★★ Die japanische PS-X-Version ist noch besser als die englische fürs 3DO, da man nix versteht oder lesen kann. Mystisch, praktisch, gut!	★★★ Uhh, armer Thomas! Den englischen Entwickler mußte er noch freundlich sagen, wie „nice“ das Programm ist, aber ...	★★★★★ Hier bekommt Ihr für Euer Geld ein spitzenmäßiges Grafikdemo für Euer 3DO. Spielerisch ist's leider ziemlich lau.	★★★★★ Endlich mal ein Action-Game, bei dem keine Leute getötet werden müssen. Trotzdem gibt es knallharte Action. Leider viel zu kurz!
★★★★★ Wow, was für ein Vorspann! Und die Grafik! Und der Sound! Ziemlich genial! Spielerisch aber nicht so mein Fall, die etwas zu blanke Ballerei.	—	—	★★★ Nun ja, es sieht ziemlich nett aus, aber es ist halt „interaktiv“. Man bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm, und das war's. Zum Zuschauen geeignet!	★★★★★ Die Idee an sich ist ja ganz erfrischend, aber die letztendliche Umsetzung ist nicht so gut wie sie hätte sein können.

SEGas kleiner Infoservice

Hallo, Ihr Hardwarefans! Wenn Ihr auch schon ein MD 32X Euer eigen nennen könnt, ist Euch sicherlich folgendes Problem bekannt: Obwohl sämtliche Kabel korrekt angeschlossen sind (auch der Strom fürs 32X, Gerald!) will das tolle Gerät partout nicht laufen. Aber GAMEPRO weiß Abhilfe. Ihr müßt lediglich die Geräte ausschalten und dann auf die hübsche Plakette am 32X (die, wo 32X draufsteht!) drei- bis viermal mittelkräftig (!) draufklopfen. Bei uns in der Redaktion hat diese „Klopfkur“ schon so manches totgelaubte 32X ins Leben zurückgerufen.



Prügelspiele sind Prügelspiele

Falsch, die Firma Langhinn bringt noch dieses Jahr ihre Antwort auf all die brutalen Beat 'em Ups: „Argu Komat“ soll das gute Stück heißen. Das Gameplay besteht aus sich gegenüberstehenden Figuren, die sich per Tastendruck Sätze oder Worte entgegenwerfen. Je nachdem wie hoch der Argumentationsgehalt des Gesagten war, sinkt der „Selbstbewußtseinsbalken“ des Charakters und er sieht anschließend deprimierter aus. Schimpfwörter lassen sich übrigens als Special-Moves einsetzen, und sogar zu viert kann das Wortgefecht ausgetragen werden. Der Ober-Endgegner im Einspieler-Modus soll ein englischer Hooligan sein, wohl weil man mit solchen Leuten schlecht diskutieren kann. Kommt leider erst im Juli.



Killer Instinct

Aufmerksame Leser kennen bereits die Mythen und Legenden, die sich um Julia und ihre Körpergröße ranken (immer noch 1,50 Meter). Doch in letzter Zeit, nach zahllosen Karate- und Selbstverteidigungskursen, war sie besonders schlagfertig: Christoph, einer unserer Grafiker, wagte es dennoch Julia eine Leiter anbieten zu wollen, als sie sich in der Küche die Hände waschen wollte. Uns Julchen fackelte nicht lange und machte den Unhold kurzerhand einen Kopf kürzer. Unser anschließend geschossenes Versöhnungsfoto zeigt das aktuelle Größenverhältnis sowie Christophs dickes Pflaster.



solcher Leuchtkörper, damit Ihr auf den ersten Blick seht, wie **der Schreiberling** das Spiel einordnet.

★★★★★ „Interessant, macht Spaß, ein gutes Spiel!“

★★★★★ „Sowas will ich sehen, phantastisch, mehr davon!“



Prinz Charles
„R“, Start & B
„O“, Start & A
„Y“, irgendein Button

Randall Cunningham
„P“, irgendein Button
„H“, Start & A
„I“, Start & Y (MD: C)



Benny
„B“, Start & B
„N“, irgendein Button
„Y“, Start & Y Y (MD: C)

Crunch
„C“, Start & A
„R“, Start & B
„N“, irgendein Button



Adrock
„A“, irgendein Button
„D“, Start & Y (MD: C)
„R“, Start & B

MCA
„M“, Start & B
„C“, Start & B
„A“, irgendein Button



Heavy D
„H“, Start & A
„V“, irgendein Button
„Y“, Start & B

Fresh Prince
„W“, Start & Y (MD: C)
„I“, Start & B
„L“, irgendein Button
„T“, Start & Y (MD: C)



Carlton
„A“, Start & Y (MD: C)
„M“, Start & Y (MD: C)
„C“, Start & B

Blaze
„B“, Start & Y (MD: C)
„L“, irgendein Button
„Z“, Start & Y (MD: C)



Brutah
„L“, Start & A
„G“, Start & B
„N“, irgendein Button

Kabuki
„D“, irgendein Button
„A“, Start & B
„N“, Start & A



Chow-Chow
„A“, irgendein Button
„M“, Start & A
„X“, Start & Y (MD: C)

Weasel
„R“, Start & B
„A“, Start & A
„Y“, irgendein Button



Hill
„N“, Start & A
„D“, Start & B
„H“, Start & A

Turmell
„M“, Start & A
„J“, irgendein Button
„T“, Start & A



Facime
„X“, Start & B
„Y“, Start & B
„Z“, Start & A

Air Dog
„A“, Start & Y (MD: C)
„I“, irgendein Button
„R“, Start & B



Bill Clinton
„C“, Start & A
„I“, irgendein Button
„C“, Start & B

CHEATS

Shot Percent Display
(Trefferwahrscheinlichkeits-Anzeige)

o, o, u, u, B

Quick Hands
(bessere Stehfähigkeit)

I, I, I, A, r

Max Power
(mehr Kraft)

r, r, I, r, B, B, r

Power-Up Goaltending
(Goaltending ist erlaubt)

r, o, u, r, u, o

On Fire
(immer ‚On Fire‘ sein)

u, r, r, B, A, I

Turbo
(Turbo ohne Ende)

B, B, B, A, u, u, o, I

Power-Up Offense
(bessere Angriffsfähigkeiten)

A, B, o, A, B, o, u

Power-Up 3-Pointers
(höhere Treffergenauigkeit für 3er)

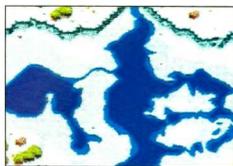
o, u, I, r, I, u, o

Power-Up Dunk
(von überall aus dunken)

I, r, A, B, B, A

Boomshakalaka! Wenn dieses Poster nicht sämtliche NBA-Rekorde bricht! Alle 38 geheimen Spieler mit samt Codes plus sämtliche Cheats haben wir für Euch auf diesem hübschen Wand-schmuck verewigt. Die Eingabe der Kombinationen ist dabei kinderleicht. Hier eine kurze Erklärung für die richtige Eingabe: Der Buchstabe in Anführungszeichen stellt das einzugebende Initial dar. Die Bezeichnung ‚Start & B‘ beispielsweise bedeutet, daß

Karten sorgen für den richtigen Überblick



CANNON FODDER

Bei dieser Truppe bleibt kein Gebäude heil ...



Alle Mann in Deckung, auf dem Jaguar darf nun endlich scharf geschossen werden!



hier kommen nicht nur Generäle auf ihre Kosten: In dieser interessanten Kombination aus Action

gibt es nette gerenderte Zwischenbilder, weiterhin gehören dank Batteriespeicher die lästigen Paßwörter der Vergangenheit an. Einziges Manko bei der Sache: Mit dem unhandlichen Jaguar-Pad erfordert das Zielen etwas Übung, aber daran gewöhnt man sich.

Wer sich an der Thematik nicht stört, sollte mal einen Blick riskieren. *man*

Muster: Wolfsoft, Neuwied

CANNON FODDER

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Eine gelungene Mischung aus Action und Strategie, verbunden mit einer kräftigen Prise Ironie.

Die Missionen werden im Laufe der Zeit immer kniffliger – eine echte Herausforderung.

Die Pixel-Rambos sind zwar etwas klein ausgefallen, aber immerhin noch erkennbar.

Der digitalisierte Titelsong ist eine nette Idee, ansonsten wird aber nur Hausmannskost geboten.

Genre.....	Action/Strategie	
Spieler.....	1	
Hersteller.....	Virgin	
Preis.....	ca. DM 130	
Level.....	24 Missionen ansteigend	
Schwierigkeit.....	Batterie	
Continues.....	16 MB/16	
Speicher.....	im Handel	
Erhältlich.....	im Handel	

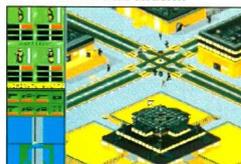
Willkommen in der Welt des organisierten Verbrechens. Wer wollte nicht schon immer mal Gangsterboß sein und die Puppen tanzen lassen?

SYNDICATE



Cyborg-Agenten im Einsatz: Mit der richtigen Ausrüstung lassen ...

... die Burschen beim Einsatz keinen Stein auf dem andern!



auch auf dem Jaguar dürft ihr Euch nun als Manager eines aufstrebenden Verbrechersyndikats der nicht allzu fernem Zukunft betätigen. In 50 Missionen steuert Ihr Euren Trupp Cyborgagenten durch feindliche Territorien und vollbringt dabei allerlei „Schabernack“: Attentate, Sabotage und Abwerbung feindlicher Agenten sind die Mittel. Das Ziel ist die Weltherrschaft Eures Syndikats. Eroberte Gebiete können dann durch Steuern ausgebeutet werden, um das nötige Kleingeld für die weiteren Missionen zu organisieren oder Ausrüstung für die Agenten zu erwerben.

Optisch erinnert die Jaguar-Umsetzung noch am ehesten an die Vorbilder aus der Computertwelt, allerdings bringt die größere Auflösung zwar mehr Details, aber kaum mehr Überblick. Im Vergleich zu anderen Konsolen wurden die Missionen völlig neu gestaltet, das etwas lästige

Paßwortsystem entfällt dank Batteriespeicher – und durch die zusätzlichen Tasten des Jaguar-Joypas ist die Bedienung einen (kleinen) Tick einfacher und praktikabler geworden. Empfehlung: Nur für hartgesottene Action- und Strategiefans geeignet. *man*

Muster: Wolfsoft, Neuwied

SYNDICATE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Eine gelungene Mischung aus Action und Strategie, stellenweise mit einem Hauch von Adventure.

Die Bedienung erfordert relativ viel Einarbeitungszeit, die Unübersichtlichkeit nervt etwas.

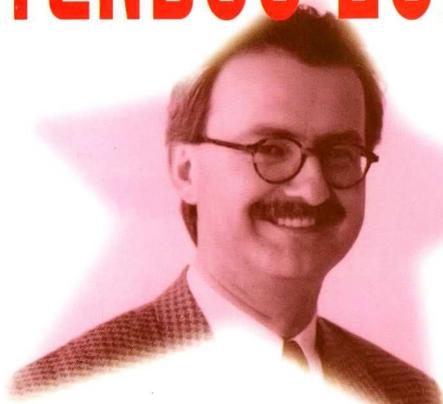
Detaillierte Grafik und nette Zoom-Effekte – aber in Gebäuden tappt man immer noch im Dunkeln.

Bei dem Genre ist ein fetziger Soundtrack nicht unbedingt notwendig, wäre aber nett gewesen.

Genre.....	Action/Strategie	
Spieler.....	1	
Hersteller.....	Ocean	
Preis.....	ca. DM 130	
Level.....	50 Missionen	
Schwierigkeit.....	Batterie	
Continues.....	16 MB/16	
Speicher.....	im Handel	
Erhältlich.....	im Handel	

NINTENDO-MANAGER WERNER RUDOLPH IM INTERVIEW

NINTENDOS ZUKUNFT



Nintendo ist auf dem Sprung – auf dem Sprung in die 64-Bit-Welt. Mit der Veröffentlichung des „Ultra 64“ will der japanische Videospielehersteller der Konkurrenz nicht nur zeigen, wo's langgeht, sondern auch seine Marktführerschaft in Deutschland und Japan klar unterstreichen. Doch nicht nur dieses Thema, sondern auch der „Virtual Boy“ sowie die Zukunft des 16-Bitters SuperNintendo wirbeln eine Menge Fragen und Gerüchte auf. Zu diesen nahm Werner Rudolph – Manager Advertising & Public Relations bei Nintendo – ausführlich Stellung.

DAS INTERVIEW MIT WERNER RUDOLPH FÜHRTE HANS-JOACHIM AMANN



GAMEPRO:

Herr Rudolph, wann und wie kamen Sie zu

Nintendo, was ist Ihr Aufgabengebiet und was mögen Sie besonders an Ihrem Beruf?

Werner Rudolph: Ich bin seit Oktober '92 bei Nintendo of Europe, hatte die letzten 17 Jahre davor in der Kundenberatung internationaler Werbeagenturen gearbeitet, davon sechseinhalb Jahre in den USA und war dabei überwiegend mit großen Markenartikeln für Jugendliche, wie Coca-Cola, Mars, Nestlé, beschäftigt. Gute Voraussetzungen für die Position des „Manager Advertising & Public Relations“ beim Marktführer für Videospiele.

Der Kommunikationsbereich ist ein sehr interessantes abwechslungsreiches Arbeitsgebiet, besonders in dieser jungen, zukunftsträchtigen Branche.

GP: Das zur Zeit alles beherrschende Thema ist Nintendos 64-Bitter: das Ultra 64. Doch auch der Virtual Boy macht von sich reden. Wird er in Deutschland erscheinen?

W.R.: Ich gehe davon aus, daß der Virtual Boy auch in Deutschland erscheinen wird. Erst einmal wird er allerdings in Japan und USA eingeführt. Ein konkreter Termin für Deutschland steht noch nicht fest, auch für eine konkrete Angebotsform und Preisangabe ist es entsprechend noch zu früh. Auf jeden Fall wird er – in alter Nintendo-Tradition – einen für die große Gruppe der Videospiele-Fans attraktiven Preis haben. Konkretere Informationen dürften nach der Messe in Los Angeles im Mai vorliegen.

Vor der Einführung in Deutschland werden wir uns natürlich ein genaues Bild über die Marktchancen verschaffen, wobei ich dem Virtual Boy durchaus gute Chancen einräume, zumal ich auf der Winter Consumer Electronics Show in Las

Vegas die Gelegenheit hatte, den Virtual Boy ausgiebig zu spielen und begeistert war (trotz der früheren, eher negativen Berichterstattungen aus Japan). Vielen, die ihn getestet haben,

ging es genauso. Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden Handhelds und Konsolen bzw. deren Weiterentwicklungen. Es ist ein völlig neues Spiel-Erlebnis (übrigens sehr angenehm an den Augen), wobei es überhaupt nicht stört, daß er „nur“ mit Schwarz und Rot arbeitet.

Für mich stellt sich eine Parallele zum Game Boy: Wer hätte damals unbedingt gedacht, daß sich diese sehr einfache, einfarbige Spiele-Platt-

form bis heute 40 Millionen mal weltweit verkaufen würde? Die Idee muß stimmen und das Spiel-Erlebnis überzeugen!

GP: Rund um das Ultra 64 gibt es eine Menge Gerüchte. Die einen besagen, daß Nintendos neues Zugpferd nicht vor Jahreswende erscheinen, andere, daß die Leistung erheblich von der der Spielhallenversion zum Negativen differieren und sich der angestrebte Preis von 500/550 Mark nicht realisieren lassen wird. Was ist an diesen Gerüchten dran?

W.R.: Das Nintendo Ultra 64 wird nach aktuellem Stand Ende dieses Jahres bzw. Anfang nächsten Jahres auf dem deutschen Markt erhältlich sein. Auch hier gilt, daß es neben hervorragender Hardware ein überzeugendes Softwarepaket zur Einführung geben wird – nicht, ob man unbedingt zwei oder drei Monate früher auf dem Markt ist. Der Verbraucher weiß das schon richtig einzuschätzen.

»Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden«



»Ridge Racer für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel«

Spiele so wenig Speicher, daß sie auf einem Modul Platz haben. Daß sich Sega auch die Option auf Module offenhält, bestätigt

die oben aufgeführten Schwachstellen der CD-ROM. Wie zur Zeit absehbar, erweist sich unsere Strategie als richtig.

GP: Sehen Sie neben Sega auch Sony als ernst zu nehmenden Konkurrenten? Mit der PlayStation hat Sony jedenfalls ein technisch hervorragendes Gerät entwickelt, das auf große Akzeptanz bei nahezu sämtlichen Drittweltentwicklern stieß. Sehen Sie Platz für drei große Firmen auf dem deutschen Markt, und wie wird sich Nintendo behaupten?

W. R.: Wenn man unterstellt, daß die 32-Bit-Geräte in Konkurrenz zu der 64-Bit-Generation stehen, stellt sich eher Sony als „erst zu nehmende“ Konkurrenz dar. Aber auch hier klagen die Spieleentwickler bei ihrer Arbeit über zu große Einschränkungen bezüglich der Benutzeroberfläche.

»Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion«

Ob zwei oder drei Anbieter den deutschen Markt bestimmen werden, ist zur Zeit noch nicht absehbar. Wir gehen davon aus, daß Nintendo Ultra 64 plus die herausragende Qualität unserer Spiele, unser guter Ruf in der Videospiel-Branche sowie unser Marketing-Know-how dazu beitragen, daß wir eine entscheidende Rolle spielen werden.

GP: Sicherlich haben Sie in Ihrem Hause sowohl Saturn- als auch PlayStation-Programme unter die Lupe genommen. Welches System und welches Programm überzeugte Sie dabei besonders und was gefiel Ihnen daran? Wird es derartige Software für das Ultra 64 geben?

W. R.: „Ridge Racer“ für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel. „Virtua Fighter“ für den Saturn ist auch nicht uninteressant – wenn man dieses Spiele-Genre mag –, wirkt durch die Polygone allerdings eher eckig. Es kann wohl davon ausgegangen werden, daß Lizenznehmer wie Namco auch Varianten für das Ultra 64 anbieten werden. Allerdings in besserer Qualität. Diese Umsetzung stellt aber keinen Schwerpunkt für das Ultra 64 dar.

GP: Ataris Jaguar schlummert nunmehr über ein Jahr lang vor sich her. Jetzt soll eine große Offensive gestartet werden. Das CD-ROM beispielsweise ist jetzt eingeführt worden. Wie sehen Sie Ataris Chancen, und wie steht es Ihrer Meinung nach um Panasonics 3DO, das im Herbst offiziell hierzulande veröffentlicht wird?

W. R.: Die Chancen für Jaguar und 3DO sind eher gering. Nüchtern betrachtet, entsprechen die Programme nicht Top-Spielen, die Preise liegen zu hoch und es fehlt die notwendige Marketing-Unterstützung.

GP: Kommen wir zum SuperNintendo: Durch das geniale „Donkey Kong Country“ konnte um die Weihnachtszeit nochmals ein richtiger Boom beim Verkauf der SNES-Hardware verbucht werden. Trotzdem könnte sich der Verdacht aufdrängen, daß der 16-Bitter nach Erscheinen des Ultra 64 nur noch eine unwesentliche Rolle in der Planung Nintendos spielt. Wird dies so sein?

W. R.: Das SuperNintendo wird auch weiterhin eine wichtige Rolle spielen und mit Top-Software unterstützt. Erfahrungsgemäß wird es keine sofortige „Ablösung“ des einen Systems durch das andere geben (siehe 8-Bit-NES – 16-Bit-Super-Nintendo). Das SuperNintendo wird auch weiterhin seine Fangemeinde haben, schon

Kapitel sind daneben noch die herausragenden Spiele, die es für Videospiele-Systeme gibt.

GP: Nach DKC ist „Unirally“ das zweite Programm von Nintendo, das gerenderte Grafik aufweist. Allerdings ist es grafisch in keinsten Weise so spektakulär. Darf mit einem weiteren Knaller wie DKC gerechnet werden?

»Das Super Nintendo wird auch weiterhin eine wichtige Rolle spielen und mit Top-Software unterstützt«

W. R.: Unirally ist ein Spiel, daß auf den ersten Blick unspektakulärer wirkt als Donkey Kong Country. Hat man allerdings angefangen zu spielen, läßt es einen erfahrungsgemäß nicht mehr los. Unsere Spieleberater können ein Lied davon singen. Man darf mit weiteren Knällern in gerendeter Grafik etc. rechnen. Auch in diesem Jahr. Was, das ist noch geheim – aber es geht unter anderem um Bananen ...

GP: Unirally ist nach „StarWing“ ein weiteres Produkt, das einen anderen Namen trägt als das US-Original. Spiel-lizenzrechtliche Gründe dafür eine Rolle?

W. R.: Ihre Vermutung ist richtig. Es handelt sich um lizenzrechtliche Gründe. Die Copyrights werden in der Regel nicht weltweit vergeben.

GP: Da wir gerade bei StarWing sind: Die Verkäufe des ersten FX-Chip-Moduls blieben hinter den Erwartungen zurück. War StarWing somit die größte negative Überraschung Nintendos oder gab es ein anderes Produkt, von dem man sich viel versprach, das aber überhaupt nicht bei der Zielgruppe ankam?

W. R.: Als „größte negative Überraschung“ möchte ich StarWing nicht bezeichnen. Hat das Spiel doch beeindruckend demonstriert, was auf der 16-Bit-Konsole von Nintendo ohne teure Aufsätze bzw. Zubehör alles möglich ist: Polygon-Grafiken sind allerdings nicht jedermanns Sache, im Vergleich zu anderen, her-



allein weil es eine Vielzahl herausragender Spiele liefert gibt.

GP: PCs sind immer mehr am kommen, auch – wenn nicht sogar vor allem – weil sich auf ihnen Spiele realisieren lassen, die den heutigen Konsolenprogrammen überlegen sind. Selbst junge Spielereis im Alter von zwölf Jahren sehen heute im PC ein vielseitig verwendbares Entertainment-Gerät. Geht Ihrer Meinung nach der Trend von den Konsolen weg? Worin sehen Sie die Vorteile eines Videospiele-Systems?

W. R.: Obwohl sich PCs wahrscheinlich breiten durchsetzen werden, heißt das nicht zwingend, daß sie einen Trend von der Konsole weg bewirken. Videospiele-Systeme erfordern keine

»StarWing demonstriert, was auf dem SNES ohne teure Aufsätze möglich ist«

langen Installationen, sind sofort startbar, bieten einfache Handhabungen, sind absturzsicher und – nicht unerheblich – sind auch für die Videospielehhaber zugänglich, die keine 6000 DM für einen entsprechend ausgestatteten PC auf den Tisch legen können. Ein anderes



kömmlichen Videospiele-Systemen. GP: Welches Produkt (Hard- wie auch Software) sehen Sie als Nintendos größten Erfolg im

Zu den übrigen Gerüchten: Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion. Der Preis von DM 500/550 wird sich realisieren lassen.

GP: Das Speichermedium der Zukunft ist zweifellos die CD. Eine immense Kapazität mit allerlei Vorzügen wie zum Beispiel das Wiedergeben von Filmsequenzen lassen den Anwender eine völlig neue Dimension des Videospieles erleben. Mit dem Ultra 64 setzt Nintendo entgegen des Trends rein auf Module – warum?

W. R.: Ihrer These, daß der CD die Zukunft gehört, kann ich so nicht zustimmen. Besonders nicht im Bezug auf Videospiele. Die Schwachstellen der CD-ROM werden eigentlich immer offensichtlicher und selbst Herr Nakayama, Präsident von Sega, zögert nicht, in der Öffentlichkeit zuzugeben, daß die Lebenserwartung der CD-ROM kürzer sein könnte als erwartet, folgt man einem kürzlich in Japan erschienenen Zeitungsartikel. Zusätzlich zur langen Ladezeit, Schwierigkeiten bei der Sicherung der Spieldaten, zusätzlichen Materialkosten und Schutzlosigkeit gegenüber Raubkopien ist die Speicherkapazität der CD-ROM, welche einst groß genug für ein Spiel zu sein schien, entweder zu groß oder zu klein, je nach Spielhandlung, wie herausgefunden wurde.

Genauer gesagt, falls sie benutzt wird, um ein existierendes Top-Qualitätsspiel, wie z.B. das 32-Mega-Bit Donkey Kong Country zu speichern, ist die CD-ROM zu groß und falls sie richtigen Film und Sound speichern soll, um

den noch freien Speicherplatz zu belegen, ist sie zu klein und qualitativ nicht anspruchsvoll genug. (Dies ist der Grund, warum Sony und Matsushita (Panasonic gehört Matsushita; d. Red.), wie auch alle anderen Elektronik-Giganten miteinander kämpfen, um die nächste Generation von CD-Format auf der Digitalen Video Disc zu bestimmen).

GP: Hauptkonkurrent Sega setzt nichtsdestotrotz auf CD und hat sich die Option auf Modulprogramme offengehalten. Sony versteift sich mit der PlayStation ganz auf CD. Sehen Sie dann unter Umständen einen Nachteil für Nintendo – zumindest vorläufig?

W. R.: Zur Zeit benötigen alle guten Sony-

Videospielbereich an?

W. R.: Die größten Erfolge für Nintendo sind bestimmt (gemessen am Abverkauf):

- Game Boy (über 40 Mio. Stück weltweit)
- Super Mario Bros. für das NES (ca. 40 Mio. Stück weltweit)
- Donkey Kong Country mit weltweit mehr als 6 Mio. Stück in nur knapp 2 Monaten!

GP: Mortal Kombat II wurde kürzlich beschlagnahmt. Im Gegensatz zum ersten Teil, bei dem seitens Nintendos ein 'Blut-Verbot' ausgegeben wurde, ist der Nachfolger auch auf dem SNES recht blutig. Warum blieb es nicht bei dem Ver-

wirtschaftlich zu sehr ins Hintertreffen geraten.

3. Die heftigen Reaktion der Nintendo-Spieler haben deutlich gemacht, daß man sich als großes Markenartikel-Unternehmen nicht einfach über die Wünsche seiner Kunden hinwegsetzen kann. Es gibt einen Kreis von Videospelern, der sich für diese Art von Spielen begeistert.

Sollte Acclaim entscheiden, Mortal Kombat III auch in Deutschland einzuführen, hat Nintendo von Europa darauf keinen Einfluß (Mortal Kombat III erscheint 1995 exklusiv für Sonys PlayStation

»Die Chancen für Jaguar und 300 sind eher gering« öffentlich. Andere Heimversionen folgen erst 1996, d. Red.).

GP: Wie stehen Sie persönlich zur Beschlagnahmung von Mortal Kombat II? Geht das Ihrer Meinung nach zu weit, und wie sehen Sie Indizierungen im allgemeinen?

W. R.: Ich maße mir nicht an, den Videospelern Vorschriften zu machen, was sie spielen sollten oder nicht. Allerdings sind Spiele wie Mortal Kombat umstritten, wobei man hier auch wieder das soziale Umfeld berücksichtigen muß. Auf den einen kann das Spiel einen schlechten Einfluß ausüben, den anderen wiederum nicht negativ beeinflussen. Betrachtet man die vielen wirklichen jugendgefährdenden Veröffentlichungen (neben Filmen, Büchern, Zeitschriften auch PC- und Videospiele), so ist es gut, daß es eine Indizierung gibt, die hier versucht, Schaden von der Jugend abzuhalten und kriminelle Handlungen zu unterbinden. Videospiele bilden im Reigen der indizierten Veröffentlichungen allerdings erfreulicher Weise nur eine sehr kleine Gruppe.

Ich habe bezüglich der Beschlagnahmung von Mortal Kombat II gemischte Gefühle. Einerseits braucht man meines Erachtens überzogene Gewaltdarstellung wie hier nicht, um ein gutes Videospiel zu machen; andererseits stellt eine Indizierung eine gewisse Einschränkung der freien Meinungsäußerung dar. Aus Erfahrung weiß ich allerdings, daß man sich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften die Entscheidung nicht leicht macht.

GP: Der weltberühmte Top-Agent 007 alias James Bond wird angeblich demnächst erneut zu Konsolen-Ehren gelangen, wenn man hartnäckigen Gerüchten Glauben schenken möchte. Konkret: Nintendo soll die Exklusiv-Rechte an Filmumsetzungen erworben haben. Was ist da dran?

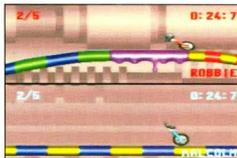
W. R.: Eine entsprechende Meldung wurde auf der Winter Consumer Electronics Show Anfang des Jahres bekannt gegeben. Weitere Informationen wird es im Mai in Los Angeles auf der E³ geben.

GP: In Japan soll diesen Monat das „Satellaview“ gestartet werden, mit dem Software via TV-Programm „in“ das heimische SNES kopiert werden kann. Sega hat mit dem Sega-Channel, der 1996 auch hierzulande gestartet werden soll, etwas ähnliches. Wird es Satellaview auch in Deutschland geben?

W. R.: Satellaview ist für uns in Deutschland zur Zeit noch kein Thema. Wie Sie wissen, hat Nintendo die Tendenz, erst Projekte zu realisieren, wenn sie auch wirklich sinnvoll sind. Zur Zeit stimmen weder Infrastruktur, Attraktivität eines solchen Angebotes noch Wirtschaftlichkeit.

GP: Ein Thema, das besonders bei uns Journalisten oftmals Unverständnis auslöst. In nahezu sämtlichen Bereichen der Wirtschaft werden konkrete Zahlen zu Verkäufen etc. ausgegeben. Auch im Computersoftware-Bereich ist dem so, nur auf dem Konsolengebiet herrscht keine Markttransparenz. Jeder hält mit seinen

»Unirally wirkt auf den ersten Blick unspektakulär, läßt einen aber nicht mehr los«



Zahlen hinter dem Berg, warum?

W. R.: Bisher gibt es keine Veranlassung spezielle, detaillierte Marktdaten zu veröffentlichen. Die betroffene Industrie und der Handel kennen die entscheidenden Plandaten (basieren unter anderem auf Nielsen-Erhebungen).

GP: Eine letzte kurze, persönliche Frage: Spielen Sie auch im Privaten und wenn ja, welches sind Ihre Lieblingspiele?

W. R.: Ich spiele unterwegs am liebsten „Kirby's Pinball Land“ auf dem Game Boy und zu Hause – mit meiner Tochter (12 Jahre) – immer noch Super Mario Kart und neuerdings auch DKC. Raten Sie mal, wer fast immer gewinnt!

GP: Herr Rudolph, haben Sie vielen Dank für das interessante und ausführliche Gespräch.



bot? Spielten wirtschaftliche Gründe dafür eine Rolle? Die unzensurierte Fassung für den Mega Drive hat ja bekanntlich für einen Mehrverkauf der Mega-Drive-Konsole gesorgt. Und: Soll trotz höchster Indizierungsgefahr „Mortal Kombat III“ für das Ultra 64 erscheinen?

W. R.: Mortal Kombat ist ein Beispiel dafür, wo die Grenze gezogen wird zwischen vertretbaren und nicht tolerierbaren Videospielen. Inwieweit Spiele dieser Art schädlich sind für Jugendliche, ob sie zu verbieten sind etc. beschäftigt sowohl Jugendschutzbehörden, Pädagogen, Eltern, Erzieher als auch die verantwortungsbewußte Industrie. Eine letztendliche wahre Erkenntnis hierbei gibt es nicht. Die Kriterien im Spiel reichen allerdings nach vertretbarer Rechtsprechung

»Virtua Fighter für den Saturn ist auch nicht uninteressant, wirkt durch die Polygone allerdings eher echig« aus, um Mortal Kombat I & II in Deutschland auf den Index zu setzen und zu beschlagnahmen. Für die

Gleichschaltung mit der Sega-Variante bei Mortal Kombat II gibt es drei Gründe:

1. Nintendo hat nur beschränkt Einfluß darauf, was die Inhalte der Spiele von Lizenznehmern betrifft.
2. Mit der parallelen Etablierung der Selbstkontroll-Instanz in den USA, bei der alle Industrieparteien vertreten sind, wurden Standards zugrunde gelegt, die unter den Nintendo-eigenen liegen. Dies hatte zwangsweise eine gewisse Angleichung zur Folge, wollte man nicht



Nintendo Zahlen, Daten, Fakten

1889 Fosaïro Yamauchi gründet Nintendo. Der Urogruater des heutigen Firmenchefs stellt Hanafuda-Spielkarten her

1979 „Big N“ steigt ins Videospiegelgeschäft ein

1983 Nintendo führt das Family Computer System (Famicom) ein

1985 In Japan beginnt Nintendo mit der Neuformierung des 1983 eingebrochenen Videospiegelmarktes. Bis zum Ende des Jahres werden bereits 6,5 Millionen Famicom-Konsolen verkauft. Im Spätherbst testet Nintendo das „Nintendo Entertainment System“ (NES) erfolgreich auf dem amerikanischen Markt

1986 Mit verbesserter Technologie und anspruchsvoller Software leitet Nintendo die Renaissance des Videospiegelmarktes in der USA ein. Nintendo verkauft mehr als eine Million Konsolen

1987 Aus dem US-Markt übertreibt Nintendo mit einem Umsatz von 800 Millionen Dollar selbst eigene Erwartungen. „The Legend of Zelda“ ist das erste Spiel, das mehr als eine Million mal verkauft wird

1989 Nintendo führt den Game Boy ein, das erste tragbare Videospiegelssystem der Welt. Zweiduzig Prozent aller US-Haushalte verfügen über ein NES-Gerät

1990 Nintendo of Europe beginnt mit der Erschließung des deutschen und europäischen Marktes. Nach nur sechs Monaten sind in Deutschland bereits 400.000 Game Boys und insgesamt 145.000 NES-Konsolen verkauft

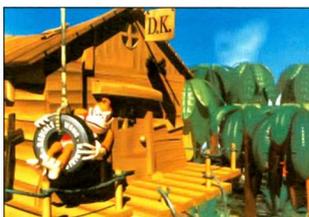
1991 In den USA wird das SNES eingeführt. In fünf Monaten werden bereits 2,1 Millionen Konsolen an den Mann gebracht

1992 Das SNES wird im Sommer in den deutschen Markt eingeführt. Bis Jahresende werden eine halbe Million Geräte verkauft. Der 16-Bitter erreicht aus dem Stand einen Marktanteil von 60 Prozent

1993 Nintendo hat bis 1993 weltweit eine dreivertel Milliarde Module verkauft, allen voran die Super-Mario-Spiele mit allein 100 Mio. verkauften Exemplaren

1994 Der Super Game Boy erscheint

1995 Eine Special Edition des Game Boy wird eingeführt, gleichzeitig feiert der „Keks-kasten“ seinen fünften Geburtstag in Deutschland und ging hierzulande bereits fünf Millionen mal über die Ladentische (weltweit 40 Millionen mal). Das Ultra 64 soll Ende des Jahres oder Anfang '96 veröffentlicht werden





Nicht nur Schwarzschlümpfe sondern auch Fische versuchen, Euch aufzuhalten



GAME GEAR Test



SNES Test

DIE SCHLÜMPFE

erfreulicherweise erscheinen „Die Schlümpfe“ auf Segas 8-Bitter in einer anderen Version. Die Programmierer haben sich die Mühe gemacht und nicht das Leveldesign vom MD (GAMEPRO 4/5 '95) übernommen.

Jeweils einer der blauen Mützenträger muß durch die 16 Level (plus Bonuslevel) gesteuert werden. Dabei kann er auftauchende Gegner mit dem beliebigen Kopfsprung ruhigstellen. An den Zwischenendgegnern könnt Ihr schon mal üben, wie Ihr am Ende Gargamel besiegt, um Eure gefangenen Schlumpffreunde zu befreien.

Verschiedene Bonusgestände müssen ebenfalls eingesammelt werden, da Ihr nur so in die Bonuslevel gelangt und Extraleben dazubekommt. Das Leveldesign ist recht abwechslungsreich und bietet schlumpfige Unterhaltung bis zum Schluß, nicht zuletzt, weil auch die Steuerung gut von der Hand geht.

Die Grafik ist für das kleine System erstaunlich gut gelungen und paßt in Ihrem Comicstil hervorragend zum Game. Dasselbe gilt, mit

klanglichen Abstrichen, für die schlumpfigen Melodien, die Euch unterwegs begleiten. Euch gefallen die kleinen blauen Wichte, und Ihr habt auch ein Sega Handheld-Gerät? Dann nix wie hin zum nächsten Händler und probespielen!



mf

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Jump&Run
Spieler..... 1 Spieler
Hersteller..... Infogrames
Preis..... ca. DM 60
Level..... 16 (+ 6 Bonuslevel)
Schwierigkeit..... mittel
Continues..... Paßwort
Speicher..... 2 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
2

THE FLINTSTONES

rotz des mittelprechtigen Kinofilms, war eine Umsetzung für Eure Heimkonsole zu erwarten.

Mit dem Kopf des Hauptdarstellers bestückt rennt und springt Ihr in der Rolle des Fred Feuerstein durch 5 Level à drei Stages voller Neandertaler und komischer Urviecher. Dabei wechseln sich Jump&Run-Level und Geschicklichkeitsübungen, wie z. B. das Balancieren von Bubbles auf dem Autodach, ab. Ihr stoßt alle naselang auf Extras in Form von



Die beiden Babies Bam Bam und Bubbles müssen auf dem Autodach balanciert werden

Steinhäufen, die sich per Keulenhieb „aufschlagen“ lassen. Wehren könnt Ihr Euch zudem mit Bowlingkugeln oder Steinen zum Werfen.

Für das SuperNES ist schon Mitte '94 ein Flintstones-Spiel erschienen, das wir Euch aufgrund der schlechten Steuerbarkeit und des schönen Gameplays dieser Version weit mehr empfehlen möchten. Zwar ist die Grafik nicht die übelste (sieht schön aus, aber ruckelt ein wenig) und der Sound sogar recht anständig, doch damit sind die positiven Aspekte auch schon alle aufgezählt. th



pe Zeitlimit dabei verursachen. Schön ist nur die wirklich witzige Animationspalette – besonders, wenn Ihr länger keinen Button gedrückt habt.

Grafisch dagegen etwas mau und leider mit

MEGA DRIVE Test

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

da hat sich doch jemand erdreistet und einfach die sechs Filmpreise von Yosemite Sam gemopst. Für satte eine Million Dollar könnte er sie von dem verrückten Professor Duckbrain wiederbekommen, doch Chaoten-Detektiv Daffy Duck macht's auch für weniger.

Mit seiner Blasenpistole durchstreift er insgesamt 18 Filmkulissen, auf drei Etappen verteilt. Ein vorzeitiges Ende kann das knapp



Unten: Geschieht längere Zeit ...

... nichts, schaltet Daffy das Bild kurzerhand weg!

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Jump&Run
Spieler..... 1 Spieler
Hersteller..... Sega
Preis..... ca. DM 120
Level..... 18
Schwierigkeit..... mittel
Continues..... keine
Speicher..... 3 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
3-

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Jump&Run
Spieler..... 1-2 Spieler
Hersteller..... Ocean
Preis..... ca. DM 140
Level..... 5 à 3 Stages
Schwierigkeit..... mittel
Continues..... unendlich
Speicher..... 16 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
4+

MEGA-CD Test

PÜPPCHENBALLEREI

KEIO FLYING SQUADRON

„Parodius“-Fans aufgepaßt! Hier wurde zwar dreist, aber recht gut geklaut!

Wir befinden uns in Japan im 17. Jahrhundert. Rami, ein zuckersüßes Teenager-Girl hütet einen geheimen Schatz. Als sie für kurze Zeit unaufmerksam ist, wird der Schlüssel zur Schatztruhe von einem hochintelligenten Tanuki (jp. Waschbär) gestohlen.

Zu Beginn des Spiels wird die Geschichte in einem kleinen Comic-strip erklärt und in Zwischensequenzen weitererzählt. Kampfentschlössen macht sie nun mit ihrem Drachen Spot in sieben putzigen Landschaften Jagd auf den Dieb. Als Waffe dient Euch das Feuer des Drachens, welches sich per Power-Ups verstärken läßt. Zwei Euch begleitende Minidrachen sowie diverse Bombenextras stehen Euch zusätzlich zur Verfügung. Und damit kommt Ihr aufgrund der etwas mageren Action auch voll-



kommen aus. Das Handling und die grafische Gestaltung sind gut gelungen, stehen aber leider hinter der Action-Armut und fürchterlichem Spritgefackel zurück. Alles in allem ist „Keio Flying Squa-

dron“ ein sehr niedliches und auch gut spielbares Ballgame. Doch kann es dem offensichtlichen Vorbild „Parodius“ nicht das Wasser reichen. *th*



KEIO FLYING S.

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Das Game besticht durch seine gute Spielbarkeit und die absolut idealischen Gegner. (Man mag sie fast nicht abschießen!)

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Mit etwas mehr Features, wie z. B. einem umfangreicheren Waffens Arsenal oder anderen Spielfiguren wäre der Spaß höher.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Tauschen große Zwischen- und Endgegner auf, dann flackern die Sprites, das ist einem die Schuhe auszieht. Ansonsten o.k.!

Sound 6 5 4 3 2 1

Naja, so alles in allem sind die Multitöne-Geschosssache, die Soundeffekte jedoch sind absolut verbesserungswürdig!

Genre.....Shoot 'em Up
Spieler.....1 Spieler
Hersteller.....TIC
Preis.....ca. DM 130
Level.....7
Schwierigkeit.....Inichtmittel
Continues.....6 (Easy-Mode)
Spieler.....1 CD
Erfältlich.....im Handel!

FAZIT
3+

MEGA DRIVE Test

NOBODY IS PERFECT ALIEN SOLDIER

Segas Vorzeige-Entwickler melden sich mit einem knallharten Ballerspiel zurück. „Probotector“ läßt schön grüßen!

eigentlich sollten Treasure („Gunstar Heroes“, „Dynamite Headdy“) mit einer Action-Orgie im Probotector-Stil ja keine Probleme haben, begeisterten Treasure doch bisher vor allem mit Ihren originellen Endgegner-Kreationen und der genialen technischen Ausnutzung des Mega Drives.

Gigantische Bosse gibt es bei „Alien Soldier“ zwar ohne Ende, dummerweise hat man aber das Spiel drumherum völlig vergessen. Nach wenigen Bildschirmen voller uninspirierter Standard-Gegner folgen jeweils mächtige Obermotte, die aus endlos vielen Sprites zusammengesetzt sind und oftmals den halben Bildschirm ausfüllen. Planvolles taktisches Vorgehen ist jedoch bei keinem gefragt.

Der Alien Soldier wurde mit zahlreichen Fähigkeiten ausgestattet,

er kann Drehsprünge machen, an der Decke entlanglaufen, schweben, Blitzangriffe ausführen, jederzeit zwischen zwei Schuß-Modi und vier Extrawaffen umschalten. Dies ist jedoch alles so umständlich zu handhaben (im Optionsmenü kann man vorher ein wenig üben), daß sinnvolles Einsetzen kaum möglich ist. Bleibt zu hoffen, daß Treasure nicht alles verlernt haben, sondern die guten Leute mit anderen Spielen beschäftigt sind, während hier nur die Ausbildungsabteilung am Werk war. *kch*



Selbst das Umschalten der Waffen ist äußerst umständlich



Einen Moment, Herr Endgegner, ich komme gleich runter ...



ALIEN SOLDIER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Leider hat man vor lauter Bossen und Extrawaffen das Level-Design vergessen. Schade!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Umfangreich ist es schon, doch was nützt es, wenn das Spiel an sich keinen Spaß macht?

Grafik 6 5 4 3 2 1

Technisch beeindruckend, der Grafikstil ist jedoch ziemlich mißlungen. Selten so häßliche Gegner ge-

Sound 6 5 4 3 2 1

Mit seinen fetzigen Musiken und Effekten ist der Sound noch das Beste an Alien Soldier.

Genre.....Action
Spieler.....1
Hersteller.....Sega
Preis.....ca. DM 130
Level.....20
Schwierigkeit.....einsteilbar
Continues.....unenlich, Palwort
Spieler.....15 MIB
Erfältlich.....AB JUNI

FAZIT
4+

ADDAMS FAMILY VALUES

Eine der wohl schrillsten Film- und Fernsehfamilien versucht sich mal wieder im Konsolenmilieu.



Panik bei Familie Addams: Baby Pubert ist spurlos verschwunden, es wird vermutet, daß die fiese Mrs. Jelinsky ihre krummen Finger im Spiel hat. Als treusorgendes Familienoberhaupt macht sich Fester auch sofort daran, das riesige Gelände um Jelinskys Haus abzusuchen.



Die übrige Familie unterstützt ihn dabei mit Rat und Tat, allerdings hält sie sich dabei extrem zurück, so daß der Spieler ziemlich oft durch die zahlreichen Dungeons, Wälder und Sümpfe stapft, ohne eigentlich genau zu wissen, was gerade Sache ist. Das nervt natürlich mit der Zeit etwas.

Leider kann diese schrecklich nette Familie im neuen Genre nicht unbedingt begeistern. Neben genannter Schwäche im Gameplay vermag auch die Grafik kaum zu überzeugen, zu lieblos wurden ei-

nige Sprites gezeichnet und zu unübersichtlich sind einige Dungeons. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund, und sowohl Steuerung als auch Kollisionsabfrage lassen zu wünschen übrig. Da hätte man noch wesentlich mehr rausholen können, zumal das Genre die Familie endlich mal in einer etwas anderen Form zeigt. man

Es gibt schon komische Typen, oder?

ADDAMS FAMILY V.

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Sie gut gemeinter Ansatz, der allerdings in langweiligem Herumläuferei ohne Plan untergeht.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Schwammige Steuerung und mangelhafte Kollisionsabfragen sorgen für leichten Frust.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Einige Sprites sind etwas öde gestylt und animiert, die Übersicht ist nicht immer gegeben.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Dezente Hintergrundmusik und einige gute Effekte sorgen für etwas Gruselatmosphäre.

Genre	Action/Adventure
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 140
Level	mittelhoch
Schwierigkeit	mittelhoch
Continues	Palßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT

3-

STRATEGIEKOST

RISE OF THE PHOENIX

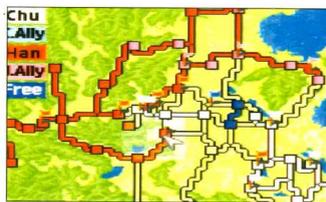
China im zweiten Jahrhundert vor Christus, etwa zur Mittagszeit: Der Kaiser ist tot, mit Xiang Yu und Liu Bang melden zwei recht fähige Feldherren Ansprüche auf die Nachfolge an – möge der Bessere gewinnen.

Das Ziel ist hoch, der Weg ist weit und schwer. Nicht nur, daß Ihr als einer der beiden Kommandeure strategisches Geschick in der Eroberung und Sicherung neuer Territorien zeigen müßt – nein, Ihr habt auch noch allerhand Verwal-



Im Hauptbildschirm kontrolliert Ihr das Geschehen, gebt Eure Befehle und erledigt den lästigerweise anfallenden Verwaltungskram

Koei und China? Da kann doch nur wieder ein historisches Strategiespiel herauskommen, oder?



tungskram am Hals: Nachschub für die Armeen muß organisiert werden, die Bevölkerung der eigenen Lande bei Laune gehalten werden und so mancher plötzliche Einfall von Barbaren oder der Ausbruch der Pest zwingen zu raschem und überlegtem Handeln. Freunde komplexer und gehaltvoller Strategiespiele kommen mit diesem übersichtlichen und gut bedienbaren Game mit Sicherheit auf ihre Kosten, wenngleich die Thematik etwas trocken und nicht unbedingt jedermanns Sache ist. man

RISE OF THE PHOENIX

Gameplay	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Da läßt das Feldherrenherz: Viel Taktik, eine Dosis Administration und diverse Überraschungen.

Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Vier komplexe Szenarien und ein Zweispieler-Modus sorgen für langanhaltendes Strategiefieber.

Grafik	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Wesentlich netter anzuschauen als die anderen Games der Reihe – und dazu immer übersichtlich.

Sound	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Der Soundtrack ist zwar unauffällig, aber dennoch stimmungsvoll – eine gelungene Mischung.

Genre	Strategie
Spieler	1-2
Hersteller	KOEI
Preis	ca. DM 140
Level	4 Szenarien
Schwierigkeit	einstufig
Continues	Batterie
Speicher	16 MBit
Erhältlich	US-Import

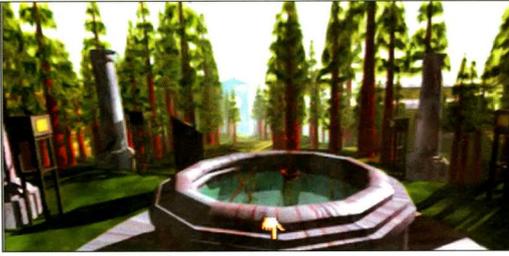
FAZIT

2-

Muster: Flashpoint, Oering

3DO Test

Eine beeindruckende Landschaft, oder? Das Dumme an der Sache: Ihr seid nicht hier, um Urlaub zu machen ...



Ob dieses Raumschiff wohl je wieder fliegt? Das kommt vielleicht ganz auf Euch an

Und da sage nochmals einer, Lesen bildet nicht: Kaum habt Ihr die letzte Seite eines alten Buches, das eine bizarre Insel namens Myst beschreibt, gelesen, befindet Ihr Euch auch schon auf dieser Insel. Allein und ohne eine Idee, wie Ihr dorthin gekommen seid, beginnt Ihr, die Gegend zu erforschen. Seltsame Bauwerke und Maschinen warten darauf, daß Ihr ihre Funktion entdeckt, zahlreiche Rätsel und Geheimnisse müssen gelöst werden. Ob Ihr wohl jemals wieder nach

Hause kommt? Oder seid Ihr auf ewig in Zeit und Raum verloren? Überall auf der Insel gibt es mehr oder weniger gut versteckte Hinweise, was wo zu tun ist. Je weiter Ihr hinter die Geheimnisse von Myst kommt, desto mehr Schauplätze werden zugänglich. Ein tolles Abenteuer voller Überraschungen, allerdings werdet Ihr viel Geduld und Grips brauchen, um Erfolg

zu haben: Die meisten Rätsel sind zwar logisch, aber nicht leicht zu lösen. Das Zeug zu einem echten Kultspiel hat „Myst“ auch auf dem 3DO! man
Muster: Storbeck Videogames, Hamburg



Kein Zahnarztstuhl, sondern eine Zeitmaschine - wie nett ...

MYST

Seid Ihr reif für die Insel? Nicht so voreilig, denn die Sache könnte etwas anders als erwartet aussehen.

MYST

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Eine riesige Welt voller Rätsel und Überraschungen wartet auf den geduldligen Abenteurer.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Eine Maus sei dringend empfohlen, sonst wird die Steuerung doch etwas nervenaufreibend.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Im Vergleich zu anderen Versionen sind die Bilder etwas weniger detailliert, aber immer noch sehenswert.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Die gelungenen Soundeffekte tragen prima zur Atmosphäre bei, mehr Musik wäre schön gewesen.						
Genre	Adventure					
Spieler	1					
Hersteller	Sunsoft					
Preis	ca. DM 130					
Level					
Schwierigkeit					
Continues	Batterie					
Speicher	1 CD					
ErhältlichIm Handel					

Vor vier Jahren noch in der Spielhalle und heute schon auf dem 3DO: Weltraum-Baller-Action im Star-Wars-Stil.



Rechts die authentische Automatenumsetzung, links die texturgemapte Version



STARBLADE

es gibt Spiele, die trotz dürftiger Grafik einfach genial sind und solche, die nur aufgrund ihrer aufwendigen Präsentation eine Daseinsberechtigung besitzen. Namcos „Starblade“-Automat gehört ohne Zweifel zur zweiten Kategorie, durchdachtes Gameplay gehört nicht gerade zu seinen Stärken. Konsequenterweise hat man auf dem 3DO großen Wert auf die Optik gelegt. Auf der CD

findet sich eine eins zu eins Umsetzung des Automaten sowie eine durch Texture Maps gehörig aufgepeppte, grafisch extrem beeindruckende Variante. Spielerisch

MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN!

hat Starblade wenig zu bieten: Ihr könnt lediglich ein Fadenkreuz bewegen, es gibt keine Extras jedweder Art. So bewegt sich Euer Raumschiff auf festgelegten Bah-

nen durch Asteroidenfelder und an Sternzerstörern vorbei, Ihr zerballert Raumschiffe und Reaktorkerne. Unsterbliche Science-Fiction-Fans werden aber sicherlich durch die Atmosphäre für einige spielerische Mängel entschädigt. kdh
Muster: ECS, Hamburg

STARBLADE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Fadenkreuz bewegen und Ballern ist zwar nicht das Höchste, die Atmosphäre macht es jedoch wert.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Vier (nicht ganz einfache) Level sind nicht viel, die fantastische Optik motiviert jedoch zum Spielen.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Flüssige Polygongrafik, aufwendige Texture Maps, das 3DO zeigt, was es auf dem Kasten hat.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Die fetzigen Soundeffekte und die gesprochenen Instruktionen sind famos gelungen.						
Genre	Action					
Spieler	1					
Hersteller	Namco					
Preis	ca. DM 130					
Level4					
Schwierigkeithoch					
Continues3					
Speicher	1 CD					
Erhältlichals Import					



**Düstere Zeiten
zeichnen sich ab: Der
oberflächige Sheltem
macht sich mal wieder
unbeliebt ...**



SCHELTE FÜR SHELTEM

MIGHT & MAGIC III

ISLES OF TERRA

Schon zweimal hatte Sheltem versucht, die Macht an sich zu reißen und seine finsternen Pläne zu verwirklichen. Immer wieder gelang es aber dem Weisen Corak, einen Trupp mutiger Abenteurer zusammenzustellen, die Sheltem im letzten Augenblick in seine Schranken verweisen konnten. Und so kommt es, wie es kommen muß: Angesichts der neuerlichen

EINE WELT VOLLER MACHT UND MAGIE

Aktivitäten von Sheltem machen sich einige potentielle Helden auf den Weg, die Inseln von Terra zu retten. Dieser Weg führt sie durch zahlreiche Dörfer, Schlösser und Höhlen – überall gibt es Geheimnisse zu erkunden und natürlich auch Monster zu verprügeln. Bis zu sechs Leute darf die Party umfassen, natürlich sollte man da-



bei auf eine gewisse Ausgewogenheit in den Fähigkeiten der einzelnen Leute achten. Im Vergleich zu seinem Vorgänger hat „Might & Magic III“ enorm zugelegt: Dank der größeren Speicherkapazität konnte die Qualität



der Grafik enorm verbessert werden, aber auch an der Spielbarkeit wurde ordentlich gefeilt. Zwar ist der Einstieg immer noch recht schwer, allerdings hat man nun angesichts der etwas ausgewogeneren Monsterscharen sehr gute Chancen, seine Helden in der Anfangsphase am Leben zu erhal-

ten. In Sachen Komplexität steht das Game seinem Vorgänger auch nicht nach, es gibt zahlreiche Dungeons zu erkunden, Rätsel zu lösen und Aufträge zu erledigen, so daß eine wochenlange Beschäftigung garantiert ist. Die Steuerung wurde ebenfalls überarbeitet und erlaubt nun auch die bequeme Mausbedienung, allerdings spielt es sich auch mit dem Joypad fast genauso flüssig. Für Fans der Saga ist dieses Game mit Sicherheit ein absolutes Muß.

Michael Anton

Muster von: Flashpoint, Oeringen

Beim Händler gibt es jede Menge praktischer Gegenstände – natürlich nur gegen das entsprechende Bargeld, ist ja wohl klar ...

In den Tempeln können die Charaktere geheilt oder wiedererweckt werden. Auch dieser Service ist selbstverständlich zu bezahlen

Bei der Bank könnt Ihr Gold und Juwelen deponieren. Netterweise gibt es für die Einlagen sogar Zinsen. Wenn das nicht nett ist ...

Die Portale erlauben schnelle Reisen von Stadt zu Stadt. Allerdings muß man erst das richtige Paßwort in Erfahrung bringen!

Dank Automap immer im Bild



SNES

MIGHT & MAGIC III

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Höllengleich-Aktion in Reinkultur, Mißes Monster, düstere Dungeons und jede Menge Rätsel.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Die Erforschung der zahllosen Städten, Burgen und Dungeons gerät fast schon zur Lebensarbeit.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Gelungene 3-D-Perspektive und viele verschiedene Monster sorgen stets für Überraschungen.

Sound 6 5 4 3 2 1

So nett die Musikstücke auch klingen, so macht sich doch mangelnde Abwechslung bemerkbar.

Genre Rollenspiel
Spieler 1
Hersteller Fuji
Preis ca. DM 150
Level hoch
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie
Speicher 24 MBit
Erhältlich US-Import

FAZIT
2+



NEUIGKEITEN AUS ALGOL **Segas Rollenspiel-Klassiker geht nun schon in die vierte Runde, das Drama um Algol präsentiert sich in einem neuen Outfit.**

PHANTASY STAR IV



es ist mal wieder soweit: Gut alle tausend Jahre wird das Sonnensystem von Algol durch eine gehörige Katastrophe erschüttert. Klimakatastrophen und Monsterherden sind die Folge, gefolgt von einem Aufbruch an potentielle Helden, der Sache auf den Grund zu gehen und Abhilfe zu schaffen. Und auch diesmal finden sich wieder einige mutige Kämpfer, die das ganze Sonnensystem abgrasen und sich in zahllosen Dungeons mit ebenso zahllosen Monstern herumprügeln. Wer sich schon einmal durch das Algol-System geschlagen hat, der dürfte sich auf Anbieh heimisch

fühlen: Man zahlt immer noch mit Meseta, schluckt Mono-, Di- oder Trimate als Aufputzmittel und verprügelt Monster im Sekundenakt – schön, wieder daheim zu sein! Das Kampfsystem ist eine gelungene Synthese aus PS II und PS III, angereichert durch zwei neue Elemente: Mit Kombinationsattacken lassen sich die Zaubersprüche verschied-



Komplexe Handlung, Charaktere mit Charakter, viele Aktionsmöglichkeiten, Batterie



zuhören und so weiter. Das erleichtert nicht nur Neuankömmlingen den Einstieg, sondern fordert auch hartgesottene Algolianer zu Experimenten heraus. Natürlich kann nur derjenige, der sich schon mit den Vorgängern intensiv beschäftigt hat, die zahlreichen Anspielungen auf die früheren Teile richtig würdigen. So trifft man beispielsweise auf Wren, den netten Cyborg aus Phantasy Star III, auch könnte sich noch herausstellen, was Alys nun eigentlich mit Alis aus PS I gemein hat. Doch auch ohne solche Hintergrundinformationen wird das Spiel zum Genuß, da zumindest die Optik enorm überarbeitet wurde – der Sprung von den 6 MBit von PS II zu den 24 MBit von PS IV macht sich hier besonders bemerkbar. Cartoon-Einlagen kommentieren wichtige Stellen im Spiel, aber auch die sonstige Action wurde aufpoliert und beschleunigt. Zwar klingt der Soundtrack an man-

chen Stellen immer noch so mager, wie die Sprites auf der Übersichtskarte aussehen, aber damit kann man notfalls leben. Alles in allem ist Phantasy Star IV ein krönender Abschluß einer großartigen Rollenspiel-Saga, den man unbedingt gesehen haben sollte!

Michael Anton

EIN WÜRDIGER NACHFOLGER

fühlen: Man zahlt immer noch mit Meseta, schluckt Mono-, Di- oder Trimate als Aufputzmittel und verprügelt Monster im Sekundenakt – schön, wieder daheim zu sein! Das Kampfsystem ist eine gelungene Synthese aus PS II und PS III, angereichert durch zwei neue Elemente: Mit Kombinationsattacken lassen sich die Zaubersprüche verschied-



In bester Tradition: Viele Fenster liefern viele Informationen

Grafik stellenweise etwas zu statisch, Sound insgesamt zu 'dünn'



PHANTASY STAR IV

Gameplay	6	5	4	3	2	1
<small>Eine gelungene Kombination aus alten und neuen Elementen, die zu begeistern mag.</small>						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
<small>Neben der komplexen Handlung wird auch viel Spielraum für eigene Experimente geboten.</small>						
Grafik	6	5	4	3	2	1
<small>Die Sprites im Kartenmodus sehen nachwievor mager aus, der Rest ist jedoch beeindruckend.</small>						
Sound	6	5	4	3	2	1
<small>Das typische Phantasy-Star-Gedudel ohne Höhen und Tiefen, aber mit viel Abwechslung.</small>						
Genre	Rollenspiel				
Spieler	1 Spieler				
Hersteller	Sega				
Preis	ca. DM 140				
Level					
Schwierigkeit	mittel				
Continues	Batterie				
Speicher	24 MBit				
Erhältlich	US-Import				



Das Inventar Eurer Helden ist relativ begrenzt, also plant gut vor!



LAHME HELDEN, MÜDE MOSTER DUNGEON MASTER II SKULLKEEP

Schnallt die Schwerter um, der Dungeon ruft Euch!



Düstere Dungeons und knackige Rätsel warten auf Abenteurer

Verstreut in den düsteren Gängen der Festung Skullkeep liegen die Teile der Zo-Link-Maschine, mit der man zwischen den Dimensionen hin- und herreisen kann. Sie ist die letzte Hoffnung für die Menschheit, denn ein Fiesling namens Dragoth schickt sich an, aus seiner eigenen Dimension heraus Ärger zu machen – und dagegen sollte man doch wohl etwas unternehmen. Also machen sich vier tapfere Leute auf den Weg, um selbiges zu tun.

Ob sie ihr Ziel aber jemals erreichen werden, ist durchaus fraglich: Das vielversprechende Dungeon-Abenteuer leidet nämlich an einer derart katastrophalen Steuerung, daß eigentlich nur Frust aufkommt. Schade, denn angesichts der

komplexen Dungeons voller Gefahren und Rätsel hätte „Dungeon Master II“ ein wirklich nettes Rollenspiel werden können – ist es aber leider nicht ... *man*



DUNGEON MASTER II

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Knackige Steuerung und ein unausgereiftes Kampfsystem erschweren den Einstieg.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Eine Stunde, um drei Monster zu verprügeln? Das ist zwar Dauer, aber mit Sicherheit kein Spaß.

Grafik 6 5 4 3 2 1

In den düsteren Gängen kommt dank der Lichteffekte Stimmung auf, die Monster sehen nett aus.

Sound 6 5 4 3 2 1

Hier wird auf Sparflamme gekocht: Von Zeit zu Zeit ein Effekt oder eine kurze Melodie.

Genre Rollenspiel
Spieler 1 Spieler
Hersteller JVC
Preis ca. DM 120
Level hoch
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie
Speicher 1 CD
Erhältlich im Handel

FAZIT
4



Sega Sports'-Competition GAMEPRO 6/95

COMPETITION

COUPON

Name: _____
 Anschrift: _____
 PLZ/Ort: _____
 Alter: _____
 System: _____

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



Sega hat das Jahr 1995 zum „Jahr des Sports“ erklärt! Zur Einführung des „Sega Sports“-Label verlosen



&



ein Jahr lang jeden Monat

1 x „Sega Sports“-Set

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

4 x „ATP Tour“ (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Boris Becker gewann als erster Deutscher und zudem jüngster Spieler aller Zeiten in Wimbledon. In welchem Jahr?

- a) 1983 b) 1985 c) 1986

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 28.04.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

GAMEPRO • Sega Sports
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von MVJ dürfen leider nicht teilnehmen.

PAC-MAN 2



Der Professor in einer neuen und bizarren Welt:



Ein Alien in Aktion - Teil 2

HEART OF THE ALIEN



a

ndere Planeten, andere Sitten: Diese Erfahrung müssen zwei recht unterschiedliche Helden machen. Gleich zwei Spiele auf einer Silberscheibe präsentiert „Heart of the Alien“: „Another World“, das schon vor einigen Jahren als Modul herauskam, und dessen offiziellen Nachfolger, der dem Doppelpack den Namen gibt. Im ersten Teil wird ein Physiker durch ein fehlgeschlagenes Experiment in eine fremde Dimension geschleudert, wo er neben vielen feindlichen Lebensformen auch ein nettes Alien trifft, das später die Hauptrolle im zweiten Teil übernimmt. Beide Helden müssen auf einem bizarren Planeten zahlreiche Gefahren überwinden und Rätsel lösen, was allerdings überwiegend zu einem frustrierenden Herumexperimentieren und Auswendiglernen seitens des Spielers führt. Die Polygongrafiken mit ihren detaillierten Animationen waren seinerzeit eine kleine Sensation, heute reißen sie jedoch kaum noch jemanden vom Hocker, alle Sounds wurden auf CD ausgelagert und klingen dementsprechend gut. Wer gerne wissen möchte, wie das Leben vor ‚Flashback‘ aussah, der kann ja mal einen Blick riskieren, muß es aber nicht. *man*

b

ei ‚Pac-Man 2 - The New Adventures‘, so der vollständige Titel, handelt es sich um eines dieser interaktiven Games, und im Moment bürgt das schöne deutsche Wort ‚interaktiv‘ fast immer für schlechtes Gameplay; leider! In diesem Fall steuert Ihr nicht, wie vielleicht zu erwarten, den gelben Geisterfresser, sondern ein Fadenkreuz, mit dem Ihr Pac-Man und seine Umgebung beeinflussen könnt. Konkret sieht es so aus, daß Ihr entweder mit einer Zwillie Gegenstände anschießen oder Pac-Man auf bestimmte Sachen hinweisen könnt. Mit diesen Mitteln lenkt Ihr den Videospieldveteran durch mehrere Bildschirme, um bestimmte Gegenstände einzusammeln. Was auf den ersten Blick noch ganz lustig anmutet, wird schnell frustrierend, da die Steuerung mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Selten läuft der gelbe Wicht in die gewünschte Richtung oder führt die beabsichtigten Aktionen aus. Dazu kommt die zwar niedliche, aber recht einfalllose Grafik sowie die teilweise fürchterlichen Soundeffekte.



Einziges Lichtblick ist der Original-Pac-Man-Automat. Hartgesottene Freunde von gelben Pillenfressern können ja mal reinschauen, aber ansonsten gilt hier eher: Außer Spesen nix gewesen! *mf*



„Ahh! Schon wieder diese Geister und keine Kraftpille in Sicht!“ Armer Pac-Man!

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre.....Adventure
 Spiele.....1
 Hersteller.....Namco
 Preis.....ca. DM 140
 Level.....4
 Schwierigkeit.....mittel
 Continues.....Palwort
 Speicher.....12 MBit
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
4-

300 Test



OPERATION JUMP GATE

t

ja, da hatte man sich auf der Erde wohl etwas zu früh gefreut: Die bösen Aliens, deren Invasion man gerade abgewehrt hatte, sind wieder da – und sie sind fieser als je zuvor. Als auf dem Mars ein neuer Außenposten der Invasoren entdeckt wird, ist klar, was kommen muß: der Ruf nach einem Retter. Also allen Mut zusammengenommen, in das Raumschiff gesetzt und ordentlich aufgeräumt. In fünf neuen Missionen muß der Weltraumheld sein ganzes fliegerisches Können unter Beweis stellen – und wird dabei auf beinhardt Proben gestellt. Denn im Vergleich zum Hauptprogramm hat der Schwierigkeitsgrad bei dieser Zusatzscheibe ordentlich zugenommen, so daß bei Einsteigern eher Frust aufkommt. Wer das Hauptprogramm aber inzwischen mit verbundenen Augen spielen kann, der findet wahrlich eine neue Herausforderung. Außer dem gesteigerten Schwierigkeitsgrad, neuen Gegnern und kleineren Designänderungen im Cockpit hat sich nur

wenig geändert, die Rahmenhandlung wird nach wie vor in den zahlreich eingestreuten Videosequenzen erzählt. Alles in allem ein würdiger Nachfolger, der für Einsteiger allerdings eine Spur zu hart ausgefallen ist. Aber vielleicht gewöhnt man sich ja daran. *man*

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre.....Action/Adventure
 Spiele.....1
 Hersteller.....Virgin
 Preis.....ca. DM 120
 Level.....unbegrenzt
 Schwierigkeit.....mittel
 Continues.....unbegrenzt
 Speicher.....1 CD
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
3-

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre.....Action
 Spiele.....Electronic Arts
 Hersteller.....ca. DM 120
 Preis.....5 Missionen
 Schwierigkeit.....hoch
 Continues.....Batterie
 Speicher.....1 CD
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
2-



Die Werwölfe des grausamen Warlock springen Euch an



WARLOCK

9 leichzeitig erscheint in diesen Tagen für die beiden meistverkauften und auch erfolgreichsten Konsolen in Deutschland (Mega Drive und Super Nintendo) das „Weltretter“-Spiel „Warlock“.

Wie auch schon bei der SuperNES-Version (siehe rechts) zieht Ihr als Duiden-Kämpfer durch sieben realistisch gezeichnete Level. Die beiden Module unterscheiden sich jedoch, trotz weitgehender äußerlicher Gleichheit, ein wenig voneinander.

Auf dem MD ist die grafische Darstellung in manchen Details feiner und farblich intensiver ausgefallen. Es wurde auch mehr Arbeit in die Animationen der einzelnen Figuren gesteckt. Unschön ist allerdings, daß es hier gelegentlich unnötig blutig zugeht und die Anwendung der Zaubersprüche – bedingt durch weniger Buttons – etwas umständlicher ist.

Der Hersteller Acclaim hat sich zwar redlich bemüht, doch kommt so schnell keine Action auf. Und wenn, dann wird's schnell mal unfair oder angesichts von nur einem Extraleben und keinerlei Continues arg schwierig.

Interessierte sollten die MD-Version aber dennoch vorziehen! *th*

Auf das viel Blut hätte man ruhig verzichten können



WARLOCK



m al wieder bedroht ein Unhold, der Hexenmeister „Warlock“, die Erde. Sechs uralte, auf der

ganzen Welt verstreute Runensteine versprechen ihm unendliche Macht. Mit einem Druiden-Krieger zieht Ihr nun durch insgesamt sieben mystische Level, in denen die Steine versteckt sind. Ihr trifft dabei auf zahlreiche und erfreulicherweise auch sehr unterschiedliche Monster. Mit Eurem Blitzenergiestrahl, diversen Zaubersprüchen und einer Euch begehrenden Sonde könnt Ihr sie attackieren. Leider tauchen in den ziemlich langweiligen Leveln oft unfaire Stellen auf.

Grafisch und technisch kann sich „Warlock“ zwar sehen lassen, doch mangelt es dagegen zu sehr am Gameplay. *th*

Die Lenksonde ist im Kampf viel zu langsam!



MEGA SWIV

e s ist schon erstaunlich, wie SWIV von Version zu Version schlechter wird. Glänzte der Amiga-Klassiker noch mit reichlich Action, Witz und Abwechslung, hatte die SNES-Version schon ein wenig an Spielbarkeit eingebüßt. Weitere zwei Jahre später folgt ein Mega-Drive-Nachzügler, der nur noch wenig an das Vorbild erinnert.

Mit Hubschrauber oder Jeep kämpft Ihr Euch durch sieben sehr lange und sehr weilige Level und bestaunt die erschreckend unbunte

Grafik. Obwohl Ihr es mit zahlreichen Gegnern zu tun habt, kommt eigentlich nie die rechte Action auf. Einzig die Unterschiede zwischen Jeep und Heli sind noch recht originell. Während der Hubschrauber nur nach vorne schießen kann, kann der Jeep seinen Geschützturm in alle Richtungen drehen, dafür muß er aber auch Bodenhindernisse umfahren. *kdh*

Wird man getroffen, schleudert der Held über den halben Bildschirm!



„Robin“ beschießt Euch ständig mit Feuerfeilen



Geteiltes Leid ist halbes Leid: Zwei Spieler können gleichzeitig in die Schlacht ziehen

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Action
Spieler..... 1-2 (simultan)
Hersteller..... Time Warner
Preis..... ca. DM 100
Level..... mittel
Schwierigkeit..... mittel
Continues..... nur Paßwort
Speicher..... 8 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
4+

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Jump&Run
Spieler..... 1 Spieler
Hersteller..... Lin
Preis..... ca. DM 140
Level..... 7
Schwierigkeit..... mittel
Continues..... nur Paßwort
Speicher..... 12 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
3-

DIE TOP TEN

... DER LETZTEN DREI MONATE

Nanu, Zwergenaufstand? Gleich vier Handheldgames haben den Sprung in die GAMEPRO-Top-Ten geschafft. Dann kann der Sommer ja kommen, auch wenn sich der Frühling momentan noch von seiner unfreundlichen Seite zeigt. Aber auch für Heimsitzungen stehen genügend Games bereit, die es wert sind, gespielt zu werden.

Neu ist die Rubrik unten, in der wir Euch Monat für Monat die nennenswertesten Titel einer bestimmten Sparte vorstellen werden.

Diesmal: die fünf besten Automatenumsetzungen für Konsole.

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Samurai Shodown II	Neo•Geo	Prügelspiel	1
2	Pitfall: The Mayan Adventure	Mega-CD	Action/J&R	1-
3	StarGate	SNES/MD	Strategie	1-
4	NBA Jam T.E.	SNES/MD	Sport	1-
5	Samurai Shodown	MD	Prügelspiel	1-
6	Story of Thor	MD	Action/Adv.	1-
7	Parodius Deluxe	PS-X	Shoot'em Up	1-
8	Wario Blast	Game Boy	Action	2+
9	Fatal Fury Special	Game Gear	Prügelspiel	2+
10	Micro Machines 2	Game Gear	Rennspiel	2+

Die 5 besten Automatenumsetzungen

An dieser Stelle möchten wir Euch von nun an regelmäßig die Top-Games einer bestimmten Sparte präsentieren. Diesmal stellen wir Euch die fünf besten Automatenumsetzungen für Konsole vor:

- 1 Ridge Racer PlayStation Rennspiel
- 2 Samurai Shodown II Neo•Geo Prügelspiel
- 3 S. Street Fighter II Turbo 3DO Prügelpiel
- 4 NBA Jam SNES/MD Sport
- 5 Virtua Racing Deluxe MD 32X Rennspiel



Samurai Shodown II

Neo•Geo – Test in Nr. 3/95



Für viele ist „Super Street Fighter 2“ das Referenzmodul unter den Prügelspielen. Wer allerdings so gut bei Kasse ist, sich ein Neo•Geo leisten zu können, der kommt um die Grafik- und Sound-Digie Samurai Shodown II nicht herum – Es gibt keine Alternative!

Pitfall: Mayan Adventure

Mega-CD – Test in Nr. 4/5/95



Er ist wieder da! Harry Jr., der bereits auf dem MD und SNES seinen Vater suchte, muß erneut durch den Dschungel Mittelamerikas hetzen und besteht in der MCD-Fassung weitere Abenteuer in drei zusätzlichen Leveln. Das beste Pitfall das es je gab!

StarGate

Game Gear – Test in Nr. 4/5/95



Mit Roland Emmerichs Kinofilm hat „StarGate“ kaum noch zu tun. Vielmehr lehnt es sich an den Knobel-Klassiker „Tetris“ an und ist dank frischer Spieldeen, Battle-Modus und gelungener 3-D-Perspektive ein Spiel, das in jede Strategiegame-Sammlung gehört.

NBA Jam T. E.

SNES/MD – Test in Nr. 3/95



„NBA Jam Tournament Edition“ hat es tatsächlich geschafft, den grandiosen Vorgänger zu übertreffen. Noch mehr Spaß, noch mehr Spannung und vor allem über 120 verschiedene Basketballstars der NBA sind die herausragenden Merkmale des Nachfolgers. Zudem sorgen zahlreiche Boni für Fun ohne Ende. Jam it!

Samurai Shodown

MD – Test in Nr. 3/95



Und für alle, deren Barschaft „nur“ für ein Mega Drive reicht, die gute Nachricht: Sahnenmäßiges Asia-Prügeln ist nicht nur auf dem Neo•Geo drin. „Samurai Shodown“ besticht durch große Akteure und famose Spielbarkeit.

The Story of Thor

MD – Test in Nr. 3/95



Wenn die dauernde Schwertschwingerei in den Action-Adventures langsam zu langweilig wird, der sollte sich dieses unheimlich packende Modul gönnen. Und als kleine Hilfestellung bieten wir Euch diesmal den zweiten Teil der Komplettlösung zu „der Geschichte von Thor“ an.

Parodius Deluxe

PS-X – Test in Nr. 2/95



Unzählige Versionen auf verschiedenen Systemen sind bereits unter dem Namen „Parodius“ erschienen. Einer der ersten PlayStation-Titel vereint die ersten beiden Automatenversionen auf einer CD. Für Ballerfreunde ist der abgefahrene Spaß ein Muß!

Wario Blast

Game Boy – Test in Nr. 4/5/95



Wenn ein Sprengmeister auf einen Oberbisswicht trifft, dann fliegen die Fetzen, so auch in dem bombigen Spiel „Wario Blast“ für Nintendos Kekkdo. Fähige Computergegner und der Vierspieler-Modus (nur über SGB auf dem SNES) sorgen für explosiven Spielspaß.

Fatal Fury Special

Game Gear – Test in Nr. 4/5/95



Wer nach einem klasse Game-Gear-Prügelspiel Ausschau gehalten hat, darf endlich aufatmen. „Fatal Fury Special“ weist alle Pluspunkte eines guten Beat 'em ups auf: Zweispieler-Modus (per Link-Kabel), zahlreiche Moves und Spezial-Attacken sowie feine Grafik.

Micro Machines 2

Game Gear – Test in Nr. 4/5/95



Nicht nur auf dem Mega Drive ist dieser Rennspaß der absolute Knaller. Auch auf Segas Handheld geht mit den kleinen Flitzern die Post ab. Über Stock und Stein, Tische und Bänke oder durch Gärten und Garagen geht die lustige Rennaction – sogar mit bis zu acht Leuten gleichzeitig.

ICH WILL ALLES

GAMEPRO

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% INFO PUR!

Du weißt was Du willst:

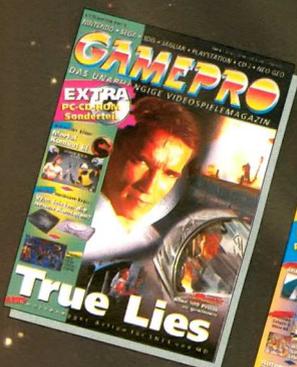
Interessante News rund um
Deine Konsole. Kompetente
Tests der neuesten Games
für Nintendo, Sega, 3DO,
PlayStation, Jaguar, CD-i
und Neo-Geo. Tips &
Tricks wenn's mal
nicht weitergeht.
Deshalb willst Du
das Magazin, das
weiß, wo's langgeht:

GAMEPRO 100%

Info pur

ABO • COUPON

Ja, ich abonniere die nächsten 12
GAMEPRO Ausgaben im Abonnement
zum Preis von nur DM 72,- (Inland) o. DM
120,- (Ausland)



ABO AKTION

ab **72,-** DM
12 Ausgaben

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO Shop widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift.

Bankabbuchung

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

Gegen Rechnung. Bitte keine
Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

Bitte keine Überweisung!

DENK PRO

RÄTSELECKE

Und wieder haben wir stundenlang unsere geheimsten Gehirnwinkel nach neuartigen Ideen für die DenkPro-Seiten durchforstet. Wer sich ein wenig die Zeit vertreiben oder auch einfach nur mal abschalten möchte, der ist hier genau richtig! Ach ja, zu gewinnen gibt's doch auch noch was: Und zwar ein Modul oder eine CD Eurer Wahl für den Sieger des Suchbild-Wettbewerbs. Viel Spaß, Leute!

DIE GAMEPRO

Wer sich ein wenig die Zeit vertreiben oder auch einfach nur mal abschalten möchte, der ist hier genau richtig! Ach ja, zu gewinnen gibt's doch auch noch was: Und zwar ein Modul oder eine CD Eurer Wahl für den Sieger des Suchbild-Wettbewerbs. Viel Spaß, Leute!



Wer ist das denn?

Hier haben wir einfach irgendeinen Fighter aus einem bekannten Prügelspiel genommen und ihn kräftig verändert. Dennoch enthält die Zeichnung noch genug Anhaltspunkte, damit Ihr den wirklichen Kämpfer erkennen könnt. Na, um wen handelt es sich?

Beim Wrestling geht's ja häufig recht bunt zu. In diesem Shot aus dem Spiel 'WWF Raw' (MD) geht's allerdings sehr bunt, wenn nicht sogar nicht mit rechten Dingen zu.

Aus elf anderen Games – hauptsächlich vom Mega Drive und SuperNES, soviel sei verraten – stammen die Figuren und auch alles andere, was hier ja eigentlich nichts zu suchen hat. Wenn Ihr uns die Spieltitel nennen könnt, aus denen wir Teilstücke eingesetzt haben, dann schreibt sie auf eine Postkarte und schickt diese an:

**GAMEPRO
SUCHBILD 6/95
HEILWIGSTR.39
20249 HAMBURG**

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir ein Modul oder eine CD Eurer Wahl! Einsendeschluß ist der 5.6.95 (Poststempel zählt)!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen!

ORIGINAL & FÄLSCHUNG

Putzt Eure Lupe und sucht!

Das Original-Bild ist ein Screenshot aus dem Ballerspiel R-Type III (SNES).

Wer sich die Fälschung darunter einmal genau anschaut, der wird 12 Fehler finden! Schafft Ihr alle?

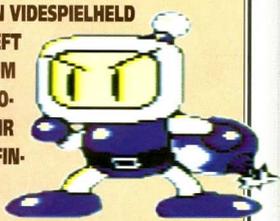


SUCHBILD DES MONATS



„FINDE DEN BLAUEN BOMBERMAN“

ERNEUT HAT SICH EIN VIDESPIELHELD HEIMLICH IN UNSER HEFT GESCHLICHEN. BIS ZUM LETZTEN TAG DER PRODUKTION KONNTEN WIR IHN NICHT WIEDERFINDEN. KANN UNS DA JEMAND HELFEN?



„Konturenvolle“ Screenshots

Da hat sich doch der Screenshot-Teufel wieder einen Scherz mit unseren Bildern erlaubt und sie (fast) unerkennlich gemacht! Es läßt sich kaum noch erkennen, welche vier Games hier abgebildet sind. Können Ihr die Titel trotzdem noch herausfinden?



LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 3/95



Lösung: Suchbild des Monats aus GAMEPRO 3/95. Die folgenden zehn Spielertitel galt es zu finden: Aladdin, Batman Returns, König der Löwen, Lester: The Unlikely, Mickey Mania, Road Runner, Super Mario Kart, The Flintstones, The Incredible Hulk und Thunderhawk. Glücklicher Gewinner ist diesmal Christian Wolf aus Winterbach, der sich 'Fatal Fury Special' für Super Nintendo gewünscht hat. Echt super, Christian! Wir wünschen Dir viel Spaß mit dem neuen Game!

Lösungen aus GAMEPRO 4/5/95



ORIGINAL & FALSCHUNG: LÖSUNG

Wer kennt dieses Spiel:

Lösung: Shaq Fu (MD), Anleitung, Seite 39.

Finde die Izzy-Bande:

Die Bande versteckte sich auf der Seite 64 im Game-Boy-Test zu „Game Boy Gallery“. „Konturenvolle“ Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn: Ristar (GG), Jurassic Park (GB), Legend of Illusion (GG), Gator (GB)

TANK COMMANDER

Gesucht:

Vier wendige, stark gepanzerte Geräte mit durchschlagender Wirkung und eigener Luftunterstützung suchen fähigen Kommandanten für heiße Tage und Nächte.
Stichwort: *Tank Commander*
Kontakt: Zu den üblichen Geschäftszeiten über Ihren Softwarehändler

Gefunden:

- 40 umfangreiche Missionen
- Sehr gute Ausstattung mit verschiedenen Waffensystemen
- Realistische Geländebeschaffenheit durch Texture-Mapping-Verfahren
- Mann-gegen-Mann-Gefechte über Modem- oder Direktverbindung
- Unterstützung von IPX-Netzwerken
- Satellitendaten und Videosequenzen
- Sprachausgabe und Bildschirmtext

komplett in Deutsch

• PC CD-ROM, Min: 386er,
4 MB RAM, Double Speed



DOMARK



GEISTERKUNDE

Im Laufe des Spiels findet Ihr einige Items, mit denen Ihr bestimmte Geister sofort rufen könnt. Eine nette Sache, die allerdings das Inventar etwas belastet – zumal man im Prinzip auch ohne sie auskommt, da sich an den entscheidenden Stellen immer eine Möglichkeit findet, den passenden Geist zu rufen.



Außerdem gibt es mehr Möglichkeiten, bestimmte Geister zu rufen, als man denkt: Dyto reagiert nicht nur auf Wasserflächen oder Dampffontänen, sondern auch auf bestimmte Schleimmonster. Um Shade zu rufen, kann man nicht nur auf Kristallsäulen oder Spiegel zurückgreifen, auch die Rüstung mancher angreifenden Ritter wirkt Wunder! Lediglich bei Bogen und Efreet gestaltet sich die Sache etwas schwieriger.



SCHALTEREIN

Es gibt verschiedene Arten von Schaltern: Kippschalter lassen sich mit Dolch oder Schwert umlegen, Bodenplatten werden durch einfaches Betreten ausgelöst. Sind diese Schalter außer Reichweite, so helfen meist Armbrust oder Bombe, es kann aber auch Situationen geben, in denen Ihr Gegner auf Schalter locken oder Euren Doppelgänger einsetzen müßt. Und manchmal wäre es auch praktisch, bestimmte Schalter besser nicht zu betätigen ... Eine besondere Art von Schaltern sind ausgebrannte Fackeln und Feuerstellen. Zündet sie einfach mal an.



Und weiter geht es mit Alis abenteuerlicher Reise auf der Suche nach dem silbernen Amulett. Neben vielen miesen Monstern trifft er diesmal auch einen neuen Freund, der ihm das Leben in Zukunft wesentlich leichter machen wird. Vorhang auf, die Show beginnt ...



1

AN NEUEN Ufern

Am Strand solltet Ihr zunächst Eure normalen Schwerter durch Breitschwerter aus der Truhe ersetzen. Die Schalter zu Beginn der Höhle öffnen in der richtigen Stellung einen Geheimraum mit Juwelen, einem Schinken und einer Armbrust (FEUER 10). Die beiden letzten Items könnt Ihr durch Verlassen der Höhle ebenfalls beliebig oft holen, laßt aber im Waffeninventar noch etwas Platz, da sich in Kürze noch einige praktische Argumentationsverstärker finden lassen.

Holt Euch alle Items aus der Eingangshalle der Höhle und erforscht dann den oberen Teil, bis es vor einer Tür nicht mehr weitergeht. Aktiviert Efreet an der Fackel und geht zurück, um den Eiskristall zu zerschlagen – die Feuerarmbrust oder eine Bombe würde das natürlich auch tun. Betretet nun den linken Teil der Höhle und schlagt Euch bis zu einem Raum mit Wasserfall und roter Tür durch. Hinter dem Wasserfall gibt es eine versteckte Höhle mit einer Armbrust (ATM 5), links vom Wasserfall ist noch eine weitere Truhe mit einem blauen Schlüssel. Springt ins Wasser und nach links, um den Schlüssel zu bekommen. Danach geht es ganz zurück zur Sackgasse im oberen Teil der Höhle. Jetzt geht es an dieser Stelle weiter, nach einem recht deftigen Kampf gibt es einige praktische Items.



Ein neuer Weg verkürzt den langen Rückweg, dabei solltet Ihr die Bombe (HYPER 30) nicht übersehen. (Danach sollte man mit aktiviertem Efreet nochmals ein Stück zurück gehen und das ausgebrannte Lagerfeuer anzünden – ein Riesenzipf wartet!)

Hinter der roten Tür solltet Ihr erst eine Bombe auf den Schalter werfen, bevor Ihr hinunterspringt – es lohnt sich. Unten wird dann mit Efreet die zweite Fackel angezündet, und schon kommt der nächste Endgegner. Das Steinmonster kann recht effektiv mit den beiden gefundenen Armbrüsten bekämpft werden, wer will, kann aber auch Efreet einsetzen.



Manche Schalter lassen sich aus der Ferne mit Bomben betätigen. Die Mühe lohnt sich normalerweise!



Hinter diesem Wasserfall gibt es einen versteckten Raum mit Extras. Überseht auch die Truhe links nicht, ...



... denn sie verbirgt den Schlüssel zu einem anderen Raum, in dem sich ebenfalls Kostbarkeiten befinden!



Überseht auf Eurem Weg diese ergiebige Truhe nicht!

2

DIE WALDFESTUNG

Am Teich könnt Ihr bei Bedarf Euer Inventar mit toten Fischen (gigitt!) auffüllen, danach geht es frohgemut in die Burg. Durchsucht dort alle Räume, denn es gibt jede Menge praktischer Items (Heilmittel, Juwelen, Waffen) zu finden – es wird empfohlen, Efreet möglichst immer aktiviert zu haben. Mit dem passenden Schlüssel könnt Ihr dann das Tor beim Burgeingang öffnen, auf dem weiteren Weg müßt Ihr Euch in einem engen Gang mit einigen fiesen Rittern herumschlagen, danach geht es rechts an der Burg vorbei in Richtung Waldfestung.

Eine Menge finstere Typen erwartet Euch auf dieser Strecke, allerdings solltet Ihr Euer Inventar schonen und zur Erholung lieber ein Sonnenbad nehmen. Überseht in der Hektik die beiden Truhen mit dem blauen Juwel und dem Schwert (TOD 20) nicht.

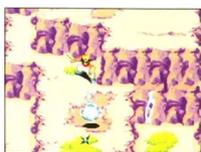




2



Mit der Zeitmaschine gelangt Ihr zu neuen, wichtigen Orten



Gleiches gilt auch für das rote Juwel rechts vom Eingang zur Festung. (Das Schwert solltet Ihr vielleicht noch etwas schonen!) In der Festung erwarten Euch auf dem Weg nach rechts einige knifflige Kämpfe, die nur mit viel Geschick zu überstehen sind. Anschließend trefft Ihr wieder auf das silberne Amulett, das Euch einen fiesen Wurm auf den Hals hetzt. Laßt Euch von dem Biest nicht ansaugen und rennt daher immer nach links, weicht anschließend dem Steinschlag aus und verprügelt dann die bissige Zunge. Lohn der Angst ist die Zeitmaschine, mit der Ihr aus der Festung wieder herauskommt: einfach einen Zauberstrahl auf die funkelnde Stelle auf dem Fußboden richten und den Dingen ihren Lauf lassen.



In vielen Situationen könnt Ihr einfach Efreed die ganze Schmutzarbeit machen lassen und Eure Kräfte dadurch schonen. Es geht doch nichts über gute Freunde ...

3

TANZ AUF DEM VULKAN

Auf diese Weise kommt Ihr auch unterhalb der Festung in neue Regionen. Die Monster dort sind recht lästig, haltet Euch nicht zu sehr mit Kämpfen auf, sondern marschiert lieber zügig in Richtung Vulkan. Dort gibt es im ersten Raum der Höhle eine Truhe mit Knoblauch, die ausgiebig ausgebeutet werden sollte!

Danach wird der Magier auf der Insel verprügelt, um den Schlüssel zu erhalten. Im nächsten Raum springt man zunächst in der Mitte nach unten, holt den Schlüssel und springt dann weiter nach unten. Sind dort die Monster verprügelt, geht es per Teleporter zurück und nach rechts unten durch die Tür. Lockt die Gegner auf dem Vorsprung möglichst einzeln nach unten und holt anschließend mit dem Teleporter den roten Schlüssel. Überseht die Truhe mit dem Riesenspilz nicht, aktiviert im nächsten Raum den Schalter und erledigt die lästigen Magier mit Schwert oder Armbrust.

Nach der Plattformstrecke steht Ihr einem unfreundlichen Drachen gegenüber: Weicht seinen Flammen und Bissen aus, nach zehn Treffern mit dem TOD-Schwert gibt er auf, und Ihr könnt Dem Shade begrüßen. Benutzt ihn und die Teleporter, um nach oben und dann nach links aus dem Vulkan zu kommen. Springt immer schön nach links, überseht dabei die Truhe nicht und redet schließlich mit dem alten Mann. Der spendiert Euch einen Zauberring und transportiert Euch dann zurück zum Strand westlich des Heimatsschlosses. Was Ali dort erwartet, das lest Ihr in der nächsten Ausgabe.

Michael Anton



RICHTIG AUSRÜSTEN

Sorgt dafür, daß Ihr immer mit einem gut gefüllten Inventar in unbekannte Regionen vorstoßt. Da Ihr nur relativ wenig Items mitnehmen könnt, empfehlen sich insbesondere Kombi-Präparate, die sowohl TP als auch SP auffüllen.

Besonders empfehlenswert sind die Knoblauchzehen, die nicht nur jeweils 75 % auffrischen, sondern auch noch an bestimmten Stellen regelmäßig und in großer Stückzahl zu bekommen sind (beispielsweise durch das Besiegen des Riesen im Wald nordwestlich des Schlosses oder an einigen anderen Stellen).

Besonders beliebt, aber auch eher selten sind die Riesenspilze. Wenn man wirklich gar nichts mehr zu futtern hat, kann man auch an diversen Tümpeln Fische aufs Trockene locken und warten, bis sie zu „Backfischen“ werden.



DA WAR DOCH NOCH

Merkt Euch jene Stellen, an denen Ihr eine unzugängliche Schatztruhe oder Ähnliches gesehen habt. Dort könnt Ihr später mit neuen Geistern im Gefolge nochmals vorbeischaun und vielleicht ein Erfolgserlebnis haben.



FORTSETZUNG FOLGT

Zunächst noch einige kleine Tips, die Euch das Heldenleben etwas erleichtern können:

- **Nutzt die örtlichen Gegebenheiten unbedingt aus: Handgranaten fliegen schön weit, so daß man oft aus der Deckung eines Waldes heraus viel Unheil anrichten kann. Beachtet auch, daß die Granaten auf Schnee oder abschüssigem Gelände oft noch ein gutes Stück weiter rutschen ...**

- **Schont Eure Mannschaft: Haltet die Verluste in den ersten Phasen einer Mission möglichst gering, denn Ihr habt nicht unbegrenzt Leute.**



CANNON ÜBERLEBENS

Und hier sind sie wieder, unsere Pixel-Rambos, die mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen in den Untergang marschieren. Wollt Ihr ihnen eine Überlebenschance geben? Dann lest unbedingt weiter!

MISSION 15



Unsere Karten zeigen den effektivsten Lösungsweg, allerdings könnt Ihr natürlich auch nach Herzenslust und -frust herumexperimentieren. Vielleicht habt Ihr ja auch noch bessere Alternativen auf Lager? Laßt es uns einfach wissen

PHASE 2

- 1: Schwimmt zur Insel und schaltet den Scharfschützen und die Schafsfalle aus. (Genau, hier werden wieder Tiere gequält!)
- 2: Nehmt Euch den nächsten Scharfschützen vor und steigt in den Helikopter, den er bewacht hat.
- 3: Beharkt das Landegebiet mit Bomben, um alle feindlichen Raketenwerfer auszuschalten.
- 4: Rennt zur Geschützstellung und schaltet alle Bunker aus, bevor der Feind einen Gegenangriff starten kann.



PHASE 3

- 1: Schnappt Euch den Helikopter und landet in der Nähe des Hauses.
- 2: Schickt einen Mann in die Geschützstellung und schießt auf die feindliche Stellung. Bringt Euch aber anschließend sofort wieder in Sicherheit!
- 3: Teilt die Mannschaft auf und schickt zwei Leute los, um den Bunker durch die nahegelegene Geschützstellung zu zerstören.
- 4: Zerstört den feindlichen Jeep von der anderen Seite der Brücke aus: Dort ist er innerhalb Eurer Reichweite, kann Euch aber selbst nichts antun.
- 5: Schaltet den Panzer mit einer der beiden Geschützstellungen aus und nehmt Euch anschließend die nahegelegene Hütte vor.



In den späteren Missionen müßt Ihr immer wieder mit hinterhältigen Sprengfallen rechnen. Sie sind nicht immer gut erkennbar, wenn Eure Leute aber regelmäßig ohne offensichtlichen Grund sterben, dann ist da irgendwas faul!

FODDER

STRATEGIEN

Teil 2



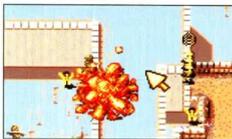
MISSION 17

PHASE 1

- 1: Zerstört das nahegelegene Haus.
- 2: Überquert den Fluß, folgt der Straße und schaltet den Scharfschützen aus. Schnappt Euch den Panzer und zerstört die Hütte.
- 3: Besiegt den Scharfschützen in der oberen Ecke und sorgt in der nahegelegenen Hütte für Friedhofsruhe.
- 4: Die Geiseln werden nun dem Panzer folgen, sicherheitshalber sollte er allerdings nur von einem einzelnen Mann gesteuert werden.
- 5: Überquert die Brücke und zerstört die überaus lästige feindliche Stellung.
- 6: Verläßt den Panzer und bewegt Euch in Richtung Rot-Kreuz-Zelt. Überseht dabei den Scharfschützen nicht, der in der Nähe lauert.

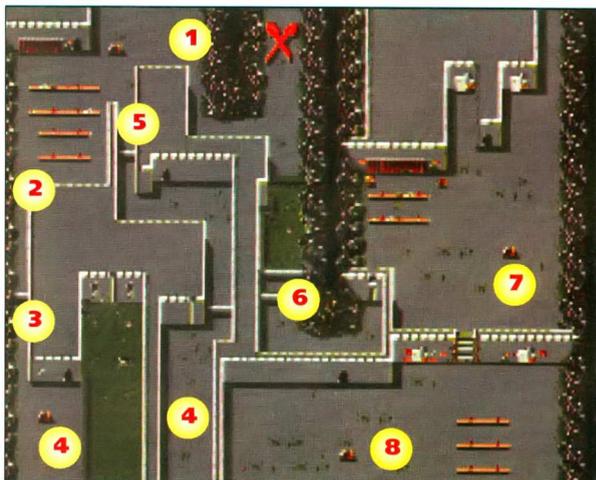
MISSION 18

Ganz schön lästig, diese Scharfschützen. Immerhin treffen sie keine Geiseln ...



PHASE 1

- 1: Laßt einen einzelnen Soldaten ohne Waffen die Geschützstellung einnehmen und die feindliche Stellung und den Bunker zerstören.
- 2: Schießt auf die Mine vor der Sprengtür.
- 3: Holt die anderen Leute nach und öffnet die Sprengtür mit Granaten.
- 4: Holt mit einem Einzelkämpfer die Raketen und laßt ihn die örtlichen feindlichen Einheiten vorsorglich ausschalten. Fügt die Truppe anschließend wieder zusammen.
- 5: Öffnet die Sprengtür und holt Euch weitere Raketen – nur für den Notfall.
- 6: Öffnet die doppelten Sprengtüren und überquert die Schleingrube.
- 7: Laßt einen einzelnen Soldaten die normale Tür öffnen und mittels der Geschützstellung die anderen Türen in Reichweite zerstören.
- 8: Schickt den gleichen Kerl in den letzten Raum, um die dortige Tür zu zerstören.
- 9: Holt mit den übrigen Leuten die Geiseln nach.



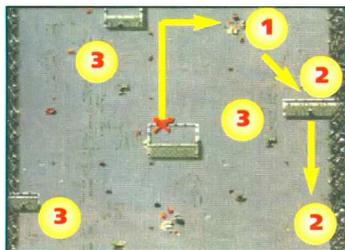
CANNON FODDER

ÜBERLEBENS STRATEGIEN

Startet eventuell also lieber eine Mission nochmals neu anstatt Verluste in Kauf zu nehmen.

- **Provoziert gegnerische Selbstzerstörung: Versteckt Euch geschickt hinter Hütten – mit etwas Glück treffen feindliche Granaten oder Raketen die eigenen Gebäude und nehmen Euch so die Arbeit ab.**
- **Wer sich frontal vor eine Hütte stellt und sich dann auch noch wundert, warum er nach der Explosion die fliegende Tür an den Kopf bekommt, dem ist wohl einfach nicht mehr zu helfen ...**

MISSION 19



- 1: Ihr benötigt in jedem Fall alle drei Leute, um den Level zu beenden! Wenn also irgend etwas schief geht, solltet ihr die Mission sofort neu starten. Schickt zunächst zwei Leute nach oben, um den lästigen Jeep auszuschalten.
- 2: Wartet, bis der Helikopter das Bombardement einstellt und landet und zerstört ihn anschließend.
- 3: Positioniert jeweils einen Mann an den Landeflächen – und zwar an jener ganz rechts als letztes!
- 4: Der Helikopter wird nun dort landen, benutzt ihn, um die restlichen Feinarbeiten in diesem Level zu erledigen. Na, war denn das nun wirklich so schwer?



MISSION 21

Besondere Feinheiten gibt es hier nicht zu beachten, aber stellt Euch darauf ein, daß die Sache sehr, sehr schwer wird. Haltet Euch zunächst rechts, um die Mine zu vermeiden und beherzigt dann den einen Ratschlag: Feuert ständig. Feuert ständig und bleibt in Bewegung (das sind jetzt doch zwei Ratschläge geworden), oder Ihr schafft es nie zu der Geschützstellung. Feuert ständig, bleibt in Bewegung und haltet alle Türen unter Beschuß, bis Ihr an der Stellung angekommen seid – und blast Euch dann nicht noch selbst durch unvorsichtiges Schießen in die Luft. (Was drei Ratschläge wären – oder vier ... Oh bugger!)



Hat jemand behauptet, daß das Heldenleben leicht sein kann? Dann hat derjenige sich aber ordentlich geirrt ...

MISSION 22

PHASE 2

- 1: Zerstört den Helikopter, bevor er startet oder Eure Mission ist zum Untergang verurteilt! Klappt es nicht auf Anhieb, so könnt Ihr die Mission getrost neu starten. Der Scharfschütze in der Nähe Eures Startplatzes wird Euch zwar beschießen, dabei aber das Gebäude zerstören, so daß Ihr Eure Granate für die Holzhütte aufheben könnt.
- 2: Holt Euch einen Nachschub an Granaten.
- 3: Zerstört die schwer erkennbare Mine neben dem Bunker mit ausreichendem Sicherheitsabstand.
- 4: Die Geschützstellung in der Mitte des Gebietes sieht zwar verlockend aus, allerdings solltet Ihr nicht versuchen, sie zu erreichen. Ihr werdet mit Sicherheit ins Kreuzfeuer genommen und selbst wenn Ihr es bis dorthin schaffen solltet, so bekommt Ihr von den feindlichen Stellungen zielsuchende Raketen auf den Hals geschickt, was auch nicht unbedingt angenehm ist. Schleicht Euch statt dessen am rechten Rand nach unten und holt Euch das dort versteckte Power-Up. Mit ihm erhaltet Ihr genügend durchschlagende Argumente, um den Level ordentlich aufzuräumen.



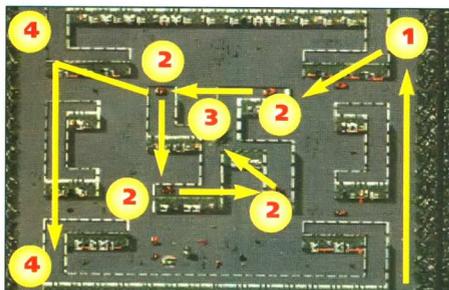
Gutes Timing ist bei dieser Mission ebenso so lebenswichtig wie geschicktes Vorgehen!



MISSION 24

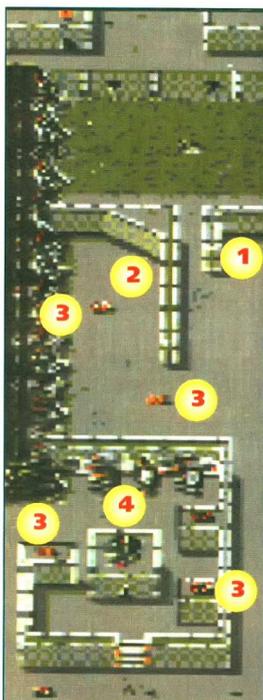
PHASE 4

- 1: Geht nach oben in die Ecke und startet mit einem einzelnen Mann den lebenswichtigen Helikopter.
- 2: Schaltet die vier Geschützstellungen in einem Durchgang aus, da sie ansonsten recht häßliche zielsuchende Raketen abfeuern, die Euch für den Rest des Levels am Heck hängen.
- 3: Bearbeitet die Kuppel im Zentrum so lange, bis sie Risse bekommt.
- 4: Zerstört die feindlichen Helikopter, wenn sie gerade landen.



PHASE 5

- 1: Reißt Euch mit einem Einzelkämpfer den Jeep unter den Nagel.
- 2: Rast mit dem Jeep an den beiden feindlichen Stellungen vorbei und springt in den Helikopter.
- 3: Schaltet die feindlichen Stellungen nacheinander aus, indem Ihr Euch vorsichtig annähert, einen Schuß abgibt und danach wieder den Rückzug antretet. Falls Ihr Euch bei diesen Manövern eine Zielsuchrakete am Heckrotor einhandelt, so könnt Ihr den Level gestrost neu starten!
- 4: Schnappt Euch den feindlichen Anführer (der Herr mit dem roten Blinklicht auf dem Kopf) und fliegt ihn zurück zum Zelt, um den Level zu beenden. Und das war es auch schon. Oder etwa doch nicht???



Ende

Viel Spaß wünscht Euch
GAMEPRO

NEU

SO SPIELT IHR MORGEN!



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF
CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE
COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT
WISSEN WOLLT.
TESTS, FAKTEN, STORIES
UND VIEL MEHR...

WUK!

jetzt am Kiosk



DEMOLITION MAN

Blut Code/Geheime Level
Auch in dem Sylvester Stallone-Spiel ist mehr drin, als man dachte. Wenn Du unbedingt mit Blutspritzern spielen willst, mußt Du im Titelbild R gedrückt halten und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen, bis rote



Flecken auf dem Schirm erscheinen. Die Levelwahl erreichst Du, wenn Du im Spiel pausierst und dann L, A, O, u, R und o drückst. Nun mußt Du B gedrückt halten, dann kannst Du mit o und u durch die Levelnamen in der Paßwortbox scrollen. VRGN 1 bis 5 sind übrigens fünf weitere Level im Doom-Stil, die in den Virgin-Studios spielen.

Michael Protz, Mainz



EARTHWORM JIM

Abspann sehen
Entgegen allen fremdlauten Aussagen kannst Du Dir den Abspann auch erschmelzen. Geh zuerst in den Debug-Mode. Im ersten Level: Start, l, A, B, X, A, A, B, X und A. Nun wählst Du Andy Asteroids 6 und gewinnst! Weiter geht's mit Buttville 1 und 2 (oder Du überspringst die Level einfach mit Start, Y, X, Y, X, A, B, A und X). Jetzt mußt Du nur noch in 'What a heck?' den Evil in die Hölle schicken und schon bist 'U're the Best' (und zwar mit Cheat Mode on!). Viel Spaß mit dem Abspann.

Stefan Heberle, Neumünster



TOH SHIN DEN

Super Special Moves
Kaum steht dieser grafische Leckerbissen in einer Handvoll deutscher Wohnzimmer, häufen sich bei uns schon die Berge mit Tipzuschriften. Ich kann nur sagen: Weiter so, Jungs und Mädels! Wir sind stolz auf Euch!

Alle Super-Specials funktionieren nur, wenn der Energieballen rot blinkt!

Eiji Shinjo: r, ru, u, lu, l, lu, u, ru, r und Δ
Kayin Amoh: r, ru, u, lu, l, lu, u, ru, r und Δ
Sofia: r, l, r, l und Δ
Ellis: r, l, r, l und Δ
Run Go Iron: l, lu, u, ru, r, ru, u, lu, l und Δ

Fo Fai: r, l, lu, u, ru, r, l und Δ
Mondo: u, ru, r, u, ru, r, l und Δ

Duke B Rambert: lu, u, ru, r, l und Δ

Gaia: Um mit Gaia zu spielen, mußt Du während sich das Titelbild aufbaut l, lu, u, ru, u, und Quadrat drücken. Ein Kampfschrei sollte die korrekte Eingabe bestätigen. Nun mußt Du lediglich bei der Kämpferauswahl nach oben drücken und X betätigen, schon spielst Du mit Gaia. Super-Special-Move: r, ru, u, lu, l, r und Δ
Sho: Zu Sho kommt Ihr nur, wenn Ihr das Game ohne einmal zu verlieren durchspielt. Mit Gaia kein Problem! Super-Special-Move: ru, u, lu, u, ru, l, r, u und Δ+o

Helmut Tilger, Unterhaching
Robert Nocht, Schönau a. K.
Daniel Tibi, Rheinbreitbach
Oliver Schmidt, Dinkelsbühl



Tempest 2000

Levelskip
Wenn Du im Auswahlenü gleichzeitig 1, 4, 7 und A drückst, erscheint ein 'exzellent' und Du kannst im Game mit Option in den nächsten Level skippen.

Ronny Plaha, Marienhagen

Tip s

SNES

BRAINES

Levelcodes
Ein paar Levelcodes können eigentlich nie schaden.

Level 10: AYAAAAB
Level 15: BBXBYA
Level 20: BBYXAX
Level 25: AXYYXB
Level 30: YXBYAA
Level 35: XAYXBX

Dirk Apel, Großenseebach

MEGA DRIVE

CANNON FODDER

Für alle Freizeitgeneräle Sandkistensoldaten sind hier die vollständigen Levelcodes für die zünftige Mega Drive-Ballerei.

Gut Schuß!

- | | |
|----|-------|
| 1 | PXJND |
| 2 | UZHNC |
| 3 | XUJHG |
| 4 | MYOCC |
| 5 | HRHJI |
| 6 | IBJGH |
| 7 | TEHMB |
| 8 | SJNFB |
| 9 | DLGMB |
| 10 | ELGMB |
| 11 | VTOYD |
| 12 | WJZPB |



- | | |
|----|-------|
| 13 | XTOYD |
| 14 | YTOYD |
| 15 | PISTB |
| 16 | QSHKE |
| 17 | RISTB |
| 18 | SISTB |
| 19 | SRAGE |
| 20 | KHLXB |
| 21 | LRAGE |
| 22 | MRAGE |
| 23 | DGEBG |

Mitsch, Hamburg



Ha

Ihr Tips&Tricks-Freunde!

Auch diesmal prangt mein Photo noch ganz allein auf diesen Seiten, da die vorherige GAMEPRO erst heute (während ich diese Zeilen schreibe) aus dem Druck kommt, und Ihr noch keine Möglichkeit hattet, Eure Bilder miteinzuschicken! Ab der nächsten Ausgabe wird aber jeder Tip mit dem Konterfei des Einsenders verschönt, wenn Du denn Dein Photo mitschickst!

Natürlich kannst Du auch ohne Bild eines der drei Wunschmodule gewinnen!

Um in Zukunft noch besser auf Deine

Tips&Tricks-Wünsche eingehen zu können, kannst Du ab sofort Deine drei Wunschtips mitschicken. So kann ich aus dem reichhaltigen Angebot ganz gezielt die

Tips auswählen, die Dich (und die anderen) am meisten interessieren. Aber bitte: Frag' nicht nach Mortal-Kombat-Moves, die darf ich sowieso nicht veröffentlichen!

Außerdem kannst Du

TIPS & TRICKS

hallo

natürlich auch allgemeine Kritik und Anregungen schreiben. Schließlich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks möglichst informativ sind, oder? Wenn Du alles beisammen hast (Tips, Photo, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und nichts wie weg an:

GAMEPRO
Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen wunderschönen Frühlingssanfang wünscht Dir wie immer die komplette GAMEPRO-Crew!

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus GAMEPRO 4/5/95 heißen:
 Tim Moll, Wietze Jochen Settelmier, Bellheim und Nils Hegerding,
 Hamburg

Mit der Einsendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.

SNES

TRODDLERS

Nicht jeder mag die grünhaarigen Lemminge, und deshalb kommen bei uns auch die armen Troddler zu ihrem Recht.

- | | |
|-----------|--------|
| Level 01: | BLDT |
| Level 02: | NSWT |
| Level 03: | PYRMD |
| Level 04: | CLRT |
| Level 05: | SPHNX |
| Level 06: | ORTT |
| Level 07: | ENTRN |
| Level 08: | RDGMS |
| Level 09: | CRSSD |
| Level 10: | SKPRND |
| Level 11: | PCKDP |
| Level 12: | PLLR |
| Level 13: | BZZZZ |
| Level 14: | FVRWS |
| Level 15: | TGHTTM |
| Level 16: | SYS |
| Level 17: | TWTRBS |
| Level 18: | DNTMX |
| Level 19: | HLPMT |
| Level 20: | HNMS |
| Level 21: | NPRBLM |
| Level 22: | TRSR |
| Level 23: | STRRM |
| Level 24: | PNDDWN |
| Level 25: | TCHN |
| Level 26: | NNN |

Dirk Apel, Grobenseebach

NEO GEO

ART OF FIGHTING

Mit den Endgegnern spielen Wenn Du mit den Endgegnern spielen willst, mußst Du im Story-Mode bis zu dem langnasigen Typen spielen. Wenn Du dann auf dem zweiten Pad Start drückst, kannst Du die beiden Bösewichte auswählen.

Harald Söllner, Tröstau
 P.S.: Im der nächsten Ausgabe haben wir dann die Cheats, mit denen Ihr Euch 'Samurai Shodown II' in die 'Super Deformed'-Charakter aus dem CD-Ladescreen verwandeln könnt!

MEGA DRIVE

SHAQ FU

Blut Code

Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe den SNES-Code hatten ist nun das MD dran!

Wenn Shaq bei Dir auch ein bißchen bluten soll, mußst Du im Option-Screen schnell A, B, C, C, B und A drücken. Aber bitte erwarte nicht zu viel, es ist wirklich nur ein bißchen roter Saft.

Thorsten Abruzi, Köln



SNES

DER KÖNIG DER LÖWEN

Levelwahl/Unverwundbarkeit
 Es ist nicht leicht, ein Löwenbaby aufzuziehen (besonders, wenn Elton John die ganze Zeit dazu rumgröhlt!). Deshalb haben wir hier auch einen feinen Cheat für Dich. Du mußt lediglich im Optionsmenü die Tastenkombination B, A, R, R und Y eingeben, schon kannst Du den Startlevel anwählen und einstellen, ob Du unverwundbar sein möchtest. Damit sollte das Game aber nun wirklich zu lösen sein.
 Grüß Scar von mir, bevor Du ihn von den Klippen schmeißt!

Christian El Boustani, Hannover



GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax / 7 58 25

Super Nintendo		Sega Saturn	
Blackhawk dt.	119,-	Grundgerät jp.	949,-
Demons Crest dt.	129,-	Daytona USA	149,-
Donkey Kong Country dt.	125,-	Deadalus	139,-
Dragon - Bruce Lee dt.	117,-	Panzer Dragoon	139,-
Earthworm Jim dt.	129,-	Shinobi	139,-
Indiana Jones dt.	119,-	Victory Goal	139,-
International Star Soccer dt.	119,-		
Jurassic Park 2 dt.	99,-	Sony Playstation	
Lemmings 2 dt.	89,-	Grundgerät jp.	999,-
NBA Jam Tournament dt.	139,-	Kileak the Blood	169,-
Pitfall dt.	89,-	Philosoma	verb.
Rise of the Robots dt.	129,-	Raiden Project	179,-
Rock'n Roll Racing dt.	109,-	Starblade	verb.
Radical Rex dt.	119,-	Tekken	verb.
Return of the Jedi dt.	119,-	Tohshinden	159,-
Samurai Shodown dt.	129,-		
Shadownun dt. (wieder Lieferbar!)	119,-	Neo Geo CD	
Soul Blazer dt.	99,-	Grundgerät	899,-
Stargate dt.	126,-	Aero Fighters 2	99,-
Street Racer dt.	119,-	Art of Fighting 2	97,-
Super Turrican 2 dt.	119,-	Fatal Fury Special	95,-
Shaq Fu dt.	119,-	King of Fighters '94	129,-
Theme Park dt.	129,-	Last Resort	90,-
Top Gear 3000 dt.	119,-	Mutation Nation	129,-
True Lies dt.	126,-	NAM 1975	87,-
Warlock dt.	127,-	Samurai Shodown 2	139,-
WWF Raw dt.	139,-	Street Hawk	119,-
		Super Sidekicks 2	97,-
Mega Drive	erhältlich	Top Hunter	99,-
32X	erhältlich	Viewpoint	139,-
Jaguar dt.	499,-	Windjammers	129,-
3DO FZ-10	799,-	3 Count Bout	verb.



Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode
Viele andere Artikel am Lager
 Ladenpreise können abweichen.



Magic

Computerspiele

Tel. 09 11 / 632 0241

Fax 09 11 / 6327895

Breitenfeldstr. 46, 91126 Schwabach

Sony Playstation 220V DM 1.100,-

SEGA Saturn 220V DM 1.075,-

Super Nintendo: Streetracer 85,- Dschungelbuch 85,- König der Löwen 85,- Pitfall 69,- Sparker 49,- Indiana Jones 85,-

Sega Megadrive: Schlümpfe 95,- König der Löwen 69,- Pitfall 59,- Samurai Showdown 95,- Story of Thor 115,- Syndicate 49,-

Versandkosten DM 8,50 incl. Nachname und Zahlkarte. Erste Lieferung per NN, alle weiteren auf Rechnung. Ab Bestellwert DM 250,- frei Neuhelten täglich!!!

Außerdem Spiele für alle SYSTEME zu supergünstigen Preisen in unserer kostenlosen Preisliste.

Bitte gleich anfordern!!!

SNES

SECRET OF MANA

Cheat

Wenn Ihr beim allerletzten Endgegner seid, müßt Ihr Euch kleinzubern oder in einen Teddy verwandeln, dann verliert Ihr keine Energie!

Henry Woischnig, Berlin

SNES

FINAL FANTASY 3

Monster-Attacken-Liste

Wenn Gau zum Super-Gau werden soll, müßt Du fleißig auf die Gegner hüpfen. Die

Liste zeigt Dir, welche Attacken Gau jeweils erlernt.

Monster	Attacke
Earth Guard	Big Guard
Red Wolf	Rush
Fortis	Fireball
Lethal Weapon	Gravity Bomb
Trilobiter	Poison Barb
Aquila	Cyclonic
Vetreaun	Condemned
Acteneon	Clamp
Outsider	Pearl
Hemophyte	Shock Wave
Pirmodirite	Num Blade
Opincius	Slide
Aspik	Giga Volt
Adamanchyt	Acid Rain
Anemone	Giga Volt
Apokryphos	L.3 Muddle
Tap Dancer	Slow 2
Areneid	Numb
Rain Man	Bolt 3
Greasemonk	Shell
Coelcite	Magnitude 8
Exoray	Virite

Tips &

lo	Flare Star
Innoc	Virite
Nautloid	Ink
Ceritops	Giga Volt
Covet	Wind Slash
Madam	Pearl
Harvester	Haste
Vulture	Shim-Sham
1st class	Stone
Wizard	Demi
Allosaurus	Doom
Were Rat	Poison
Warlock	Pearl
Uroburos	Quake
Power Demon	Flare
Enuo	Clean Sweep
Beakor	Duster
Hornet	Iron Needle
Whisper	Demi
Over Mind	Elf Fire
Brontaur	Fire 3
Latimera	Magnitude 8
Pipsqueak	Imp
Tomb Thumb	Step Mine
Scrapper	Elf Fire
Guard	Critical
Marshal	Wind Slash

Chaos Dragon	Disaster
Gabbbdegak	Vanish
Ogor	Storm
Vindr	Acid Rain
Harpy	Cyclonic
Punisher	Bolt 3
Parasite	Giga Volt
Over Gunk	Bane Touch
Ballon	Exploder
Wart Puck	Rasp
Pan Dora	Revenge
Bloompire	Bio
Humpty	Poison
Peepers	Pearl wind
Gold Bear	Gouge
Hades Gigas	Magnitude 8
Mesosaur	Step Mine
Figaliz	Dischord
Phase	Blow Fish
Bleary	Doom
Brachasaur	Disaster
Wirey Dragon	Cyclonic
Dark Wind	Break
Black Dragon	Storm
Dark Force	Clean Sweep
Red Fang	Drain
Baskerov	Cyclonic?

Das hat mir gerade noch gefehlt!



Gamepro 11/94
Best. 125 • DM6,-



Gamepro 12/94
Best. 126 • DM6,-



Gamepro 1/95
Best. 127 • DM6,-



Gamepro 2/95
Best. 129 • DM6,-



Gamepro 3/95
Best. 131 • DM6,-



Gamepro 4/95
Best. 132 • DM6,-

Ja, hiermit bestelle ich aus dem Heft-Shop! (Anzahl bitte eintragen)

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!
Lieferung per Nachnahme nicht möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartennummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratlage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlegers. Versandkosten: Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

ADRESSE

GAMEPRO-Heft Shop
Heiligwstr. 39, 20249 Hamburg



Tricks

Flan	Slimer
Prussian	Land Slide
Pluto Armor	Tek Laser
Mind Candy	Sleep Storm
Tumbleweed	Lifeshaver
Abolisher	Poison
Slam Dancer	Ice 2
Vectagoyle	Aqua Rake
Vector Pup	Bite?
Vectaur	Pearl Wind
Heavy Armor	Tek Laser?
Behemoth	Meteor
Rider	Virite
Garm	Demi
Rhinotaur	Mega Volt
Apparite	Imp
White Dragon	Pearl
Bogy	OgyBogy?
Fidor	Pounce
Bomb	Blaze
Slurm	Slimer
Orog	Pearl
Displayer	Doom
Crusher	Lifeshaver
Mag Roader (1)	Bio?
Mag Roader (2)	Mute?
Mag Roader (3)	Haste?
Mag Roader (4)	Lvl.4 Flare?
Maic Urn	Cure 3

Buffalox	Slow 2
Crawly	Heartburn
Dueller	Mega Volt
Trilium	Bio
Delta Bug	Mega Volt
Toe Cutter	Shapnell
Cruller	Slimer
Doberman	Bite
Test Rider	Flash Rain
Dragon	Revenge
Zombone	Condemned
Fossil Fang	Sand Storm
Trapper	Lvl.3 Muddle
Drop	Muddle
Ralph	Tackle
Pug	Break
Pm Stalker	Drain
Still Life	Lullaby
Ninja	Water Edge
Soul Dancer	Osmose
Necromancer	Doom
Neck Hunter	Imp
Intangir	Pep Up
Poppers	Stone
Wooly	Frost 3
Repo Man	Exploder
Poplum	Cling
Bounty Man	Bite
Bug	Stop
Geckorex	Break
Harpiai	Aero
ManDrake	Raid
Dahling	Cure 2
Misfit	Lifeshaver
Rhodox	Snare
Muus	Pep Up
Steroidite	Blizzard
Mover	Mertron
Hipocampus	Flash Rain
Chitond	Stop
Voammoth	Blizzard
Iron Hitman	Dischord
Iron Fist	Stone
Mad Oscar	Sour Mouth
Evil Oscar	Bio
Retainer	Shock (YAU!!!!)
Suriander	Aqua Rake
Land Worm	Magnitude 8
Insecare	Flap
Reach Frog	Slimer
Spek Tor	Blaster
Lizard	Break
Lich	Fire 2
Chickenlip	Quake
Stillgoing	Osmose
Leafar	Incisor?
Rinn	Fire?
Nastidon	Blizzard
Ospery	ShimSham
Boxed Set	Meteor
Lunaris	Face Bite
Lurdian	Land Slide
Pterson	Fire Ball



Doom Dragon	N.Cross
M-Tek Armor	Tek Laser
Hoover	Sand Storm
Parasoul	Flash Rain
Cirpius	Haste 2
Crass Hopper	Beserk???
Trooper	Swing
Hermit Crab	Net
Slatter	Cave In
Dark Side	Ice 2
Didalos	Mertron
Danate	Lvl.3 Muddle
Chaser	Plasma
Cluck	Quake
Critic	Condemned
Kiwok	Imp
Deep Eye	Dread
Anguiform	Aqua Rake
Soldier	Fire
Tyranasaur	Meteor
Sand Ray	Tail
Rhinox	Life 3
Allover	Quake
Sky Base	Doom
Osteasaur	X-Zone
Cephalar	Husk



Gobbler	ShimSham
Ing	Lifeshaver
Nightshade	Charm
Wyvern	Cyclonic
Wild Rat	Fight
Scullion	Dischord
Gigant Toad	Slimer
Gigantos	Magnitude 8
Chimera	Aqua Rake
Maliga	Remedy
Noharrabit	Cure 2
Gilomantis	Sharpnell
Sr Behemoth	Fire 3
Wild Cat	Blaster
Hazer	Bolt 2
Borras	Revenge
Weed Feeder	Berserk
Mantodea	Wind Slash
Gt Behemoth	Meteor
Eland	Bio
Trixter	Fire 2
Galoom shell	Net
Grenade	Blaze
Crawler	Step Mine
Vermin	Scan
Rhyos	Surge
Ghost	Bolt 2
Karkass	Bolt 3
Barb E	Love Token
Brain Pain	Blowfish
Commander	Break
Tusker	Blizzard
Commando	Reflect
Physcot	Lifeshaver
Brawler	Stone
Goblin	Bolt 3
Telstar	Sonic Boom??
Cactrot	Blow Fish
Samurai	Lullaby
Sand Horse	Sand Storm
Sea Flower	Sleep
General	Cure 2
Rhobit	Life
Xocite	Scissors
Junk	Pep Up
Templar	Fire 2
Sky Cap	Magezerk
Joker	Bolt 2 oder 3
Lobo	Tusk
Sp Forces	Safe
Sky Armor	Tek Laser
Scorpion	Poison
Sewer Rat	Incisor
Ursus	Net
Stray Cat	Cat Scratch?
Spit Fire	Tek Laser
Vaporie	Blaze
Sprinter	Aero
Spector	Fire

Emperor Platnick

BEACH GAMES

3DD Hardware

3DD PAL Konsole mit 1 Spiel (m. Netzteil),
Soft und Antennen Kabel, Demo, CD) 999 DM
3DD & Button mit Dauerleuchte und
Stromleitung 69 DM
3DD Infrared Pads (2 Stück) mit
Dauerleuchte und Stromleitung 129 DM
3DD Adapter für SNES Joypads 59 DM
3DD Fighting PRO Stick 199 DM

3DD Software

Flashback 99 DM
Need for Speed 129 DM
Road Rash 109 DM
Immortuary 129 DM
Myt 129 DM
Starblade 129 DM
Wing Commander 3 (Ma) 119 DM
Fifa Soccer 109 DM
Theme Park 109 DM
Shock Wave 89 DM
Shock Wave 2 99 DM

Sony Playstation (Jap.)

mit 1 Spiel / Netzteil
Spiele Tel. erfragen 1299 DM

Sega Saturn (Jap.)

mit Virtua Fighter/Netzteil 1299 DM
Daytona USA 149 DM
Deadlands 139 DM
Panzer Dragon 129 DM
Clockwork Knight 99 DM

Neo Geo CD

mit 2 Joypads 999 DM
Samurai Showdown 2 129 DM
Aggressor of Dark Konract 129 DM
Super Sidekicks 2 99 DM
Vespeneit 129 DM
Mutation Nation 129 DM

Atari Jaguar CD (im Mai lieferbar)

Atari Jaguar mit Cybermorph 499 DM
Caanion Fodder 129 DM
Theme Park 129 DM
Synthetic 129 DM
Painian 129 DM

Super NES

Pinball Dreams 59 DM
Humans 59 DM
Death Fighter 69 DM
Flashback 59 DM
Equinox 59 DM
X-Men 119 DM
Carrier Aces 119 DM
Caanion Fodder 69 DM
Fatal Fury Special 119 DM
Mario Kart 79 DM
Mr. Nutz 59 DM
Lord of the Ring 79 DM
Milky Mania 79 DM
Mystical Quest 69 DM
Wing Commander 2 69 DM
S. Spielers Adapter 59 DM
Super Scope mit 6 Spielen 119 DM

Mega Drive

Monsaco mit 7 Spielen 169 DM
Story of Thor (Cl. Textle) 139 DM
Road Rash 3 139 DM
Kawasaki Super Bikes 89 DM
PGA Golf 3 79 DM
Metal Head (32 K) 129 DM

SCHNELL VERSAND

Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post NN + 8 DM
oder Vorkasse + 4 DM (nur Eurocheck)
UPS Schnellservice (24-48 Std.) + 12 DM
Ab 3 Artikeln sogar portofrei.

AM BRENNER 3
97941 TAUBERDISCHOFSHHEIM
TEL: 09341 - 31 21

Fernversand und Druckfehler vorbehalten.

SEGA * NINTENDO * CD-ROM * PC * CDi

TOP SPEED GAMES Versand

MEGA DRIVE	SNES	32 X	MEGA CD
Mickey & Minnie 114.-	Fatal Fury II Spec. 129.-	32 X 379.-	BC Racers 114.-
NBA Jam Tourm. 129.-	Illusion of Gaia 114.-	Golf 36 best holes 129.-	Ecco 2 114.-
Die Schlümpfe 109.-	Pinball Fantasies 99.-	Metal Head 129.-	NBA Jam 109.-
Stargate 119.-	Super BC Kid 124.-	Motocross Champ. 129.-	Die Schlümpfe 98.-
Story of Thor 119.-	Super Turrican 2 127.-	Surgical Strike CD 129.-	World Cup Golf 94.-



Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

Im Fruhtfeld 1 - 63856 Bessenbach 2

TELEFON 06026/8716 oder 06095/4298

JAGUAR

ZOOL 2

Levelcodes/Cheats

Obwohl ich Zool persönlich nicht so mag, mußst Du deswegen auf diese nützlichen Cheats und Levelcodes nicht verzichten. Bei korrekter Eingabe im Optionsmenü ertönt jeweils ein Schrei!

Bulberry Hill:	77749
Tooting Common:	88563
Snaking Pass:	33666
Mount Ices:	11968
Mental Blockage:	91266
99 Leben:	31965
unendl. Energie:	11275

Ronny Plaha, Marienhagen



Taten statt Warten



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Auch in der Jugendarbeit: Bei der Aktion „Autos raus aus der Stadt“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen die Verstopfung der Innenstädte durch den Individualverkehr. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 DM in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name _____

Straße/Hausnummer _____

Postleitzahl/Ort _____ 02061

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Tips &

GAME BOY

WARIO BLAST

Levelcodes

Was bringt einem das schönste Game, wenn man nicht durchkommt? Um diesem seltenen Fall vorzubeugen, gibt's jetzt und hier alle Levelcodes!

Wario

1-2:	6007
1-3:	4778
Boss 1:	1415
2-1:	5819
2-2:	0164
2-3:	0362
Boss 2:	9653
3-1:	1048
3-2:	4628
3-3:	3710
Boss 3:	8282
4-1:	2514
4-2:	1543
4-3:	2134
Boss 4:	4786
5-1:	9091
5-2:	0105
5-3:	4092
Boss 5:	6271
6-1:	4163
6-2:	0160
6-3:	7689
Boss 6:	8169
7-1:	4881
7-2:	2077
7-3:	5296
Boss 7:	0117
8-1:	4185
8-2:	6318
8-3:	0930
Boss 8:	8513
Bombberman	
1-2:	7006
1-3:	8774
Boss 1:	5141
2-1:	9185
2-2:	4610
2-3:	2630
Boss 2:	3569
3-1:	8401
3-2:	8264
3-3:	0173
Boss 3:	32828
4-1:	4152
4-2:	3451
4-3:	4312
Boss 4:	0874
5-1:	1909
5-2:	5010

5-3:	2904
Boss 5:	1726
6-1:	3614
6-2:	0610
6-3:	9867
Boss 6:	9618
7-1:	1884
7-2:	7702
7-3:	6925
Boss 7:	7110
8-1:	5814
8-2:	8136
8-3:	0390
Boss 8:	3158

Marco Köller, Halting

SATURN

VIRTUA FIGHTER

Fighter/Stage frei wählen

Wenn Du nach dem Gewinnen eines Matches-wenn Winner eingebelndet wird-die L&R-Tasten gedrückt hältst, kommst Du in ein Untermenü, in dem Du einen Fighter und die Stage auswählen kannst.



Wenn Du im Vs.-Mode die Zeit zweimal verstreichen läßt, findet auf einer winzigen Plattform ein Sudden Death statt.

Somi Murad, Bochum

SNES

HAGANE

Levelanwahl

Leicht ist das Game ja nicht gerade. Wenn Du also alle Level und Bosse einzeln auswählen (und ein paar Extra-Energieeinheiten aufsammeln) willst, mußst Du im Config.-Menü folgende Musikstücke anspielen: 4, 3, 10, 18. Starte dann das Game, pausiere und drücke L+R+X.

Little Ulanov, Hamburg



ACTION REPLAY CODES

Hallo Schummelfreunde!

Auch diesen Monat findet Ihr hier wieder die besten Codes, die Ihr eingeschickt habt. Wenn Euch an dieser Stelle zu wenig Codes stehen, gibt es nur eines: Schreibt uns! Schickt Eure ARP- und Game-Genie-Codes entweder mit der anderen Post oder schickt sie direkt an **GAMEPRO • Game-Codes • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg** P.S.: Vielen Dank für die folgenden Codes an: Robert Prietz, Dresden

SNES

- THE FIREMAN**
7E19 3830+
7E15 C730 unendl. Energie
7E18 E803+
7E09 1A03 unendl. Bomben
- ADAMS FAMILY**
7E0B C006 unendl. Energie
- BATMAN & ROBIN**
7E00 9603 unendl. Leben
7E00 9828 unendl. Energie
7E00 A404 unendl. Batarsng
7E00 A204 unendl. Bomben
7E00 A609 unendl. Schlafbom.
7E00 8C0X= Level
7E00 A290 90 sek. in Level 5
(ARP ausschalten!)

MEGA DRIVE

- WOLVERINE**
FFEE8 50005 unendl. Leben
FFEE8 70064 unendl. Energie
- RED ZONE**
FF031 F00A4 unendl. Rockets
FF032 10008 unendl. Helfire
FF031 B0004 unendl. Stinger
FF2D1 B001D unendl. Spirit
FF4E9 F0006 unendl. Waffen
- SOLEIL**
FFFE6 71000 unendl. Geld
FFFE6 30008 unendl. Energie
- WWF RAW**
Die Codes geben für Speed, Strength,

- Stamina und Weigth jeweils 10 Punkte
- Diesel 1-2-3 Kid
FFC0E B000A FFC0D B000A
FFC0E D000A FFC0D D000A
FFC0E F000A FFC0D F000A
FFC0F 1000A FFC0E 1000A
Bret Hart Luna Vachon
FFCOA B000A FFC0B B000A
FFCOA D000A FFC0B D000A
FFCOA F000A FFC0B F000A
FFC0B 1000A FFC0C 1000A
Razor Ramon Shawn Michaels
FFC0C B000A FFC0F 3000A
FFC0C D000A FFC0F 5000A
FFC0F F000A FFC0F 7000A
FFC0D 1000A FFC0F 9000A
Yokozuna Doink
FFCOA 3000A FFC0E 3000A
FFCOA 5000A FFC0E 5000A
FFCOA 7000A FFC0E 7000A

- FFCOA 9000A FFC0E 9000A
Bam Bam Big Lex Luger
FFC0C 3000A FFC0D 3000A
FFC0C 5000A FFC0D 5000A
FFC0C 7000A FFC0D 7000A
FFC0C 9000A FFC0D 9000A
Owen Hart The Undertaker
FFC0F B000A FFC0B 3000A
FFC0F D000A FFC0B 5000A
FFC0F F000A FFC0B 7000A
FFC10 1000A FFC0B 9000A
- MIG 29**
FFC56 90002 unendl. AA 8
FFC56 F0004 unendl. AS 7
- CANNON FODDER**
FF391 70004 unendl. Bazooka
FF1DF 9000D unendl. Rekruten
FF211 B0000 keine Toten

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 48151 Münster

MEGA DRIVE:	MEGA DRIVE: SONDERANGEBOTE II:
ATP TENNIS 99,95	2 GAMES IN ONE 59,95
B. FRENZY / BLOODSHOT 89,95	ADV. OF MIGHTY MAX 39,95
BOYCUOT 79,95	ASTERIX 40,95
BOSSERS -Disney- 79,95	BUBBA'S STX 59,95
BOGEMAN 89,95	BUBB'N THE BOBCAT 2 49,95
BRUTAL PawsOf Fury 89,95	CASTLEVANIA 59,95
CANNONFODDER 89,95	COMBAT CARS 59,95
DAS DSCHUNGELBUCH 89,95	CRUE BALL 49,95
DIE SCHLUMPFE 99,95	DRAGON 69,95
DYNAMITE HEADY 89,95	ECCO THE DOLPHIN 89,95
EARTH WORM JIM 109,95	ETERNAL CHAMPIONS 89,95
ECCO THE DOLPHIN 2 89,95	GAUNTLET 4 49,95
FIFA SOCCER 69,95	GENERATION LOST 39,95
FIFA SOCCER '95 99,95	INTERNATIONAL RUGBY 89,95
J. MADDEN FOOTBALL '95 99,95	JAMES POND 3 34,95
KAWASAKI SUPERBIKES 99,95	J-MADDEN FOOTBALL '94 94,95
KÖNIG DER LEWEN 89,95	KID CHAMELEON 49,95
LETHAL ENFORCERS 2 89,95	LANDSTALKER 89,95
MEGA BOMBERMAN 89,95	LEMMINGS 2 59,95
MANAGER & GAMES 89,95	LOTUS TURBO CHALLENGE 22,95
MICRO MACHINES 89,95	MARKO'S MAGIC FOOTBALL 39,95
MICRO MACHINES 2 99,95	MEGA TURRICAN 39,95
NBA JAM TOURNAMENT 89,95	PIRETECH KANIN 59,95
NBA LIVE '95 99,95	MR. NUTZ 69,95
NHL HOCKEY '95 99,95	MUTANT LEAGUE FOOTBALL 34,95
PAGEMASTER 89,95	NBA JAM 69,95
PGA TOUR GOLF 2 99,95	N-MANSELL INDY CAR 39,95
PGA TOUR GOLF 3 99,95	PHELIOS 39,95
POPULOUS 2 89,95	PITFALL 59,95
PSYCHO PINBALL 89,95	POWERMONGER 29,95
RED ZONE 89,95	PRINCE OF PERSIA 39,95
RISTAR ~normals Feel- 99,95	PROBECTOR 69,95
RUSH 3 89,95	RANGER X 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 99,95	RAISENMAHERMAN 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95	RISE OF THE ROBERTS 69,95
SENNA SUPER MONACO 79,95	ROCKET KNIGHT ADVENTURE 39,95
SHINING FORCE 2 89,95	ROTTENFIGHTER 2 59,95
SNOOKER 89,95	SUBWESTER & TWETTY 99,95
SOULE 109,95	TECHNO CLASH 39,95
TAKAZUMA 2 99,95	TERMINATOR 2-A. GAME 29,95
SONIC & KNUCKLES 99,95	TOE JAM & EARL 2 ~A~ 39,95
SPIEDMAN ~The Animated- 89,95	ULTIMATE SOCCER 49,95
STARDATE 89,95	WINTER OLYMPICS 39,95
STORY OF THOR 99,95	WOLVERINE 39,95
STRIKER 99,95	WORLD CUP ITALIA '90 39,95
SUPER STREETFIGHTER 2 109,95	WORLD CUP USA '94 39,95
TAKAZUMA 2 99,95	
URBAN STRIKE 79,95	
VERTICAL RACING 139,95	
WALDOCK 89,95	
X-MEN 2 105,95	

ZUBIHOH MEGA DRIVE:	MEGA CD:
MEGA DRIVE KONSOLE 199,95	2 GAMES IN ONE 59,95
2 IN FANTASY JOYPADS 59,95	5 GAMES IN ONE 109,95
3 BUTTON PAD 29,95	BEAST 2 59,95
6 BUTTON PAD 29,95	DC RACERS 89,95
30395 ACTION REPLAY 2 89,95	DIRGE KILLER 39,95
RGB 1 / 2 ~Scan- KABEL 89,95	ESPN BASEBALL 69,95
ULTRA 2 IN ONE JOYPAD 29,95	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95
	~Super Nes & Mega Drive 49,95
	2 GAMES IN ONE 59,95
	5 GAMES IN ONE 109,95
	BEAST 2 59,95
	DC RACERS 89,95
	DIRGE KILLER 39,95
	ESPN BASEBALL 69,95

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260



Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



Seattle Supersonic

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



STAR TREK - THE NEXT GENERATION

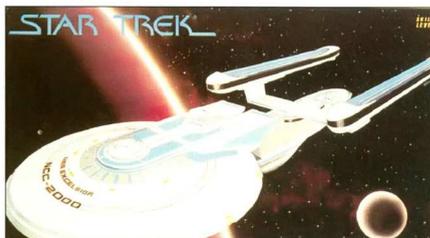


U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

DM 179,95 Best.-Nr. 823

U.S.S. Excelsior Bausatz



DM 69,95 Best.-Nr. 828



Doctor Leonard McCoy Bausatz

DM 64,95 Best.-Nr. 831



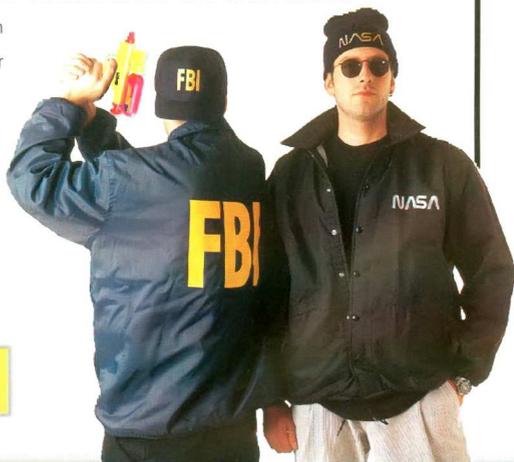
Captain James T. Kirk Bausatz

DM 64,95 Best.-Nr. 830



EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!



US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

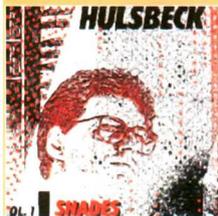
Original-Farbkombinationen:
FBI: gold auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Größen
L/XL

CDs



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

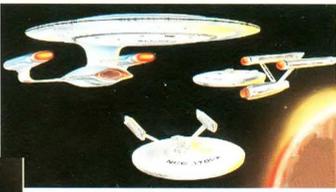


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise
3 Teile - Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809

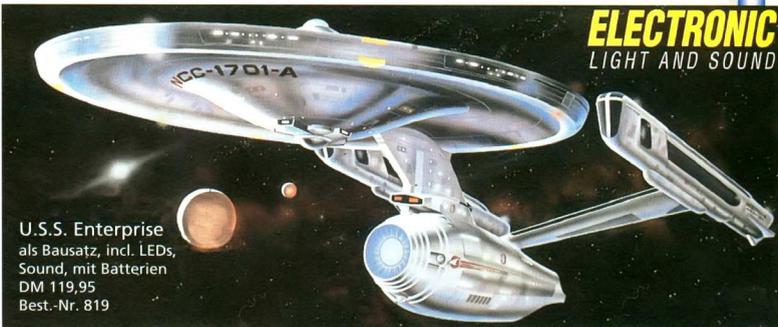


Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -
unendliche Weiten!
Mit unserem
galaktisch guten
Zubehör holt Ihr die
Zukunft schon heute
ins Haus. Ob Star
Trek oder Star Wars
- damit seid Ihr den
anderen um
Lichtjahre voraus!



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise - Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813



Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer · Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

3DO

Tausche/Kaufe/Verkaufe 3DO-Spiele z.B. Burning Soldier, Starblade, Novastorm u.a. suche Joypad und alles Neue und Gute, Tel.: 05261-16061, Mo.-Fr 15-18 Uhr

Verkaufe 3DO-Spiele, Tel.: 04521-71497, Andreas

Kaufe/Tausche und verkaufe Spiele für 3DO und 32X. Kaufe Sony Playstation, Tel.: 0043-5414-660, Helmut

JAGUAR

Inf. Lynx-Jaguar Club, Clubzeitschrift, Tauschbasar etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria, Tel.+Fax.: 0043-0732-778930

Verkaufe Atari Jaguar und ca. 14 Spiele. Konsole und Spiele auch einzeln, Tel.: 04521-71497, Andreas

HARDWARE

Verkaufe Sega Saturn und Spiele, Tel.: 04521-71497, Andreas

Verkaufe Neo•Geo RGB mit Monitor, zwei Joypads, Memory Card, sieben Hervorragende Games für DM 1600, Tel.: 09128-4103, Johannes

VERSCHIEDENES

Verkaufe Sony PSX mit Game DM 1400, suche Neo•Geo, Auflösung mit Spielen, King_94, Samurai 2, Sidekicks 2, Fatal Trilogie, World Trilogie und Viewpoint, Tel.: 07263-2489, Uwe

Kaufe/Tausche Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO, Turbo Duo, suche auch Neuheiten und Sammlungen. Suche Sony PS, Saturn, Turbo Duo mit Spielen, 3DO, Tel.: 04774-1789, ab 18 Uhr, Rainier

Tausche/Verkaufe SNES-, Mega Drive-, Mega-CD- und 32X-Spiele. Habe z.B. Rise of Racer, Shaq-Fu, Michael Jordan usw., suche z.B. Int. Super Star Soccer, Tel.: 030-3418661, Thomas

Tausche SNES-, Jaguar- und Neo•Geo-Games I Tausche/Verkaufe Neo•Geo (jap.), Multi-SNES, Jaguar, suche 3DO, Neo•Geo CD, Nec FX, PS-X, Saturn usw., Tel.: 07354-2873, ab 16 Uhr, Stefan

Verkaufe Spiele für Neo•Geo Cart, 3DO, Mega Drive + CD, PCE + CD, CD 32, Jaguar, CDi, Video CDs, tausche auch gegen Spiele für PS-X, Saturn, Jaguar, Neo•Geo, Lynx, PCE, CDi, Video CDs und Laserdiscs, Tel.: 089-8345389, Benjamin

Spiele mit bei The Royal Ring of Turbo, unser Spieleclub

Adventure. Infos gegen DM 1 bei Thomas Meyer, Frauenhoferstr. 15, 47057 Duisburg, Spiel mit, weitere stehen zur Auswahl

Verkaufe Donkey Kong Country DM 85, Virtua Racing Deluxe DM 90 beide Spiele brandneu, suche auch Neuheiten für 32X (nur Tausch) z.B. div. Prüfpiegsche usw., Tel.: 02721-3002, Sebastian

Verkaufe für Neo•Geo Samurai Sh. und Super Sidekicks (DM 250 und DM 150) Tel.: 02222-63917, Rene

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, Mega-CD, Game Gear, SNES, 3DO, Game Boy und Jaguar. Habe viele Neuheiten, Tel.: 0511-414899, Thomas

Kaufe/Tausche Spiele für SNES, NES, MD+CD, GB, 3DO, Turbo-Duo (auch Sammlungen), suche günstig Sony PS oder Saturn mit Spielen, Tel.: 04774-1789, Simone

GAMEPRO IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Reza Abdoljil (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

Redaktionelle Mitarbeiter: Ulrich Mühl

Redaktion: Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczy (mik)

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Stiller

Graphik/leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach

Graphik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susa Rieger, Theodora Saleck

Marketing: Sven Jakobsen

Anzeigen: Michael Gremiliza

Tel.: 040/48 05 22 34

Ann Katrin Schoel,

Tel.: 040/48 05 22 23

Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

Abonnement: GAMEPRO-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Ighaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Mortal Kombat III

©1995 GAMEPRO USA/Williams

©1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung

durch den Verlag. Keine Haftung für

unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerechtsstand ist Hamburg

GAMEPRO erscheint am ersten Mittwoch jedes

Monats zum Einzelpreis von DM 6,- Der

Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein

GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland

DM 72,- im Ausland DM 120,-

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit

freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

NEU

SO SPIELT IHR MORGEN!



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT. TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR...



jetzt am Kiosk



Ihr habt eine GAMEPRO-Ausgabe verpaßt oder wißt die Note eines Spiels nicht mehr? Kein Problem! Hier findet Ihr neben den Tips & Tricks-Strecken und Reportagen alle bisherigen Tests auf einen Blick.

Titel Heft Note Genre

DIVERSES

Branchen-Insider, Teil 1	10/94	-	Interv.
Branchen-Insider, Teil 2	11/94	-	Interv.
Cannon Fodder, Teil 1	4/5/95	-	T&T
CD-i Softwarepiegel	4/4/95	-	Report
David Perry-Interview	11/94	-	Interv.
Donkey Kong Country Teil 1	2/95	-	T&T
Donkey Kong Country Teil 2	3/95	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 1	12/94	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 2	1/95	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 3	2/95	-	T&T
Gestatten: GAMEPRO	1/95	-	Report
Hardware-Übersicht	4/5/95	-	Report
Hot at the Arcades	1/95	-	Report
IMA '95:			
Die neuesten Automaten	3/95	-	Report
Import-Module	12/94	-	Report
Indizierungs-Report MK II	11/94	-	Report
Jaguar-CD	10/94	-	Report
Japan-Konsolen	11/94	-	Report
Konsolen-Chaos	9/94	-	Report
MD-32X-Report	11/94	-	Report
Mehrspieler-Adapter	1/95	-	Report
Messe Report:			
ECTS London '94	10/94	-	Report
Messe Report:			
WCES Las Vegas '95	3/95	-	Report
Mortal Kombat - Der Film	1/95	-	Report
NBA Jam	9/94	-	T&T
Nintendos Ultra 64 Teil 1	12/94	-	Report
Nintendos Ultra 64 Teil 2	1/95	-	Report
Nintendos Ultra 64	3/95	-	Report
PC-CD-ROM Sonderbeilage	3/95	-	Extra
Prüfungsspiele '95	2/95	-	Report
Segas Zukunft: T. Oppermann	4/5/95	-	Interv.
Stars & Bytes	2/95	-	Report
Story of Thor, Teil 1	4/5/95	-	T&T
Street Fighter - Der Film	10/94	-	Report
Street Fighter II - Kurs Teil 1	10/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 2	11/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 3	12/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 4	1/95	-	T&T
Super Game Boy	9/94	-	Report
Super Street Fighter II	9/94	-	Interv.
Top & Flops 1994	1/95	-	Report
Videospiele im neuen Look	12/94	-	Report
Virtual Boy	1/95	-	Report

TEST 3DO

Alone in the Dark	11/94	4+	Adv.
Burning Soldier	11/94	3	Action
Crash 'n Burn	11/94	2	Renns.
Crime Patrol	3/95	3	Action
Demolition Man	2/95	3	Action
Dragon's Lair	11/94	5-	Act/Adv.
FIFA Soccer	1/95	2+	Sport
Gridders	11/94	5+	Strat.
Guardian War	11/94	3+	Adv.
Horde, the	9/94	2+	Stra/Act
Incredible Machine, the	11/94	3	Strat.
Jammit	1/95	5	Sport
John Madden Football	11/94	1	Sport
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Act/Adv.
Lemmings	11/94	2+	Strat.
Mega Race	12/94	4+	Action
Microcosm	11/94	5+	Action
Monster Manor	11/94	3+	Action
Need for Speed, the	2/95	2+	Renns.

Titel Heft Note Genre

Off-World Interceptor	2/95	4-	Renns.
Out of this World	11/94	3	Act/Adv.
Pataank	1/95	5-	Action
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport
Real Pinball	11/94	6	Sim.
Rebel Assault	2/95	4	Action
Return Fire	4-5/95	2	Action
Road Rash	10/94	1-	Renns.
Samurai Shodown	1/95	3+	Prügel
Shanghai: Triple Threat	3/95	2+	Strat.
Shock Wave	10/94	2	Action
Slam City with Scottie Pippen	3/95	5+	Sport
Slayer	12/94	2-	Act/Adv.
Star Control II	1/95	1-	Act/Adv.
Super Street Fighter II Turbo	1/95	2+	Prügel
Super Wing Commander	11/94	2	Act/Adv.
Total Eclipse	11/94	2-	Shoot
Twisted	11/94	3+	Strat.
VR Stalker	12/94	5	Action
Way of the Warrior	10/94	4+	Prügel
World Cup Golf - Hyatt Dorado Beach	3/95	2	Sport

TEST CD-i

7th Guest, the	9/94	3	Adv.
Apprentice	2/95	3	J&R
Dragons Lair	10/94	5-	Action
Earth Command	1/95	3+	Strat.
Lilil Divil	12/94	4	Act/Adv.
Space Ace	10/94	4-	Action
Striker Pro	10/94	4	Sport

TEST GAME BOY

Aladdin	11/94	2	J&R
Alien vs Predator	11/94	5+	Action
BC Kid 2	4-5/95	2-	J&R
Brainbender	3/95	3-	Strat.
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	J&R
Choplifter 3	12/94	2	Action
Desert Strike	12/94	2-	Action
Game Boy Gallerie	4-5/95	4-	Action
Golf Classic	2/95	4+	Sport
Itchy & Scratchy	2/95	4+	J&R
Jelly Boy	3/95	2	J&R
Jungle Strike	3/95	2	Act/Strat
Jurassic Park 2	3/95	3	J&R
Madden '95	3/95	3+	Sport
Megalit	1/95	3-	Strat.
Micro Machines	1/95	2-	Renns.
Milons Secret Castle	2/95	2-	Strat.
Monster Max	12/94	2+	Strat.
Mr. Nutz	12/94	2	J&R
NBA Jam	2/95	2-	Sport
Pagemaster	12/94	4+	J&R
Power Rangers	1/95	6+	Prügel.
Probotector 2	10/94	2+	Action
Samurai Shodown	2/95	2-	Prügel
SeaQuest	3/95	4-	Action
Space Invaders	1/95	3	Action
StarGate	3/95	2+	J&R
Super Chase H.Q.	1/95	3-	Renns.
Tarzan	12/94	3	J&R
Tiny Toons Adv. - W&W Sports	12/94	4-	Sport
USHRA Monster Trucks	2/95	5+	Sport
Wario Blast	4-5/95	2+	Action
Winter Gold	3/95	4-	Sport
WWF Raw	12/94	3	Prügel

Titel Heft Note Genre

TEST GAME GEAR

Daffy Duck	11/94	3+	J&R
Dynamite Headdy	10/94	3	Act/J&R
Ecco 2: The Tides of Time	1/95	2-	Act/Adv.
Ernie Els Golf	12/94	2-	Sport
Fatal Fury Special	4-5/95	2+	Prügel
Hurricanes	3/95	4+	J&R
König der Löwen	1/95	2-	J&R
Legend of Illusion	3/95	2-	J&R
Micro Machines 2	4-5/95	2+	Renns.
NBA Jam T.E.	4-5/95	2	Act/Spo
Pete Sampras Tennis	12/94	2	Sport
PGA Tour Golf II	12/94	2+	Sport
Power Rangers	3/95	2	Prügel
Rise of the Robots	3/95	6+	Prügel
Ristar	3/95	2+	J&R
S.S. Lucifer	12/94	3-	J&R
Sonic Triple Trouble	11/94	2+	J&R
StarGate	4-5/95	1-	Puzzle
Taz in Escape from Mars	2/95	4+	J&R
WWF Raw	12/94	2-	Prügel

TEST JAGUAR

Alien vs Predator	12/94	2	Action
Brutal Sports Football	10/94	2-	Sport
Bubsy	3/95	5-	J&R
Checkered Flag	2/95	5	Rennsp.
Club Drive	2/95	6	Rennsp.
Doom	2/95	2-	Action
Dragon	1/95	3+	Prügel
Iron Soldier	3/95	2-	Act/Strat
Kasumi Ninja	3/95	4-	Prügel
Raiden	9/94	3-	Shoot
Tempest 2000	9/94	1	Action
Val de Isère	3/95	4	Sport
Zool 2	3/95	3-	J&R

TEST MEGA-CD

B.C. Racers	2/95	3-	Rennsp.
Battlecorps	9/94	1	Action
Beyond the Limit	12/94	2-	Rennsp.
Double Switch	10/94	3-	Action
Ecco 2 - The Tides of Time	4-5/95	2+	Act/Adv.
Flink	2/95	3+	J&R
Iron Helix	1/95	5+	Act/Adv.
Jurassic Park	2/95	3-	Adv.
Lawnmower Man	2/95	5+	Action
Mickey Mania	1/95	2+	J&R
NBA Jam	1/95	1-	Sport
Pitfall: The Mayan Adventure	4-5/95	1-	Act/J&R
Rebel Assault	12/94	4-	Action
Snatcher	1/95	1-	Act/Adv.
Soulstar	12/94	2-	Action
Starblade	12/94	4-	Action

TEST MEGA DRIVE

Aero the Acro-Bat 2	12/94	2-	J&R
Animanics	12/94	2-	J&R
Asterix and the Power of the Gods	4-5/95	3	J&R
ATP Tour	4-5/95	3	Sport
Ballz	12/94	4+	Prügel
Battle Frenzy	4-5/95	3	Action
Boogerman	2/95	3-	J&R
Bubsy II	11/94	3-	J&R
Cannon Fodder	3/95	2-	Act/Strat
Chaos Engine	12/94	2-	Action

Title	Heft	Note	Genre
Clayfighter	11/94	3	Prügel
Dino Dini Soccer	12/94	2-	Sport
Dragon	12/94	4+	Prügel
Dschungelbuch, das	9/94	2+	J&R
Dynamite Headly	10/94	1-	Act/J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
Ecco 2: The Tides of Time	12/94	2	Act/Adv
FIFA Soccer '95	11/94	2+	Sport
Flink	12/94	3+	J&R
Generation Lost	1/95	3	Act/J&R
Gunship	12/94	4	Action
Havoc	12/94	2-	J&R
Hurricanes	2/95	4+	J&R
Jimmy White's Whirlwind Snooker	12/94	2	Sport
Jurassic Park Rampage Edition	12/94	3-	Act/J&R
Kick Off 3	2/95	3-	Sport
König der Löwen	1/95	4-	J&R
Lawnmower Man	2/95	4+	Action
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2-	Strat
Madden NFL '95	1/95	1-	Sport
Mega Bomberman	11/94	2	Action
Mega Turrican	1/95	2	Action
Mickey Mania	12/94	2	J&R
Micro Machines 2	11/94	1-	Rennsp.
Mr. Nutz	2/95	2	J&R
NBA Jam Tournament Edition	3/95	1-	Act/Spo
NBA Live '95	2/95	2-	Sport
Newman Haas IndyCar	1/95	3	Rennsp
NFL Quarterback Club	4-5/95	2	Sport
NHL Hockey '95	11/94	1-	Sport
Nigel Mansell's World Championship Racing	3/95	4	Rennsp.
Pagemaster	12/94	4+	J&R
PGA Tour Golf III	12/94	1-	Sport
Pitfall: The Mayan Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Power Drive	2/95	4-	Rennsp.
Protobator	10/94	2+	Action
Psycho Pinball	12/94	2+	Sim
Radical Rex	2/95	2	J&R
Red Zone	1/95	2	Action
Ren & Stimpy	12/94	4+	J&R
Rise of the Robots	3/95	4-	Prügel
Ristar	3/95	2+	J&R
Road Rash III	3/95	3+	Rennsp.
Road Runner	3/95	4	J&R
Rock 'n' Roll Racing	2/95	2+	Rennsp.
Rugby World Cup '95	2/95	2-	Sport
S.S. Lucifer	12/94	3+	J&R
Samurai Shodown	3/95	1-	Prügel
Schlümpfe, die	4-5/95	2-	J&R
Second Samurai	12/94	4-	J&R
Shadowrun	12/94	2+	Rollen
Shaq-Fu	12/94	3-	Prügel
Shining Force II	11/94	2+	Adv.
Soleil	12/94	2	Act/Adv
Sonic & Knuckles	11/94	1-	J&R
Sparkster	10/94	3+	Act/J&R
Spider-Man	4-5/95	4	Action
StarGate	4-5/95	3	Act/J&R
Story of Thor, the	3/95	1-	Act/Adv
Striker	3/95	3	Sport
Super Street Fighter II	9/94	1-	Prügel
Sylvester & Tweety	12/94	4	J&R
Syndicate	2/95	3-	Strat/Act
Taz in Escape From Mars	11/94	3-	J&R
Tiny Toons Acme All Stars	10/94	2	Sport
True Lies	4-5/95	2-	Action
Urban Strike	10/94	2+	Action
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	3+	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügel
Yogi Bear	1/95	3-	J&R
Zero the K. Squirrel	12/94	2	J&R
Zero Tolerance	1/95	2-	Action

TEST MD 32X

Afterburner II Complete	3/95	4+	Action
Doom	1/95	3+	Action
Metal Head II	4-5/95	2-	Action
Space Harrier II	3/95	4+	Shoot
Star Wars Arcade	1/95	4+	Action
Virtua Racing Deluxe	1/95	2+	Renn

Title	Heft	Note	Genre
-------	------	------	-------

TEST NEO GEO

Aero Fighter 2	11/94	4	Shoot
Aggressors of Dark Combat	12/94	3	Prügel
Karnov's Revenge	10/94	3	Prügel
King of Fighters '94	12/94	2+	Prügel
Samurai Shodown II	3/95	1	Prügel
World Heroes 2 Jet	10/94	2	Prügel

PLAYSTATION

A-Train	3/95	-	Strat.
Crime Crackers	3/95	-	Action
Cyber Slacker	1/95	-	Action
Geom Cube	3/95	-	Strat.
Hot Blooded Family	3/95	-	Prügel
Motor Toon Grand Prix	3/95	2-	Rennsp.
Myst	4-5/95	-	Strat.
Parodius	2/95	1-	Shoot
Powerful Pro. Baseball	3/95	-	Sport
Raiden Projekt	4-5/95	-	Shoot
Ridge Racer	2/95	2+	Rennsp.
Sony PlayStation	11/94	-	Report
Starblade	2/95	-	Action
Tama	3/95	-	Strat.
Tekken	3/95	-	Prügel
Toshinden	3/95	2	Prügel
Twin Goddesses	3/95	-	Prügel
Twinbee Puzzle Game	3/95	-	Strat.

SATURN

Clockwork Knight	2/95	2-	J&R
Daedlus	4-5/95	-	Action
Daytona USA	3/95	-	Rennsp.
Digital Shinobi	3/95	-	Act/J&R
Gale Racer	2/95	5	Rennsp.
Gotha	4-5/95	-	Action
Panzer Dragoon	3/95	-	Action
Victory Goal	4-5/95	-	Sport
Virtua Fighter	1/95	3+	Prügel
Virtua Fighter 2	3/95	-	Prügel
Virtua Racing	3/95	-	Rennsp.

TEST SUPER NES

Actraiser 2	11/94	3+	Action
Adventures of Batman & Robin, the	1/95	2-	Action
Aerobiz Supersonic	3/95	3+	Sim
Animaniacs	12/94	3+	J&R
Barkley: Shut Up & Jam	2/95	4-	Sport
Biker Mice From Mars	1/95	3-	Rennsp.
Blackhawk	1/95	1-	Act/Adv.
Bonkers	3/95	4	J&R
Brain Lord	12/94	3	Adv.
Breath of Fire	12/94	2	Rollen
Cannon Fodder	3/95	2-	Act/Strat
Clay Fighter 2	3/95	2	Prügel
Daze Before Christmas	2/95	3	J&R
Demon's Crest	1/95	2+	Action
Dino Dini Soccer	12/94	3	Sport
Donkey Kong Country	12/94	1-	J&R
Dragon	11/94	2+	Prügel
Dschungelbuch, das	9/94	1	J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
ESPN Baseball Tonight	1/95	3-	Sport
F1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennsp.
Fievel goes West	12/94	5+	J&R
Final Fantasy III	12/94	1	Adv.
Ghoul Patrol	12/94	2-	Action
Great Circus Mystery - Mickey & Minnie	2/95	2-	J&R
Hagane	4-5/95	3-	Action
Hammerlock	3/95	5+	Prügel
Hebereke's Poooon	1/95	3+	Action
Herr der Ringe, der	1/95	3-	Sport
Hurricanes	1/95	4+	J&R
Illusion of Gaia	12/94	2-	Act/Adv
Indiana Jones Greatest Adventures	11/94	2	Act/J&R
International Super			

Title	Heft	Note	Genre
Star Soccer	2/95	2	Sport
Jelly Boy	3/95	2	J&R
Joe & Mac 3			
Lost in the Tropics	12/94	3-	J&R
Jurassic Park 2	3/95	3	Action
Kick Off 3	2/95	3	Sport
Kid Clown in Crazy Chase	1/95	2+	J&R
Kirby's Tee Shot	3/95	2+	Act/Spo
König der Löwen	1/95	4-	J&R
Legend	12/94	4-	Prügel
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2	Strat.
Madden NFL '95	12/94	2-	Sport
Magic Boy	10/94	3-	J&R
Mario Andretti's Indy Car Challenge	2/95	4+	Rennsp.
Maximum Carnage	11/94	3-	Action
Mega Man X2	3/95	3+	Action
Michael Jordan CITWC	2/95	3	Action
Mickey Mania	12/94	2-	J&R
Micro Machines	1/95	4	Rennsp.
Mr. Tuff	3/95	3	Act/J&R
NBA Jam Tournament Edition	3/95	1-	Act/Spo
Newman Haas IndyCar	1/95	4+	Rennsp.
NFL Quarterback Club	4-5/95	2	Sport
NHL Hockey '95	1/95	2	Sport
Pac In Time	12/94	3	J&R
Pagemaster	12/94	3-	J&R
Parodius 2 - Fantastic Journey	3/95	2+	Shoot
Pawns of Fury	3/95	3-	Prügel
Pinball Fantasies	1/95	3-	Sim.
Pitfall: The Mayan Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Pocky & Rocky 2	3/95	2	Action
Populous II	9/94	1-	Strat.
Power Drive	3/95	4-	Rennsp.
Power Rangers	1/95	5-	Prügel
Radical Rex	12/94	2	J&R
Ren & Stimpy: Time Warp	3/95	4-	J&R
Rise of the Robots	2/95	4-	Prügel
Robotrek	12/94	3	Adv.
Samurai Shodown	11/94	2	Prügel
Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügel
Schöne und das Biest, die	12/94	4	J&R
Shaq-Fu	11/94	3	Prügel
Smash Tennis	9/94	1-	Sport
SOS - Sink or Swim	4-5/95	3-	Strat.
Soulblazer	3/95	2-	Act/Adv
Sparkster	10/94	2+	Act/J&R
Speed Racer	1/95	6	Ren/Ac
Spider-Man	4-5/95	2-	Action
Star Trek: Starfleet Academy	3/95	4	Strat.
Street Racer	11/94	2-	Rennsp.
Stunt Race FX	9/94	2+	Rennsp.
Super Adventure Island	1/95	2	Act/Adv
Super BattleTank 2	10/94	3	Action
Super BC Kid	4-5/95	2	J&R
Super Bomberman 2	11/94	2	Action
Super Dopolzone	12/94	3+	Action
Super Morph	2/95	3+	Strat.
Super Pinball - Behind the Mask	1/95	4-	Sim.
Super Punch Out	2/95	2-	Sport
Super Return of Jedi	12/94	2-	Act/J&R
Super Street Fighter II	9/94	1	Prügel
Syndicate	1/95	3+	Act/Strat
Tetris & Dr. Mario	3/95	2	Strat.
Tiny Toons Adventures			
W&W Sports	12/94	4+	Sport
Top Gear 3000	4-5/95	3-	Rennsp.
True Lies	4-5/95	2-	Action
Turn & Burn	10/94	3-	Action
Virtual Burn	11/94	4+	diverse
Vortex	12/94	4+	Action
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	2	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügel
X-Kaliber 2097	1/95	5+	Prügel

TEL. 0931-571601 ODER 06

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ VERSAND

Falls Sie in der Nähe sind:
Besuchen Sie unsere
neue Filiale in 94032 Rastau
Bahnhofstraße 28
gegenüber dem Bahnhof

SUPER NINTENDO

S. N. MORE FUN SET	299,-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
GAME SAVER	89,-
ACTRAISER 2	99,-
ADDAMS FAMILY VAL.	119,-
AKIRA	139,-
BLACKHAWK	109,-
CARRIER ACES	114,-
CRAZY CHASE	114,-
DEMONS CREST	129,-
DINO DINI SOCCER	79,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
EARTH WORM JIM	119,-
FLINTSTONES THE MOVIE	109,-
HAGANE	119,-
ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI)	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119,-
JELLY BOY	114,-
JUNGLE STRIKE	119,-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109,-
LOTHAR MATTHÄUS S.	114,-
NBA JAM TOURNAMENT	129,-
OPERATION STARFISH	129,-
PAC - MAN 2	114,-
PAGEMASTER	89,-
PINBALL FANTASIES	99,-
POCKY & ROCKY 2	109,-
PUNCH OUT	114,-
SCHLÜMPFE	129,-
SHADOW	119,-
SOULBLAZER	109,-
SPIDERMAN TV	129,-
STAR TREK - NEXT GENERATION	109,-
STAR TREK - STARFLEET A.	109,-
STARGATE	129,-
STREET RACER	119,-
SUPER BC KID	119,-
SUPER TURRICAN 2 (MAI)	119,-
THE MASK	119,-
TRUE LIES	139,-
UNIRALLY (APRIL/MAI)	119,-
WARIO'S WOODS	89,-
WWF RAW	134,-
X-MEN	129,-

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359,-
GOLF MAGAZIN BEST 36 HOLES	129,-
Metal Head	129,-
MOTOCROSS CHAMP	129,-
VR-RACING DELUXE	119,-
STAR WARS ARC	99,-
FAHRENHEIT 32X-CD	119,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTION REPLAY 2	99,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
ADDAMS FAMILY VALUES	109,-
ANIMANIACS	79,-
ALIEN SOLDIER (MAI)	109,-
ASTERIX POWER OF GODS	109,-
BUBSY II	69,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	109,-
DEMOLITION MAN	109,-
FIFA SOCCER 95	94,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
HAVOC	69,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	94,-
KICK OFF 3	79,-
LOTHAR MATTHÄUS	109,-
MEGA MAN WILY WARS	109,-
MEGA SWIV	89,-
MICKEY MANIA	59,-
NBA JAM TOURNAMENT	119,-
NBA LIVE 95	94,-
NHL HOCKEY 95	94,-
PAGEMASTER	89,-
PGA TOUR GOLF III	94,-
PSYCHO PINBALL	99,-
RISTAR	109,-
ROAD RASH 3	99,-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITAN	99,-
SAMURAI SHOWDOWN	109,-
SCHLÜMPFE	99,-
SHINING FORCE II	119,-
SHINOBI III	49,-
SLAM MASTERS	139,-

SOLEIL DT.	109,-
SPARKSTER	79,-
STARGATE	119,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER	114,-
SUPER STREET FIGHTER II	99,-
THEME PARK	109,-
TINY TOONS ALLSTARS	79,-
TOUGHMAN CONT.	109,-
TRUE LIES	119,-
WWF RAW	119,-
X-MEN 2	109,-

MEGA CD

MEGA CD II mit R.A.V.	299,-
BC RACER	99,-
DUNGEON EXPLORER 2 (MAI)	99,-
DUNGEON MASTER 2	99,-
ECCO THE DOLPHIN 2	104,-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99,-
FIFA SOCCER	59,-
HEIMDALL	99,-
JURASSIC PARK DT. CD	89,-
LORDS OF THUNDER (MAI)	99,-
REBEL ASSAULT	109,-
SCHLÜMPFE CD	109,-
SHINING FORCE CD	109,-
SOULSTAR	99,-
SPACE ADVENTURE (MAI)	99,-
STARBLADE	99,-
TOMCAT ALLEY	59,-
WORLD CUP GOLF	99,-

ATARI JAGUAR DEUTSCH

JAGUAR GRUNDGERÄT	374,-
CD-ROM (MAI)	329,-
CYBERMORPH	109,-
DRAGON	89,-
IRON SOLDIER	109,-
TEMPEST 2000	109,-
ALIEN VS PREDATOR	119,-



Illusion of TIME



WARIO'S WOODS



The Story of Thor



TRUE LIES

ABSOLUTE SPITZE

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



GAME BOY
"SPECIAL
EDITION"
119,-

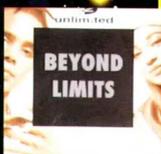
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- * UPS DM 10,- * Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,- *
Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an Theo Kranz Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel. (0931) 571601 oder 06

THERE'S A NEW KID IN TOWN!

Alle CD-i Titel - auch Import

DM 99,90

CHAOS CONTROL



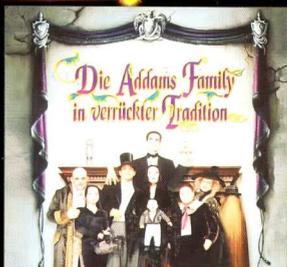
Musicvideo CD



Special Interest



Infotainment



Spielfilme auf CD

Bestellhotline: 040 - 24 00 54



FJco Infotainment Products

Gurlittstraße 31-33
20099 Hamburg
Telefon: 040 - 24 00 54
Telefax: 040 - 24 00 63

Bitte senden Sie mir Ihren Katalog zu.

Ich bestelle:

Chaos Control	<input type="checkbox"/> CD-i	<input type="checkbox"/> CD-ROM (ab 486) DM 99,90
Around Hollywood	<input type="checkbox"/> CD-i	<input type="checkbox"/> CD-ROM (ab 386) DM 49,95
Addams Family	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> VjdeoCD DM 49,95
2 unlimited	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> VideoCD DM 49,95
Bertelsmann Lexikon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CD-i DM 299,-

Name:

Adresse:

Telefon:

Ich zahle per:

Eurocheck Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
 Visa Eurocard

Karten-Nr.:

Datum/ Unterschrift :

© Paramount Pictures