

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

**EXTRA**  
**PC-CD-ROM**  
**Sonderteil**



4 394037 706001

**Batman™**  
**Forever**



**18 Seiten**  
**PlayStation**



Alle Hits,  
alle Infos



# Yoshi's Island Mario World 2

Großes Preview & Interview mit Mario-Vater Miyamoto

NEU

AUF DIE PLÄTZE,  
FERTIG, LOS...



# ... MIT DER AWE32 PLUG'N'PLAY

## Auf die (Steck-)Plätze; Fertig; Los!

Es wird immer einfacher, Real-sound aus dem Computer zu genießen. Plug'n'Play ist der neue Standard für benutzerfreundliche Computeranwendungen.

Keine Frage, daß Creative Labs mit der Premiumkarte AWE32 in diese neue Dimension startet. Einkaufen – einbauen – einschalten, und der Spaß kann beginnen.

## High Performance

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

## Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-Polyphonie mit Advanced-WavEffects-Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Hall, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Creative Signal Prozessor für die Audio-Datenverarbeitung
- Hardware-Komprimierung- und -Dekomprimierung

in Echtzeit für kompakte Sound-Dateien

- CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM „on board“, erweiterbar auf 28 MB. 1 MB ROM für General-Midi-Sound Samples.
- 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 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 ist voll Sound Blaster- und Sound Blaster 16-kompatibel.

## Games

Auf der AWE32 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. Und zum Sampeln von Musik: die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“.



## Gratis-CD

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

## Infoline:

0180/5 32 34 88



multimedia iSx Creative



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16  
TECHNISCHE HOTLINE: 089/9 57 90 81



# REPORTAGEN

Batman Forever – Der Film zum Spiel	73
Core Design: Work in Progress	84
Interview mit Shigeru Miyamoto	16
Jaguar: Kommende Software	22
PlayStation: Die Deutschland-Premiere	30
PlayStation: Kommende Software	46
Saturn: Kommende Software	24
Virgin: Work in Progress	20

# WETTBEWERBE

Acclaim: Batman Forever	82
Sega Sports	91
Virgin	7

# PREVIEWS

Clockwork Knight 2 (SAT)	24
Killer Instinct (SNES)	18
Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)	14

# TESTS

Batman Forever	70
Black Bass	89
Lothar Matthäus Super Soccer	81
Marko's Magic Football	89
RapJam	89
Secret of the Stars	69
Turbo Toons	89
Vampire's Kiss	28

Asterix & Obelix	80
Batman Forever	70
Pac in Time	80
Pinball Deluxe	91
True Lies	86
World Heroes Jet 2	81

Batman Forever	70
Comix Zone	74
Light Crusader	48

Dungeon Explorer	79
Fahrenheit	89
Midnight Raiders	88
Surgical Strike	88

Batman Forever	72
Striker	88
Wizard Pinball	80

Cyber Speedway	78
Myst	76
Pebble Beach Golf	77
Robotica	78

3-D-Lemmings	34
Battle Arena Toshinden	43
Jumping Flash	40
Kileak the Blood	35
Parodius	38
Philosoma	45

BATMAN™ and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995



# EDITORIAL

HALLO, LIEBE LESER(INNEN)



**S**tart frei für die PlayStation!  
Der 21. September ist im Kalender von Sony Computer Entertainment ganz dick angestrichen: Mit diesem Datum ist der offizielle Einstieg des japanischen Unternehmens in den deutschen Konsolenmarkt besiegelt – die lange erwartete PlayStation wird endlich eingeführt! Zweifelslos eine Bereicherung für alle Konsolisten, die nunmehr zwischen drei leistungsstarken 32-Bitern die Wahl haben: dem 3DO, dem Saturn und eben der PlayStation. Zur Premiere der Sony-Konsole präsentieren wir ein megastarkes, achtzehnteitiges Special. Informationen über die Entstehung der Konsole, ihre Technik, Tests aller wichtigen Programme, die zum Start oder kurz danach erhältlich sein werden und einiges mehr stellen den Heißhunger aller Videospießfreaks, die seit vielen Monaten der Veröffentlichung der PlayStation entgegenfiebern – jetzt ist es soweit!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

Eure  
GAMEPRO  
Crew

# WALTT

## BATMAN FOREVER



Die ganze Welt ist im Fledermaus-Fieber. Wir stellen Euch nicht nur den Film, sondern auch die zugehörigen Videospiele genauer vor.

ab Seite 70

## WORK IN PROGRESS



**a**ngesichts hochsommerlicher Temperaturen mag man derzeit noch kaum an Weihnachten denken, doch einige Leute tun es: Nämlich die Softwareproduzenten, die schon fleißig fürs Weihnachtsgeschäft programmieren. In zahlreichen Reportagen erfahrt Ihr, was es für Jaguar, Saturn und PlayStation an Software-Nachschub gibt. Außerdem waren wir zu Gast bei Virgin und Core Design und haben brandheiße News in Hülle und Fülle für Euch mitgebracht.

ab Seite 20



**Vampire's Kiss** SIR BELMONT IST WIEDER AUF ACHSE • **Shigeru Miyamoto im Interview** MARIOS VATER PACKT AUS • **Comix Zone** INTER-AKTIVER COMIC AUF DEM MEGA DRIVE • **Rayman** KNUDELHELD UND KUNTERBUNTE GRAFIKEN • **Hillier Instinct** PREVIEW UND GENIALES POSTER • **Parodius** ABGEDREHTE WELTRAUMBALLEREI IM NEUEN LOOK • **Yoshi's Island** EIN AUSFÜHRLICHER BLICK AUF SUPER MARIO WORLD 2 • **Light Crusader** DUNGEONHATZ IN 3-D • **Must** REIF FÜR DIE INSEL! • **PC CD-ROM** SPACE QUEST VI: ROGER WILCO SCHLÄGT WIEDER ZU • und vieles mehr ...

Raiden Project .....	41
Rayman .....	42
Rapid Reload .....	44
Ridge Racer .....	32
wipEout .....	36

3-D Atlas .....	88
Cannon Fodder .....	90
Kingdom - The Far Reaches .....	81
Panzer General .....	90
Space Ace .....	88
Strahl .....	88
Trip'd .....	86

Rayman .....	83
Super Burnout .....	82

## TIPS & TRICKS

Super Turrigan 2, Komplettlösung, Teil 2 .....	96
Shorties .....	102
Action-Replay-Codes .....	107

## RUBRIKEN

News .....	6
Leserpost .....	12
Statements - Die Meinung der GAMEPRO-Crew .....	49
Poster: Killer Instinct .....	50
GAMEPRO PC .....	51
„Highscore“ - Leser und ihre Rekorde .....	87
Top Ten .....	92
DENKPRO - Die GAMEPRO-Rätlecke .....	94
GAMEPRO-Shop .....	108
Kleinanzeigen .....	112
Impressum/Vorschau .....	113/114

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Auch in dieser Ausgabe findet der geplagte Videospieler wieder jede Menge Tips und Cheats. Neben dem zweiten Teil der Super Turrigan 2-Komplettlösung und den hilfreichen Action-Replay-Codes gibt es auch wieder jede Menge Tips zu anderen Spielen. Beispielsweise zu Return Fire, WWF Raw, Panzer Dragon und und und ...



# NEWS

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

## GAME BOY DOPPELPAK

Gleich vier Module mit jeweils zwei klassischen Arcadespielen bringt Nintendo in Kürze auf den Markt. Wer sich noch gern an die frühen Achtziger erinnert, wird mit den Spielen **Asteroids & Missile Command** oder **Galaga & Galaxian** auf seine Kosten kommen, ebenfalls in Vorbereitung sind **Centipede & Millipede** sowie **Defender & Joust**. Hier gibt's weniger tolle Grafik zu bewundern als vielmehr richtigen Spielspaß wie anno dazumal. Das antike Quartett kommt Ende des Jahres!



## JAGUAR HIGHLANDER

Es kann bekanntlich nur einen geben – und der gibt jetzt auf dem Jaguar sein Stelldichein. Der stolze Schotte macht sich in diesem Action-Adventure auf die Suche nach seinen ewigen Feinden, und zwar nicht in den Highlands, sondern in Polygonland. Start ist Anfang '96.



Merke: Kämpft bloß nicht so verbissen, ...

... sondern achtet auch mal auf die 'hübsche' Landschaft!



## MEGA DRIVE/SNES PIRATEN UND COMPUTERTRICKS

Neues von der Filmfront: Renny Harlin, Regisseur von Kult-Aktionstreifen wie ‚Die Hard II‘ oder ‚Cliffhanger‘, geht unter die Piraten. Seine Ehefrau Geena Davis (Thelma und Louise) mimt in dem aufwendigen Seeräuber-Spektakel **Cutthroat Island** eine Piratenanführerin auf großer Schatzsuche. Niemand geringeres als Acclaim hat sich die Rechte für die Videospiele an Land gezogen und wird in näherer Zukunft mit einem gleichnamigen

Spiel aufwarten. Das schwertkampfplastige Action-game wird uns hoffentlich auch ein paar neckische Sprites von Geena bescheren ...

Keine Schönheit à la Geena Davies, aber dennoch jede Menge außergewöhnliche Optik hat auch **The Mask** zu bieten. Heimlicher Hauptdarsteller des abgedrehten

Streifens von '94 war zweifelsohne der Computer –

denn erst die irren Tricks von Silicon Graphics und Co. verwandelten Hauptdarsteller Jim Carrey in ‚die Maske‘. Einen

Teil dieser tollen FX dürft Ihr bald auch auf dem Super NES bestaunen. Tip: Wer sich das Warten angenehm verkürzen will, kann den Film zur Zeit in seiner Videothek ausleihen.



## JAGUAR BATTLESPHERE

Zoff im Weltall: Sieben außerirdische Raumschiffe keilen sich um die Vorherrschaft in der Galaxis – und nur einer der Piloten wird diesen Kampf überleben. Vier verschiedene Spielmodi, Mehrspieler-Modus via Link-Kabel und verschiedene Gefechtsansichten wollen angehenden Imperatoren Appetit auf Ataris neuen Action-Sproß machen. Soll im Herbst erhältlich sein!



Sieht aus wie eine Axt, fliegt aber besser: Einer der Raumlleiter

Pech gehabt: Einer der Gegner verwandelt sich in ein galaktisches Lagerfeuerchen ...



## ALS DIE DINOS PRÜGELN LERNTEN

Time Warner Interactive setzt zum Rundumschlag an: Kaum ein Videospiel- oder Computersystem, für das ihr prähistorischer Prügler **Primal Rage** nicht angekündigt wäre. Die Löwenarbeit steckt aber weniger in den Umsetzungen für die unterschiedlichen Systeme, sondern wurde vielmehr für die Entwicklung des Arcade-Originals aufgewendet.

'Primal Rage' ist eines der wenigen Spiele, das mit Hilfe der aus der Filmbranche stammenden Stop-Motion-Technik hergestellt wurde. Beginnend von einer Konzeptzeichnung wurden zunächst plastische Tonmodelle aller Kämpfer hergestellt. Diese starren 'Skulpturen' dienten als Grundlage für den Entwurf voll beweglicher Me-



tallskelette. Eigens entwickelte Spezialgelenke sorgten dafür, daß sich diese Modelle beinahe beliebig verbiegen ließen. Das aufwendige Innenleben wurde anschließend mit einer elastischen Latexhaut versehen, bemalt und mit allerlei realistisch aussehenden 'Beigaben' wie Zähnen oder

Wimpern versehen.

Die Dino-Modelle wurden in allen nur erdenklichen Posen digital gefilmt. Für jeden Bewegungsablauf waren etwa 100 einzelne Bilder nötig, Animationstechniker bewegten die Glieder der Modelle zwischendurch in winzigen Schritten weiter. Viel Arbeit – denn jede einzelne Figur beherrscht etwa 70 verschiedene Moves. Die so entstandenen 'Trickfilme' wurden anschließend von den Programmierern ins Spiel eingebaut.

Der Erfolg in den Arcades rechtfertigt den hohen Aufwand: Der Automat erfreute sich im Vorjahr regen Zulaufs. Angekündigt ist das Spiel zur Zeit für SuperNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, 32X-CD sowie PlayStation, Saturn, 3DO und Jaguar-CD. Die ersten Umsetzungen kommen bereits in Kürze!



## S N E S DOOM

Ein technisches Meisterstück der Extraklasse scheint den Programmierern von Sculptured Software gelungen zu sein. Sie haben – kein Scherz! – das (für PC und 32X indizierte) Brutalo-Game 'Doom' für das SuperNES umgesetzt. Möglich wurde das technische Wunder – das Originalspiel braucht einen 486er PC zum flüssigen Spielablauf – mit Hilfe eines SuperFX2-Chips, der im Modul verborgen ist. Der kleine Rechenkünstler soll dafür sorgen, daß sich das Geschehen am Bildschirm mit 15 fps (frames per second = Bilder pro Sekunde) abspielt – und das im Vollbildmodus ohne störenden Rahmen. Außerdem werden sogar sämtliche Features, Waffen und Monster von der Originalversion enthalten sein. Die Umsetzung soll am 1. September erscheinen – allerdings definitiv nicht in Deutschland. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr hierzulande nichts mehr von dem Spiel hört oder sieht – die Indizierungsgefahr ist verständlicherweise sehr hoch. Vielleicht wird es aber bei dem einen oder anderen Importhändler zu haben sein ...



*Dies ist nicht Karl Moik, dies ist der Justige Mutantenstadt!*



## DAS 2. - JAHR

**UNGLAUBLICH!** Ein weiteres Jahr lang könnt Ihr an dieser gewohnten Stelle etwas Tolles abgreifen. **Virgin macht's möglich und hat rechtzeitig zu Weihnachten sogar eine ganz besondere Überraschung für Euch auf Lager. Dazu in wenigen Wochen mehr!**

Zu gewinnen gibt's ...

... ein MEGA DRIVE mit einem 'EARTHWORM-JIM'-MODUL!

Ihr müßt uns nur eine Frage beantworten: Auf welchen tragbaren Konsolen treibt der tolle Wurm zur Zeit sein Unwesen?

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

GAMEPRO • Virgin 10/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 4. Oktober '95



Romantische  
Prügelei  
vor herrlich  
animierten  
Hintergrund



# NEWS

## MEGA - CD ETERNAL CHAMPIONS

Autsch, das  
tut weh –  
hier geht es  
ziemlich  
deftig zu!



Habt acht – hier kommt frisches Prügelfutter: „Eternal Champions – Challenge from the Dark Side“ ist der große Bruder der vor etwa zwei Jahren erschienenen Mega-Drive-Fassung. Im Vergleich zum Modul wurde der Silberling um ein paar neue Moves, neue, animierte Hintergründe und vier Kämpfer erweitert. Spielerisch bleibt's hingehen beim alten: Prügellaction aus der Seitenansicht mit gezeichneten Figuren, reichlich verziert mit Special-Moves, Combos und anderen Spezialitäten. Die Programmierer rühmen sich außerdem damit, eines der „bloodiest“ und „goriest“ Games des Genres geschaffen zu haben – zu erkennen an Features wie „Overkills“, „Sudden Deaths“ oder „Vendettas“, eine Art Fatalities. Kein Wunder also, daß das heftige Game in Deutschland offiziell nicht erscheint, sondern allenfalls via Import zu haben sein wird.

## MEGA DRIVE/SNES DEMOLITON MAN

Verkehrte Welt: Sylvester Stallones neuer Actionfilm „Judge Dredd“ läuft gerade mal in den deutschen Kinos, da stehen schon die



passenden Lizenzspiele in den Läden. Slys Actionhit aus dem Vorjahr – „Demolition Man“ – zieht heutzutage dagegen nicht mal mehr auf Video die Wurst vom Brot, aber von den lange angekündigten Lizenzspielen gibt's bis jetzt nur die 3DO-Version. Das wird sich in Kürze ändern: Acclaims Filmgames für Nintendos und Segas 16-Bitter sollen zehn Level lang handfeste Ballerei aus Seitenansicht und Vogelperspektive bieten, garniert mit Soundfetzen und Zwischenscreens aus dem Film – wahrscheinlich „schon“ ab August!

## MEGA DRIVE/SNES FUSSBALL TOTAL!

Fußball und kein Ende: Nachdem Konami und U.S. Gold das Jahr 1995 zu einem großartigen Jahr für Konsolen-Fußballer gemacht haben, steht frisches Material bereits in den Startlöchern. Domarks neuer Kicker **Total Football** für SuperNES und Mega Drive wird noch in diesem Jahr in den Läden stehen und will mit toller Realitätsnähe glänzen. Vor allem soll's keine „automatischen Pässe“ geben, die den Mitspielern an den Füßen klebenbleiben – hier ist vielmehr Geschick gefragt. Auch Konami wird sich nach dem Mega-Erfolg „International Superstar Soccer“ nicht auf die faule Haut legen. Die Nachfolger sind **International Superstar Soccer Deluxe** für Mega Drive und **International Superstar Soccer II** für Super NES, die mit verbesserter Technik und Multiplayer-Modus jenseits der Zweispielergrenze Appetit auf den Kauf machen wollen. Mit ein bißchen Glück erscheinen alle Games noch in diesem Jahr!



Geschichte  
Dribbler  
sind bei  
'Total  
Football'  
gefragt

## GAME GEAR MEGA MAN

Einer der klassischen Nintendo-Helden aus der Feder von Capcom schickt sich erneut an, die Sega-Welt zu erobern. Nachdem „Mega Man – The Wily Wars“ die ersten NES-Abenteuer auf dem Mega Drive präsentiert, hat sich U. S. Gold die Lizenz für den Sega-Henkelmann geschnappt. Wir durften schon mal einen Blick auf eine Vorversion werfen – und siehe da: Der Charme der Originale wurde erstaunlich gut herübergerettet. Der quirlige Action-/Jump&Run-Held stellt vier umfangreiche Level lang seinem fiesen Widersacher Dr. Wily nach. Kommt wahrscheinlich im Herbst!

So schön  
wie auf  
Nintendo:  
Mega Man  
auf dem  
Game Gear



# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11868

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28



ILLUSION OF TIME 119,- (SN)



THEME PARK 119,- (SN)



DAYTONA USA 129,- (SAT)

**SCHNELL, SCHNELLER,  
THEO KRANZ VERSAND**

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

## SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY VAL.	119,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BATMAN FOREVER	119,-
BIG SKY TROOPER	19,-
CAPTAIN COMMANDO	119,-
CASTLEVANIA X (SEPT.)	129,-
DEMOLITION MAN	119,-
DIRT RACER	129,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
EXO SQUAD	108,-
<b>F1 CHAMPIONSHIP</b>	<b>89,-</b>
ILLUSION OF TIME	119,-
JUNGLE STRIKE	109,-
JUSTICE LEAGUE	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	109,-
KILLER INSTINCT	149,-
LOST VIKINGS 2 (SEPT.)	109,-
MARIO BASLER SOCCER	119,-
MR. TUFF	114,-
PAC-MAN 2	114,-
POCKY & ROCKY 2	119,-
POWER RANGERS THE MOVIE	119,-
<b>PRIMAL RAGE</b>	<b>129,-</b>
PUTTY SQUAD	119,-
PUZZEL BOBBLE	129,-
STARGATE	109,-
STREET RACER	79,-
<b>SUPER BC KID</b>	<b>99,-</b>
SUPER TURRICAN 2	119,-
<b>THEME PARK</b>	<b>119,-</b>
TURBO TOONS	89,-
TRUE LIES	129,-
<b>JRBN STRIKE (SEPT.)</b>	<b>129,-</b>
WARIO WOODS	89,-
WORLD MASTERS GOLF (SEPT.)	109,-
WAYNE GRETZKY NHLPA	109,-
ALL STAR	129,-

## SEGA SATURN SATURN

AB SOFORT LIEFERBAR!!!  
DIE ERSTEN 500 GERÄTE:  
SEGA SATURN MIT 3 SPIELEN  
FÜR SAGENHAFTE 1029,-  
SATURN GRUNDGERÄT 729,-  
(DT. VERSION, 1 J. GARANTIE, INCL.  
SCARTKABEL, CONTROLPAD, BATTERIE)

MEMORY CARD	99,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRUA STICK	89,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
CLOCKWORK KNIGHT	99,-
<b>DAYTONA USA</b>	<b>119,-</b>
MYST (SEPT.)	99,-
<b>ZANZAR DRAGON</b>	<b>109,-</b>
PEBBLE BEACH GOLF	99,-
INT. VICTORY GOAL	109,-
VIRTUA FIGHTER	109,-
VIRTUA RACING (SEPT.)	99,-

## MEGA DRIVE 32 X

MEGA DRIVE 32X	359,-
LIEFERUNG PORTOFREI	359,-
<b>B.C. RACERS</b>	<b>79,-</b>
FAHRENHEIT 32X-CD	129,-
KNUCKLES CHAOTIX	109,-
METAL HEAD	129,-
MOTHERBASE	119,-
STAR WARS ARC	59,-
<b>STELLAR ASSAULT</b>	<b>119,-</b>
SUPREME WARRIOR CD	119,-
VR-RACING DELUXE	79,-

## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 6-PACK	289,-
ACTIONREPLAY 2 PRO	89,-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	109,-
ALIEN SOLDIER	99,-
<b>BATMAN FOREVER</b>	<b>119,-</b>
BUBSY II	69,-
<b>COMIX ZONE (SEPT.)</b>	<b>109,-</b>
DEMOLITION MAN	109,-
DYNAMITE HEADDY	49,-
EXO SQUAD (SEPT.)	109,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
NHL ALL STARS HOCKEY	119,-
JUDGE DREDD	99,-
JUSTICE LEAGUE	99,-
KÖNIG DER LÖWEN	69,-
<b>LIGHT CRUSADER (SEPT.)</b>	<b>109,-</b>
MEGA MAN WILY WARS	109,-
<b>MARIO BASLER SOCCER</b>	<b>109,-</b>
MR. NUTZ 2	109,-
PAGEMASTER	29,-
<b>PRIMAL RAGE</b>	<b>119,-</b>
RISTAR	69,-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	49,-
SONIC 3	89,-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	109,-
SPARKSTER	49,-
<b>SPIROU</b>	<b>109,-</b>
STARGATE	99,-
STORY OF THOR	119,-
STREET RACER	89,-
<b>THEME PARK</b>	<b>109,-</b>

## MEGA CD

BC RACER	49,-
<b>DUNGEON MASTER 2</b>	<b>99,-</b>
FATAL FURY SPECIAL	84,-
EARTHWORM JIM SPEC. ED.	109,-
FLYING NIGHTMARES	109,-
LORDS OF THUNDER CD	99,-
MIDNIGHT RAIDERS	109,-
<b>SHINING FORCE CD</b>	<b>109,-</b>
SUPER STRIKE TRILOGY	99,-
SURGICAL STRIKE	104,-
<b>THEME PARK</b>	<b>109,-</b>

## 3-DO

3-DO GRUNDGERÄT MIT FIFA SOCCER	749,-
NEED FOR SPEED	89,-
THEME PARK	109,-
<b>WING COMMANDER III</b>	<b>129,-</b>

## PC

<b>COMMAND &amp; CONQUER</b>	<b>99,-</b>
DUNGEON MASTER 2	99,-
SIMON THE SORCERER 2	99,-



## PLAYSTATION

ERSCHEINT SEPTEMBER!!!	
SONY PLASTATION	589,-
MOUSE	59,-
CONTROLLER	59,-
MEMORY CARD	49,-
<b>DESTRUCTION DERBY (6. OKT.)</b>	<b>99,-</b>
JUMPING FLASH	89,-
KILEAK THE BLOOD	99,-
LEMMINGS 3D	99,-
NBA JAM TOURN.	99,-
NOVASTORM	99,-
<b>RIDGE RACER</b>	<b>94,-</b>
STREETF. II THE MOVIE	99,-
<b>TOSHINDEN</b>	<b>89,-</b>
WIPE OUT	99,-



## FIFA SOCCER '95 (MD)

ANGEBOT DES MONATS:

NHL HOCKY 95 (MD)	59,-
NBA LIVE 95 (MD)	59,-
SUPER MARIO ALL STAR (SN)	64,-
SUPER MARIO KART	64,-

Nur solange Vorrat reicht.

# 0931/571601

ODER: 0931/571606

# NEWS

## WWF WRESTLEMANIA



Szenen aus dem Studio: Alle Moves wurden vor einem speziellen Hintergrund aufgenommen, damit sich die Kämpfer aus dem fertigen Material leicht 'ausschneiden' und ins Spiel einbauen ließen – aber erst, nachdem die Wrestler (hier Razor Ramon) ihren Segen zu den Tapes gegeben hatten!



Kleinere Meinungsverschiedenheiten mit den Entwicklern wurden gleich vor Ort 'ausdiskutiert' – hier hat gerade Razor Ramon das Wort. Wrestling-Kollege Bam Bam Bigelow (unten) gab sich da etwas gelassener und stellte sich sogar für ein freundliches Gruppenfoto zur Verfügung.



**Lass' knacken, Kumpel: Midway setzt nach 'Mortal Kombat 3' gleich nochmal auf deftige Kampfaction mit Digi-Grafik. Der Lizenzautomat 'WWF WrestleMania' zeigt acht der grimmigsten Gestalten des handfesten Show-Sports. Mit dabei sind Razor Ramon, Bam Bam Bigelow, Shawn Michaels, Yokozuna, The Undertaker, Lex Luger, Bret 'The Hit Man' Hart und Dink the Clown. Sie alle fanden sich in ihrer allseits bekannten Wrestling-Aufmachung in den Midway-Studios ein, um sich dort gekonnt digitalisieren zu lassen.**

Jeder der Wrestler hat seinen eigenen Kampfstil, über zehn verschiedene Moves stehen pro Nase zur Verfügung – mitsamt ausgefeilten Griffen und Spezialattacken. Gekämpft wird innerhalb oder auch außerhalb des Rings, wobei der Hintergrund hier mehr ist als nur eine Kulisse. So sind die Seile im Ring nicht nur zum Angucken da, sondern eignen sich prima für Überraschungsangriffe mit Schwung. Darüber hinaus hat jeder Kämpfer ein Combo-Meter; ist sein Balken gefüllt, könnt Ihr Euren Gegner mit freundlichen Mega-Combos aus manchmal mehr als 25 Treffern überraschen. Damit die ganze Vielfalt vernünftig zu steuern ist, baute Midway auf die bewährten MK-3-Kontrollen: Neben dem Joystick finden sich je zwei Schlag- und zwei Tritt-



Buttons, in der Mitte dazwischen ein Block-Button zum Abwehren gegnerischer Attacken.

Gekämpft wird in insgesamt vier verschiedenen Spielmodi; darunter zwei Einzelspielermodi und ein Zwei-gegen-Zwei-Kampf, bei dem zwei menschliche Mitstreiter im Team gegen zwei Computergegner antreten.

Wer den digitalen Wrestling-Spaß ausprobieren will, muß sich zur Zeit noch mit Silbergeld bewaffnen und in größeren Spielhallen Ausschau halten – der Automat wird in diesen Tagen ausgeliefert. Heimspieler werden in Kürze aber ebenfalls bedient: Acclaims Umsetzungen von 'WWF WrestleMania' für SuperNES und Mega Drive sollen noch in diesem Jahr zu haben sein!

# DER VIRTUAL BOY IST DA!

● Am 14. August begann in den USA der Verkauf von Nintendos ‚halb tragbarer‘ Konsole, in Japan ist der Virtual Boy gar seit dem 21. Juli erhältlich. Kernstück des Systems ist sein ungewöhnlicher Virtual-Reality-„Guckkasten“, eine Art ‚überdimensionierte Skibrille auf Füßen‘, die Darstellung basiert auf LED-Technik (vgl. auch GP 9/95). Ein 32-Bit-RISC-Prozessor liefert die nötige Rechenleistung für hochauflösende Grafik – Rot auf Schwarz – und unglaubliche 3-D-Effekte. Seinen Saft bezieht das Gerät aus sechs Mignon-Batterien, die im Joypad untergebracht sind und Energie für ca. sechs Stunden Spielspaß liefern. Ein Netzadapter ist separat erhältlich – und auf Dauer sehr praktisch, da der Virtual Boy stets auf einem Tisch aufgestellt werden muß. Der Preis liegt in den Staaten bei 159 \$, die Module schlagen mit jeweils 30 bis 40 \$ zu Buche. Ein Deutschland-Release des Virtual Boy ist für 1996 geplant, genauer Termin und Preis stehen bislang noch nicht fest.

Keine Nintendo-Konsole ohne Klempner: **Mario Clash** ist eine 3-D-Variante des uralten ‚Mario Bros.‘, in dem Ihr Mario und Luigi nicht nur nach rechts und links, sondern auch nach vorn und hinten lenken könnt. Mit ‚Wario’s Cruise‘ erscheint in Kürze die VB-Version von ‚Super Mario Bros.‘ Sportspielfans kommen bei **Mario’s Dream Tennis** auf ihre Kosten, bei dem sich die ganze Mario-Sippe – inklusive Yoshi und Donkey Kong Jr. – am Nobelsport versucht. Ihr betrachtet das Geschehen von einer Position hinter dem Spieler, wobei der Platz beeindruckend flüssig zoomt. Wer’s deftiger mag, ist vielleicht ein Fall für **Teleroboter**, bei dem Ihr es aus der Ich-Perspektive mit mit verschiedenen schlechtgelaunten (und schlagkräftigen!) Robotern zu tun bekommt. Reichlich Action verspricht auch **Red Alarm**, das

an ‚StarWing‘ erinnert, wobei das Gameplay jedoch nicht so linear abläuft wie bei dem SNES-Klassiker.

Der Flipper **Galactic Pinball** zeigt fünf verschiedene Tische aus einer räumlichen Schrägperspektive, statt Stahlkugeln werden hier pfeilschnelle Pucks über die Spielfläche katapultiert. Nintendo-typisch gibt es zahlreiche Bonus-Games, u. a. eine ‚Galaga‘-artige Baller-Stage mit einem Gastauftritt der legendären Metroiden-Jägerin Samus Aran! Und zu guter Letzt werden auch

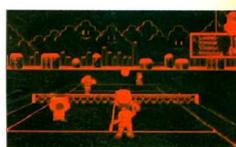
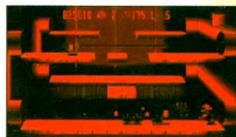
Tetris-Freunde bestens bedient: **Panic Bomber**

bereitet ein fröhliches Wiedersehen mit den knuddligen Bombermännern, die in Tetris-Manier herunterfallende Objekte sortieren – und bei passender Gelegenheit standesgemäß zum Zerbersten bringen. In Sachen dritte Dimension geht’s hier natürlich etwas gemäßigter zu – lediglich die animierten Hintergründe nutzen die 3-D-Fähigkeiten der Konsole.

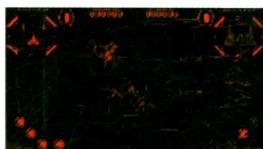


Mario Clash und Mario’s Dream Tennis unterstützen die Link-Option des VB. Mittels Link-Kabel könnt Ihr zwei Geräte koppeln – und mit- oder gegeneinander spielen

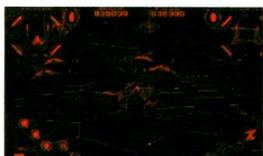
Der 3-D-Effekt des Virtual Boy ist hervorragend (z. B. wenn Ihr bei ‚Mario’s Dream Tennis‘ ans Netz geht). Da stört es eigentlich kaum, daß die Grafik nur rot und ‚schwarz ist



Handfeste Keilereien gibt’s bei dem Kampfsportspiel ‚Teleroboter‘ – zur Zeit der schwächste VB-Titel



‚Galactic Pinball‘ (links außen) bietet Langzeitspaß durch zahlreiche Bonus-Games und speicherbare Highscore-Listen. ‚Red Alarm‘ präsentiert sich als schneller Vektorschooter à la ‚StarWing‘. Panic Bomber (unten) ist zwar nicht in 3-D, macht aber trotzdem mächtig Spaß





# 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,  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg**

Unsere Postseiten 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! ◆

**Zuerst einmal kommt, wie in GAMEPRO 9/95 versprochen, Özgür Kebapcıs Mega-Vega zu Ehren. Das ca. 130x140 cm große Werk zielt die Wand über unserem Kopierer und wird somit von allen Vervielfältigern täglich bewundert. Eigentlich wollten wir ja Julia zum Größenvergleich danebenstellen, aber leider hat sie sich**

**rechtzeitig in den verdienten Urlaub abgesetzt. (Übrigens, was ist eigentlich mit Vegas Beinen passiert?)**



## FINALER FANATIKER

Ich bin totaler Final-Fantasy-Fan und kann es kaum erwarten, daß endlich Final Fantasy VII (japanische Zahlweise!) erscheint. Nun habt Ihr ja geschrieben, daß Square an einem FF für das Ultra 64 arbeitet. Handelt es sich dabei um Teil sieben? Wird dieser dann auch für das SuperNintendo erscheinen?

**Tobias Hiller, Göttingen**

## GAMEPRO antwortet:

Squaresoft Japan arbeitet höchstwahrscheinlich an FF für das Ultra 64, von offizieller Seite wurde das bisher aber noch nicht bestätigt.

FF für das SNES ist zur Zeit kein weiterer FF-Teil angekündigt, erst einmal steht im September (Japan-Termin!) Secret of Mana 2 (Originaltitel Seiken Densetsu III) an. Eine Umsetzung des Ultra-64-Titels für das SuperNintendo wird es wohl nicht geben, da Nintendo ja derzeit noch auf Exklusiv-Entwicklungen für ihren heißbegehrten 64-Bitter besteht.



**Bei Square wird heiß gerendert – Vorbereitung auf Ultra Final Fantasy?**

Kürzlich wurden von Square Bilder veröffentlicht, welche die Entstehung von Final Fantasy VII beschreiben sollten. Dabei fielen unserem Rollenspiel-Experten Mitch natürlich sofort ein paar gerenderte Abbildungen auf, die definitiv nichts mit FF VI zu tun haben. Das zeigt auf jeden Fall, daß Square derzeit kräftig am rendern ist – es ist allerdings unwahrscheinlich, daß es sich um FF-VII-Material handelt. Denn es würde absolut japanischer Firmenpolitik widersprechen, so frühzeitig etwas von nicht bestätigten Projekten zu veröffentlichen.

## ZU SPÄT FÜR ULTRA 64?

1. Plant Silicon Graphics, an einem Spiel mitzuarbeiten?
2. Wird Heretic für den Saturn erscheinen?
3. Wurde Zero Tolerance verboten?

# DIE GEWINNER aus Heft 8/95

## Sega Sports

Ein Sega Sports-Set geht an: Werner Kommer aus Bissingen  
Je ein ATP-Tour-Modul (MD) geht an:

Klaus Klemtz, Osnabrück; Sven Sander, Tübingen; Sören Eiben, Wittmund; Robin Schulz, Bad Homburg.

## Das Virgin-Jahr 8/95

Dennis Kistner aus Ahnatal gewinnt ein SNES mit einem Earthworm-Jim-Modul

## Judge Dredd

Den 1. Preis gewinnt Josef Heindel aus Freising. Eine exklusive Film-Verführung für Dich (und bis zu 200 Deine Freunde, Verwandten und Bekannten) und Gratis-Cola und Popcorn bis zum Abwinken. Außerdem erhält Ihr ein Judge-Dredd-Videospiel (wahlweise SNES, MD, GB oder GG), ein limitiertes und ein „normales“ T-Shirt sowie eine limitierte Judge-Dredd-Baseball-Cap.

**Der 2.-3. Preis geht an:** Markus Fett, Biedenkopf-Wallau; Christoph Ernts, B-Eupen  
**Der 4.-10. Preis geht an:** Sebastian Schmieden, München; Dieter Schlüssel, Berlin; Uwe Poitzmann, Wetter; Florian Kabs, Landau; Jens Brandl, Hilden; Georg Jelinek, Furth I. Wald; Christian Uretzinger, Augsburg

**Der 11.-22. Preis geht an:** Rosa-Maria Ernst, Weiden; Holger Konrad, Schwabach; Michael Matz, Berlin; Sarawut Nakpee, Berlin; Klaus Krys, Erbach; Gabriele Piroddi, Berlin; Andreas Petz, Chem; Frank Fruhauf, Eisenberg; Martin Jungklaus, Osterberg; Mario Kliemann, Grosswieduck, Nicholas Kundler, Berlin; Marion Dietrich, Erlangenverder.

*Herzlichen Glückwunsch!*

Was ist mit Teil 2?

4. Wer ist eigentlich Marktführer, Nintendo oder Sega?

5. Ich halte es für einen Fehler, das Ultra 64 so spät zu veröffentlichen.

Wie denkt Ihr darüber?

6. Ich habe vor, mir den Saturn zu kaufen. Ist es eigentlich möglich, einen Adapter für den Modulschacht herzustellen, mit dem auch japanische und amerikanische CDs laufen?

7. Kann ich den Saturn auch umbauen lassen? Wenn ja, laufen dann die Spiele?



Deutschland erscheinen.

4. In Deutschland und Japan Nintendo, in England und den USA Sega.

5. Es hat Nintendo nicht geschadet, mit dem SNES

zwei Jahre nach der 16-Bit-Konkurrenz auf den Markt zu kommen –

warum sollte es bei der nächsten Konsolengeneration anders sein? Und

Nintendo hält das Ultra 64 schließlich nicht aus Spaß zurück, sondern weil

das Gerät nicht rechtzeitig fertiggestellt wurde. Nintendos Ansicht ist es,

lieber den ursprünglich geplanten Termin zu verschieben, und mehr Zeit in die Entwicklung der Spiele zu stecken.

**Michael Kaus, Frechen**

## GAMEPRO antwortet:

1. SGI ist ein Hardwarehersteller und hat mit Spiele-Software selbst nichts am Hut. SGI ist

nur sehr unmittelbar an Spieleentwicklungen beteiligt, indem Designer SGI-Computer für die Erstellung von Grafiken benutzen.

2. Unwahrscheinlich, da Heretic nur einer von unendlich vielen Doom-Klones ist. In Deutschland wurde das PC-Spiel mittlerweile auch indiziert.

3. Zero Tolerance wurde nicht verboten, sondern indiziert, d. h., dieses Spiel darf nur noch an Volljährige quasi „unter dem Ladentisch“ verkauft werden. Beyond Zero Tolerance ist angekündigt (vgl. E<sup>3</sup>-News GAMEPRO 8/95), wird aber wohl gar nicht erst in

ursprünglich geplanten Termin überhastet mit einer Handvoll unausgereifter Software auf den Markt zu kommen.

Wir haben es schon häufiger erwähnt – das SNES

gehört noch lange nicht zum alten Ei-



**SNES-Highlights: DKC 2, Mario 2, Killer Instinct und Secret of Mana 2 (Bild)**



sen. Mit Spielen wie DKC 2 und Yoshi's Island (in den USA kommen noch Killer Instinct und Doom, in Japan Secret of Mana 2 und Dragon Quest 6 hinzu), um nur einige der kommenden Highlights zu nennen, sehen SNES-Besitzer einer rosigen Software-Zukunft entgegen. Als kürzlich jemand aus der Führungsetage von Nintendo Japan auf die Konkurrenz für das Ultra 64 angesprochen wurde (gemeint waren PS-X und Saturn), antwortete er, die einzige Konkurrenz, die das Ultra 64 zu befürchten habe, sei das SuperNintendo.

Das einzige, was wir uns wirklich wünschen, ist, daß Nintendo nicht nur hochtrabenden U64-Versprechungen, sondern endlich mal handfeste Fakten präsentiert.

6. Gibt es bereits. Die Firma Dataflash, von denen auch die Action Replay stammt, bietet seit längerer Zeit einen solchen Adapter an.

7. Du kannst den Saturn so umbauen lassen, daß Spiele aller Nationalitäten gespielt werden können, z. B. bei Wolfsoft, Newuid, 0 26 22-8 35 17.

#### PLAYSTATION-ROLLENSPIELE

1. Kann man auf der PlayStation nur per Link-Kabel einen Mehrspieler-Modus aktivieren, oder kann man auch Splitscreen benutzen?

2. Werden ein paar gute Rollenspiele für die PlayStation erscheinen?

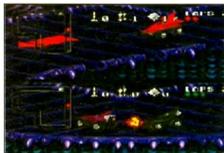
3. Wird es Rock 'n' Roll Racing für die PlayStation geben? (Bitte beantwortet diese Frage mit „ja“)

Timo Stuhr, Ahrensburg

#### GAMEPRO antwortet:

1. Natürlich sind auch Splitscreen-Spiele möglich, das hängt allein von den Programmierern ab. Namcos Panzer-Spiel Cyber Sled hat zum Beispiel einen Zweispieler-Splitscreen-Modus (siehe GAMEPRO 4/5/95 Seite 29).

2. In Japan ist bereits ein Action-Adventure im Secret-of-Mana-Stil erschienen: Arc the Lad von G-Craft, von denen die SNES-Spiele Cybernator und Front Mission stammen. Sony setzt außerdem das geniale PC-Rollenspiel Wizardry 7 auf PS-X um. Was die Lage in Deutschland angeht – da haben wir wieder das alte Problem



mit Übersetzungskosten usw. Bislang ist noch kein Action-Adventure oder RPG für Deutschland angekündigt.

3. Rock'n Roll Racing soll noch in diesem Jahr für PS-X erscheinen – bislang gab es jedoch lediglich ein paar hübsche gerenderte Bildchen von Fahrzeugen zu sehen. Ach ja, um Deine Frage zu beantworten: ja!

#### GAMEPRO DER WISSENSCHAFT

1. Ich möchte gerne wissen, ob man auf der PlayStation Musik- und Photo-CDs abspielen kann?

2. In einer Zeitschrift habe ich gelesen, daß die PlayStation mit einem Blaulaser arbeitet, und es vorher noch kein CD-Gerät gab, das länger als eine Stunde mit einem Blaulaser arbeitete. Stimmt das?

3. Was ist alles bei der PlayStation mit enthalten?

Matthias Wichert, Nordenham

#### GAMEPRO antwortet:

1. Gewöhnliche Musik-CDs kann man mit der PlayStation abspielen, jedoch keine Photo-CDs.

2. Fakt ist, daß es überhaupt kein Gerät gibt, welches mit einem Blaulaser arbeitet. Die Entwicklung eines funktionstüchtigen Blaulasers ist derzeit das Ziel zahlreicher Wissenschaftler. Aufgrund im-

menser technischer Probleme sind die Dinger jedoch noch nicht von länger Lebensdauer. Mit der PlayStation hat das Ganze nicht das geringste zu tun. Denn dort verrichtet – wie in jedem anderen CD-Spieler bzw. CD-ROM der Welt auch – ein herkömmlicher Rotlaser seinen Dienst.

Theoretisch könnte ein Blaulaser feinere Strukturen abtasten, d. h., auf der CD könnten Daten in höherer Dichte untergebracht werden. Denn blaues Licht ist ja bekanntlich kürzwelliger als rotes. Vorrangiges Ziel der Blaulaser-Forschung ist jedoch die Entwicklung eines Fernsehers, dessen Bild

**FRAGE DES MONATS**  
„Könnte man das Mega-CD mit Adapter PlayStation-kompatibel machen?“  
Rainer Schmidt, Stuttgart

mit Laserstrahlen (blau, grün und rot) erzeugt wird. Wer an genaueren technischen Infos interessiert ist, wende sich bitte an einen Physiker seines Vertrauens.

3. Alles Wissenswerte zum PlayStation-Release in Deutschland findest Du ab Seite 30 in dieser Ausgabe.

#### WIR SIND AUCH NICHT UNFEHLBAR

In Ausgabe 8/95 ist Euch bei dem Bericht zum Film StarGate ein Fehler unterlaufen. Der Herrscher Ra wird von einem Mann, nämlich Jaye Davidson gespielt. Nur die Rolle läßt keine eindeutige Zuordnung zu.

Ines Dittrich, Berlin

#### GAMEPRO bereut:

Du hast völlig recht: Jaye Davidson ist natürlich ein Mann, wie der Film „Crying Game“ eindeutig beweist, in dem er die ‚weibliche‘ Hauptrolle spielt. Wir entschuldigen uns an dieser Stelle und geloben Besserung. (Der schuldige Redakteur wurde zu jeweils einer Woche intensives Spielen von Club Drive (Jaguar) und Rise of the Robots (GG) verdonnert, damit so etwas in Zukunft nicht mehr vorkommt.)

#### ZELDA DIE FÜNFTE?

Seit Eurer Nachricht, daß endlich die Fortsetzung zu Super Mario World erscheint, kann ich es kaum noch erwarten, daß es Oktober wird. Bitte, bitte, bitte, bringt möglichst bald einen mindestens zehnteiligen Test (Es können ruhig ein paar Seiten mehr sein, strengt Euch ruhig mal ein bisschen an!) Nun habe ich noch eine Frage: Wann kommt Zelda 5? Doch hoffentlich nicht erst für das Ultra 64?

Daniel, Coburg

#### GAMEPRO antwortet:

In der kommenden GAMEPRO bringen wir natürlich einen sehr ausführlichen Test von Yoshi's Island: Super Mario World 2 – nur über die Sache mit dem Umfang müssen wir noch mal reden. Schließlich wollen wir ja alle aktuellen Spiele testen (Obwohl Julian und Klaus gerade versuchen, den Rest der Redaktion davon zu überzeugen, daß dieses Spiel mindestens so viele Seiten verdient hat ...)

Was nun Deine Frage angeht (seufz!):

In dem Fall müssen wir wohl oder übel die Gerüchteküche zu Rate ziehen. Also: Seit einiger Zeit hält sich hartnäckig das Gerücht, zu Weihnachten solle überraschend ein Zelda mit gerenderter Grafik erscheinen. Um das Ganze

nach etwas komplizierter zu machen: Die neueste Variante dieser Geschichte ist, daß es sich dabei um ein Mario-Rollenspiel handeln soll (Kein Scherz!). Ob da etwas Wahres dran ist – oder alles hahnebüchener Unsinn (wir haben es uns nicht selbst ausgedacht), können wohl nur Shigeru Miyamoto und Hiroshi Yamauchi sagen – und die halten dicht. ■

## 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 etwas 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 kommenden Ausgaben sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

#### M E I N E 3 W Ü N S C H E :

<b>Lösung</b>	
<b>Report</b>	
<b>Interview</b>	

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!  
GAMEPRO • 3-W-Ticket • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

# YOSHI'S

S U P E R M A R

*Mitten in der Diskussion um allerlei „Next Generation“-Konsolen bringt Nintendo die Bombe zum Platzen: mit „Yoshi's Island“ erscheint im Oktober die langerwartete Fortsetzung des allerersten SuperNES-Spiels „Super Mario World“.*



Yoshi hat sich soeben in einen YoshiKopter verwandelt und fliegt durch die Lüfte



Links: Im Magen des Endgegner-Frosches, der unten zu sehen ist



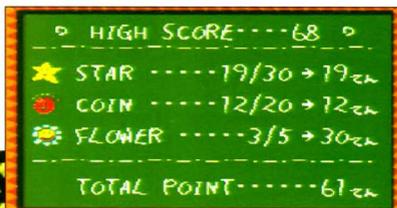
Oben: Am Ende eines Levels wird abgerechnet

Der Vorspann wartet mit tollen Render-Sequenzen auf



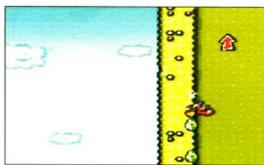
**i**eder hat einmal klein angefangen, selbst der ungekrönte König des Jump&Run-Genres, Mario. Doch wer hätte gedacht, daß ihm das Rennen und Springen quasi in die Wiege gelegt wurde? Denn wie wir in der vergangenen Ausgabe bereits erwähnten, spielt die Handlung von Yoshi's Island lange vor Super Mario Bros. Babi-Mario und Yoshi müssen gemeinsam Baby-Luigi aus den Klauen der Koopa-Klans retten. Yoshi hat zu den aus Super Mario World bekannten Fähigkeiten eine ganze Reihe neuer dazubekommen. So kann er natürlich wie gewohnt seine Gegner mit der Zunge einsaugen und als Geschöß wieder ausspucken. Er kann sie jedoch auch

verschlucken und in ein Ei verwandeln (Die Natur ist doch voller Wunder!). Bis zu sechs Eier kann er legen und hinter sich herziehen. Diese darf er jederzeit als Schußwaffe benutzen, um sich gegen Gegner zu erwehren, Schalter zu betätigen oder Gegenstände einzusammeln. Je nachdem, was für Gegner Yoshi verschluckt hat, haben die Geschosse unterschiedliche Eigenschaften. Durch den Verzehr bestimmter Früchte wird Yoshi auch zum Flammenwerfer oder ähnlichem. Darüberhinaus kann sich Yoshi zu besonderen Anlässen in eines von fünf „Fahrzeugen“ verwandeln: Auto, Lok, Hubschrauber, U-Boot und Maulwurf, die Möglichkeiten sind vielseitig.



# ISLAND

## WORLD 2



Dank Bonusstern wird Baby-Mario zum Super-Baby-Mario und düst durch die Gegend



Das Ziel ist erreicht. Bis jedoch alle Level bis ins Detail durchgespielt sind, vergehen Wochen



Kein Wunder, schließlich hatte das Programmiererteam von Shigeru Miyamoto vier Jahre lang Zeit, um tonnenweise neue Ideen und Konzepte zu entwickeln – und um sich mit den Fähigkeiten des Super-FX-Chips vertraut zu machen. (Ein Interview mit dem genialen Designer findet ihr auf der folgenden Doppelseite.) Anders als bei bisherigen FX-Spielen wird der Zusatzchip



Jetzt wird's ernst: Das dynamische Duo des Herrn Miyamoto muß sich gegen arglistige, fleisch-fressende Pflanzen bewähren. Immer schön cool bleiben!



Auf die Bäume ihr Affen! Yoshi und Baby-Mario fegen den Wald ...

diesmal nicht ausschließlich zur Erzeugung von 3-D-Polygon-Grafiken verwendet. Vielmehr ist er dafür zuständig, riesige Endgegner und unglaublich viele Objekte auf den Bildschirm zu zaubern, zu drehen und zu verformen, zu kippen oder zu zoomen.

glücklich bunt und haben einen völlig eigenen Charme, der hervorragend zu dem Spiel paßt. Und legt man zum Vergleich sein altes Super-Mario-World-Modul ein, wird der Unterschied richtig deutlich: Gegen die Farbenpracht von Yoshi's Island wirkt SMW geradezu dröge und langweilig. Freut Euch auf die kommende Ausgabe, denn dann werden wir diesen Superhit ausführlichst testen!

Klaus-Dieter Hartwig



Yoshi und seine Verwandlungskünste: Als Maulwurf gräbt er sich durch das Erdreich



Vorsicht vor der sich drehenden Walze!

Der Wachsmalstift-Zeichenstil ist einmalig



GOTT DER SPIELE:

# SHIGERU MIYAMOTO



**Was Steven Spielberg für den Film ist, das ist dieser Mann im Reich der Videospiele. Doch rechnet man die Einnahmen all seiner Kreationen zusammen, könnte sich selbst Spielberg eine Scheibe abschneiden. Wir sprachen anlässlich seines neuesten Geniestreichs ‚Yoshi’s Island: Super Mario World 2‘ mit Marios und Zeldas Vater, dem besten Spiele-Designer der Welt, Shigeru Miyamoto.**



*In seiner Kindheit vermutete der junge Miyamoto hinter jedem Baum, in jeder Höhle und in den endlosen Straßen seines Heimatorts Sonebe nahe der japanischen Kaiserstadt Kyoto ein Abenteuer – all diese Erlebnisse sollte er viele Jahre später in seinen Fantasiewelten mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auf der ganzen Welt teilen. Seine große Stunde schlug 1980, als der unerfahrene, 28jährige Zeichner von Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi damit beauftragt wurde, ein neues Videospiele zu entwickeln: Donkey Kong, das zum*

*ersten Spiel mit einem sympathischen Handwerker namens Mario in der Hauptrolle (neben dem Bösewicht Donkey Kong) werden sollte. DK wurde Nintendos erster Millionen-Seller – der Rest der Geschichte um die Mario-Brüder, um Zelda und Link, Fox McCloud und viele andere Kreationen aus Miyamotos unerschöpflicher Phantasie ist Legende. Nur mit dem Talent des scheuen und sympathischen Chef-Genies konnte Nintendo zu dem Milliarden schweren Konzern unserer Tage werden. Miyamotos Spiele wurden auf der ganzen Welt mehr als 150millionenmal verkauft, und Mario ist bei amerikanischen Kindern bekannter als Mickey Maus. Als Ex-Beatle Paul McCartney, einer der erfolgreichsten Musiker aller Zeiten, vor einigen Jah-*

*ren Japan besuchte, bat er um ein Gespräch mit dem Mann, den er wegen seiner ungläublichen Kreativität so bewunderte – Shigeru Miyamoto.*

**?** Wann hat Ihr Team mit den Arbeiten an Yoshi’s Island angefangen?

**»Die Entwicklung von Yoshi’s Island begann ungefähr zur selben Zeit wie die Entwicklung des Super-FX-Chips«**

**?** Ist das Spiel die offizielle Fortsetzung von Super Mario World?

**M.:** Ja, es ist der offizielle Nachfolger von Super Mario World und das fünfte Super-Mario-Spiel.

**?** Was unterscheidet Yoshi’s Island hauptsächlich von den Vorgängern?



**Miyamotos Dauerbrenner: 1981 fand man ‚Donkey Kong‘ in fast jeder Spielhalle, heute ist es ein Hit auf dem GB**

**M.:** Ganz eindeutig der Hauptdarsteller, Yoshi. Es ist zwar derselbe, altbekannte Typ von Mario-Jump’n Run, allerdings mit Yoshi als der Spielfigur, die der Spieler steuert. Der Unterschied ist aber keineswegs nur grafischer Natur. Mit Yoshi anstelle von Mario sind ganz neue Fähigkeiten und Tricks möglich geworden. So kann Yoshi z.B. einen Gegner ver-

schlucken und danach ganz unterschiedliche Sachen damit machen: ihn

entweder direkt wieder als eine Art Bowling-Kugel ausspucken, ihn in ein Ei verwandeln, mit dem dann geworfen werden kann und, und, und...  
Recht offensichtlich ist auch, daß Yoshi ganz anders als Mario springt – Wenn man Yoshi's Island spielt, bemerkt man schnell viele, viele Änderungen und Unterschiede gegenüber Super Mario World und den anderen Teilen der Mario-Reihe.

?: Warum hat sich der Grafikstil gegenüber den Vorgängern stark geändert?  
**M.:** Obwohl natürlich weiterhin technisch nur Bits und Chips hinter den dargestellten Grafiken stecken und sie auf dem Bildschirm generieren, wollten wir mit dem neuen Zeichenstil die Natürlichkeit von handgemalten Zeichnungen erreichen – wir wollen den Spieler die Wärme und Gefühle von Papier-Zeichnungen spüren lassen.

?: Ziehen Sie diesen Stil dem zur Zeit sehr populären Renderstil eines Donkey Kong Country vor?

**M.:** Nicht unbedingt – ich schätze beide grafischen Ausdrucksformen sehr. Vielleicht werden wir sie in Zukunft auch mischen.  
?: Wofür wird im Spiel der Super FX 2 Chip benutzt?

**M.:** Die Entwicklung von Yoshi's Island begann ungefähr zur selben Zeit wie die Entwicklung des Super-FX-Chips, insofern haben wir das Spiel mit den Fähigkeiten des FX-Chips im Hinterkopf design – es wurde erst mit der FX-Technologie mög-

lich. Eins der vielen, vielen Beispiele für die Anwendung des FX-Chips in einem 2D-

schon gut drei Jahre alte, 'Super Mario Kart' ist für viele das Rennspiel mit der größten Spieltiefe



**„Stunt Race FX“ (1994) konnte trotz des FX-Chips den Erfolg von „Super Mario Kart“ nicht wiederholen**



**Was kaum jemand weiß: 1984 schuf Miyamoto das Motorrad-Hindernissen-„Excitebike“ für das NES**

Spiel wie Yoshi sind die Fähigkeiten, Sprites beliebig zu skalieren, zu zoomen, zu rotieren und in allerlei Formen zu stauchen – alles in Echtzeit. Auch sehr viel größere und flexiblere Gegner und Endgegner als in anderen Super-Nintendo-Spielen waren damit möglich. Schließlich macht es nur der FX möglich, so viele und komplexe Sprites gleichzeitig ohne Rechenzeitprobleme auf den Bildschirm zu bringen – alles nur, weil der Super FX 2 all die nötigen Rechenfunktionen übernimmt.

?: Wie groß ist das Spiel?

**M.:** Der Speicherumfang ist 16 MegaBit, allerdings ist dieses Spiel sehr viel umfangreicher als andere 16-MegaBit-Spiele, da wir durch den Super FX Chip sehr viel komplexere und bessere Kompressionstechniken anwenden konnten. Die Übersichtskarte selbst ist zwar kleiner als bei Mario World, dafür sind aber deutlich mehr Tricks und versteckte Sachen im Spiel untergebracht. Im Laufe des Spiels erscheinen z.B. mehr als 130 unterschiedliche Gegner-Charaktere – mehr als irgendwo sonst. Vieles kommt nur ein einziges Mal im ganzen Spiel vor, paßt also gut auf und durchsucht auch den letzten Winkel – Probiert Yoshi's Fähigkeiten in allen nur möglichen Kombinationen mit verschiedenen Gegnern aus und Ihr werdet einige große



**Das mittlerweile schon gut drei Jahre alte, 'Super Mario Kart' ist für viele das Rennspiel mit der größten Spieltiefe**

überraschungen erleben!

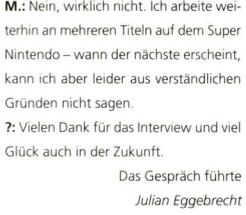
?: War es schwer mit einem spielerisch so perfekten Vorgänger wie Super Mario World neue Ideen und Konzepte für Yoshi's Island zu entwickeln?

**M.:** Absolut! Es war sehr schwer, einen wirklich würdigen Nachfolger zu designen. Dies ist auch einer der Gründe, warum wir uns mit Yoshi als Hauptcharakter ganz neue Möglichkeiten erschlossen haben – Mario erschien uns wirklich ausgereizt. Durch Marios neue Funktion als Baby-Mario bekamen wir zusätzlich ein ganz neues Spielelement: Das Spiel endet erst, wenn Baby-Mario gekidnapped wird – ein weiteres, ganz neues Element in diesem Spiel.  
?: Was ist der Unterschied zwischen Ihren Mario-Spielen und anderen Firmen, die diese Art von Spiel gerne kopieren?

**M.:** Eigentlich bin ich nicht in der Position, um über die Arbeit anderer Leute zu urteilen, aber ganz grundsätzlich denke ich, daß unsere Konkurrenten versuchen, die Oberfläche der Mario-Spiele zu kopieren – dabei aber völlig die tieferen Aspekte der Mario-Spiele übersehen. Sie versuchen nicht wirklich zu verstehen, worin unser Design-Geheimnis besteht und was dahinter steckt. Wir haben sehr viele Jahre Erfahrung im Entwickeln von guten Spielen, und wir haben uns natürlich in dieser Zeit wertvolles Know-how angeeignet, um unsere Träume auf jeder Videospiele-Hardware verwirklichen zu können.

?: Ist es wahr, daß Yoshi's Island Ihr letztes Super-Nintendo-Spiel ist und Sie sich jetzt nur noch auf die nächste Generation von Konsolen konzentrieren?  
**M.:** Nein, wirklich nicht. Ich arbeite weiterhin an mehreren Titeln auf dem Super Nintendo – wann der nächste erscheint, kann ich aber leider aus verständlichen Gründen nicht sagen.  
?: Vielen Dank für das Interview und viel Glück auch in der Zukunft.

Das Gespräch führte  
Julian Eggebrecht



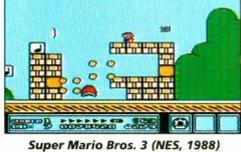
**Mario Bros. (NES, 1983)**



**Super Mario Bros. (NES, 1984)**



**Legend of Zelda (NES, 1986)**



**Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)**



**F-Zero (SNES, 1990)**



**Pilotwings (SNES, 1990)**



**Zelda 3 - Link to the Past (SNES, 1991)**



**StarWing/StarFox (SNES, 1992)**

Links: „Super Mario World“ aus dem Jahre 1990 ist der Vorgänger von „Yoshi's Island“

# KILLER I



Im vergangenen Jahr sorgte „Killer Instinct“ in den Spielhallen für Aufsehen. Der Automat sollte die Ultra-64-Hardware enthalten, und auf den amerikanischen Geräten prangte der Hinweis, das grafisch spektakuläre Beat 'em Up sei „exklusiv“ für Nintendos kommende 64-Bit-Heimkonsole gedacht. Mittlerweile ist das alles Schnee von gestern. Der Automat hat bekanntlich wenig mit dem Ultra 64 zu tun – und Killer Instinct erscheint auf dem SuperNintendo.



CINDER



T. J. COMBO



FULGORE



GLACIUS



JAGO

Chief Thunder hat eine besonders originelle Mission. Er will das Verschwinden seines Bruders beim vergangenen Turnier aufklären



Durch ein fehlgeschlagenes Experiment mit chemischen Waffen mutierte Cinder zur lebenden Fackel. Und was lernen wir daraus? Nicht ohne Aufsicht mit C-Waffen spielen!



Wohl zu oft, '72' gesehen ... Der gute Glacius ist offensichtlich ein Fan des T-1000



Die Programmierer von Rare, von denen auch der Mega-Erfolg „Donkey Kong Country“ stammt, sorgten mal wieder für ein kleines Wunder. Eine perfekte Umsetzung des Automaten ist Killer Instinct erwartungsgemäß nicht geworden, im Rahmen der Möglichkeiten macht die SNES-Version aber einen guten Eindruck.

In einer nicht allzu fernen Zukunft ist Ultratech das weltbeherrschende Unternehmen. Neben der Her-

stellung von High-Tech-Waffen zeichnet man auch verantwortlich für die erfolgreichste TV-Show aller Zeiten, in der die ungewöhnlichsten Gestalten der Prügelgeschichte antreten, um als Sieger

aus der Schlacht hervorzugehen. Alle zehn Kämpfer des KI-Automaten geben sich auf dem SuperNES die Ehre: T. J. Combo, ehemaliger Schwergewichts-Boxchampion, Jago, tibetischer Ninja-Mönch, Orchid, Geheimagentin und Chief Thunder, ein geheimnisvoller Indianer, zählen noch zu den „normalen“ Teilnehmern des Ultratech-Turniers. Denn mit dabei sind Glacius, ein Außerirdischer, Spinal, ein von Ultratech künstlich zum „Leben“ erweckter 2650 Jahre alter Krieger, Fulgore, der Prototyp eines Cybernetischen Kriegers, Cinder, die lebende Fackel, Count Von Sabrewulf, ein Lycanthrop, und

Riptor, das Ergebnis von Ultratechs DNA-Manipulationsprojekt.

Neben den üblichen Angriffen mit Händen, Füßen, Klauen und Waffen kann jeder Kämpfer natürlich auf ein umfangreiches Arsenal an Special Moves wie Teleportationen, Morphings, Feuerbällen usw. zurückgreifen. Was Killer Instinct von anderen Beat 'em Ups unterscheidet,

VON WEGEN  
„ULTRA 64 ONLY“



Angeblich nimmt Jago an dem Ultratech-Turnier teil, um die höchste Stufe der Erleuchtung zu erreichen. Komische Methode ...



# R N K I L L E R S INSTINCT



ORCHID



RIPTOR



SABREWULF



SPINAL



CHIEF THUNDER

ist das Combo-System. Bis zu 40-Hit-Combos können Joystickakrobaten auf den Bildschirm zaubern. Damit Anfänger gegen KI-Profis überhaupt noch den Hauch einer Chance

### GNADENLOSE DEMÜTIGUNG: „HUMILIATE HIM!“

haben, hat jeder Kämpfer einen Combo-Breaker in seinem Move-Repertoire. Freunde roher Gewalt dürfen sich auf ‚No Mercy‘-Moves freuen. Wesentlich amüsanter ist die Möglichkeit, den Kontrahenten zu demütigen. Mittels ‚Humility‘ könnt ihr ihn zwingen, ein peinliches Tänzchen aufs Parkett zu legen. Spielerisch hat der Automat die Konvertierung auf das SNES also ganz passabel überlebt. Natürlich müssen hardwarebedingt Abstriche gemacht werden. Auf Zoomen muß ebenso verzich-

tet werden wie auf die 3-D-Effekte in einigen Stages. Auch die Animationen der Kämpfer sind bei weitem nicht so flüssig und detailliert wie in der Arcade-Version, zudem fielen einige Gimmicks wie das Prügeln des Gegners vom Hochhausdach dem begrenzten Speicherplatz zum Opfer.

Auch die Musik hat nicht viel mit dem Original zu tun, noch schmerzlicher ist jedoch der Verlust der gesprochenen Combo-Kommentare, die enorm zum ‚Flair‘ des Automaten betragen. Wie bereits berichtet soll KI definitiv nicht offiziell in Deutschland erscheinen, die US-Version ist seit Ende August erhältlich – und mit ca. 75 Dollar nicht gerade

günstig ausgefallen, obwohl das 32-MBit-Modul nicht wie ursprünglich angekündigt den SA-1-Chip enthält. Import-Preise dürften also nicht gerade niedrig ausfallen.

Kein Beat 'em Up kommt ohne Ryus legendären Dragon Punch aus



Riptors Dragon Breath: rechts-unten, unten, links-unten, Fierce Punch

### „Killer Cuts“ Der Arcade-Soundtrack

Damit auch daheim das wahre Killer-Feeling aufkommt, liegen den SuperNintendo-Modulen Audio-CDs bei, welche die Original-Arcade-Musiken enthalten.



Fünfzehn Musikstücke mit solch illustren Titeln wie ‚K.I. Feeling‘, ‚Do It Now!‘ oder ‚Ya Ha Haa‘ sollen auf spielhallengerechte Prügel-sessions einstimmen.

Sabrewulfs Geheule hört sich nicht nur schaurig-schön an, sondern erhöht darüberhinaus auch noch seine Kampfkraft



Mittels Charge-Move kann sich Orchid für kurze Zeit in eine feurige kleine Miezekatze verwandeln

Für sein Alter ist das alte Klappergebell noch ganz schön mobil. Spinals Teleporter nennt sich übrigens sinnigerweise ‚Skeleport‘





Robb Alvey und Grady Hunt, die Spot-MD&32X-Producer, beim Versuch, das Vectrex im Hintergrund zu verdecken



# WORK IN VIR NE



In den letzten Jahren hat sich Virgin Interactive Entertainment zu einem der bedeutendsten Softwareanbieter der Welt entwickelt. Vor allem die in Zusammenarbeit mit Disney entstandenen Spiele (*'Aladdin'*, *'Der König der Löwen'*), aber auch *'Cool Spot'* (die MD-Version stammt von David Perry), waren enorm erfolgreich.

Im Juli präsentierte Virgin in ihrem Firmensitz in Los Angeles die kommenden Konsolenspiele. Leider wurde *Heart of Darkness*, das auf der Londoner ECTS im April für *Furor* sorgte, auf 1996 verschoben. Natürlich gab es dennoch einige vielversprechende Titel zu bestaunen, in der Mehrzahl für die neuen 32-Bitter. Da Virgin zum sogenannten *'Dream Team'* zählt, ist natürlich auch ein *Ultra-64-Spiel* in Arbeit, doch war davon – wie sollte es auch anders sein – weit und breit nichts zu sehen.

Bei all dem Rummel um die neuen Konsolen hat man bei Virgin erfreulicherweise die 16-Bitter nicht vergessen: Zumindest *Spot goes to Hollywood* erscheint auch für *Mega Drive*, *SuperNintendo* – und das 32X.



Nicht nur auf dem SNES wurde Spot liebevoll animiert

Schon jetzt kann sich die PlayStation-Version sehen lassen

Rechts: Ein gerendertes Bild, frisch von der Silicon Graphics Workstation



## SPOT GOES TO HOLLYWOOD MD, SNES, 32X, PLAYSTATION, SATURN

Weit ist er gekommen, der kleine Spot. Vor einigen Jahren begann er als Werbemaskottchen für *'7 Up'*. Seinen ersten digitalen Auftritt hatte er in einem Reversi-Spiel auf dem PC. Auf dem Höhepunkt seiner Popularität – an der David Perry's *'Cool Spot'* auf dem Mega Drive nicht ganz unbeteiligt war, ruft nun Hollywood.

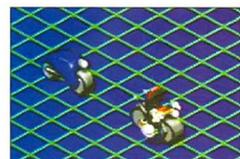
*'Spot Goes To Hollywood'* heißt darum auch das neueste Abenteuer, welches den Jump&Run-Helden von ungewohnter Seite zeigt – nämlich aus isometrischer Perspektive. In über zwanzig Leveln muß er sich mit bekannten Hollywoodwürdigkeiten herumschlagen. Dabei besucht er Filmklassiker wie *'Meuterei auf der Bounty'*, *'Star Wars'*, *'Aliens'* oder *'Dracula'*, um nur einige zu nennen. Natürlich präsentiert sich Spot standesgemäß im Stil der 90er Jahre, sprich, alle Grafiken wurden auf Silicon Graphics' gerendert.

Den Anfang machen die Mega-Drive- und 32X-Versionen, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen sollen. Auf dem 32X glänzt das Spiel mit bunterer Grafik als auf dem MD, als

besonders Bonbon gibt es noch einen 3-D-Bonuslevel, der sicherlich nicht nur zufällig an den Sega-Klassiker *'Space Harrier'* („Das Lieblingsspiel der Programmierer“) erinnert.

Im kommenden Jahr folgen dann SuperNintendo sowie Saturn- und PlayStation-Versionen. Erfreulicherweise läßt man sich angesichts des derzeitigen Jump&Run-Mangels auf den 32-Bit-Konsolen nicht zu einem übereilten Release hinreißen, sondern nimmt sich im Gegenteil viel Zeit, um die Versionen so perfekt wie möglich zu machen. Neben mindestens 40 Leveln wird es hier auch allerhand hardwaregerechte Spezialeffekte zu bestaunen geben. Als wir Virgin besuchten, arbeiteten die PlayStation-Programmierer gerade an einem Level, in dem Spot in einem Jeep vor einem monströsen Tyrannosaurus Rex flüchtet – *Jurassic Park* läßt schön grüßen.

Nicht nur auf Saturn und PlayStation ist Virgins *'Spot Goes To Hollywood'* also ein Spiel, das man mit Spannung erwarten darf. Filmfans dürfen sich zusätzlich noch auf einige köstliche Parodie-Elemente freuen.





Aus Sicht Eurer Lenk-  
kette: Das Ende eines  
feindlichen Heils

## THE 11TH HOUR 3DO, PLAYSTATION, SATURN

Was lange währt, wird endlich gut! Der Vorgänger dieses Knobel-Adventures, 'The 7th Guest', ist zwar einer der erfolgreichsten CD-Rom Produkte aller Zeiten – dies war jedoch eher auf die seinerzeit einmalige Optik als auf ausgereiftes Gameplay zurückzuführen. Mit der lang erwarteten Fortsetzung 'The 11th Hour' soll das nun alles anders werden: Neben Full-Motion-Video-Sequenzen in hervorragender Qualität – die Aufnahmen mit 18 Schauspielern wurden enorm aufwendig gestaltet – soll 'The 11th Hour' wesentlich mehr Puzzles und Knobelspiele enthalten als der Vorgänger. Das Original entstammt natürlich dem PC. 3DO-, PlayStation- und Saturn- Umsetzungen folgen.



## TILT PLAYSTATION, SATURN

Wie an dem Titel unschwer zu erkennen ist, handelt es sich bei 'Tilt' um einen Flipper. Derer gab es ja schon viele auf Konsolen, das Flair des Originals kam bislang jedoch nie so recht 'rüber. Das soll nun anders werden, denn Tilt präsentiert sich in quasi 3-D, d. h., Ihr blickt von schräg oben auf den Tisch herab. Auch das gab es bereits. Neu ist jedoch, daß bei Tilt das Bild zusätzlich noch scrollt. Sechs verschiedene Tische mit zahlreichen Features wie Multi-Ball-Option, Bonus-Spielen usw. bieten alles, was das Flipper-Herz begehrt. Tilt erscheint Ende des Jahres für PC, Saturn und PS-X.



## AGILE WARRIOR: F-111X PLAYSTATION

Exklusiv für PS-X bringt Virgin voraussichtlich noch in diesem Jahr 'Agile Warrior: F-111X'. Als Pilot eines Kampfflugzeuges müßt Ihr in zehn internationalen Krisenherden für Recht und Ordnung sorgen. Dabei läßt sich das Spiel am ehesten als 'Jungle Strike' in 3-D beschreiben, das heißt, es ist nicht einfach nur stetiges Drücken des Feuerbuttons gefragt, sondern auch eine gehörige Portion Taktik und Strategie. Die Missionen sind dabei sehr abwechslungsreich gestaltet: Mit Hilfe eines umfangreichen Waffenarsenals müssen unterschiedliche Boden- und Luftziele ausgeschaltet werden, eingebettet ist das Geschehen in eine Background-Story um Geheimdienste, Verbrecherkartelle und politische Verschwörungen. Optisch machte die Vorversion bereits einen sehr guten Eindruck (flüssige 3-D-Grafik, verschiedene Perspektiven, Action/Strategiefans dürfen auf das fertige Spiel gespannt sein.



## SCREAMER PLAYSTATION, SATURN

Selbstverständlich hat Virgin auch ein Rennspiel in Arbeit. 'Screamer' ist eine Mischung der Referenz-Spiele 'Ridge Racer' und 'The Need For Speed'. Zu begutachten war bislang 'nur' eine PC-Version. Und auf Pentium-Rechnern hinterließ Screamer einen hervorragenden Eindruck: Dank flüssiger, detaillierter Grafik, gepaart mit sehr guter Steuerung und fetziger Renn-Action, hat Screamer ohne Zweifel das Zeug zum Kultspiel. Die Bilder stammen übrigens aus der noch nicht spielbaren, hochauflösenden SVGA-Version – die Konsolen-Umsetzungen (von denen bislang noch nichts zu sehen war) dürften also nicht ganz so detailliert ausfallen.



## 3-DECATHLON PLAYSTATION

Konsolen- und Computer-Veteranen werden sich sicherlich noch an Activations Klassiker 'Decathlon' von David Crane erinnern, das ohne Zweifel seinerzeit das Vorbild für Konamis erfolgreiche 'Hyper Sports/Track&Fields'-Automaten war. Auf jeden Fall scheint sich Virgin daran erinnert zu haben, denn eben jene Königin der Olympischen Disziplinen hat sich Virgin zum Vorbild für '3-Decathlon' genommen. Und natürlich ist das Ganze PlayStation-gerecht in 3-D. Geplant ist ein Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler, der für unterhaltsame sportliche Wettkämpfe daheim sorgen dürfte. Voraussichtlicher Termin: Anfang '96.



In Ultra Vortek geht es hart zur Sache



„Cybermorphs“ Nachfolger: Battlemorph



Für das nicht mehr allzuferne Herbst- und Weihnachtsgeschäft hat sich Atari in puncto Software einiges vorgenommen. Um das Next-Generation-Feld nicht nur Sega und Sony zu überlassen, wurden die Entwicklungen für die – größtenteils exklusiv erscheinenden Titel ordentlich vorangetrieben.



**DEFENDER 2000**  
ATARI



Shoot-'em-Up, das an den Erfolg des Defender-Automaten anknüpfen soll (lang, lang ist's her), steuert Ihr ein kleines Raumschiff, das – wild um sich schießend – feindliche Armeen abwehren muß.



Kultprogrammierer Jeff Minter liefert mit diesem Modul nach ‚Tempest 2000‘ wieder einmal eine abgespacete Neuauflage eines antiken Titels ab. In dem 2-D-Shoot-'em-Up, das an den Erfolg des Defender-Automaten anknüpfen soll (lang, lang ist's her), steuert Ihr ein kleines Raumschiff, das – wild um sich schießend – feindliche Armeen abwehren muß. Das oft kopierte Spielprinzip wurde für seine Neuauflage mit allerlei Features und Grafik-Effekten verfeinert, und sogar das Original Arcade-Game fand auf dem im Oktober erscheinenden Modul Platz. „We love Shooting-Games!“, können wir da nur sagen.

**FLIP-OUT!**  
ATARI

Ja, dieses Puzzle-Spiel kann schon für ‚ausflippende‘ Spieler sorgen, wenngleich das eigentliche Spielprinzip an sich eher ruhig ist. Es gilt nämlich nur ein paar Plättchen richtig anzuordnen.

**WHITE MEN CAN'T JUMP**  
ATARI

Bei diesem Sportspiel handelt es sich – wie der Name fast schon vermuten läßt – um ein Basketballspiel. Zoomende 3-D-Spielfelder und Akteure lassen auf coole



Action hoffen. Außerdem bricht mit diesem Modul das Multiplayer-Vergnügen auf dem Jaguar an, denn bis zu vier Spieler können mittels des im Herbst erscheinenden Multi-Adapters auf Korbjagd gehen. Doch das Beste daran ist: Das gute Stück soll dem Spiel kostenlos beiliegen!



Doch die außerirdischen Zuschauer in Form von knuddeligen Comic-Figuren finden das Spiel lustiger, wenn sie Eure Steinchen ständig durcheinander würfeln. Taktik- und Knobelfans sollten auf der Hut sein ... und nicht ausflippen!

**BREAKOUT 2000**  
ATARI

Und noch ein angestaubter Spielhallen-Klassiker feiert Wiederauferstehung! In einem dreidimensionalen Spielfeld müßt Ihr mit einer Kugel mittels Ausnutzung des Einfallswinkel-gleich-Ausfallswinkel-Prinzips blockierende Steinchen wegschießen. Ein Zweispieler-Modus wurde dem Game neben zahlreichen neuen Spielelementen ebenfalls spendiert. Ab September soll's auf Eurem Jaguar rund gehen.



**FIGHT FOR LIFE**  
ATARI

Keine Konsole, die heutzutage etwas auf sich hält, kommt ohne sie aus: 3-D-Polygon-Prügelspiele. In „Fight for Life“ geben sich acht Kämpfer vor ebensoviele Hintergründen Ihr Stelldichein, und ernennen dabei eher an sich bewegende Holzklötze, als an eindrucksvolle Texturen-Fighter à la ‚Tekken‘ oder ‚Virtua Fighter Remix‘. Dafür wurden dem Gameplay Impulse gegeben, denn Ihr erhaltet Eure Special-Moves erst, wenn Ihr Euren Gegner besiegt habt. Schon ab September dürft Ihr voraussichtlich loslegen ...



# JAGUAR WARS



**Blue Lightning** –  
Nur richtiges  
Fliegen ist schöner



**Charles Barkley  
Basketball** –  
Jam it, folks!

## FLASHBACK U.S. GOLD

Endlich kommen auch Raubkatzen-Besitzer in den Genuß den kultigen Action-Jump&Runs von 1993. Ohne Gedächtnis und auf einem fremden Planeten gestrandet, macht Ihr Euch auf, Eure Identität wiederzuerlangen und nebenbei auch



Mutter Erde vor schlechtgelanten Aliens zu retten. Im Stil von „Prince of Persia“ kämpft Ihr Euch Bild für Bild vorwärts, um in actiongeladenden Leveln zu bestehen. Voraussichtlich könnt Ihr ab September in die Haut von Conrad Hard schlüpfen.

## SOULSTAR ATARI (CD)



Das erfolgreiche 3-D-Shoot-'em-Up von Core Design wurde direkt vom Mega-CD für das Jaguar-CD umgesetzt. Ein hämmernder Sound soll neben bombastischen Geräuschen und schneller Grafik ab Herbst Balleraction auf der Raubkatze neu definieren. Ein heißer Tip für Freunde gepflegter Shoot-'em Ups.

## HOVER STRIKE CD ATARI (CD)

Als hauseigene Entwicklung präsentiert sich „Hover Strike CD“ als Weltraumshooter in der Tradition der „Wing-Commander“-Serie. Detaillierte Texture-Maps und ein flottes, actiongeladenes Gameplay zeichnen diese CD-aus, die speziell für die StarWars- und Wing-Commander-Fangemeinde gedacht ist.



## ULTRA VORTEK ATARI



Zehn totote und dementsprechend aussehende Kämpfer sollen ab September in „Ultra Vortek“ für Stimmung unter den Beat-'em-Up-Fans sorgen. Vor detaillierten Hintergründen kommt ebenfalls das neue Sechs-Button-Pad zum Einsatz, damit die Attacks und Special-Moves noch leichter gelingen. Unsere Demoverision hinterlies einen guten Eindruck, denn die Akteure bewegten sich schon sehr behende über den Screen.

## CH. BARKLEY BASKETBALL ATARI

„Shut up and Jam!“, müssen sich die Fans des erfolgreichen NBA-Spielers diesmal nicht anhören. Ohne größere Pöbeleien geht es bei diesem Bastekball-Game gleich zur sportlich-fairen Sache: Aus zwanzig Spielern könnt Ihr Euren Favoriten wählen und im Versus- oder Tournament-Mode zeigen, was für ein Spitzenspieler in Euch steckt.

## BATTLE- MORPH ATARI

Nahezu jeder Jaguar-User kennt „Cybermorph“ und nun soll ab Herbst der CD-Nachfolger erhältlich sein. 360-Grad-Action in über 50 Leveln sowie reichlich Geballer ist wieder einmal angesagt, wenn Ihr das Cockpit Eures Raumgleiters besteigt. Aber auch Umsteigen in andere Kampfmaschinen steht auf der Tagesordnung, denn in den unterschiedlichen Missionen ist nicht nur ein guter Trigger-Daumen gefragt.

## BLUE LIGHTNING ATARI (CD)

Bei dieser CD sollten alle „Afterburner“-Fans aufhorchen. Als Umsetzung des populären Lynx-Spiels fliegt Ihr im Auftrage der Vereinten Nationen gegen den Terroristengeneral Drako und seid dafür mit allerlei durchschlagkräftigen Waffensystemen ausgestattet. Schnelle und mit Texturen belegte Polygongrafik verspricht heiße Luftschlachten, wenn Ihr ab September in den Dienst der UN treten.

## VID GRID ATARI (CD)

Bei dieser Silberscheibe erwartet Euch eine neue Form von Musikvideos. Wie bei den kleinen Schiebepiescheln, welche auf Jahrmärkten beliebte Trostpreise darstellen, müßt Ihr das Fernsehbild wieder richtig zusammensetzen, bevor die Musik des Videoclips aufhört. Dieses Wunderwerk an Innovation wird dem Jaguar-CD kostenlos beiliegen – man kann halt nicht immer gewinnen.



## MYST ATARI (CD)

Ab September können Jaguar-CD-Besitzer in die phantastische Welt von „Myst“ eintauchen. In dem grafisch wunderschönen Adventure (von 65.000 Farben (!!!) spricht der Hersteller) gilt es Rätsel zu lösen, indem Ihr Eure Umgebung per Anklicken erforscht. Das PC-Kultspiel, welches auch für diverse 32-Bit-Systeme umgesetzt wird, ist ein anspruchsvolles Game ohne viel Monsteraufschlitzen und Rumgeballer. Genre-Fans sollten sich den Titel unbedingt vormerken.




 E R I S T  
**CLOCK  
KNIG**

**Man hat's schon schwer, besonders wenn man nur ein kleines Aufziehspielzeug ist und nur in der Geisterstunde frei herumlaufen kann. Doch unser Held macht sich darüber kein Kopfzerbrechen, sondern zieht mutig los, um seine entführte Geliebte zu retten. Super Grafik gibt's dabei noch kostenlos dazu. Freut Euch also auf den zweiten Teil des Saturn-Vorzeige-Jump&Runs!**



Die Kanonen schießen Euch zwischen den beiden Ebenen des Levels hin und her



Es ist zwar nicht fair, aber effektiv, die kleinen Wichte mit dem Buch zu zermatschen



Oh, ist die Ente aber süß! Und sie quietscht auch noch, wenn Ihr draufspringt. Ernie hätte seine Freude an diesem Level



**e**r ist zurück! Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe nochmals den ersten Teil von „Pepperouchaus Adventure“ unter die Lupe genommen hatten, flatterte uns nun der gerade fertiggestellte zweite Teil auf den Schreibtisch. Allerdings handelt es sich hierbei nicht unbedingt um eine Fortsetzung. Alle Anzeichen sprechen dafür, daß Sega damals unbedingt ein gutes Jump&Run zum Saturnstart in Japan brauchte, und so mußten die Programmierer Ihr erst halb-fertiges Spiel lauffähig machen. Die Zwischenzeit nutzen sie aber fleißig und werkelten noch weiter am Spieldesign. „Clockwork Knight 2“ setzt zwar in der Story dort an, wo der erste Teil damals aufhörte – der Kampf gegen den Fernseher – ist grafisch aber dem Vorgänger weit überlegen. Nur der gerenderte Vorspann ist sonderbarenweise von schlechterer Qualität als beim Vorgänger, doch dafür werden wir anderweitig belohnt.

Die schon damals eindrucksvollen 3-D-Effekte werden nun noch geschickter in Szene gesetzt. So könnt Ihr z. B. in manchen Stages in den hinteren

Teil des Bildes gelangen und praktisch parallel zur normalen Ebene spielen. Auch sind einige neue Spielelemente und Gegner dazugekommen. In zwei (sehr witzigen) Abschnitten reitet Ihr z. B. auf Eurem Spielzeugpferd, was nicht nur absolut lustig aussieht, sondern auch eine Menge Spaß macht. Neu ist auch die Möglichkeit, vier verschiedene Spielkarten zu entdecken und umzudrehen, um dadurch einen goldenen Schlüssel zu erhalten. Für Unkundige: Die Lebensenergie unseres Helden wird (sinigerweise) durch Zahnräder angezeigt. Bronze- und Silberschlüssel können diese wieder auffüllen, wenn denn welche verlorengegangen sind. Ein goldener Schlüssel aber gibt noch ein zusätzliches Zahnrad; das kann man immer gebrauchen!

Spielerisch ist alles beim bewährten, alten geblieben. Ihr zieht mit Eurem Uhrwerk-Ritter durch die Zimmer Eures Hauses und bekämpft dabei mit Eurem kleinen Schlüssel-Schwert Unmengen von wildgewordenem Spielzeug. Betäubte Gegner könnt Ihr aufnehmen und als abschreckende Maßnahme wegwerfen.

**Der Ritt auf  
Pepperouchaus  
Spielzeug-Pferd ist  
besonders niedlich**



# ZURÜCK WORK HT 2



Ein animierter Vorspann bereitet Euch auf das Abenteuer vor



Trefft Ihr am Levelende den richtigen Buchstaben auf dem Laufband, ist Euch ein Extraleben sicher

Parodius läßt grüßen! Diesen Endgegner kennen wir doch sonst aus Konami-Spielen



Sogar „Donkey Kong“ schaut mal kurz vorbei



Im Bonusspiel könnt Ihr wieder fleißig spielen und Extraleben gewinnen



Normalerweise rollen diese Kugeln diese Bahnen hinunter, aber unser Held läuft lieber hinauf



Das Ganze hat natürlich den positiven Nebeneffekt, daß getroffene Widerlinge dadurch ebenfalls ausgeschaltet werden. Um alle Teile der recht verzweigten Stages zu sehen, müßt Ihr wieder fleißig nach versteckten Wegen und Extraboxen Ausschau halten, die Euch dann in abgelegene und versteckte Teile befördern. Gerade dort finden sich meist Unmengen von Boni und Extras, die sich nicht nur auf dem Punktekonto gut machen, denn nach jedem Level dürft Ihr Eure gesammelten Kronkorken wieder beim Roulette einsetzen. Bitternötige Extraleben warten dort darauf, gewonnen zu werden. Eines davon könnt Ihr allerdings auch zum Ende jeder Stages ergattern, falls Ihr auf einem Laufband den jeweils angegebenen, blinkenden Buchstaben erspringt!

Den größten Fortschritt hat Clockwork Knight 2 jedoch bei den Endgegnern zu verzeichnen. Sie sind absolut phänomenal! Noch nie gab es so eindrucksvolle Bosse auf einer Konsole zu bewundern. Zoomen, rotieren und morphen, es gibt kaum einen Effekt, den die Programmierer nicht genutzt haben. Allein für diese gewaltigen Obermotto

lohnt sich schon fast der Kauf des Jump&Runs. Doch Achtung! Während der erste Teil noch durchgängig relativ einfach war, zieht bei CK2, gerade im Uhrwerkturn, der Schwierigkeitsgrad ganz schön an. Da braucht man schon einige Leben. Zum Glück wird das Abenteuer aber besonders in diesem Level durch eindrucksvolle 3-D-Spielerreien versüßt. Gerenderte Riesenrad und hohe Türme drehen sich hier super flüssig und erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre, da nimmt man auch mal ein paar Versuche zusätzlich in Kauf.

### Die größten und coolsten Endgegner gibt's exklusiv bei Clockwork Knight 2 auf dem Saturn

Ob die deutsche Version, wie schon der erste Teil, günstiger über den Ländertisch wandert, wird sich noch zeigen. In Japan zumindest kosten beide Teile nur jeweils um die Hälfte eines „normalen“ Spieles. Sobald auch wir mitteleuropäischen Gamer in den Genuß dieses beeindruckenden Stückes Software kommen, liefern wir Euch einen kompletten Testbericht. Bis dahin müßt Ihr entweder den ersten Teil spielen oder auf die (ziemlich teure) Importversion zurückgreifen.

Maris Feldmann



**Kaum steht Segas wohlklingende Konsole in den Regalen, kündigen sich viele neue Software-Titel aus der ganzen Welt an. Wir sagen Euch, welche Ihr bis zum Jahresende erwarten dürft und welche Games noch auf sich warten lassen.**

## RAYMAN UBI SOFT

Über Ubi Soft neuesten Jump&Run-Hit brauchen wir an dieser Stelle nicht mehr allzu viele Worte verlieren, denn in dieser Ausgabe stellen wir die inhaltlich identischen Jaguar- und PS-X-Fassungen ausführlich vor ... Ach ja, das Game ist für den Herbst angekündigt.



## GHENWAR SEGA

Was könnte das Leben doch schön sein. Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen. Doch leider machen Außerirdische Euren Saturn unsicher. Zumindest ab kommenden Winter, wenn „GhenWar“ erscheinen wird. Bis zu vier Spieler können mit entsprechenden High-Tech-Meinungsverstärkern dem Ganzen ein Ende bereiten. Übrigens, das 18 Level umfassende Game spielt auf dem Titan, einer der Monde des Planeten Saturn.



**Street Fighter - The Movie** steht für den Saturn längst nicht mehr in den Startlöchern. Die Bilder sehen doch schon recht beeindruckend aus, oder?

## PRETTY FIGHTERS X IMAGINEER

Wer denkt, daß Prügeln nur etwas für Männer ist, der wird mit dieser Silberscheibe eines Besseren belehrt. Zwölf wohlproportionierte Ladies im besten Anime-Stil teilen mehr oder weniger zärtliche Knuffs aus. Als unterhaltsames Schmankerl hat im Story-Mode jeder Charakter seine eigenen Zeichentrick-Sequenzen. Bisher steht noch nicht fest, ob die Krankenschwestern und Geisha-Damen ihren Weg nach Deutschland finden werden.

Muster: ECS, Hamburg



## BLACK FIRE SEGA

In „Black Fire“ jagt Ihr „böse Jungs in ihren fliegenden Kisten“ mittels eines Helikopters über Euren Fernsehschirm. 15 Level voller Balleraction stehen dem Piloten bevor, in dessen Rolle Ihr voraussichtlich zum Jahresende schlüpfen dürft. Aus der Ich-Perspektive könnt Ihr dann das 360-Grad-Geschehen bestaunen, welches für bis zu vier Spieler geplant ist.



## BATTLE MONSTERS NAXAT SOFT

Zwölf digitalisierte Kämpfer, die zwischen Frankenstein-Monster und Medusa angesiedelt sind, hauen sich in groß-angelegten Battleszenarien die Nase blutig – bleibt deswegen abzuwarten, ob das Prügelspiel hierzulande erscheinen wird.

Muster: ECS, Hamburg



## VIRTUA FIGHTER 2 SEGA

Während der erste Teil von Beat 'em Up versessenen Saturn-Besitzern geradezu verschlungen wurde, und eine grafisch bessere Remix-Version in Japan kürzlich erschienen ist, nähert sich „Virtua Fighter 2“ der Fertigstellung. Zwei neue Kämpfer gesellen sich zu den acht alten, welche allesamt einem deutlichen Lifting unterzogen wurden. Neben feineren Körperrundungen sind es vor allem die zahlreichen Texturen, welche die Akteure ansehnlich machen. Außerdem wurde die Palette der Moves erweitert, so daß ab diesem Winter ein würdiger Nachfolger zu erwarten sein wird. Wer sich bis dahin nicht gedulden kann, darf in einer nächstgelegenen Spielhalle das Automatenvorbild zocken.



# WELLE ROLLT URN WS

Für SAT und PS-X erscheint *The 11th Hour: The Sequel to 7th Guest*. Neben kniffligen Rätseln wartet das Game auch mit Gänsehautstimmung auf



Capcoms Beat 'em Up X-Men verspricht ein grafisch bombastischer Titel zu werden

## BUG! SEGA



Was den Mega-Drive-Besitzern ihr Sonic ist, könnt ihr für die Saturn-User „Bug“ werden. Cadavra, ihres Zeichens Spinnenkönigin, sieht in Bug und seinen Kollegen eher eine Malzeit als Videospieldenken. Darum hat sie kurzerhand all seine Kumpel entführt, doch hat sie die Rechnung ohne Bug gemacht. In grafisch wunderschönen Stages lenkt Ihr das sympathische Insekt, um am Ende jedes Levels einen Artgenossen befreien zu können. Dabei – und das ist das Besondere – könnt Ihr Bug um seine Achse drehen und ihn so auf Euch zu oder von Euch weg marschieren zu lassen. Neben exzellenter Musik soll auch die Sprachausgabe vom Feinsten sein. Ob der Käfer das Zeug hat, den blauen Igel vom Sega-Jump&Run-Thron zu stoßen, erfahrt Ihr in einer der kommenden Ausgaben.



## SIM CITY 2000 MAXIS

Einmal Bürgermeister und nie wieder! Von wegen, der Nachfolger des populären Strategiespiels 'Sim City' feierte bereits in der DOS-Welt große Erfolge. Die Firma Maxis bringt im Herbst dieses Jahres gewohnt gute Spielbarkeit kombiniert mit futuristischer Städteplanung für Euren Saturn heraus.



## GREATEST NINE SEGA

Bei den angekündigten Sportspielen sticht die Baseballsimulation „Greatest Nine“ besonders hervor. Mit 12 Mannschaften aus den japanischen Ligen könnt Ihr in fünf verschiedenen Spielmodi vom Pitch bis zum Homerun alles erleben – und zwar in feinsten Grafik. Muster: ECS, Hamburg



## VIRTUA COP SEGA

Eines von diesen interaktiven (Oh, allein dieses Wort ...) Film-Ballerspielen ist wohl jedem Videospielder schon einmal vors Pad gekommen. Sega machte sich jedoch jüngst die Polygontechnik zunutze, um „Virtua Cop“ für die Arcaden zu entwickeln. Mittlerweile hat sich um den Automaten eine nicht gerade kleine Fangemeinde gebildet, die – stets locker aus der Hüfte – auf alles ballert, was nur irgendwie nach Gangster aussieht. In der geplanten Saturn-Umsetzung sollen sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig den Bildschirm säubern dürfen, außerdem ist von einer geplanten Saturn-Pistole die Rede. Ob's klappt, das Spielhallenflair ins Wohnzimmer zu zaubern, werden wir leider erst gegen Jahresende erfahren.



## ERSCHEINEN AUCH FÜR PS-X

### X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM CAPCOM – WINTER '98

Capcom läßt das Prügeln nicht! In diesem grafisch spektakulärem Beat 'em Up steuert Ihr die berühmt-berüchtigten X-Men in bester Street-Fighter-Manier. Neben beeindruckender Grafik soll das Game aber noch einiges mehr in petto haben.

### FOX HUNT CAPCOM – NOVEMBER '95

Zwar verspricht die Presseinfo Abwechslung, aber wenn es um ein interaktives Spiel geht, weiß jeder kundige Gamer, was für ein Vergnügen ihn erwartet. Immerhin, über drei Stunden Spieldauer sollen die CDs an Filmsequenzen beherbergen.



### THE JOURNEYMAN PROJECT 1: DIRECTOR'S CUT SANCTUARY WOODS – WINTER '95

Als zeitreisender Agent seid Ihr im Auftrag des 'Temporal Protectorate' in sechs Welten unterwegs. Dort gilt es Aufgaben zu lösen und Videosequenzen zu bestaunen.



### POOL SHARK MINDSCAPE – WINTER '95

Eine äußerst realistische Pool-Simulation verspricht „Pool Shark“ zu werden. Ihr spielt Euch vom Kneipen-Veteranen bis zum Vollprofi empor, und zwar in echtzeit berechneten Pool-Matches.



Die Killerechsen greifen an. Überall in den Gemäuern warten Gefahren auf Euch



Richter hat seine Extrawaffe aktiviert. Die Gegner bewegen sich kurzzeitig langsamer



Jede Ära endet einmal – so auch die von Konami auf dem SNES. Mit „Castlevania – Vampire's Kiss“ wird die Arbeit für die so erfolgreiche Konsole eingestellt. Ein Trost für alle Freunde von Sportspielen wird „International Superstar Soccer 2“ und ein Basketballspiel sein; welche den Abschied noch einmal versüßen werden.

Nachdem Graf Dracula einige Jahrhunderte friedlich in seinem Sarg schlief, wurde er von seinen Anhängern geweckt und erneuert auf die Menschheit losgelassen. Daß er nach dieser langen Zeit Durst hat, ist selbstverständlich. So macht er sich auf den Weg in das Dorf der durch die Vorgängermodule bekannten Belmonts, beißt sich durchs

Leben und entführt zwei Mädchen. Richter Belmont, so heißt der Held in diesem Abenteuer, zieht daraufhin todesmutig aus, um dem bösen Treiben ein Ende zu setzen und die beiden Jungfrauen, von denen eine seine Schwester und die andere seine Freundin ist, aus den Klauen des wandlungsfähigen Flattermannes zu befreien.

Das Abenteuer beginnt mit einem Schock für all diejenigen, die „Castlevania IV“ ihr eigen nennen dürfen: Konnte der Held in der Vorgängerversion seine Peitsche noch nach oben und unten dirigieren, muß er sich nun damit zufrieden geben, daß er sich nur nach links und rechts verteidigen kann. Auch die Hintergründe sind SNES-untypisch karg gestaltet worden. Sie er-



Gut animierte Figuren, toller Sound, Paßwortfunktion

**Mit Vampiren fing Konami SNES-Epoche an und mit Vampiren klingt sie aus. In ihrem letzten Spiel für Nintendos 16-Bitter lassen die Japaner den blutsaugenden, transsilvanischen Grafen aus seinem Grab aufstehen und friedfertige Menschen tyrannisieren. Mit „Vampire's Kiss“ kommt der letzte Teil der Castlevania-Reihe auf Eure Bildschirme.**



Maria könnt Ihr auf dem langen Weg ins Schloß treffen



Auch die drei Drachen können Richter nicht stoppen



innern an die gute, alte NES-Zeit. Belmont selbst und auch die Schergen Draculas – schwertschwingende Ritter, knochenwerfende Skelette, feuerspeiende Echsen etc. – sind 16-Bit-gerecht sehr gut animiert. Bis auf die Passagen, in denen Belmont Treppen hinaufsteigen muß scrollt das Bild sehr flüssig. Auf dem



Feurig setzt unser Held eine seiner Extrawaffen gegen ein Endgegner ein



Gleich wird Richter seine Peitsche einsetzen, um nicht von der Lanze seines Widersachers aufgespießt zu werden



mit sich tragen und es austauschen, wenn er die Gelegenheit dazu hat. Dabei ist darauf zu achten, daß er immer genügend Herzen unterwegs einsammelt, da diese für den Gebrauch der Extrawaffen bestimmt sind. Aber keine Angst – im allgemeinen wird man immer sehr gut mit Herzen versorgt.



Die Tatsache, daß viele der Gegner sehr stark und somit sehr schwierig zu besiegen sind, hemmt den Spielfluß und entmutigt mitunter. Studiert man jedoch die Bewegungen der Widersacher, wird es einfacher, sie vom Bildschirm

verschwinden zu lassen.

Der Sound läßt kaum Wünsche offen. War er in den Vorgängerversionen noch

### SIEBEN LEVEL MÜSSEN BEWÄLTIGT WERDEN

ziemlich düster, wartet er jetzt mit frischen, peppigen Themen auf, die in jeder Stage verschieden sind.

Optisch hätte das Spiel allerdings besser gestaltet werden können, da die Level leer und eintönig wirken. Ansonsten ist Konamis letzter Streich ein gelungenes Action-Jump&Run, welches sehr herausfordernd ist und über eine lange Zeit beschäftigen kann.

Tasso Kohlhofer

Weg durch düstere und modrige Verliese findet Richter Waffen, die für die Erfüllung seiner Aufgabe sehr hilfreich sind. Vorallem bei den Endgegnern sind sie nahezu unerlässlich. Er hat die Wahl zwischen Schwertern, Äxten, Feuerbomben und anderen nützlichen Dingen. Eines dieser Kampfmittel kann er jeweils



Diese Schönheit gilt es, aus Draculas Klauen zu befreien



## VAMPIRE'S KISS

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Man hat dieses Abenteuer, Richter Belmont, läßt sich gut lenken, wirkt jedoch ab und zu ein wenig steif.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Viele der Widersacher sind schwierig zu bezwingen. Mit mehr Spielpraxis wendet sich das Blatt.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Flüssiges Scrolling und scharf gezeichnete Charaktere lassen über die enttäuschend gestalteten Level hinweg.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Viele abwechslungsreiche Themen für jeden Level, die auch nach Stunden noch nicht nerven.</i>						

Genre	Action/Jump&Run
Spiele	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. DM 130
Level	7
Schwierigkeit	hoch
Continues	3Paßwörter
Speicher	16 MBit
Erhältlich	ab Herbst



# SNES

## TOP-PREISE



ACTION REPLAY 3	109,00
ADDAMS FAMILIE VALUE	99,00
ASTERIX & OBELIX	119,00
CLAYFIGHTER (A)	29,00
CLAYFIGHTER 2	59,00
D.DRAGON VS. BATTLET.	59,00
DONKEY KONG C. (A)	99,00
DRACULA	79,00
EARTHWORM JIM	59,00
F1 CHAMPIONSHIP	79,00
FIFA INT. SOCCER	69,00
FINAL FANTASY 3 (A)	159,00
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	59,00
JUDGE DREDD	89,00
JUNGLE STRIKE	94,00
JUSTICE LEAGUE	89,00
MARIO PAINT	59,00
MECHWARRIOR (A)	39,00
MEGA MAN X	89,00
MYSTICAL NINJA	59,00
NBA JAM T. E.	79,00
PAC ATTACK (A)	49,00
PLOK	49,00
ROBOCOP VS. TERM.	69,00
SECRET OF MANA	99,00
SHADOW RUN	139,00
SHAQ FU	29,00
STREET RACER	59,00
STREET FIGHTER 2	39,00
SUPER MARIO ALL-STARS	59,00
SUPER MARIO KART	59,00
SUPER MORPH	59,00
SUPER PUTTY (A)	59,00
SUPER TENNIS (A)	39,00
SYNDICATE	69,00
THE FLINTSTONES (A)	89,00
THEME PARK	99,00
TRUE LIES	69,00
WOLVERINE	49,00
ZOMBIES	39,00

Alle Spiele original deutsch, falls nicht mit folgendem Zusatz:  
DA - Spiel mit deutscher Anleitung  
(A) - Spiel mit englischer Anleitung

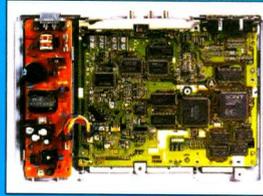
Versand per Nachnahme 10,- DM  
Kostenlose Preisliste anfordern!!  
HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!

**FLensburg -MÜRNIK**  
Mürwiker Straße 196  
24944 Flensburg  
Tel.: 0461/36280 FAX:36290

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten!



Das Innenleben der PlayStation: Viel Technik tummelt sich auf geringstem Raum



## Die Geschichte der PlayStation ...

... begann bereits Anfang der 90er Jahre. Damals entwickelten Nintendo und Sony gemeinsam ein CD-ROM für Nintendos brandneuen 16-Bitter, das SuperNES! Big N wollte ursprünglich ein externes CD-ROM herausbringen, während es Sonys Ziel war ein kombiniertes SNES+CD-ROM herzustellen. Der Name dieses „All-in-One“-Gerätes: PlayStation! Quasi in allerletzter Sekunde entschied sich Nintendo zur Überraschung Sonys jedoch gegen die Veröffentlichung der bereits fertig entwickelten Geräte. Das war im Jahr 1992.

Sony war jedoch auf den Geschmack gekommen und startete unter strengster Geheimhaltung die Entwicklung einer eigenen Konsole, ganz auf dem neuesten Stand der technischen Möglichkeiten. Der Codename für diese Superkonsole: PlayStation X (daher auch die Abkürzung PS-X für das heutige Gerät). Außer dem Namen hat die PS-X natürlich nichts mit dem SNES-CD-ROM gemein.

Ende '93 wurde dann erstmals die Entwicklung der PS-X offiziell bestätigt, und ein Jahr später, am 3. Dezember 1994 feierte sie ihr Debüt in Japan.

Anfängliche Befürchtungen, das die PlayStation wegen mangelnder Erfahrung Sonys in der Vermarktung von Spielekonsolen und der Entwicklung von Software zur Eintagsfliege würde, erwiesen sich als völlig unbegründet. Mit Namco, Konami und Electronic Arts, um nur einige zu nennen, setzen die bedeutendsten Spieleentwickler der Welt auf Sonys 32-Bitter – die Softwarezukunft ist auf jeden Fall gesichert. Daß Nintendos Ultra-64-Hype im nächsten Jahr daran wesentlich etwas ändern wird, ist kaum zu befürchten.



**In Japan sind die beiden 32-Bitter Saturn und PlayStation bereits seit Ende 1994 auf dem Markt und liefern sich seitdem ein Kopf-an-Kopfrennen um die Käufergunst. Von beiden Konsolen gingen nach Angaben der Hersteller jeweils über eine Million Einheiten über den fernöstlichen Ladentisch. Zweieinhalb Monate nach Segas Frühstart tritt nun auch Sony in Deutschland an.**



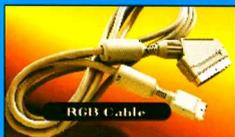
# PLAY

**S**eit Monaten berichten wir nun schon über die aktuellen News über die PlayStation, nun kann sich endlich jeder von der Leistungsfähigkeit der neuen Hardware und der Qualität der Software überzeugen. Nachdem Sega sich mit dem vorzei-

**MIT 599 DM  
SEID IHR DABEI**

gen Juli-Release zu mindestens den Zeitvorteil sichern konnte, hat Sony einen klaren Trumpf in Sachen Preis vorzuweisen. 599 DM (unverbindliche Preisempfehlung) wird die PlayStation zur Einführung kosten – auch nicht gerade wenig. Wie beim Saturn ist kein Spiel im Lieferumfang enthalten. Mit dabei ist ein Joypad, ein Stereo-AV-Kabel mit Euro-Scart-Adapter (wie beim Saturn liegt kein normales Antennen-

kabel bei) und eine Demo-CD. Was genau auf dieser CD enthalten ist, stand bei Redaktionsschluß noch nicht 100%ig fest. Laut Sony sollen es jedoch möglicherweise fünf spielbare Demos – unter anderem „Destruction Derby“ – sowie eine Vorgeschau auf kommende Spiele und Demonstrationen der Grafik- sowie Soundfähigkeiten sein. Das Design der Konsole entspricht in Farbe und Form dem bekannten japanischen. Bei dem hiesigen Gerät handelt es sich übrigens um die neue Version, das heißt, auf den SVHS-Ausgang muß verzichtet werden – sicherlich kein großer Verlust. Das deutsche Pad ist etwas größer als sein japanischer Kollege und liegt damit bes-



Zusätzliche Joypads sind parallel zur PlayStation Veröffentlichung zu haben. Das Spezial-Pad NeG con wird noch dieses Jahr folgen, das deutsche RGB-Kabel wird erst Anfang 1996 erwartet



Das Link-Kabel (ganz oben) wird kurz nach dem PlayStation-Release zu erwerben sein. Die Maus als auch die Memory-Card gibt es erfreulicherweise zeitgleich mit der Konsole



Der Polygonkopf ist nicht mehr PlayStation-Maskottchen! Ein Nachfolger steht noch nicht fest

# STATION

ser in der Hand. Zeitgleich mit der Konsole erscheint natürlich auch diverses Zubehör wie die unerläßliche Memory-Card (50 DM) für bis zu 15 Spielstände, zusätzliche Pads (60 DM) und Maus (60 DM). Weitere Peripherie ist mit dem RGB-Kabel, NeGcon

## SCHÖNE NEUE 32-BIT-WELT

(einem speziellen Analog-Pad für Rennspiele), Link-Kabel (das von Spielen wie z. B. 'wipEout' und Destruction Derby unterstützt wird), Mehrspieler-Adapter sowie Antennenkabel angekündigt. Im Gegensatz zu anderen CD-Konsolen ist für die PlayStation noch kein multimedialer Schnickschnack angekündigt, Sonys 32-Bitter wird vorerst als reine Spielkonsole vermarktet. Zum Start im

September sind zehn Spiele zu erwarten, die preislich zwischen 100 und ca. 120 DM liegen werden, was zwar unter dem Preis von Modulen liegt, aber leider einiges höher als der vergleichbare Preis in Japan. Die CDs sind auf der Datenseite schwarz, was nichts mit Kopierschutz zu tun hat, wie immer wieder fälschlich behauptet wird, sondern einfach nur zur Unterscheidung von herkömmlichen Audio-CDs dient – und cool aussehen soll. Bis zum Jahresende werden ca. 20 Titel von Sony und ebenso viele von Drittanbietern offiziell erhältlich sein. Natürlich stellen wir Euch in Zukunft die aktuellen Japan-Titel auch weiterhin vor.

Klaus-Dieter Hartwig/hja

## TECHNISCHE DATEN der PlayStation

MIPS R3000 32-Bit RISC-Hauptprozessor (Taktfrequenz: 33 MHz; von LSI Logic und Sony speziell für die PlayStation entwickelt)  
Geometric Transfer Engine (GTE; auf 3-D-Berechnungen spezialisierter Mathematik-Coprozessor)  
Data Engine (MDEC; Full-Motion-Video-Dekompressionssystem, basierend auf JPEG-Technik)  
Graphics Processing Unit (GPU)  
ADPCM-Soundchip

**Grafik:**  
Auflösung: 256x224 bis 768x512 Pixel  
Farben: bis zu 16,8 Mio. (True-color)  
Polygon-Effekte: Texture-Mapping, Gouraud-Shading, Dithering, Transparenz  
Sprites: 4000 8x8-Pixel Sprites, individuelles Zoomen und Rotieren

**Sound:**  
24 Soundkanäle  
16-Bit Sampling  
Sampling Rate: max. 44,1 kHz

**Speicher:**  
16 MBit Hauptspeicher  
8 MBit Video-RAM  
4 MBit Audio-RAM  
256 KB CD-Puffer RAM  
4 MBit Betriebssystem-ROM

**CD-ROM:**  
Double-Speed

**Abmessungen:**  
270 x 188 x 58 mm

## SPIELE

Folgende Programme sind im Vertrieb von Sony Computer Entertainment und erwarten uns zum **PlayStation-Start**: 3D Lemmings, Battle Arena Toshinden, Kileak the Blood, Novastorm, Rapid Reload, Ridge Racer, wipEout

**Bis Ende des Jahres folgen:**  
Air Combat, Assault Rigs, Cybersled, Destruction Derby, Discworld, Extreme Sports, Jumping Flash, Krazy Ivan, Philosoma, Starblade Alpha, Tekken, Twisted Metal, War Hawk



Die langgestreckte Kurve im zweiten Tunnel ist ideal für 'harmlose' Rempeleien (hier im Mirror-Mode)

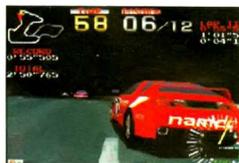


Wie es sich für ein hervorragendes Rennspiel gehört, sind viele Details am Fahrbahnrand zu bewundern – hier die Fernsehtafel über dem Tunnel

# SCHNELL, SCHNELL RIDGE



Die Baustellenpassage ist nicht ganz einfach zu fahren, vor allem, wenn ein Gegner einen zu schneiden versucht



## Features



Aus vier verschiedenen Padbelegungen dürft Ihr die für Euch passende herausuchen



Namcos Negan-Joypad (mit drehbarer Achse in der Mitte) wird selbstverständlich unterstützt



Während des zehnssekündigen Ladevorganges dürft Ihr Euch am asbachraffalen 'Galaxians' versuchen



Zwar gibt es bei Ridge Racer „nur“ eine Strecke, dafür ist diese jedoch hervorragend designt. Nach gewähltem Spielmodus (Course Select) fahrt Ihr mit oder ohne die Baustellenpassage



Je näher Ihr Eurem Vordermann kommt, desto mehr Feinheiten könnt Ihr am Boliden bewundern

**Die nächste Generation der Videospiele auf der Überholspur: Namco läßt die Reifen qualmen und beweist beeindruckend, wie gut Sonys PlayStation mit der dritten Dimension klarkommt.**



Jede Konsole braucht ihr Vorzeigespiel. Schon Nintendo bewies mit Mega-Maskottchen Mario, daß ein einzelnes Spiel millionenmal verkauft werden kann. Doch auch Newcomer Sony ist rühmig und verpflichtete sich Namcos Unterstützung, um die Konkurrenz schon in den 32-Bit-Startlöchern in die Schranken zu weisen. Nichts ist besser dafür geeignet als Namcos 3-D-Spielhallen-Hit „Ridge Racer“. Sollte Euch Namco nur noch schwammig ein Begriff sein, an ‚Pac-Man‘ erinnert sich so mancher. Lange vor ‚Street Fighter II‘ und ‚Super Mario‘ setzte 1982 eine mampfende Pampelmuse viele Hundert Millionen Dollar für Namco um.

Erst 1990 feierte Namco ganz im Stillen ein glanzvolles Comeback: Als erste Firma erkannte man die Zukunft der Spielhallen- und Heimunterhaltung: 3-D-Polygon-Spiele. Ein technisch perfektes 3-D-Monster nach dem anderen er-

schien, bis die Revolution in der dritten Dimension mit dem seinerzeit unglaublich scheinenden Ridge Racer einen vorläufigen Höhepunkt erreichte. Waren vorher Polygon-Spiele noch eine (wenn auch beeindruckende) Ansammlung von schlichten Flächen im Stile eines ‚Virtual Fighter‘, bestach Ridge Racer als erster Automat mit realistisch texturgemappten fotorealistischen 3-D-Oberflächen. PlayStation-typisch ist auch die Ridge-Racer-CD tief schwarz lackiert. Wählt man nach dem Einlegen eine langatmige Ladeorgie, wird man von einem der vielen liebevoll gestalteten Details dieses Spiels überrascht: Cirka 10 Sekunden könnt Ihr Euch mit einer ganzen Formation aus Namcos Kult-Ballerklassiker ‚Galaxians‘ anlegen. Nach dieser kurzen Ladezeit steht Ridge Racer komplett im Speicher – Nachladen ade. Zunächst könnt Ihr Euch aus vier verschiedenen Gefährten Euren Lieblingsflitzer auswählen – anfangs kein leichtes Unterfangen, denn Schwächen haben alle vier (als Tip: Nehmt den grünroten!). Danach geht es in die spärliche Kursauswahl: Nur eine einzige, dafür sehr große Strecke steht zunächst in vier Ausbaustufen zur Verfügung. Oberstes Ziel ist natürlich, in jeder Spielstufe den ersten Platz zu belegen. Nachdem Ihr im komfortablen Options-Menü die Padbelegung gewählt habt, geht die Raserei los: Ein mit Bikini und eleganten Kurven ausgestattetetes Nummerngirl schickt die PS-hungrige Meute auf die Strecke. Habt Ihr Euch vom ersten Geschwindigkeitsrausch erholt, könnt Ihr zwi-

# RACER



Rot und ziemlich durchschnittlich: Der Spielhallen-Filtzer ist für Anfänger ganz geeignet. Profis schalten manuell



Der grünste Favorit – zumindest für die vier Standard-Level ist dieser Wagen am besten geeignet: Nicht zu schnell und ziemlich griffig



Vor dem Start solltet Ihr Euch nicht so sehr auf das Nummerngirl konzentrieren, sondern den Drehzahlmesser bei 5.000 Umdrehungen halten.



„Ja, spinnt der Depp denn?! Der kann sich doch nicht einfach querstellen!“



Der gelbe Solvalou: Benannt nach Namcos Edel-3-D-Ballere, macht Anfänger die Motorpower dieses Filtzers zu schaffen



Nur für Profis geeignet: Wenn Ihr den blauen Wagen beherrscht, habt Ihr sicher schon die Auswahl zwischen allen zwölf (bzw. dreizehn) Filtzern ...

schen zwei Perspektiven (im Cockpit oder knapp hinter dem Auto) jederzeit auswählen. Sind die ersten Hürden in Form von Kurven genommen, könnt Ihr anfangen, die Feinheiten der Steuerung zu entdecken – doch vergeßt dabei nicht die famoseren Effekte. Besonders beeindruckend sind die wechselnden Tageszeiten: Noch nie war ein Sonnenuntergang und der folgende Nachthimmel bei 240 km/h so schön.

Sind alle vier Level geschafft, wird die Strecke schlichtweg umgedreht, und Ihr müßt in den vier neuen Leveln u. a. gegen einen besonders garstigen schwarzen Hoch-PS-Raser antreten. Alle erfolgreich gefahrenen ersten Plätze können genauso wie die Konfiguration, die Highscoreliste und etwaige aktivierte Bonus-Extras (12 bzw. 13 Autos zur Auswahl) auf der Memory-Card gespeichert werden – für Langzeitmotivation ist gesorgt.

Fans des Automaten werden begeistert sein, bei allen anderen dürfte dank der Steuerung die Eingewöhnungszeit etwas länger dauern – aber dann: Ridge Racer macht süchtig. Kaum zu glauben, wie schnell (30 Hz) die komplett mit Texturen überzogene 3D-Landschaft am Spieler vorbeisart. Kein anderes Rennspiel kann bisher mit einem derartigen Adrenalinstoß auftrumpfen. Technisch ist Ridge Racer ein Meilenstein und läßt die Konkurrenz, insbesondere die auf dem Saturn, hinter sich. Doch auch spielerisch umschiffte Namco viele wichtige Klippen: Vor allem die konsequente Nutzung der Speichermöglichkeit durch immer weitere Features und

Details motiviert selbst nach vielen Renntagen noch immens – und habt Ihr alles gesehen, bleibt dank Memory Card die komfortable Bestzeiten-Jagd. Auch der Sound soll nicht unerwähnt bleiben, denn dank CD lieferten Namcos Mannen einige exzellente Dancefloor-Stücke in bestechender Qualität ab (vor allem im Vergleich mit „Daytona USA“). Besonders gut zur Atmosphäre trägt auch die riesige Menge von Sprachuntermalung bei: Lob und Tadel hört Ihr immer passend zur Situation.

Allen frischgebackenen Besitzern einer PlayStation sei Namcos Ridge Racer wärmstens empfohlen. Trotz nur einer einzigen Strecke bietet das Game ähnlich viel Spielspaß wie die drei Kurse der Konkurrenz – schneller geht's nicht mehr.

Julian Eggebrecht



Was gibt es Schöneres als mit 180 Sachen in den Sonnenuntergang zu fahren? O.k., vielleicht sollte das Tempo beim nächsten Mal noch höher sein ...



## RIDGE RACER

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1

**Plausanteste Spielbarkeit, tolle Gegner und das beste Streckendesign aller Rennspiele – mehr davon!**  
**Trotz Streckenmangels längere Motivation durch Memory-Card-Nutzung und viele kleine Details.**  
**Kein anderes Rennspiel versetzt Euch so in den Geschwindigkeitsrausch. Grafik-Probleme („Pioppfen“) ade**

**Cooler Sounds, perfekt auf der CD abgemischt. Umwegen von Sprachausgaben verbreiten viel Atmosphäre.**

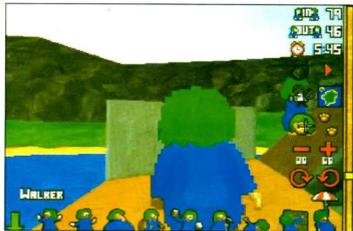
Genre	Rennspiel
Hersteller	Namco
Preis	ca. DM 100
Level	8
Schwierigkeit	mittel
Continues	Memory Card Speicher
Erhältlich	1 CD Ende September



# 3D-LEMMINGS



**Saubere 3-D-Grafik, 100 Level, packende Lemmings-Rätsel**



Dies ist die Virtual-Lemming-Perspektive, aus der Ihr den Level als Lemming sehen könnt



Mit der Kamera lassen sich beeindruckende Fahrten über die Landschaften machen

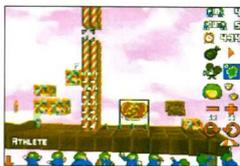


**Steuerung etwas kompliziert, lange Ladezeiten**

## Optionen

Auch, wenn die Bedienung nicht sonderlich einfach ist, man kann sich durchaus daran gewöhnen. Außerdem läßt sich die Padbelegung ganz nach Euren Wünschen einstellen.

Das rotweiße Hindernis in der Mitte läßt sich aufsprengen, so daß die anderen Dummköpfe hindurch können



**Große Erfolge feierten die putzigen Lemmings bereits auf diversen Heimcomputern und Konsolen. Nun werden die PS-X-Freunde mit der bislang beeindruckendsten Version in 3-D-Grafik verzaubert.**

**W**enn ein Freund zu Euch sagt, Ihr sollt aus dem Fenster springen, würdet Ihr ihm ohne Mucken Folge leisten? Natürlich nicht! Weder Ihr noch wir würden das tun. Mit den niedlichen Dummebuten des Herstellers Psynopsis sieht's allerdings völlig anders aus. Die haben nämlich anstelle eines Gehirns höchstwahrscheinlich faule Wassermelonen im Kopf. Wie erklärt es sich sonst, daß sie schnurstracks in jede nur erdenkbare Falle tappen, als wären sie blind? Doch glücklicherweise muß das nicht sein. Gebt Eurem Herzen einen Schubs und rettet die Lemmings vor dem bitteren Ende! In sage und schreibe 100 Leveln (für Lemming-

für die von Level zu Level schwankende Anzahl der zu rettenden Plizköpfe nur eine jeweils vorgegebene Menge dieser Eigenschaften. Soll sich beispielsweise ein Lemming durch eine Mauer graben, um den Weg für die anderen zu ebnen, Ihr Eure Gräber aber bereits verbraucht habt, dann müßt Ihr von vorne beginnen. Jedoch bleiben Eure Erfolge aufgrund des Paßwortsystems gespeichert. Wenn Ihr nicht gleich voll einsteigen wollt, kommt Euch der Practice-Mode sicherlich wie gerufen. Praktisch: Die komplexe Padbelegung läßt sich Euren individuellen Bedürfnissen anpassen. „3D-Lemmings“ besticht durch seine für dieses Genre untypische Grafik, die sich technisch hervorragend darstellt und farblich gesehen eine Augenweide ist. Die Animationen laufen, trotz der geringen Größe der Lemminge, stets flüssig ab. Zwar ist die Steuerung der Kamera – Ihr könnt das Geschehen aus fast allen nur erdenklichen Perspektiven sehen – nicht die einfachste, doch macht bekanntlich Übung den Meister. Natürlich trifft das auch für die Lösung der kniffligen Rätsel zu (Wo muß ich lang? Wie komm' ich da hinüber?). Das Spiel (auch per Maus steuerbar) lebt von seinen taktischen Manövern, so daß die Musik eine Nebenrolle spielt. Nichtsdestotrotz ist sie allzeit passend und stört nicht beim Grübeln. Angesichts des Umfangs und der absolut gelungenen Aufmachung hat 3D-Lemmings alle Achtung verdient. Für potentielle PlayStation-Besitzer könnte es ein weiteres Kaufargument bedeuten! *Thomas Hellwig*

**Die Grafik stellt sich technisch wirklich hervorragend dar und ist zudem farblich gesehen eine Augenweide**

verhältnisse normal) müßt Ihr versuchen, die kleinen „Idioten“ ins sichere Ziel zu geleiten. Dabei könnt Ihr sogar aus der Ich-Perspektive über die vielen 3-D-Landschaften wandern. Dank der neun verschiedenen Fähigkeiten (graben, sprengen, klettern etc.) die Eure dreidimensionalen Freunde besitzen können, sind die zahlreichen Hindernisse und Fallen erst überwindbar. Leider habt Ihr

**PLAY STATION**

## 3D LEMMINGS

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Das bewährte Spielprinzip von 3D-Lemmings wird hier in einer ausgereiften Form präsentiert. **Echt klasse!**

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Ob im Practice-Mode oder einem anderen Schwierigkeitsgrad, der Dauerspaß ist wirklich sehr hoch.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Die Grafik der neuen Konsolengeneration besticht gewaltig. In diesem Genre zum ersten Mal präsentiert.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Kommt von CD und ist dementsprechend gut, aber auch passend. Die Konzentration wird nicht gestört.

Genre: Strategie  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Psynopsis  
Preis: ca. DM 130  
Level: ca. 100  
Schwierigkeit: mittel/steigend  
Continuum: Paßwörter  
Speicher: 1 CD  
Erschienen: Ende September

**FAZIT**

**1-**

# KILEAK THE BLOOD

**„Kileak the Blood“ tritt auf der PS-X in die Fußstapfen seines PC-Ziehvaters ‚Doom‘ und will nun alle Interessierten auf Sonys Spielstation locken.**

Nach der üblichen Hintergrund-story – Ihr seid die einzigen, die die Alienübermacht noch abwehren können –, die allerdings optisch perfekt mit gerenderten Animationen in Szene gesetzt ist, geht es los. Ihr lauft mit Eurem Metallanzug kilometerlang durch langweilige Gänge und Räume, bekämpft dabei mehr oder weniger oft einen Gegner, legt zahllose Schalter um, findet Keycards, benutzt Kartenautomaten und verschwindet dann irgendwo in den

nächsten Level. Ab und zu findet Ihr auch mal eine neue Waffe und natürlich Energie für Eure Schilde. Wenn auch Kileak die Blood recht flüssig und gut designt ist, kommt doch nie das richtige Feeling rüber. Zu wenig passiert, und der Schwierigkeitsgrad steigt eher ruckartig als kontinuierlich. Immerhin wird das Game



durch allerlei gerenderte Zwischensequenzen aufgepeppt, aber wichtig ist und bleibt doch immer noch das Hauptgame, oder? Absolute Fans und Sammler von Doom-Klonen dürfen natürlich einen Blick riskieren, aber Neueinsteiger werden hiermit wohl nicht richtig glücklich.

Maris Feldmann



## KILEAK THE BLOOD

<b>Gameplay</b>	6 5 4 3 2 1
Swig rumlaufen, ab und zu mal ballern und ein paar Schalter umlegen kann uns nicht begeistern.	
<b>Dauerspaß</b>	6 5 4 3 2 1
Einmal dabei will man natürlich wissen, wie die Story weitergeht, aber bald hat einen die Langeweile ein.	
<b>Grafik</b>	6 5 4 3 2 1
Die Zwischensequenzen sind phantastisch, die Spielgrafiken etwas zu grob und mit wenig Details.	
<b>Sound</b>	6 5 4 3 2 1
Die musikalische Untermalung könnte zwar besser sein, geht aber in Ordnung.	

Genre: Action

Spieler: 1

Hersteller: Sony

Preis: ca. DM 100

Level: 3

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Continues: unbegrenzt

Speicher: CD

Erhältlich: im Handel

# FAZIT

## 3

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22  
 Persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr  
 Sa. 10.00-18.00 Uhr

## Bened Herfurth FREAKS SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71  
 An / Verkauf von Gebrauchtspielen  
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

<p><b>SONDERANGEBOTE !!!</b> MEGA DRIVE:</p> <p>3 SPORT-GAMES IN ONE 89,95</p> <p>AERO THE ACROBAT 39,95</p> <p>ASTEROX 39,95</p> <p>BALZ 40 39,95</p> <p>CLAYFIGHTER 49,95</p> <p>Compo. Spis. &amp; Fantasie Story 39,95</p> <p>DAVE DUB TENNIS 39,95</p> <p>DRACULA 49,95</p> <p>E.A.Hockey &amp; J.Madden 49,95</p> <p>FEDERAL CHAMPIONS 39,95</p> <p>GUNSTAR HEROES 49,95</p> <p>HAVOC 39,95</p> <p>HYPERDUNK 29,95</p> <p>INCEL FUNK 39,95</p> <p>JAMES POND 3 29,95</p> <p>JOHN MADDEN 94 29,95</p> <p>JOHN MADDEN 95 39,95</p> <p>KICK OFF 3 39,95</p> <p>LEMMINGS 2 39,95</p> <p>MEGA TURFCAN 39,95</p> <p>MICKY MANIA 39,95</p> <p>MR. NUTZ 39,95</p> <p>MULTIANT LEAGUE FOOTBALL 29,95</p> <p>NBA JAM 49,95</p> <p>NORMANS BEACH 29,95</p> <p>PITFALL 29,95</p> <p>POWERMONSTER 39,95</p> <p>PUGSUGY 39,95</p> <p><b>RED ZONE 49,95</b></p> <p>3D SHOT 29,95</p> <p>SONIC 1 29,95</p> <p>SONIC 2 49,95</p> <p>STREET FIGHTER 2 49,95</p> <p>STREETS OF RAGE 1 &amp; 2 49,95</p> <p>SUB TERRANA 39,95</p> <p>SWOOSH OF VERMILION 29,95</p> <p>TERMINATOR 2 - J. Day &lt;AS&gt; 29,95</p> <p>TOE JAM &amp; EARL 2 49,95</p> <p>Tommygun Contest Boxing 49,95</p> <p>WOLF 29,95</p> <p>WENZ 12 29,95</p> <p>WORLD CUP USA 94 29,95</p>	<p><b>MEGA DRIVE:</b></p> <p>ANIMARRACS 59,95</p> <p>BATMAN &amp; ROBIN 99,95</p> <p><b>BATMAN FOREVER 89,95</b></p> <p>Black Hawk 7 - Battle Freasy 49,95</p> <p>BOGEMAN 59,95</p> <p>BURRLE &amp; SQUAK 49,95</p> <p>COCK SPOK 59,95</p> <p>DUCK DUCK IN HOLLYWOOD 49,95</p> <p><b>DEMOLITION MAN 89,95</b></p> <p>Die Schlammte 79,95</p> <p>DRAGONS REVENGE 49,95</p> <p>DYNAMIC HEADY 59,95</p> <p><b>FURY CHAMPIONSHIP 69,95</b></p> <p>FIFA SOCCER 96 59,95</p> <p><b>FOREMAN FOR REAL 89,95</b></p> <p>JURASSIC PARK 49,95</p> <p>JUSTICE LEAGUE 89,95</p> <p>KÖNIG DER LOWEN 69,95</p> <p>MAXIMUM CARNAGE 49,95</p> <p>MEGA DOORBATTEN 69,95</p> <p>MEGA SWIV 59,95</p> <p>MICRO MACHINES 69,95</p> <p><b>MS PACMAN 59,95</b></p> <p>NEA ACT UP 95 39,95</p> <p>NBA JAM TOURNAMENT 89,95</p> <p>NHL HOCKEY 95 69,95</p> <p>PETE SAMPRAS TENNIS 59,95</p> <p>PETE SAMPRAS 95 89,95</p> <p>PETRO PINBALL 89,95</p> <p>SAMURAI SHOGUN 89,95</p> <p>SONIC 3 89,95</p> <p>SPEEDY GONZALES 89,95</p> <p>STORY OF THOR, THE STORM 119,95</p> <p>STREET FIGHTER 2 99,95</p> <p>SUPER STREETFIGHTER 2 99,95</p> <p>SYNDICATE 69,95</p> <p>TAKEMATA 2 49,95</p> <p>THE PARK 99,95</p> <p><b>TOTAL FOOTBALL 79,95</b></p> <p>URBAN STRIKE 59,95</p> <p>WWF RAW 59,95</p>	<p><b>SATURN HARDWARE:</b></p> <p>SATURN 729,95</p> <p>G-PLAYER ADAPTER 109,95</p> <p>Autospielsattel mit Bildschirm 64,95</p> <p>ARCADE FIGHTER 109,95</p> <p>BACK UP MEMORY 99,95</p> <p>CONVERTER 69,95</p> <p>JOYPAD SATURN 49,95</p> <p>VIRTUA STICK 79,95</p> <p><b>SATURN GAMES:</b></p> <p>BLG US 89,95</p> <p>CLOCKWORK KNIGHT 89,95</p> <p><b>GLOCKWORK KNIGHT 2ab. 119,95</b></p> <p>DAYTONA USA 119,95</p> <p>VICTORY GOAL 89,95</p> <p>Virtua Fighter Remix 119,95</p> <p>Virtua Fighter Remix - Jap. 119,95</p> <p><b>SONDERANGEBOTE !!!</b> SUPER NINTENDO:</p> <p>ACTRAISER 1 49,95</p> <p><b>BLACK HAWK &lt;AS&gt; 59,95</b></p> <p>BLACKHAWK'S SWINGS &gt; 39,95</p> <p>BRANNES 59,95</p> <p>BRAWL BROTHERS 49,95</p> <p>CHERRYMASTER &lt;AS&gt; 59,95</p> <p>Cherrytree W. C. Soccer 99,95</p> <p><b>CHOPLETTER 3 &lt;AS&gt; 39,95</b></p> <p>CLAYFIGHTER 49,95</p> <p><b>CLAYFIGHTER 2 59,95</b></p> <p>CLAYMATES 89,95</p> <p><b>DESCHNITZBERUCH &lt;AS&gt; 59,95</b></p> <p><b>DEKING - Bruce Lee Story 49,95</b></p> <p>FRUIT WORM 39,95</p> <p><b>FRUIT THE CAT 39,95</b></p> <p>EQUINOX 49,95</p> <p>FLYBACK 49,95</p> <p>GHILL PATROL-Zombie 29,95</p> <p>GOO TROOP &lt;AS&gt; 69,95</p> <p>HEERLE HOPPOON 89,95</p> <p>HELL 29,95</p> <p>INDIANA JONES GADY 59,95</p> <p>JURASSIC PARK 1 &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>JURASSIC PARK 2 49,95</p> <p>KICKOFFS PLAYER M-&lt;AS&gt; 49,95</p> <p>LOCK OFF 3 49,95</p>	<p><b>LEMMINGS 1 &amp; 2 49,95</b></p> <p>MAGIC BOY &lt;AS&gt; 39,95</p> <p>MAGIC SWOOSH 39,95</p> <p>MAXIMUM CARNAGE 49,95</p> <p>MAXIMUM CHARGES ADV 69,95</p> <p>MICKY MANIA 59,95</p> <p>MR. NUTZ &lt;AS&gt; 49,95</p> <p><b>MICRO MACHINES 59,95</b></p> <p>NBA JAM 59,95</p> <p>OPERATION STARFISH 39,95</p> <p>PERRE LE CHEF 39,95</p> <p>SPACE AGE 49,95</p> <p>POCKY &amp; ROCKY &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>POORN BWIN LEE 2 49,95</p> <p>FACEBAMMERMANH &lt;AS&gt; 39,95</p> <p>REE OF THE ROBOTS 39,95</p> <p><b>ROCK N ROLL RACING &lt;AS&gt; 59,95</b></p> <p>SOLOS - Sink or Swim 49,95</p> <p>SPOKO 10 &lt;AS&gt; 29,95</p> <p>SMOOSH 49,95</p> <p>SMASH TENNIS 49,95</p> <p>SPACE AGE 49,95</p> <p>SPEEDMAN - Animated 49,95</p> <p>STAR WING 39,95</p> <p>STREET RACER 99,95</p> <p>STRIBERG &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>STUNT RACE FX 59,95</p> <p><b>SUPER BOMBERMAN 2 &lt;AS&gt; 59,95</b></p> <p>SUPER COPPERHEAD 39,95</p> <p>SUPER DROP ZONE 49,95</p> <p>S. EMPER STROKES BACK-&lt;AS&gt; 99,95</p> <p>SUPER KEE HOCKEY 49,95</p> <p>SUPER MORPH 49,95</p> <p>SUPER PAK 39,95</p> <p>SUPER PINBALL 69,95</p> <p>SUPER PLOTTER 39,95</p> <p>SUPER STAR WARS &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>SUPER TURCKAN &lt;AS&gt; 49,95</p> <p><b>SYNALD 59,95</b></p> <p>THE ARCADE 39,95</p> <p>THE ARCADE - J. Day 39,95</p> <p>TIMBER 39,95</p> <p>TRUCKERS -178 Trucks 59,95</p> <p>THEY ARE BACK 39,95</p> <p>VORTEX 39,95</p> <p>WARPOCK 49,95</p> <p>WARRIOR COMMANDER 49,95</p> <p>WHEELS &amp; CYRIPUS 49,95</p> <p>WORLD CUP USA 94 49,95</p> <p>X-PALIBAL 39,95</p> <p>YOJO BEAR 49,95</p> <p>YOUNG MESSIN &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>ZOLU 39,95</p>	<p><b>SUPER NINTENDO:</b></p> <p>ADDAMS FAMILY VALUES 69,95</p> <p><b>ASTERIX &amp; OBELIX 119,95</b></p> <p><b>BATMAN FOREVER 119,95</b></p> <p><b>DEMOLITION MAN 109,95</b></p> <p>DEMANIS CHESS 89,95</p> <p>DRT PACER FX 99,95</p> <p>KORICK KONG &lt;AS&gt; 99,95</p> <p><b>FF WORLD CHAMPIONS ED 79,95</b></p> <p>FIFA SOCCER 99,95</p> <p>FIFA FANTASY 3 US 109,95</p> <p>FLEETSTONE 79,95</p> <p><b>FLUNTING FOR REAL 109,95</b></p> <p>HELLION OF TIME 109,95</p> <p>THE SUPERSTAR SOCCER 69,95</p> <p>TECH &amp; SCRATCHY 69,95</p> <p>JELLY BOY &lt;AS&gt; 29,95</p> <p>BUCKE BREXER 39,95</p> <p><b>JUNGLE STRIKE 89,95</b></p> <p>JUSTICE LEAGUE 89,95</p> <p>KID CLOWN IN CHAIN C 39,95</p> <p>KONIG DER LOWEN &lt;AS&gt; 79,95</p> <p><b>LMATHIUS SOCCER 99,95</b></p> <p><b>MALDO BASLER SOCCER 99,95</b></p> <p>NBA JAM TOURNAMENT 89,95</p> <p>NBA LIGA 36 109,95</p> <p>NEL QUATERBACK 69,95</p> <p>NHL HOCKEY 96 &lt;AS&gt; 79,95</p> <p>PIRE IN TIME 79,95</p> <p>PAGEMASTER 59,95</p> <p><b>PINBALL FANTASIES 69,95</b></p> <p>POCKY &amp; ROCKY 2 79,95</p> <p>PJTTY SQUAD 79,95</p> <p>ROBOCOP VS TERMINATOR 79,95</p> <p>SOCCER SHOOTOUT 89,95</p> <p>STAR TRIP - STAR TREET 4 79,95</p> <p>STARLINE 79,95</p> <p>SUPER MARIO ALL STARS 99,95</p> <p>SUPER MARIO KART 69,95</p> <p>SUPER MARIO WORLD &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>SUPER METROX &lt;AS&gt; 89,95</p> <p>SUPER PUNCH OUT &lt;AS&gt; 89,95</p> <p>S. RETURN OF THE JEDI 79,95</p> <p>SUPER STREET FIGHTER 2 &lt;AS&gt; 69,95</p> <p>SUPER TURCKAN 2 &lt;AS&gt; 79,95</p> <p><b>THE PARK 99,95</b></p> <p><b>TOTAL FOOTBALL 99,95</b></p> <p>WAVE RAW 79,95</p>	<p><b>S-NES ZUBEHÖR:</b></p> <p>S.NES KONSOLE 109,95</p> <p><b>8 SPIELER ADAPTER 49,95</b></p> <p>ADAPTER US / PAL 29,95</p> <p>ASION REPLAY MK 3 69,95</p> <p>PAID 39,95</p> <p>SCART 1 / ROO KABEL 24,95</p> <p><b>GAME BOY &amp; TETRIS 99,95</b></p> <p>ALICE ADAPTER 9,95</p> <p><b>LADDERGATE &amp; TRANSFORMER 59,95</b></p> <p>COOL SHOT 49,95</p> <p>DONKEY KONG &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>KARENS PINBALL 29,95</p> <p>LEMMINGS 2 39,95</p> <p>MICRO MACHINES 39,95</p> <p>MR. NUTZ &lt;AS&gt; 39,95</p> <p>NBA JAM 39,95</p> <p>ROBOCOP VS TERMINATOR 39,95</p> <p>SAMURAI SHOGUN 39,95</p> <p>TETRIS 2 &lt;AS&gt; 49,95</p> <p>WWF SUPER STARS 2 &lt;AS&gt; 39,95</p> <p><b>3 DO :</b></p> <p>3 DO Games Konsole 599,95</p> <p>3 DO Games Gebraucht 39,95</p> <p><b>PLAY STATION:</b></p> <p>PLAY STATION "Hardware" 609,95</p> <p>Controller 79,95</p> <p>Memory Card 49,95</p> <p>Mouse 59,95</p> <p>ANAL COMBAT &lt;10,95&gt; 89,95</p> <p>Battle Area Toshinden 89,95</p> <p>CHERISHED &lt;10,95&gt; 89,95</p> <p>Destiny's Derry &lt;10,95&gt; 99,95</p> <p>DEK WORLD &lt;10,95&gt; 89,95</p> <p>JUMPING FLASH 89,95</p> <p>KILEAK THE BLOOD 99,95</p> <p>LEMMINGS 3D 89,95</p> <p>NOVASTORM 89,95</p> <p>PARADISE HOLLOW 89,95</p> <p><b>RIDGE RACER 59,95</b></p> <p>WPE OUT 99,95</p>
--	--	---	--	---	--

• Händlerangaben erwünscht !!!
• Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto)
• Versandpreise per Nachnahme DM 12,-
• Händlerangaben erwünscht !!!
• Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!!
• Auswärtige Anlieferung
• Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!
• Laden- und Versandpreise können voneinander



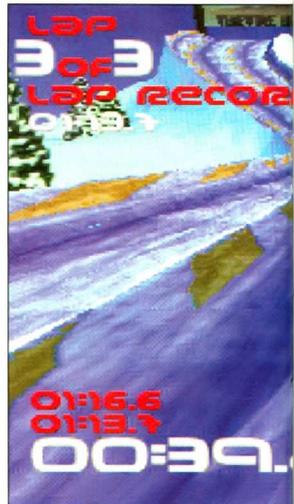
Wow, mit affen-speed die Steilkurve rüberheizen macht echt Laune



Schnell noch einen Gegner abgeschossen und dann ab in den Tunnel. Nur nicht irgendwo gegenfahren, sonst ist die gute Plazierung dahin



# MIT SPEED UM WIPE



Sprünge über tiefe Gräben gehören genauso dazu wie Abzweigungen und Tunnel



Der Bildschirm kippt mit, wenn Ihr schräg fährt



Sieben Strecken warten darauf, gefahren zu werden



Vorbei ziehen und dann Minen legen, das wirkt!



**Während wir uns heutzutage noch mit unseren Blechkarossen durch den alltäglichen Stau kämpfen müssen, sind uns die Kameraden bei „wipEout“ weit überlegen. Mit ihren Anti-Gravitationsfeldern und den superstarken Raketenantrieben rasen sie einfach durch die Luft und umgehen alle Verkehrshindernisse.**

**a** ls Pilot der Formel 3600 muß man nicht nur ein hervorragender Fahrer (oder doch eher Flieger) sein, sondern muß sich auch im Umgang mit den modernsten Waffen auskennen, denn wipEout ist ein Rennspiel in der guten Tradition von „Rock ‘n’ Roll Racing“ und entfernt auch „Super Mario Kart“. Ihr habt die Wahl zwischen acht verschiedenen Fahrzeugen mit unterschiedlichem Fahrverhalten. Ob Ihr's lieber langsamer aber dafür gut steuerbar oder eher rasant, aber knifflig lenkbar fliegen wollt, liegt ganz bei Euch. Sieben Strecken, teilweise mit alternativen Wegen, coolen Sprungschancen und fiesen Kurven wollen gemeistert werden. Dabei könnt Ihr sie sowohl einzeln

bestreiten. Natürlich läßt sich auch jeder Parcours (ohne Gegner) auf Zeit fahren. Sogar zu zweit könnt Ihr antreten, eine zweite PlayStation samt wipEout und einen zusätzlichen Fernseher vorausgesetzt, denn einen Split-screen-Modus gibt es leider nicht. Einmal auf der Strecke, beschleunigt Euer Bolide ziemlich schnell und offenbart auch sogleich die Schwierigkeit von wipEout, die Steuerung. Da die Fahrzeuge schweben, ist das Lenkverhalten grundverschieden von bekannten Rennspielen, allerdings ist es sehr realistisch (soweit man das beurteilen kann, aber so stell' ich mir einen Schwerebenwagen vor), und nach einigen Runden hat man sich an die Steuerung gewöhnt. Wie schon erwähnt, ist es mit gutem Fahren allein aber nicht getan. Die wirklich ultrafiesen Gegner – glaubt nicht, daß sie Euch einfach so vorbelassen – schreien geradezu danach, abgeschossen zu werden. Die Waffen wie (Such-) Raketen, Elektrozapper und Minen, könnt Ihr auf bunten Feldern, die quer über die Strecke verteilt sind, aufsammeln. Da Ihr immer nur eine Waffe zur Zeit haben könnt, müßt Ihr sie schon taktisch geschickt einsetzen, damit Ihr den ersten Platz erreicht, denn ausschalten könnt Ihr die anderen nicht, nur kurzzeitig verlangsamen. Netterweise werdet Ihr durch Sprachausgabe auf die Waffen Eurer Widersacher hingewiesen, so daß Ihr nicht von den Minen Eures Vordermannes überrascht werdet. Außerdem gibt es



noch Schutzschild und einen Super-Afterburner.

DIE KURVE

# OUT



Man sollte bei den Jumps nicht daneben springen, sonst wird man (sehr langsam) von einem Abschleppfahrzeug wieder auf die Strecke gebracht

**Schnell, gute Musik, flüchtige Grafik, Zweispielermodus**



Noch ist er Dritter, aber nach der Kurve zieht er gnadenlos innen vorbei, um sich Rang zwei zu sichern



In dem Tunnel wächst das Geschwindigkeitsgefühl nochmals an. Wow, das wird echt fix!



Ein Sprung am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen



Der Schild schützt Euch vor den Geschossen

Auf den Strecken findet Ihr ebenfalls blaue Beschleunigerfelder, die Euch den nötigen Extrakick geben. Teilweise werdet Ihr wirklich ultraschnell! Doch eine falsch gefahrene Kurve oder ein Rempler mit dem Opponenten bringt Euch leider schnell wieder auf Schrittempo zurück, das kann schon nerven!

Als kleinen Motivationskick gibt es noch eine weitere Liga, in der Ihr die Strecken in der Nacht und mit doppelter Geschwindigkeit abreitet, nur was für Profis! Die Grafik ist wirklich exzellent, die professionell designten Gleiter rauschen schnell und flüchtig über die optisch ansprechenden Strecken. Was will man noch mehr? Für die musikalische Untermalung wurden bekannte Techno-Combos verpflichtet (namentlich Orbital, The Chemical Brothers und Leftfield) die ihrem guten Namen alle Ehre gemacht haben. Die Stücke sind schnell, gut hörbar und tragen eine Menge zum hohen Geschwindigkeitsgefühl bei. Die Soundeffekte und Sprachausgaben sind ebenfalls von hoher Qualität und unterstreichen die gute Aufmachung dieses Rennspiels.

Die Icons, die Fahrersymbole und die Schrift wurden übrigens exklusiv für wipEout von der bekannten „Designers Republic“ entworfen – deswegen auch die etwas ‚komische‘ Schreibweise mit dem großen ‚E‘ in der Mitte des Titels; in Anlehnung an PlayStation. Sony war von dem Ergebnis so begeistert, daß sie die wipEout-Lizenz nun auch weiter vermarkten

wird. Ihr könnt Euch also auf Klamotten und anderen Kram mit den „Designers Republic“-Logos freuen. Neben Ridge Racer ist wipEout zur Zeit das beste Rennspiel auf der PlayStation und sollte von allen Interessierten ernsthaft in Erwägung gezogen werden. Allerdings hilft Euch ein kurzes Probespiel bei Eurer Entscheidung nicht viel weiter, da man (wie erwähnt) etwas Zeit braucht, um sich mit der etwas anderen Steuerung vertraut zu machen. Freundliche Händler geben Euch aber auch mal ein paar Minuten mehr Zeit, schließlich wollen sie ja was verkaufen.

Maris Feldmann



Farblich sind die Strecken sehr schön gestaltet. So macht das Fahren Spaß!



Nach dem Rennen seht Ihr nochmals Eure Runden- und Gesamtzeiten und natürlich eventuelle Rekorde, die dann auf der Speicherkarte gesavt werden können (mit Initialen)

**PLAY STATION**

**WIPEOUT**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Nach etwas Eingewöhnungszeit kommt man schon gut mit der Steuerung zurecht und dann wirds cool.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Sieben Strecken in zwei Ligen und mit acht Fahrzeugen sorgen schon für längeren Spielspaß, gerade zu zweit.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Detailliert, super schnell und super flüchtig. Das erwarten wir von einem „Next-Generation“-Rennspiel.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Die harten Technobeats unterstützen den Geschwindigkeitsrausch. Musikalisch und technisch top.

Genre	Rennspiel
Spieler	1 (2 per Link)
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100
Level	7 Strecken
Schwierigkeit	variabel/mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2+**



Unangefochtener Redaktionsliebling unter den Parodius-Charakteren ist natürlich das Torpedoreitende Bunny



Parodius 1 (oben) macht grafisch nicht so viel her, dafür ist es genial spielbar

BONBON-BALLER-KNALLER

# PARODIUS DELUXE PACK



Koitsu, der Papierflieger, ist mit einem ungewöhnlichen 'Schutzschild' versehen



**„Parodius“ für jede Konsole: Um die Fans der durchgeknallten Japano-Ballerie rei auch für Sony-Fans zu begeistern, läßt Konami auf der PlayStation gleich zweimal die Sprites tanzen ...**

**W**elcher Klassiker wäre für Konami besser als 32-Bit-Einstandsprodukt geeignet, als das Shoot 'em Up der Referenz-Klasse Parodius. Just vor wenigen Monaten erst erschien der zweite Teil der Ballerei in der Spielhalle – bestens geeignet für eine Konvertierung auf die PlayStation. Alle sieben Level des Automaten wurden möglichst exakt übertragen – mitsamt Spezial-Effekten und der abgedrehten bis größt-wahnsinnigen Gegner. Doch bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, sucht Euch erst eines der acht völlig absurden Spieler-Raumschiffe aus. Vom Octopus der ersten Parodius-stunde bis hin zu einem torpedoreitenden Bunny – einer besser ausgestattet als der andere. Los geht's in mitten eines knallbunten Vergnügungsparks mit einem ballettanzenden und wild proutendrehenden Panda-Endgegner. Solltet Ihr bis dorthin noch nicht den malträtierten Verstand verloren haben, wartet in den folgenden Level ein wildes Gemisch der Ballerspiel-Geschichte. Damit die Einzel-Feuerkraft nicht ausreichen muß, lockt auch der Zweispieler-Modus des Automaten, der mit Hunderten von Objekten nur so um sich wirft und jede 16-Bit-Konsole vor Neid erlassen läßt. Solltet Ihr der acht bis zum Bersten gefüllten Level überdrüssig werden, findet sich auf der CD als Dreingabe auch noch der komplette erste Par-

odius-Automat mit etwas schlichteren Optiken, weniger Gegnern, aber dafür mit neun Levels randvoll gefüllt und in einigen Details sogar etwas gehaltvoller als sein technoprotzender Nachfolger. Die erste Hürde ist genommen, Konami zeigt mal wieder das Machbare: Vor allem der erste Arcade-Spaß ist völlig frei von technischen Problemen. Erst der Zweispieler-Modus von „Parodius 2“ macht die Grenzen deutlich: Allzuoft schleicht sich heftiges Ruckeln und ein ungewohntes Zucken bzw. Zerreißen der Hintergründe auf. Ade allen Flackereien, denn die gibt es technisch bedingt nicht mehr, dafür aber neue Macken. In den Bereich der Kleingkeiten gehört der etwas kleinere Bildschirm-Ausschnitt beim zweiten Parodius und die sehr kurzen Pausen beim Wechseln eines Musikstückes und Nachladen von der Silberscheibe. Der Sound überzeugt durch fantastisch abgemischte Komik-Varianten von klassischen Musiken, tolle Soundeffekte und mittelmäßige Sprachsamples. Insgesamt ist dieses Parodius Deluxe Pack ein Fest für Ballerfreunde, zeigt aber auch, daß vor allem mit Action-Orgien der klassischen Natur auch auf der PlayStation wieder deutliche Grenzen erreicht werden können. Solltet Ihr ein bißchen Shoot 'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß.

Julian Eggebrecht



**PLAYSTATION**

**PARODIUS DELUXE PACK**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Zwei der besten Ballereien mit toller Steuerung und witzigen Ideen auf einer CD – Spielspaß perfekt.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Dank des enormen Umfangs: das Vorzeige-Shoot-em-Up der PS-X. Besonders lobenswert: Highscores werden gespeichert.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Völlig identisch mit den Automaten. Im Zweispieler-Modus ist die PlayStation leider allzu oft überfordert.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Phantastische UK-Versionen von klassischen Musiken – ein paar mehr Soundeffekte hätten nicht geschadet.

Genre: Shoot 'em Up  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Konami  
Preis: ca. DM 110  
Level: 17  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: unendlich  
Speicher: 1 CD  
Erschienen: Ende September

**FAZIT**  
**1-**



WIR HABEN DAS  
WORT POWER  
NICHT ERFUNDEN.  
WIR HABEN  
ENTDECKT, WAS ES  
BEDEUTET:  
SONY PLAYSTATION.





J U M P I N G J A C K F L A S H

# JUMPING FLASH



Bis zu drei Extrawaffen können gleichzeitig gebunkert werden – zu sehen oben links in der Anzeige



Ist er nicht niedlich, der Frösch mit Zylinder... (?) Unten rechts demonstriert der Robot-Hase seine enorme Sprungkraft

**Für Jump&Run-Fans, die sich nach Abwechslung vom Hüpf- und Spring-Einerlei sehnen, hat Sony die Lösung parat: „Jumping Flash“ ist ganz anders als alles, was es bisher in diesem Genre gab!**

mit Jumping Flash präsentiert Sony Computer Entertainment die wirklich erste originelle Spielidee für eine der neuen Konsolen. Nun ist ein Jump&Run an sich natürlich nichts Revolutionäres, neu ist jedoch bei Jumping Flash, daß Ihr das Spiel in 3-D aus der Ich-Perspektive erlebt.

Aus der Sicht des Helden, eines enorm sprunghaftigen Robo-Karnickels, rennt und springt Ihr durch recht umfangreiche 3-D-Level. Und das Erstaunliche daran ist, daß sich das Ganze hervorragend steuern läßt. So ist es kein Problem, jederzeit den totalen Überblick zu behalten und punktgenau zu landen. Bei besonders gewagten Sprüngen schaut Ihr automatisch nach unten, der Schatten des Helden gibt dabei Auskunft über den Landepunkt.

Jumping Flash ist in sechs Level à drei Stages aufgeteilt, wobei die dritte Stage (in Level sechs die letzten beiden) jeweils nur aus einem Boß besteht. Ziel des Spieles ist es, in jeder Stage vier „Jetpods“ (eine frappe Ähnlichkeit mit Karotten ist nicht von der Hand zu weisen) einzusammeln. Allerlei Frösche, Käfer und ähnliches Getier machen Euch dabei das Leben schwer, doch natürlich seid Ihr den Attacken nicht wehrlos ausgeliefert. So könnt Ihr Eure Gegner entweder abschießen oder Ihnen in bester Mario-Manier auf den Kopf springen.

Abwechslung wird bei Jumping Flash reichlich geboten: Die Levelgestal-

tung reicht von Fantasy-, Pyramiden- und rutschigen Eiselevels über luftigen Vergnügungsparks bis hin zu Doom-artigen Höhlensystemen. Und selbstverständlich gibt es auch kleine versteckte Bonuslevel zu entdecken.

Bei all seiner Originalität und perfekten Spielbarkeit läßt sich ein entscheidendes Manko jedoch beim besten Willen nicht leugnen: Jumping Flash ist mit elf Stages und sieben Bossen viel zu kurz ausgefallen, und da es auch in den höheren Leveln nicht sonderlich schwer wird, viel zu schnell durchgespielt.

Continues und Speicher-Funktion mittels Memory-Card tun Ihr übriges. Ein wenig zusätzliche Motivation bringt noch der Time-Attack-Modus, in dem alle Stages auf Zeit gespielt werden können.

Mit mehr Leveln hätte Jumping Flash das Zeug zum Klassiker gehabt – so bleibt es, nur ein überdurchschnittliches Spiel, das sich jeder PlayStation-Interessierte aber auf jeden Fall einmal genauer anschauen sollte.

Klaus-Dieter Hartwig



## JUMPING FLASH

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Wohlezu perfekt – nur das mit dem ansteigenden Schwierigkeitsgrad hat man nicht ganz in den Griff bekommen.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Das mit dem Spaß steht außer Frage – nur an der „Dauer“ hapert es ganz gewaltig.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Bunt, skurril, abwechslungsreich – manche Gegner sind jedoch Polygon-bedingt allzu eckig.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Lustige Musiken und Soundeffekte, die aber die PlayStation noch lange nicht ausreizen.

Genre	Jump&Run
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 100
Level	6 à 3 Stages
Schwierigkeit	leicht
Continues	2
Speicher	1 CD
Erhältlich	Ende September

**FAZIT**  
**2+**

**Einmaliges Spielprinzip, hervorragende Steuerung, auch für Einsteiger bestens geeignet**

**Aufgrund mangelnden Umfangs leider viel zu schnell durchgespielt**



# RAIDEN PROJECT



**Mit zwei der action-intensivsten Shoot 'em Ups aller Zeiten bringt Seibu die PS-X zum Kochen – und zeigt, was in der 32-Bit-Maschine steckt.**

**9**leich beide ‚Raideen‘-Kultautomaten befinden sich mit Umsetzungen in bester ‚Parodius – Deluxe Pack‘-Tradition auf der CD. Nachdem Ihr im komfortablen Menü den Bildschirmmodus (liegend, stehend, in die Breite gestreckt), die Musik, den Schwierigkeitsgrad und die Button-Belegung ausgewählt und auf der Memory-Card gespeichert habt, sucht Ihr Euch den Automaten Eurer Wahl aus.

Fans der Raideen-Vertikalballerereien wissen, was sie erwartet: knallharte, brillant designte Vertikal-Ballerkost vom Feinsten. Zwar besticht auch schon der erste, inzwischen fünf Jahre alte Automat durch sein ausgewogenes Level-Design, aber erst das aktuelle ‚Raideen II‘ zeigt, was in der PlayStation steckt. Vor allem im Zweispieler-Simultanmodus erschlägt Raideen II Euch mit unglaublichen Mengen von umherfliegenden Gegnern, Explosionen und Kleinstsplittern. Selbst unbedeutende Objekte zerbersten in Dutzende von Bruchstücken. Größere Explosionsopfer zersplintern nicht nur besonders effektiv, sondern stürzen flüssig zoomend und brennend in die Landschaft – und hinterlassen sogar Krater, Waldbrände und kaputte Häuserzeilen.

Erst beim längeren Spielen fallen liebevolle Details wie echte Schatten und Dutzende von Animationsphasen selbst bei kleinsten Bewegungen auf.

Laut Angaben der Macher stellt die



Die beiden Bilder links stammen aus Teil 1. Offensichtlich geht hier noch nicht ganz so viel ab



PlayStation bei Raideen bis zu 900 Objekte flacker- und fast immer auch ruckelfrei dar – wohl keine Übertreibung. Erstaunlicherweise behält der Spieler trotz der wuselnden Objektmengen den Überblick – zumindest im Einzspieler-Modus, denn zu zweit wird's wie schon bei Parodius doch etwas heftig. Um den Kritikern der 2-D-Fähigkeiten nicht allen Wind aus den Segeln zu nehmen, sei bemerkt, daß Rai-

den so gut wie nie Mehr-Ebenen-Scrolling bietet, nur so sind solch riesige Mengen von Sprites ruckelfrei darstellbar.

Zum Sound läßt sich im Standard-Modus nur eins sagen: scheußlich.

Zwar wummern die Explosionen wie nie zuvor und insgesamt wird eine tolle Effekt-Kulisse geboten, die Original-Automaten-Musiken klingen jedoch einfach fürchterlich. Erst im Arrange-Modus entlocken Seibus Mannen dem PlayStation-Soundchip hörbarere Klänge. Für die Langzeitmotivation kommt auch hier wieder die praktische Memory-Card zur Hilfe, denn alle Highscores werden gespeichert.

Insgesamt ist ‚Raideen Project‘ eines der besten Vertikal-Ballerspiele, das je auf einer Heimkonsole das Licht der Welt erblickte – und dank der sehr flexiblen Schwierigkeitsmodi für weniger begabte bis Hardcore-Action-Spieler eine Anschaffung wert.

Julian Eggebrecht

**Vertikal-Ballerie in technischer Perfektion**

**Teilweise scheußlich primitive Musiken**

**PLAYSTATION RAIDEN PROJECT**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Wenn man sich mal so richtig abregieren will, ist Raideen einfach genial – noch nie gab es soooo viel Action.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Zwar werden viele Level geboten, die Abwechslung hält sich aber trotz aller spielerischer Perfektion in Grenzen.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Absolut identisch mit den Automaten. Selbst im Zweispieler-Modus kaum Ruckeln trotz unendlicher Sprite-Mengen.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Mittelmäßige bis lausige Musiken – dafür umso bessere, brillant wummrende Effekte. Warum kein CD-Sound?						
Genre	Shoot 'em Up					
Spieler	1-2 (simultan)					
Hersteller	Seibu Kohshu					
Preis	ca. 20M 110					
Level	18					
Schwierigkeit	einstellbar					
Continues	ja					
Spieler	1 CD					
Erfährlich	Ende September					

**FAZIT 2+**



I AM THE

# RAYMAN



**Wer meint, daß die PlayStation außer 3-D-Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D-Jump&Run werfen und sich über „Rayman“ wundern.**



Bitte lächeln und aufs Vögelchen warten! Schnell noch ein getürktes Urlaubsfoto schießen und gleichzeitig den Rücksetzpunkt markieren



Beim roten Riesen geht die Post ab! Um diese Begegnung zu überleben, muß Rayman geschickt den Stahlkugeln ausweichen

**Manche Stellen sind sehr schwer zu erreichen und brauchen einige Anläufe**

Im Instrumentenlevel ist geschickte Fingerfertigkeit gefragt, um auf den Kugeln sicher ans Ziel zu gelangen



**Wundervolle Grafik, tolle Spielbarkeit, satter Sound**

**Z**eitgleich mit der Jaguar-Version (siehe Test in dieser Ausgabe) begibt sich Rayman auch auf der PlayStation auf den Weg, seine Heimat von den Heerscharen der Finsternis zu befreien. Um ihm diese Aufgabe ein wenig zu vereinfachen, stattet ihn eine gute Fee regelmäßig mit diversen Eigenschaften aus. So erlernt unser Held während seines Abenteuers zum Beispiel die Fähigkeit, sich gegen Angreifer mittels Faustschlags zu erwehren oder sich an Plattformen zu hängen. In bestimmten Leveln verfügt er über zeitweilige Kräfte, wie das Säen von Blumensamen, was ihn vor einer Sintflut retten kann.

Die Level sind auf einer Landkarte miteinander verbunden, auf welcher Ihr den Titelhelden steuert und – sofern eine Memory-Card vorhanden ist – auch Euren Spielstand abspeichern könnt. Wird auf der Übersicht ein Level angeklickt, öffnet sich der Weg in die eigentliche Spielwelt.

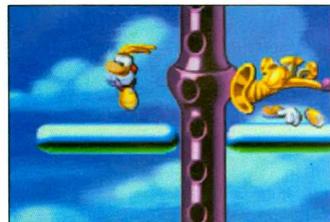
Den geeigneten Spielern erwarten dort Farben und Formen in allen möglichen Varianten. Ziemlich trübe aus der Wäsche glotzende Bösewichter und beißkräftige Piranhas, um nur einige zu nennen. Rayman startet in einem Waldabschnitt, wo es nur so von bewegten Objekten wimmelt. Rayman bahnt sich seinen Weg durch die Cartoon-Welt über blaue Berge und durch dunkle Höhlen, bis in das geheime Versteck des Oberschurken. Unterwegs werden Diamanten gesammelt, um bei einem Zauberer Eintritt in Bonuslevel zu bezahlen. Laßt Euch von der niedlichen Grafik nicht in die Irre

führen, Rayman sei ein Spiel für kleine Kinder – ganz im Gegenteil. Einige Passagen erfordern viel Geduld und eine geübte Joypadführung. Es hilft, sich die eine oder andere Stelle gut einzuprägen, damit man beim nächsten Mal gegen die Tücken des Heldenalltags gewappnet ist. Der CD-Sound ist brillant komponiert und sehr gut auf die Level abgestimmt. Soundeffekte wie das Wasserplatschen, wenn übergroße Früchte in den Teich plumpsen, sind ebenfalls wundervoll gelungen.

**Ein 2-D-Jump&Run das den Fähigkeiten der PS-X auf diesem Sektor gerecht wird: RAYMAN**

Die Franzosen haben wirklich saubere Arbeit mit der Schaffung dieses Fantasy-Jump&Run geleistet. Zwar bietet das Game nicht die Spieltiefe eines „Mario“-Abenteuers, dennoch ist das Programm alles in allem eine große Bereicherung für die PlayStation und sollte in keiner Jump&Run-Sammlung fehlen.

Christian Henning



Tröööö! Die Trompeten befördern Rayman in die Wolken. Na, denn guten Flug. Sie haben es sich verdient

**PLAYSTATION**

**RAYMAN**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Gut durchdachte Steuerung und ein flüssiger Spielablauf sind gegeben. Schwieriger als man denkt.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Dank des Umfangs wird es einige Zeit in Anspruch nehmen, das Programm komplett durchzuspielen.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Kunterbunte, farbenfrohe Level und coole Sprites en masse sind eine Augenweide.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Starke Beats und fetzige Klänge untermalen die gebotene Action. Da kommt schnell Stimmung auf.

Genre	Jump&Run
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 120
Level	29
Schwierigkeit	mittel bis hoch
Continues	5 + Spielmöglichkeit
Speicher	1 CD
Erschienen	ab Oktober

**FAZIT**  
**2+**

HIER HELFEN EUCH KEINE ARGUMENTE

# BATTLE ARENA TOSHINDEN



„Noch einmal so 'n blöder Spruch übers Alter, und die Lippe hängt bis zum Rasen!“

## Prügeln in der dritten

**Dimension: Beat-'em-Up-**

**Spezialist Takara erobert**

**mit dem ersten 3-D-**

**Kampfspiel Sonys 32-Bit-**

**Newcomer. Na denn:**

**„Get ready to fight!“**



In Sachen Darstellung wird so ziemlich jedes PlayStation-Register gezogen.

Bombastische Special-Moves, die grafisch grandios dargestellt sind



Technisch brillantes Prügelspiel, das auch spielerisch überzeugt



Wenn zwei Waffen aufeinandertreffen, sprüht der Bildschirm nur so vor Funken

Takara liefert ein beachtenswertes Beat-'em-Up-Debüt auf der PS-X ab.



Eindrucksvoll: In dem Fernsehschirm sieht Ihr das aktuelle Geschehen (und erneuert den Bildschirm)

**n**eben Namcos famosem ‚Ridge Racer‘ erwarten natürlich alle PS-X-Begeisterten und -Nörgler das erste 3-D-Prügelspiel: „Battle Arena Toshinden“. Nachdem das extrem schlichte Intro vorbeigezogen ist, könnt Ihr einen von acht direkt anwählbaren Kämpfern aussuchen – solltet Ihr alleine drauflosschlagen, wählt der Computer einen Gegner aus, im Zweispieler-Modus sind alle Kombinationen der Kämpfer erlaubt. Zur Wahl stehen neben zwei Durchschnittstypen auch zwei Frauen mit Peitsche und durchsichtigem Röckchen, ein Riesen-Muskelprotz samt Keule, ein flinker japanischer Mönch, ein französischer Schwertkämpfer und ein Japano-Krieger. Diese acht verlassen sich nicht nur auf Ihre körperlichen Talente, sondern besitzen alle mehr oder weniger gefährliche Waffen. Solltet Ihr einander zu nahe kommen, sind allerdings auch klassische Schulterwürfe kein Problem. Jeder Kämpfer hat zwei Standard-Special-Moves und mit abgedrehten Finger-Verenkungen noch eine Vielzahl mehr. Grafisch wurde auf die Phantasie gebaut: Pompöse Feuerbälle fliegen über den Screen, und glitzernde Funken spritzen, wenn sich zwei Schwerter treffen.



Doch nicht nur die Special-Moves glänzen durch tolle Grafiken – Toshinden setzt insgesamt Maßstäbe: Sämtliche Kämpfer und Hintergründe sind voll von Texture Maps und haben dank Gouraud Shading die eckige Vergangenheit der Konkurrenz längst hinter sich gelassen. Subtile Lichteffekte färben in manchen Levels auf die Kämp-

fer und Umgebung ab, und dank der Nutzung des hochauflösenden Modus sieht man keinerlei unschöne Kanten. Selbst Gags wie ein im Hintergrund hängender Bildschirm, auf dem der aktuelle Kampf zu sehen ist, wurden nicht vergessen, und gleich zwei versteckte Endgegner runden die Palette ab. Die Geschwindigkeit des Spiels ist identisch mit ‚Ridge Racer‘: in flüssigen 30 Hz werden Kämpfer und Co. animiert (schneller ist nur Namcos ‚Tekken‘) – wobei allerdings einige Fighter ein paar mehr Animationsphasen vertragen könnten. Spielerisch zwingt Toshinden den Prügel-Fan erstmalig ins Optionsmenü: Zwei Tasten sind mit Special Moves belegt – dieses Feature macht zwar die ersten Kämpfe spektakulärer, nimmt Profis allerdings die prügelrischen Feinheiten. Neben diesem Manko sind allerdings auch viele positive Elemente vorhanden: Indem sich die Kämpfer per Tastendruck in die Tiefe flüchten können wird der 3-D-Raum genutzt. Auch

der Sound soll nicht unerwähnt bleiben: Gute Sprachsamples und viele coole Effekte untermalen die Kämpfe exzellent, nur an der CD-Musik hapert es gewaltig. Hitzige Kämpfer wünschen sich statt der etwas einfallslosen Melodien den Power-Sound anderer Vertreter des Genres. Alle Fans von 3-D-Prüglern kommen erstmalig an Toshinden kaum vorbei – doch schon bald wird Takaras Einstand auch hierzulande durch Namcos ‚Tekken‘ vom Prügel-Thron gestoßen werden.

Julian Eggebrecht

## B. A. TOSHINDEN

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Ein guter Einstieg der PS-X auf dem unkampften 3-D-Prügelsektor – sogar echte Innovationen inklusive.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Insgesamt 10 Spieler motivieren auf Dauer – auch wegen der großen Bandbreite an Special Moves.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Texture Mapping und Gouraud Shading begeistern auch Prügelmuffel. Wenig Animationen.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

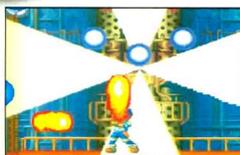
Die guten Effekte (inklusive Sprachausgabe) werden leider nur mit mittelmäßigen Musikern untermalt.

Genre	Takara
Spieler	1,2 (simultan)
Hersteller	Takara
Preis	ca. DM 100
Level	10 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	CD
Erscheinung	Ende September



BALLERN BIS DIE PLAYSTATION QUALMT

# RAPID RELOAD



Wumm, da hat sich in der Hosentasche doch glatt eine Bombe gelöst



Optisch schöner und eindrucksvoller kann man ein Shoot 'em Up kaum machen



**Das japanische ‚Gunner’s Heaven‘ möchte Euch als „Rapid Reload“ in den siebten Shoot-em-Up-Himmel heben. Mal sehen, ob’s klappt.**



**d**aß Sony mit ihrer PlayStation nicht nur die zur Zeit leistungsfähigste Videospiele-Hardware stellen kann, sondern auch ein gutes Programmiererteam besitzt, möchte mit „Rapid Reload“ bewiesen werden. Vor allem das – allen Unkenrufen zum Trotz – gute Sprit-Handling der PS-X will die Japan-Schmiede mit diesem

Game sicherlich unter Beweis stellen. Als maskuliner Axel oder als Heldin Ruka könnt Ihr zur Wumme greifen und in bestem ‚Gunstar-Heores‘-Stil Euren Weg bis zum sechsten Level entfernten Oberboß antreten. In den meist seitwärts scrollenden Stages gilt es vornehmlich, nach rechts zu laufen und dabei nicht über den bekannten Haufen geschossen zu werden. Das ist nicht gerade leicht, denn oft tauchen aus heiterem Himmel bis zu einzündend Feinde gleichzeitig auf. Um da als Held auch nur den Hauch einer Chance zu haben, verfügt Ihr über vier Waffensysteme: ein relativ schwaches MG mit hoher Schußrate, ein heißer Flammenbooster sowie flächendeckende Powerstrahlen und zielsuchende Elektrostrahlen. Zwar ist die Schuß-Darstellung bei den zwei Charakteren eine andere, in den Eigenschaften sind jedoch nur geringfügige Unterschiede, so daß man mit beiden Figuren gleichermaßen gut spielen kann. Außerdem könnt

Ihr Euch mittels eines Kletterhakens aus brenzligen Situationen herausziehen oder zu höheren Plattformen hangeln. Einige Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Power Ups, die Eure Waffe kurzzeitig aufbessern (Zeitlimit). Wer regelmäßig diese Ersatzstücke sammelt, sollte gefahrlos zu den End- und Zwischengegnern der Stages gelangen. Diese sind – so wie das ganze Spiel – pompös und beeindruckend dargestellt.

Auch wenn das – stets beeindruckende – Geschehen durch die vielen Kontrahenten manchmal etwas hektisch wirkt, so bleibt es stets fair. Wer trotzdem vorzeitig den Screen verläßt, kann zu den unendlich vorhandenen Continues greifen. Ärgerlich ist jedoch das Nichtvorhandensein eines Zweispieler-Modus. Spielerisch wird insgesamt durchschnittliche Kost geboten, bei der man auf innovative Ideen vergebens wartet. Dafür entschädigt der flotte Sound und die – fast nie ins Stocken geratende – Darstellung. Tolle Farben, unzählige Gegner-, Geschöß- und Explosionssprites erfreuen das Auge. Wer bei einem Shoot 'em Up nicht in einem futuristischen Raumschiff sitzen mag, sondern lieber eine Wumme schwenkt, der findet für seine PS-X momentan nichts Besseres.

Michael Koczy

**Tolle Grafik, herausfordernder Schwierigkeitsgrad, gutes Waffensystem, Continues**

**Kein Zweispieler-Modus, kein Optionsmenü, spielerisch wenig Neues**

**PLAYSTATION**

**RAPID RELOAD**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Sehr solide aufgemachtes Shoot 'em Up, wenig Abwechslung dafür gibt es Action pur

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Dank unendlichen Continues ist das Erblicken des Endbosses nur eine Frage der Zeit, kein Zweispieler-Modus

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Granatenstark wie Euch da an screenfüllenden Gegnern und Explosionen entgegenschlägt

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Flotter Soundtrack, der im Japano-Stil gehalten ist. Gute Effekte mit ein bißchen Sprachausgabe.

Genre: Shoot 'em Up  
Spieler: 1  
Hersteller: Sony  
Preis: ca. DM 100  
Level: 6  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: unbegrenzt  
Speicher: 1 CD  
Erfolgtich: Ende September

**ZEIT 3+**



F Ü N F I N E I N E M ?

# PHILOSOMA



**Es ist wieder soweit: Böse Aliens bedrohen mal wieder den galaktischen Frieden und Ihr seid die Auserwählten, die alleine wieder Ordnung schaffen können. Auf geht's!**



*Der Runde Hintergrund dreht sich hinter Euch weg, sieht wirklich gut aus*



*Mit Hitzeschild brecht Ihr durch die Atmosphäre, Das wird ganz schön warm*



*Solche genialen Szenen ziehen sich durch's ganze Game*

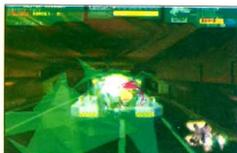
**m**an nehme eine Handvoll der verschiedenen Ballerspiele und kombiniere diese mit ultracoolen, gerenderten Filmsequenzen: Schon hat man ein neues Game, nämlich „Philosoma“.

Bei diesem neuen Shooter für die PlayStation (der eines der ersten angekündigten Games war) haben sich die Jungs von Sony jede erdenkliche Art von Ballerspiel angeschaut und alle Arten mit in ihr Spiel übernommen. Horizontale Scroller (wie z. B. „R-Type“) sind genauso mit dabei wie vertikale Scroller („Raiden“) und 3-D-Level („Star Wars“), wobei Ihr manche davon auch rückwärts fliegt. Auch eine Stage im „Zaxxon“-„Viewpoint“-Stil (isometrisch von schräg oben) findet sich auf der CD. Das Besondere daran ist die teilweise wirklich hervorragende Grafik. Nicht nur, daß die Umgebung einfach gut aussieht, Ihr werdet auch permanent mit beeindruckenden 3-D-Effekten „bombardiert“. Gegner schießen z. B. aus der Tiefe auf Euch und tiefe Tunnelschluchten scrollen flüssig unter Euch weg. Besonders rasant geht es gegen Ende zu, wo Ihr durch sich ständig verzweigende Gänge rast und dabei gefährlich eng um die Ecken fliegt.

Eure vier verschiedenen Waffensysteme könnt Ihr mit Power Ups nach und nach aufrüsten, um den Widerlingen ordentlich Paroli bieten zu können. Zielsuchende Raketen und Smartbombs runden das Waffenarsenal ab. Unter dieser geballten Feuerkraft explodieren die Feinde gleich scharenweise. Manchmal seht Ihr bei den ganzen Explosionen den Hintergrund kaum noch. Zwischen den einzelnen Stages wird die spannende Story (Ihr müßt irgendwo eindringen, um ein fieses Alien zu erledigen) durch super aufwendige Rendersequenzen weiter erzählt. Im Menü könnt Ihr Euch diese Szenen im Zusammenhang anschauen, aber erst nachdem der betreffende Level durchgespielt wurde. Da kommen schon etliche Minuten an Film zusammen! Diese Grafikorgie ist sicherlich ein interessanter Titel für alle Freunde des Genres. In einer unserer kommenden Ausgaben erfahrt Ihr dann mehr über dieses grafische Meisterwerk.

Maris Feldmann

Muster: Storbek Videogames, Hamburg



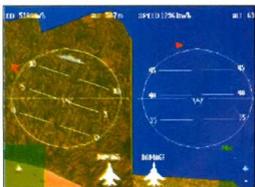
*Dieser böse Zug jagt hinter Euch her. Gut, wenn man hinten schießen kann*





BALD AUF EURE

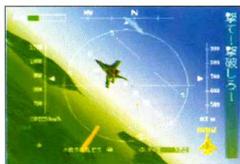
# KOMMENDE



## AIR/ACE KOMBAT NAMCO, SEPTEMBER

Namcos neuester Streich basiert auf Ihrem Erfolgreichen Spielhallentitel Air Combat. Die jap. Version wurde zwar in Ace Combat umbenannt, aber wir dürfen wohl unter Originaltitel abheben. Apropos: Dazu stehen Euch ganze 16 Fighter mit verschiedenen Waffensystemen zur Verfügung. Dank der guten Hintergrundstory, dem aufgepeppten Gameplay und der hervorragenden Grafik wird Air/Ace Combat wohl (im wahrsten Sinne des Wortes) einschlagen wie eine Bombe. Verkappte „Top Gunner“ dürfen sich schon mal den weißen Seidenschal um den Nacken schlingen. Ach ja, in den Arcades ist mittlerweile schon die Fortsetzung „Air Combat 22“ zu sehen, die auf einer Weiterentwicklung der bekannten „Ridge Racer“-Hardware fußt.

Muster: ECS, Hamburg



## ASSAULT RIGS PSYGNOSIS, ENDE '95

Das futuristische Panzerspiel geht langsam auf die Endphase seiner Entwicklung zu. In einem knappen Zeitlimit müßt Ihr Eurem Kettengerät den Weg durch ein Cyberlabyrinth finden, dabei Eure Gegner ausschalten und Kapseln einsammeln. Wie üblich bei Psygnosis lassen sich auch wieder zwei PlayStations zum gemeinsamen Spiel koppeln. Rendersequenzen runden das Spiel ab. Ihr erfahrt mehr, sobald das Game fertig ist.



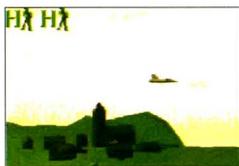
## GUNDAM MOBILE SUIT BAN DAI

Gundam-Fans können aufatmen, ihr größter Wunsch wurde erfüllt. Nun könnt Ihr sel-



ber in einem Gundam sitzen und Jagd auf Eure Widersacher machen. Das Game orientiert sich relativ nah an der Animevorlage und bietet neben der Balleraction auch eine Menge animierter Sequenzen im bekannten Stil.

## BLADES OF RAGE OCEAN, OKTOBER



Und noch ein Flugspiel erwartet uns. Diesmal geht es aber in sechs

verschiedenen Hubschraubern zur Sache. Als Pilot und Bord-schütze in Personalunion müßt Ihr verschiedene Einsätze, von Transportjobs bis hin zu Liquidierungsaufträgen fliegen, natürlich im Namen der guten Sache, denn Euer Auftraggeber setzt sich in



der nahen Zukunft für den Weltfrieden ein. Optisch wird das Game wohl ein Augenschmaus (aber das sind sie ja fast alle), was spielerisch dabei rüberkommt, klären wir demnächst.

**Auf den vorherigen Seiten habt Ihr ja schon Unmengen bereits erhältlichlicher Software gesehen. Aber noch viel mehr Games stehen schon in den Startlöchern! Die hier vorgestellten werden über kurz oder lang auch bei uns erhältlich sein. Die Erscheinungstermine beziehen sich allerdings auf den amerikanischen Release. Der Importhändler Eures Vertrauens kann Euch dann sicherlich die begehrten Stücke besorgen. Ausführliche Test folgen bei Deutschlandscheinung!**

## TWISTED METAL SONY IMAGE SOFT, OKTOBER

Dies ist genau das richtige Game für alle Leute, die schon immer mal „wie eine richtige Sau“ durch die Gegend preschen wollten. Im Gegensatz zu anderen Autospielen, könnt Ihr Euch in Los Angeles praktisch frei bewegen und da langfahren, wo Ihr langfahren wollt. Neben zahlreichen Opponenten, die ausgeschaltet, sprich abgeschossen werden wollen, warten auch harmlose Passanten und ein Weihnachtsmann (!) darauf, überfahren zu werden. Wenn das nicht das richtige Geschenk zum heiligen Fest ist, wissen wir auch nicht weiter. Auf jeden Fall mal anschauen!





# PLAYSTATION SOFTWARE



## ESPN EXTREME GAMES SONY IMAGESOFT, SEPTEMBER

Dieses etwas andere Sportgame basiert auf einer (in den Staaten) recht beliebten Sportshow. In bester ‚Road Rash‘-Manier müßt Ihr Euren Weg mit Hilfe von Skateboard, Mountainbike, In-Line-Skates und Co. finden. Auf der wilden Fahrt durchs sonnige Südkalifornien (da wo's nie regnet, Klaus weiß Bescheid!) und den brasilianischen Dschungel werdet Ihr von cooler Hardcore-Mucke und einem Original-ESPN-Kommentator begleitet. Das Ganze sieht, insbesondere für Skater und Biker, recht vielversprechend aus. Dank Splitscreen muß auch keiner am Bildschirm vereinsamen.



## TEAM 47 GOMAN 47 TEK, NOVEMBER

Neue Firma, neues Spielprinzip! Diesen goldenen Grundsatz befolgte auch 47 Tek und liefert uns ab November eine Mischung aus Action-, Fighting-, Strategiespiel. Das hört sich ja schon recht interessant an. Da das Ganze auch noch in einem Battelmech und in 3-D-Umgebung stattfindet, sollte man schon mal ein paar Märker zurücklegen, schließlich wollen wir die (üblichen) bösen Aliens wieder dahin zurücktreiben, wo sie hingehören.



## PRIMAL RAGE TIME WARNER INTERACTIVE, SEPTEMBER

Kaum ein System bleibt von den Atari-Dinosauriern verschont, natürlich auch unsere geliebte PlayStation nicht. Alle sieben Kämpfer aus den Arcades haben es mit ihren sämtlichen Moves auf Sony Baby geschafft. Zusätzlich gibt's noch neue Videosequenzen, Winer-Animationen und ein paar Spielmodi. Alle ‚Primal Rage‘-Freunde können sich also auf eine Spitzenumsetzung freuen.



## PANZER GENERAL MINDSCAPE, SEPTEMBER

Sandkastengenerale aufgepaßt! Mit Panzer General ist der Verlauf des zweiten Weltkrieges wieder offen. In der Rolle eines deutschen Generals könnt Ihr einzelne Kriegsszenarien nachspielen oder in einer kompletten Kampagne alles erobern. Je nach Ausgang der Kämpfe ändern sich auch die nachfolgenden Bedingungen. Mit über 350 verschiedenen Einheiten, Original-Filmszenen und einem leichten Gameplay verspricht Panzer General ein hervorragendes Strategiespiel zu werden (siehe 3DO-Test, Seite 90)



## SLAYER MINDSCAPE, OKTOBER

Mindscape setzen ihre 3DO-Titel nun auch für die PlayStation um. Slayer ist ein AD&D-Game im First-Person-Stil. Ihr lauft mit Eurem Charakter (Ihr habt die Wahl zwischen etlichen fertigen, könnt aber auch selber welche generieren) durch zahlreiche Dungeons mit Monstern, Items und Teleportern. Rollenspieler werden sicherlich auf Ihre Kosten kommen.



## DARKSTALKERS CAPCOM, OKTOBER

Darkstalkers ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenautomaten, bei dem Ihr im ‚Street Fighter‘-Stil mit zehn verschiedenen Kämpfern gegeneinander antreten könnt. Das Besondere sind die Kämpfer, denn die Protagonisten sind sonst wohl nur aus Horrorfilmen bekannt. Vampir, Werwolf, Mumie, Samurai-Geist, Sasquatch und andere Lichtscheue Gestalten geben sich hier ein Stelldichein. Capcom hat die Zeit genutzt und noch einige zusätzliche Features in die Heimversion eingebaut. Combos sind nun ebenso möglich wie Blocken in der Luft oder Spezialmove chargen während des Kampfes



# LIGHT CRUSADER



Nach 'Dynamite Headdy' versuchen sich die Programmierer von Treasure nun in einem anderen Genre. Doch so ganz ohne Laufen und Springen kommt der Held auch hier nicht aus.



Etwas flache Story, zu wenige Level, gewöhnungsbedürftige Steuerung



Imposant und hartnäckig: Die größeren Gegner machen Sir Kai schon arg zu schaffen. Aber nur nicht den Mut verlieren!

begleichen, will er mit den Seelen der entführten Bewohner ein graues Monster heraufbeschwören. Klar, daß Sir Kai dem Bösewicht das Handwerk legen will – doch so leicht ist der Schurke nicht zu fassen: In dem in isometrischer Perspektive dargestellten Dungeon wimmelt es nur so von gefährlichen Monstern, und auch so manches Rätsel wartet auf seine Lösung. Mal müssen versteckte Schalter und Gegenstände gefunden werden, der Großteil der Puzzles besteht jedoch darin, Fässer,

gegner, die natürlich nur auf Prügel warten.

Ohne die richtige Ausrüstung ist in den sechs Etagen des Dungeons kein Blumentopf zu gewinnen, aber da ist Kai recht gut ausgestattet: Neben seinem Schwert kann er auch Magie anwenden und aus vier Zutaten diverse Zauber zusammenbrauen. Bessere Waffen und Rüstungen gibt es teilweise zu kaufen, meistens findet man sie jedoch in Truhen, wie etwa das legendäre Schwert 'Light Crusader', ohne das der Obermottz kaum zu schlagen ist. Und den trifft man erstaunlich schnell, denn son-



Etwas mühsam, aber dringend notwendig: Der Stein muß auf die andere Seite, sonst bleibt das Gitter leider zu ...

ja, das wäre der Urlaub gewesen: Mit Mühe und Not hat Sir Kai, seines Zeichens Schwertkämpfer im Dienste König Fredericks, seinem Chef einige Tage Freizeit abschwatzen können. Doch als Kai an seinem Urlaubsort eintrifft, muß er feststellen, daß dort nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Zahlreiche Einwohner sind verschwunden, und man munkelt, daß sich unter der Stadt gar üble Dinge zusammenbrauen. Diesen Gerüchten nachzugehen ist für Helden wie Sir Kai natürlich Ehrensache, und so schnappt er sich sein Schwert und begibt sich auf Aktivurlaub in die Dungeons. Dort kommt er einer Verschwörung der Bruderschaft der Zauberer auf die Spur, deren Anführer Bloodroke noch eine Rechnung mit dem örtlichen Königshaus offen hat. Um die zu



Verwirrung in Level 5: Was bitte haben Cowboys in einem Fantasy-Adventure zu suchen???

Steine oder Kugeln trickreich auf schwer zugängliche Schalter zu bewegen. Darüberhinaus gibt es zahlreiche Gefangene zu befreien, die vor lauter Dankbarkeit den einen oder anderen Tip verraten, von Zeit zu Zeit trifft Kai auch auf besonders große End-

gerlich umfangreich ist der Dungeon leider nicht ausgefallen. Die meiste Zeit verbringt man damit, sich mit der etwas nervigen Steuerung und den 'eigenwilligen' Schiebeobjekten herumzuzergern. Während

Einsteiger dank des fairen Schwierigkeitsgrades voll und ganz auf ihre Kosten kommen, wird erfahrene Spieler einfach zu wenig geboten. Wenigstens zwei Etagen mehr hätten schon noch drin sein sollen, so ist nur ein zwar optisch



Gute Grafiken, stimmungsvoller Soundtrack, nette Puzzles

schönes, spielerisch jedoch etwas flaches Action-Adventure dabei herausgekommen, das zumindest ausgebuffte Experten nicht sonderlich lange begeistern kann. Schade auch ...

Michael Anton



## LIGHT CRUSADER

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Eine gute Mischung aus Rätsel- und Geschicklichkeits-Elementen, die Story hätte aber ausgefeilter sein können.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Die sechs Etagen sind viel zu schnell erforscht, Verstecktes gibt es kaum. Mehr wäre besser gewesen!						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Schön bunt und trotzdem stimmungsvoll gestylte Gänge und recht gut animierte Sprites erfreuen das Auge.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Sieht man von kleineren Entgleisungen ab, so sorgt der abwechslungsreiche Soundtrack für gute Atmosphäre.						

Genre: Action-Adventure  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: ca. DM 130  
 Level: 6 Ebenen  
 Schwierigkeit: einfach  
 Continuous: Batterie  
 Speicher: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

# FAZIT

## 2-

**THOMAS HELLWIG**



Redakteur  
Renn- u. Prügelspiele  
T. Need for Speed (3DO)



Nur eine einzige (variable) Strecke und eine extrem schnell ansprechende Steuerung, mit der ich mich absolut nicht anfreunden kann. Ich zu The Need for Speed (3DO).



Knallhart, brillant designed, vom Feinsten, flüssiges Zoomen, bis zu 900 Objekte gleichzeitig, flacker- und ruckelfrei, tobende Action-Orgie, fürblicherer Sound. So sieht's aus, Leute!



Seit Batman nicht mehr im Original-Kostüm der alten Comics agiert, ist er für mich gestorben. Fans, die darüber hinwegsehen können, sollten aber unbedingt mal reinschauen.



Besser als die SNES-Version präsentiert sich dieses Prügeln-Jump&Run als interessante Alternative zu zahlreichen Comic- und Filmumsetzungen der jüngsten Zeit.



Die Idee hat schon was, die Grafik auch. Und programmiertechnisch ist es beachtlich. Das Gameplay hat's aber weniger, und der Umfang des Ganzen ist erschreckend gering ausgefallen. (Nur für Comicfans)



Ich kann mir gut vorstellen, daß sich viele Jump&Run-Freunde auf dieses Spiel stürzen werden. Ich erkenne die gute Qualität des Games, werde deshalb aber keinen Jaguar kaufen.



Es sucht den direkten Vergleich zu Tekken, Killer Instinct und Virtua Fighter. Aus dieser Sicht steht es hinter Tekken, gleichauf mit Killer Instinct und aufgrund der tollen Special-Moves ein Stück vor Virtua Fighter.

**KLAUS-D. HARTWIG**



Redakteur  
Adv. Shoot'em Ups  
Panic Bomber (VB)



Spielerisch ist Ridge Racer eindeutig konkurrenzlos – obwohl die einsame Strecke auf Dauer wirklich langweilig wird, ob dreizehn Wagen und Mirror-Mode oder nicht.



Mag ja sein, daß die Next-Generation-Konsolen bisher noch nichts revolutionär Neues geboten haben – dafür bekommt man endlich mal wieder klassische, „altmodische“ Ballerspiele geboten.



Final Fight meets Mortal Combat? Nein danke, da ist mir das alte „Batman Returns“ vom Konami doch lieber.



Zwar eine Nummer besser als die SNES-Version, aber der Hit ist es immer noch nicht – in der Hinsicht hält sich das Lizenzspiel also nah an das Kino-Vorbild.



Auf den ersten Blick wirkt Comix Zone schlichtweg genial. Leider verbirgt sich hinter der originellen Aufmachung nur ein sehr durchschnittliches Prügelspiel.



Endlich ein Spiel für den Jaguar, bei dem sich die Entwickler offensichtlich Mühe gegeben haben.



Die Standbilder von Toshinden sehen zwar wesentlich beeindruckender aus als die von Tekken oder VF – doch die Animationen und nicht zuletzt auch die Spielbarkeit sind aber bei weitem nicht so gelungen.

**MICHAEL KOZCY**



Redakteur  
Action- u. Rennspiele  
Redalarm (VB)



Namcos Vorzeigereispiel für die PlayStation begeistert durch seine saubere und dabei sehr schnelle Grafik. Zwar gibt es nicht so viele Strecken wie bei Daytona USA, dafür ist 100%ige Action angesagt.



Allein hat es mir schon ganz gut gefallen, aber zu zweit (keil, Klaus!) geht das Game richtig ab. Es bruzzelt derart, daß die Fetzen nur so über den Screen fliegen. Ein 1-A-Shoot-em-Up!



Eine gute und stimmige Filmumsetzung, deren einziges Problem die langen Entschleunigungs- und die lahme Mücke sind. Ohne Paßwortsystem sollte man sich für das Spiel einen Nachmittag Zeit nehmen.



Wußte die SNES-Fassung bereits durch superbe Darstellungen zu begeistern, setzt die MD-Cartridge noch einen drauf. Geniale und sehr flüssige Grafik macht es zu meinem Lieblings-Batman-Game.



Als alter Comic- und Beat-'em-Up-Fan war ich von dieser neuen Spielidee fasziniert. Herausgekommen ist ein überdurchschnittliches Prügelspiel mit ganz eigenem Flair.



Kunterbunte Grafik und ein sympathischer Held in witzig designten Leveln. Für entwöhnte Raubkatzenbesitzer genau das richtige Jump&Run. Macht echt Spaß!!!



Zweifelflos zeigt B. A. Toshinden was in grafischer Hinsicht auf Sonys Konsole möglich ist. Spielerisch ist Namcos Prügeln (Tekken) jedoch mehr als nur eine Nasenlänge voraus.

**JULIAN EGGBRECHT**



Freier Mitarbeiter  
Action, Shoot'em Ups  
Galactic Pinball (VB)



Die PlayStation im Geschwindigkeitsrausch. Für mich kommt kein anderes Rennspiel auch nur annähernd an diese Wonne-CD heran: Spielerisch und technisch ist es perfekt.



Vertikal-Ballerer aller Länder vereinigt Euch! Seibus Männchen sollten öfter zuschlagen, denn was hier an spielerischer Perfektion geboten wird, sucht seinesgleichen.

**★ ABER, ABER, HERR ÜBERSETZER ...**

Es ist ein Leid mit diesen kränklichen Übersetzungstexten, wenn sie auch teilweise sehr spaßig sind so wie die von Striker (Game-Gear-Modul).

Der Spaß beginnt schon gleich im ersten Satz: „Hier kommt Striker, das spannende Fußballspiel mit über 20 einstellbaren Optionen, die Ihren Spielspaß über alle Maßen steigern werden“. Daß der Spielspaß angeblich über alle Maßen hinauswächst, liegt wahrscheinlich an Gert. „Wer ist denn Gert?“, werdet Ihr jetzt fragen. Der zweite Satz beantwortet diese Frage: „1 Spieler allein oder 2 Spieler-Action gegeneinander mit dem separat erhältlichen Gert-to-Gear Verbindungskabel\*“. Gert steht demnach für die Verbindung per Kabel mit dem Gear (gear = Gerät). Der Stern (\*) wird weiter unten erklärt: „separat erhältlich“. Hervorragend, das separat erhältliche „Gert-to-Gear-Kabel“ ist also separat erhältlich! Diese verblüffende Tatsache erschüttert doch ungemein.



Was für ein Glück, daß es im Spiel keine Übersetzten Texte gibt!

Im folgenden Wort aus dem Text ist lediglich ein S zuviel: „**Ausscheidungs-spiel!**“. Anschließend stellt sich jedoch erneut eine Frage: Wo liegt das Land Wahibar? Originaltext: „**8 Formationen auswählbar!**“. Klingt wie eine Formationstanzgruppe von acht Pärchen, die alle aus der mysteriösen Gegend von Wahibar stammen. Wo bleibt nur die lang ersehnte „Rächschraiprävorm“?

**★ SUPER ADOBE BATTLE EROBERT DIE KONSOLEN!**



Das vom PC stammende und dort enorm erfolgreiche „Metal Battle“ wurde nun endlich für die neue Generation der Videospielekonsolen umgesetzt. Der japanische Programmierkönig Yoshi Himizuka legte noch einmal Hand an sein frühes Shoot-'em-Up-Werk. So entstanden in wenigen Wochen beeindruckende Neufassungen für PlayStation, Saturn, Jaguar und 3DO. Unter dem Namen „Super Adobe Battle“ wird das drei CDs umfassende Paket für satte 249 DM in deutschen Läden zu erstehen sein. Wir haben für Euch schon mal einen Blick in das überwältigende Ballerereignis der Sonderklasse geworfen und können bislang fast nur Positives berichten.

Zahlreiche bekannte Elemente aus allen möglichen Shoot-'em-Up-Games vermischen sich hier zu einer Orgie von Explosionen, riesigen Endgegnern und Action total. Auffällig ist der exorbitante Dreispeler-Modus, bei dem Player eins das Schiff lenkt, Player zwei den Waffenoffizier mimt und sich Player drei im Cockpit des Endgegnerngetüms wiederfindet. Ihr dürft gespannt sein, was dieses megatarke Spektakel noch so alles zu bieten hat. Voraussichtlich können wir Euch schon in der kommenden Ausgabe mit einem ausführlichen Test beglücken!

solcher Leuchtkörper, damit Ihr sehen könnt, wie der jeweilige Redakteur ein Spiel einordnet.



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



„Interessant, macht Spaß, ein gutes Spiel!“



„So was will ich sehen, phantastisch, mehr davon!“



# GAMEPRO PC

## COMMAND & CONQUER

Der neue Meilenstein unter den Strategiespielen

## SPACE QUEST VI

Der Science-fiction-Spaß geht in die nächste Runde!

## SIMON THE SORCERER 2

Wenn Magie auf Schwachsinn trifft ...

- +++ Low-Price-Spiele +++
- +++ Competitions +++
- +++ Kurztests +++

Zum Herausnehmen!



## INTERAKTIVE FILME



Neben klassischen Computerspielen kommen insbesondere die interaktiven Filme immer

mehr in Mode und üben auch auf Hollywood eine ungeahnte Faszination aus. Nachdem nun schon eine Reihe von Schauspielern in solchen Projekten aufgetreten ist, betätigte sich jetzt ein weiterer Hollywood-Profi an solchen interaktiven Filmen: Chuck Pfarrer. Als Drehbuchautor für Filme wie ‚Dark Man‘, ‚Navy Seals‘ und ‚Hard Targets‘ hat er sich einen Namen als Mr. Action erschrieben und setzt mit der kalifornischen Softwarefirma

Tsunami seine Erfahrungen bei der US-Marine um. **Silent Steel** heißt der hochrealistische U-Boot Thriller, der bei uns in einer voll synchronisierten Version bei EuroVideo erscheinen wird.



## VOM LEHNSTUHL ZUM PILOTENSSEL

Rein

optisch und akustisch kommt bei modernen Flugsimulatoren auf einem schnellen

PC inzwischen richtiges Flug-Feeling auf. Woran es noch hapert, ist die Steuerung, denn ein schöner Joystick oder ein lappiges Joypad bringen weder das Fluggefühl noch das Ambiente eines echten Flugzeugs rüber. Doch da kann Abhilfe geschaffen werden: Mit dem **Virtual Pilot Pro** und den zusätzlich erhältlichen **Pro Pedals** läßt sich der heimische PC in ein richtiges kleines Cockpit umwandeln. Das ‚Virtual Pilot Pro‘-Steuerhorn wird einfach am Gameport des Computers angeschlossen und mittels Klemmschrauben an der Tischkante befestigt.

Die ‚Pro Pedals‘ kommen unter den Tisch und werden über einen Y-Adapter ebenfalls an den Gameport angeschlossen. Mittels einer speziellen Treiber-Software werden die beiden Geräte angesteuert. Weitere Informationen dazu bekommt Ihr im Fachhandel oder über die Firma Rushware in 41564 Kaarst.

## WING COMMANDER IV ALS FILM

Es kam so, wie es kommen mußte: Nachdem für ‚Wing Commander 3‘ bereits mit einem 3-Millionen-Aufwand Hollywood-Stars und -Sternchen (noch im Blue-Screen-Verfahren) auf den Monitor gezaubert wurden, geht Produzent Chris Roberts diesmal noch einen Schritt weiter. Bei einem vorläufigen Budget von 7 Millionen US-Dollar (!) kann er es sich leisten, die Videosequenzen für **Wing Commander IV – The Price of Freedom** jetzt mit echten Kulissen in einem echten Hollywood-Studio zu drehen. Mit von der Partie in den RenMar-Studios sind wieder Mark Hamill (Col. Blair), Malcolm McDowell (Adm. Tolwyn) und Jason Bernard (Capt. Eisen). Der Clou dabei jedoch ist, daß Chris mit ‚Wing 4‘ auch einen anderen Unterhaltungssektor erobern will: Ab Ende ’96 sollen wir die Abenteuer von Colonel Blair und Co. auch im Kino bewundern können.

## NE

NEUES FUTTER

**Die größte PC-Sensation dieses Herbstes kommt in diesem Jahr von Microsoft, hört auf den Namen Windows 95 und wird auch die PC-Spielewelt**

Pitfall: The Mayan Adventure  
The Basics Window Level



## VOLL AUF SILBERKURS

Windows 95 wirft mächtige Schatten voraus. Aufs Ganze geht dabei einer der ältesten und bekanntesten Hersteller der gesamten Spielebranche: Activision will bis zum Ende des Jahres acht neue Windows-95-Games herausbringen und die Entwicklung von Spielen auf DOS-Basis komplett einstellen. Ein mutiger Schritt, den Tony Pittorino, Managing Director für Europa, so erklärt: „Windows 95 hat das Potential, die PC-Spieleindustrie im wahrsten Sinne des Wortes zu revolutionieren. Durch seine 32-Bit-Verarbeitung bietet Windows 95 reichhaltigeres Gameplay mittels schnellerer, besserer Grafik und erhöhten Sound-Fähigkeiten. Wir schöpfen die Fähigkeiten des neuen Betriebssystems, das sich sehr gut für Games mit schneller Action im Spielhallenstil eignet, voll aus, um auch weiterhin den Markt mit qualitativ hochwertigen Spielen zu versorgen.“ – vollmundig, wie man es von der Spiele-Industrie gewöhnt ist. Aber einige der angekündigten CD-Titel könnten den hohen Ansprüchen durchaus gerecht werden. Erstes Game soll übrigens **Pitfall – The Mayan Adventure** werden, bereits bestens bekannt von den 16-Bit-Konsolen.



Pitfall Harry dreht in Kürze unter Windows 95 auf!



# WIS

FÜR DEN PC

*nachhaltig beeinflussen. Aber auch für das gute alte DOS wird der Nachschub nicht knapp – hier sind die wichtigsten Neuheiten in Kurzform!*



Hauptrolle, und ich spiele in ihrem Leben nur einen absolut unbedeutenden Part. Also nehme ich noch einen Drink. Jack würde schon nicht ohne mich gehen. Noch ein paar Gläser, und Jack und ich sind ziemlich fertig. Dann schalten sich meine grauen Zellen komplett ab ...

Als sie wieder in Betrieb gehen, ist es Morgen. Ich werde das Gefühl nicht los, daß irgend jemand meinen Kopf in der vergangenen Nacht als Basketball benutzt hat. Ich liege immer noch hinter dem Sofa. Ich bin immer noch im Regierungsgebäude!

Woher kommt nur all das Blut, das sich wie ein großer, weinroter See über den Fußboden ausbreitet? Leider riecht es nicht nach Wein, sondern nach Tod. Offensichtlich gab es einige ungeladene Gäste auf der Party.

**6:25 Uhr.** Ich sollte jetzt eigentlich ein ordentliches Frühstück vor mir auf dem Tisch sehen. Statt dessen sehe ich mit Blut gesprenkelte Smokings und Partykleider und in Furcht erstarrte, verzerrte Gesichter. Es scheint wohl eine Party gegeben zu haben.

**6:27 Uhr.** Alle meine Kollegen sind tot. Terroristen! So muß es sein! Hier im Regierungsgebäude! Sie sind hinter unseren Geheimnissen her! Ich muß hinter ihnen her! Bloß, wie komme ich raus? Wie kann ich sie stoppen? Die haben das Gebäude abgeriegelt und horcht! Sie sind überall.

Ich bin A. Gent und würde für die Regierung mein Leben geben. Im Augenblick würde ich alles für eine Zigarette geben.

**6:30 Uhr** zeigt die Uhr, die in der letzten Nacht so viel gesehen hat. Ich muß hier raus. Ich brauche noch einen Drink ...

## THE COMPELLING ADVENTURES OF A. GENT

### Wortklempner gesucht

Habt Ihr Ambitionen, mit solch wortgewaltigen Romanautoren wie Konsalik, Courts-Mahler oder Koontz in einen Topf geworfen zu werden? Dann wollen GameTek, Selling Points und GamePro Euch dazu die Gelegenheit geben: GameTeks neuestes Produkt ist ein Adventure mit dem Titel **The Compelling Adventures of A. Gent**. Wir liefern Euch den Beginn einer Story, und Ihr sollt sie in Form einer Kurzgeschichte zu Ende schreiben – mit Happy End oder ohne. Euer Kunstwerk wird dann – wie in allen anderen europäischen Ländern, in denen der Wettbewerb ebenfalls läuft – von einer Jury bewertet. Die besten Stories werden in einem kleinen Buch zusammengefaßt, bei den GameTek-Produkten mit dazugepackt, und der Gewinner kann sein Werk bei uns in der GamePro auf diesen Seiten lesen. Ist das was? Dann lest Euch den Anfang der Story durch, schreibt sie (leserlich!) weiter und schickt sie bis zum 18. Oktober (Poststempel) an folgende Adresse:  
**MVL, Red. GamePro**  
**Stichwort: Story**  
**Heilwigstraße 39**  
**20249 Hamburg**  
**So, und jetzt zur Story selber:**

Wieder ist ein Fall gelöst, und schon wieder gibt's eine feierliche Gesellschaft im Regierungsgebäude anläßlich eines gut erledigten Jobs. Es ist einfach unerträglich. Wir schreiben das Jahr 1942. Die Unterwelt unter Kontrolle zu halten, ist in letzter Zeit so schwierig wie ein Spaziergang im Park. Es ist viel zu ruhig. Nicht nach meinem Geschmack. Die Uhr an der Wand scheint wie ein Leuchtfeuer durch die stehenden Rauchschwaden im Raum. Sie deutet mir an, daß es Zeit für ein neues Glas ist. Wieder mal die Gelegenheit, meinen besten Freund, Jack Daniels, in die Arme zu schließen. Da tritt sie ein. Unsere Augen treffen sich zu einem mitternächtlichen Tanz, und schon ist sie wieder verschwunden. Wieder mal verschwunden. Ich habe diese Szene schon oft durchgespielt, aber hier und jetzt hat der Polizeipräsident die

## INHALT

News .....	2
Command & Conquer .....	4
Strategiespiel des Jahres?	
Mirage .....	5
Space Quest VI .....	6
Kurz und knapp .....	8
Neue Spiele kurz vorgestellt	
Simon the Sorcerer 2 .....	10
Der Schatten des Imperiums ..	11
Budget Bonanza .....	14
Große Spiele für wenig Knete!	
Crusade .....	14
PowerHouse .....	14
Vortex .....	15
Fuzzy's World .....	15

## GLÜCK AUF!

Bock auf ein bißchen Glück, einen schicken Soundtrack oder ein heißes Demo? Dann schnappt Euch eine Postkarte und beantwortet uns diese klitzekleine Frage:

### WAS IST VORTEX?

- a) ein wasserundurchlässiges Material
- b) ein interaktiver Film der neuen Generation
- c) ein neues Fleckenmittel

Tip: Weiter hinten im PC-Teil gibt's weitere Infos dazu!

Schickt die frankierte Postkarte bis zum 4. Oktober 1995 (Datum des Poststempels) an:

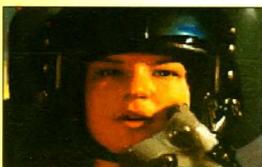
**MVL**  
**Redaktion GAMEPRO**  
**Kennwort: Vortex**  
**Heilwigstraße 39**  
**20249 Hamburg**

Zu gewinnen gibt es:  
**5 x den heißen Soundtrack von Vortex auf CD**  
**20 x das spielbare Demo von Vortex**

**DANN MAL VIEL GLÜCK!**

Mitarbeiter von MVL und Time Warner Interactive dürfen leider nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





*Globale Energieprobleme sind ja nichts Neues, die Nachricht, daß diese Probleme kurz vor der Lösung stehen, schon eher. So ist die Kunde von der Entdeckung des neuen Minerals Tiberium, das sich sauber und sicher in Energie umwandeln läßt, die Sensation des Jahrzehnts – und der Auslöser für heftige Konflikte: Jeder möchte das größte Stück vom Tiberium-Kuchen haben, nötigenfalls mit Waffengewalt.*



**d**ie Tiberiumkriege toben einige Jahre und verändern die Landkarten der Welt. Nationalstaaten verschwinden, Armeen werden ausruziert und schon bald ist nichts mehr wie es war. Nur noch zwei Parteien haben die Zeit der Kriege überstanden: die Bruderschaft von Nod, die Chaos, Vernichtung und die Unterwerfung der ganzen Erde im Schilde führt, sowie die Truppen der GDI, in denen sich die Jungs gruppiert haben, die Recht und Ordnung auf dem Banner tragen. Diese beiden Mächte ringen zu Anfang von ‚Command &

Conquer‘ um die Oberhand – und Ihr müßt einer Seite zum Sieg verhelfen. Ihr landet auf dem Stuhl einer der beider Befehlshaber, der seine Truppen durch verschiedene Missionen lenken muß. Die Schauplätze dieser militärischen Aufträge sind über die ganze Welt verteilt und werden Strategiespiel-gemäß aus der Vogelperspektive dargestellt. In dieser Übersicht seht Ihr alle Einheiten als detaillierte, animierte Grafiken. Auch das Gelände ist hervorragend gezeichnet und vermittelt einen ausgezeichneten Eindruck des Schauplatzes. Bei Beginn jeder einzelnen Mission ist jedoch vom Gelände erstmal nur wenig zu sehen, denn es werden immer nur

jene Teile des Areals dargestellt, die auch tatsächlich durch die eigenen Mannen bereits besucht wurden. Gesteuert wird das Schlachtenspektakel mittels Maus, durch die einzelnen Ein-

### SCHLACHTENGETÜMMEL AUS DER VOGELPERSPEKTIVE

heiten oder gleich ganzen Truppenteilen Befehle erteilt werden können. An militärischem Gerät steht Euch ein ganzes Arsenal abgedrehter High-Tech-Waffen zur Verfügung, und neben dem einfachen Fußsoldaten gibt es noch diverse Spezialtruppen mit besonderer Bewaffnung. Außer den Vorräten, die gleich zu Beginn zur Verfügung stehen,

kann in den meisten Missionen auch Nachschub selbst produziert werden – mobile Produktionseinheiten machen es möglich. Ausreichend mit Bargeld gefüttert, können auch Kasernen, Kraftwerke, Waffenfabriken und Nachrichtenzentralen hergestellt werden. Einmal installiert, nehmen diese Einrichtungen sofort den Betrieb auf.

Natürlich kostet die Produktion jeder weiteren Einheit Geld, auch die Installation macht sich auf dem Konto negativ bemerkbar. Eine Verbesserung des Kontostandes läßt sich durch die Förderung von Tiberium erzielen. Das begehrte Mineral kommt in Feldern an der Oberfläche vor und wird von Ernte-



*Obwohl das Spiel nicht in SuperVGA programmiert wurde, bestechen die Spielgrafiken durch ihre Detailfülle*

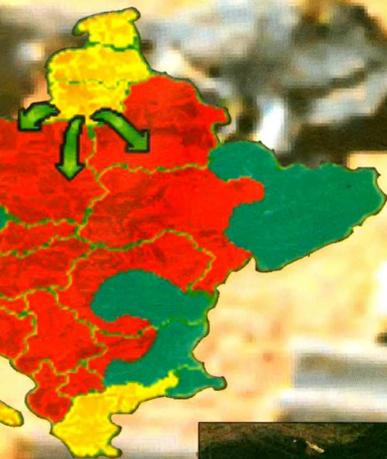


*Die Hintergrundgeschichte wird in aufwendigen Zwischensequenzen erzählt*

TAGEBUCH AUS DEN

COM  
&  
CON

# MAND & QUER



Stein des Anstoßes: die wertvollen Tiberiumkristalle dienen der Energiegewinnung



maschinen eingesammelt und in die Tiberiumraffinerie gebracht, die sich ebenfalls mit der fahrbaren Fabrik bauen läßt. Das abgelieferte Tiberium wird sogleich auf dem Konto gutgeschrieben. Und per Reparaturstation bekommt Ihr Defekte, Abnutzung und gegnerische Treffer in den Griff.

Zwischen all diesen Möglichkeiten und Aktionen muß der Überblick gewahrt werden, denn parallel zu Euren Aktionen setzt sich auch der Feind in Bewegung. Anfangs operiert er im Schutz der unerforschten Gebiete, um dann unvermittelt an den unpassendsten Stellen aufzutauchen. Bildet daher möglichst schnell eine Sicherheitszone

um die eigene Installation, in der das Gelände erforscht ist und feindliche Aktivitäten somit sichtbar werden. Erdteil für Erdteil wartet auf Eroberung oder Befreiung, je nachdem für welche Partei Ihr Euch entschieden habt. Los geht es im guten alten Europa, wo Ihr

### VORSICHT, INTELLIGENTER COMPUTERGEGNER!

Euch von Land zu Land und damit von Auftrag zu Auftrag kämpfen müßt. Das Spektrum der Missionen ist reichhaltig; mal gilt es, Landtruppen zu befehligen, um einen Brückenkopf auf feindlich besetztem Terrain zu errichten, mal müssen Tiberiumfelder gesichert werden,

mal sollen mit einem einzelnen Soldaten Sabotageaktionen an gegnerischen Installationen durchgeführt werden. Einfach ist's auf keinen Fall – denn die künstliche Intelligenz des Computers kann sich wirklich sehen lassen! Zwischensequenzen aus realen Filmaufnahmen, gemischt mit edel gerenderten Szenen, illustrieren die Handlung und machen sie noch besser verständlich. Auch die Briefings zu den Aufträgen selbst finden in solchen Videosequenzen statt.

Neben dem eigentlichen Spiel fällt auch

die grafisch und akustisch perfekte Präsentation überaus positiv auf. Jedes kleine Detail des Spiels fügt sich hier zu einem fantastischen Spielerlebnis zusammen, das Strategiefreunde (und solche, die es werden wollen) garantiert so schnell nicht vergessen werden. Ein echtes Superspiel!

Heiner Stiller

Genre.....	Strategie/Action
Spieler.....	1
Hersteller.....	Westwood/Virgin
Info.....	Virgin, 2.2765 Hamburg
Preis.....	9,99 DM/12,99
Schwierigkeit.....	mittel-schwer
System.....	4MB/32
Speicher.....	1 MB/2MB
Soundkarte.....	alle gängigen

**FAZIT**  
1-





WILDWEST-WINDOWS

# MIRAGE

**Western-Fans, aufgepaßt! Ein neues Softwarehaus will Euch mit Film- und Videoclips ein Western-Adventure schmackhaft machen. Volltreffer oder Schuß in den Ofen? Mal sehen ...**

**W**enn das erste Produkt eines neuen Softwarehauses im Computer liegt, ist die Spannung immer besonders groß. So auch hier, denn Atlantis Interactive ist zumindest in diesen Gefilden ein ziemlich unbeschriebenes Blatt. Schicke Grafik und ein toller Soundtrack sind dann auch das erste, was den erwartungsvollen Abenteurer nach der problemlosen Windows/DOS-Installation begeistert.

Auch die Introstory ist wahrlich nicht von schlechten Eltern – so echt, als wäre sie direkt einem Hollywoodschinken entsprungen:

Hier geben sich rauhebeinige Westernhelden genauso ihr Stelldichein wie mysteriöse indianische Geister, chinesische Bösewichter, mutige Frauen und tapfere Kavallerie-Soldaten – eigentlich fehlt nur noch der legendäre John Wayne.

## INTRO À LA WESTERNFILM

Aufgepeppt wurde das Ganze durch reichlich seltsame Halluzinationen, die optisch und akustisch bestens in Szene gesetzt wurden. Von der technischen Seite also allerbeste Voraussetzungen für ein gelungenes Spiel.

Dann kommt allerdings die große Ernüchterung. Der vom Spieler aktiv vorangetriebene Fortgang der Ge-

schichte hat mit dem filmreif inszenierten Überfall auf Lt. Shooter und dessen Frau Jenny nicht mehr allzuviel zu tun. Ihr macht Euch auf die Suche nach der besagten Jenny, die – so scheint es – von mysteriösen Mächten verschleppt wurde. Hinweise zur Lösung dieses „Entführungsfalls“ bekommt Ihr durch herumliegende Briefe und Papiere sowie von anderen Charakteren per Sprachausgabe – gute Englischkenntnisse sind allerdings Voraussetzung.

## GEGENSTÄNDE SUCHEN AUF GUT GLÜCK

Kühl wirkende gerenderte Bilder lassen trotz heißer Wüstenbilder zunächst keine besonders aufregende Atmosphäre entstehen. Ins Schwitzen gerät man hier allenfalls, weil man Gegenstände auf gut Glück suchen muß, die in den Bildern selbst optisch überhaupt nicht vorhanden sind. Wenn Ihr dabei den Cursor nicht zufälligerweise genau über

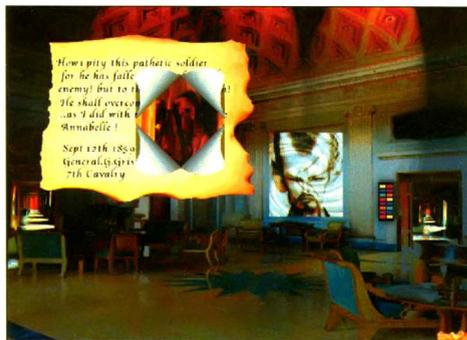
die recht kleinen Hotspots führt, dann ist die Geschichte zu Ende, bevor sie überhaupt richtig begonnen hat – das ist einfach nur nervig!

Was man ‚Mirage‘ zugute halten muß, ist die Tatsache, daß dieses Adventure nicht linear verläuft, sondern mehrere verschiedene Lösungswege besitzt. Auch der Steuerungsbildschirm ist recht originell gestaltet.

Trotz aller netten Ideen und viel Sprachausgabe kommt das Game jedoch nicht an die tolle Atmosphäre des vom Stil her in etwa vergleichbaren ‚Myst‘ heran. Zu abstrus sind streckenweise Story und Rätsel, wo nebulöser Okkultismus Tiefe vorgaukeln soll.

Merke: Gute Technik ist halt nur die halbe Miete. Für einen ersten Gehversuch in der Multimediawelt mag ‚Mirage‘ ja gerade noch durchgehen, die Profis allerdings spielen in einer anderen Liga.

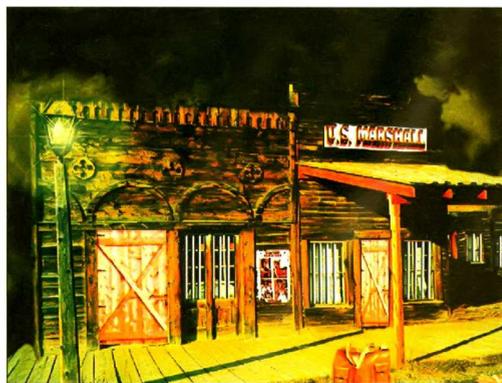
Antje Hink



Die Überall zu findenden Pergamente liefern wichtige Hinweise für das Spiel



Alle Schauplätze wurden aufwendig gerendert. Diese optische Pracht benötigt daher SuperVGA-Auflösung (640 x 480) in 256 Farben



Wer das Plakat in der Bildmitte anklickt, bekommt gleich vier verschiedene Videoclips zu sehen (unten)



Genre.....	Adventure
Spieler.....	1
Hersteller.....	Atlantis Interactive
Info.....	GVV, Karlsruhe
Preis.....	ca. DM 120
Schwierigkeit.....	mittel
System.....	486/40, DoubleSpeed
Speicher.....	8 MByte
Soundkarte.....	SoundblasterPro/AWE
.....	ProAudio Spectrum,
.....	Roland, General Midi

**FAZIT**  
**4+**



Romanze mit Atommüll: Nicht immer verschlägt es Roger in seriöse Gegenden!



Ein Picknick auf der Schleimhaut – die Reise durch den menschlichen Körper ist voller Überraschungen...

WELTRAUMHAUSMEISTER ROGER WILCO – DER FEGER VOM DIENST  
**SPACE QUEST VI - ROGER WILCO AND THE SPINAL FRONTIER**

Als Serienheld hat man's echt schwer: Eben noch Captain eines eigenen (Müll-)Frachters, beginnt Antiheld Roger Wilco den sechsten Teil der Science-fiction-Klamotte wieder da, wo er 1986 seine Karriere begann: als Bodenkosmetiker auf dem drittklassigen Raumschiff SCS Deepship 86.

**N**ach dem zumindest für Roger etwas deprimierenden Einstieg in das Game sieht alles eigentlich recht positiv aus. Die gesamte Crew hat Ausgang auf dem hübschen Hinterwälderplaneten Polysorbate in einer geschmackvoll verfallenen, schmutzigen Stadt, in der sich die buntesten und seltsamsten Charaktere herumtreiben. Neben der Tatsache, daß er wegen eines Beam-Fehlers bis zur Hüfte im Straßenbelag steckt und sich nicht alleine befreien kann, ist Rogers größtes Problem seine prekäre monetäre Situation – mit anderen Worten, er ist fast pleite. Der eine lächerliche Buckazoid, den er noch hat, reicht gerade mal, um sich in einer fleischfressenden mobilen Fotozelle ein hübsch-häbliches Paßbild machen zu lassen.

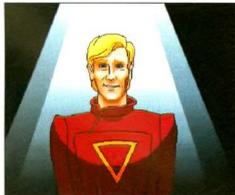
Wie er die Kohle für seine diversen Aktionen auf Polysorbate kriegt, ist dabei noch sein und Dein geringstes Problem. Denn gerade, als sich alles einzurennen scheint, schlägt das Schicksal wieder zu: Roger wird entführt. Zum Glück ist ein Mannschaftsmitglied (weiblich) von der Deepship zur Stelle, um das Schlimmste zu verhindern, und man mag es kaum glauben, aber die beiden werden dicke Freunde.

Wer jetzt allerdings denkt, ein Happy-End sei in Sichtweite, der irrt sich gewaltig. Ein fieser Doktor will die nicht gerade unattraktive Dame für Gehirn-

verändernde Experimente mißbrauchen, was Roger nun wirklich nicht zulassen kann. Und damit begibt er sich auf eine absolut abgefahrenere Perseflage auf den Film „Die unglaubliche Reise“, indem er sich schrumpfen und in Stellar Santiago Blut injizieren läßt. Heiße Ritte durch den Blutkreislauf führen ihn un-

**WITZIGE REISE DURCH DEN KÖRPER**

ter anderem in Magen, Bauchspeicheldrüse, Gallenblase und Zwölffingerdarm. Sogar dem Blinddarm wird eine Stippvisite abgestattet, bevor es zum Showdown in Stellers Gehirn kommt. So unverwütlich sich Roger gibt, so unverwütlich ist auch diese Serie. Nach einem relativ schwachen vierten und sehr unterhaltsamen fünften Part hat Sierra es verstanden, den neuen Teil wiederum mit viel Originalität und verbesserter Grafik auszustatten. Die Stimmungen der sehr unterschiedlichen Schauplätze werden überdurchschnitt-



In voller Schönheit: Held Roger Wilco

lich gut eingefangen, und auch an Witz mangelt es wahrhaftig nicht. Die einfache Icon-Steuerung ist gut gelungen, einziger Schwachpunkt des unter DOS oder Windows zu benutzenden Games ist, daß viele Gegenstände gerade zu Beginn des Spiels durch die sehr dunklen Bilder fast nicht zu sehen sind und die Geschichte deshalb nur schleppend in Gang kommt. Spaß macht das Game aber trotzdem, was nicht zuletzt den vielen Anspielungen auf Filme und Fernsehserien zuzuschreiben ist.

Über die Qualität der in Kürze erwarteten kompletten deutschen Version können wir Euch leider nichts sagen, da zum Zeitpunkt des Tests nur die englische Ausgabe vorlag. Hier jedoch waren Sound und Sprachausgabe von sehr hohem Niveau – ein Triplespeed-Laufwerk vorausgesetzt, da speziell in der etwas langsameren Windows-Version die Ladezeiten selbst mit einem Double-

speed recht nervig sind. Vor allem die Hintergrundmusik besteht durch Abwechslung und Witz – das beruhigt die Nerven und läßt bei den hin und wieder doch so was haarigen Puzzles nicht es schnell Frust hochkochen.

Antje Hink



Alles nur geklaut: Einige der Schiffe sollten Euch bekannt vorkommen



Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Sierra
Info	Colossal Soft, Drensch
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel
System	486/33, Doublespeed, VGA
Speicher	8 MByte
Soundkarte	alle Windows-kompatiblen

**FAZIT 2**





T  
E  
S  
T

NEUE SPIELE KURZ VORGESELLT

# NEUE GAMES KURZ KURZ UND



## Myst

Ein absolutes Muß für Liebhaber phantasiereicher, aber sehr logischer und ungewöhnlicher Puzzles ist jetzt endlich auch komplett auf deutsch erschienen: *Myst*, ein Adventure, das Euch durch Zeit und Dimensionen führt. Der sehr atmosphärische Soundtrack hat in den Jahren seit dem ersten Erscheinen des Games nicht das Geringste von seiner Attraktion verloren, was im selben unglaublichen Maß auch für die Raytracing-Grafik gilt. Auch bei der deutschen Sprachausgabe hat man sich viel Mühe gegeben. Die einfache Windows-Installation, die auf der Festplatte nur 4 MByte erfordert, tut ein übriges, die Geschichte um den verschollenen Wissenschaftler und die menschenleeren Inselwelten noch attraktiver zu gestalten. Ein Adventure, das in keiner Sammlung fehlen sollte.



Maschinen-Design à la Jules Verne



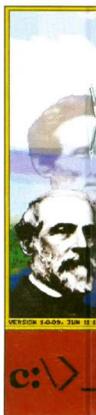
Genre ..... Adventure  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Bröderbund  
Info ..... Bomico, 65451 Kelsterbach  
Preis ..... ca. DM 100  
Schwierigkeit ..... mittel  
System ..... 386/33, Windows, SVGA  
Speicher ..... 4 MByte  
Soundkarte ..... alle Windows-kompatibel

**FAZIT**  
2+

Hobby-Strategen werden dieser Tage mit vielen unterschiedlichen Games verwöhnt. Amerika will Euch nun den amerikanischen Bürgerkrieg näherbringen, den einzigen Krieg, der jemals auf amerikanischem Boden stattgefunden hat. Welche Seite Ihr in diesem zwischen den Nord- und den Südstaaten ausgetragenen Konflikt übernehmt, bleibt Euch überlassen. Kümern dürft Ihr Euch dabei nicht nur um das Verschieben der Truppen auf den diversen Schlachtfeldern, genauso wichtig ist Rekrutierung sowie die richtige Planung von Befestigungen, Nachschub und Produktion. Auf dem Schlachtfeld selbst sind natürlich ganze Armeen zu befehligen, aber auch kleinere Einheiten müßt Ihr immer wieder mit (taktisch klugen) Aufträgen losschicken und so die Situation zu Euren Gunsten beeinflussen. Vielschichtigkeit beim Gameplay ist durchaus gegeben, nur die etwas spartanischen Bildschirme helfen nicht gerade, im dicken Getümmel den Überblick zu behalten – und das selbst beim größten Zoomfaktor.

Genre ..... Strategie  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... Empire Interactive  
Info ..... Bomico, 65451 Kelsterbach  
Preis ..... ca. DM 100  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
System ..... 386 DX133, SVGA  
Speicher ..... 4 MByte  
Soundkarte ..... Soundblaster16/Pro, ProAudio Spectrum, Gravis Ultrasound

**FAZIT**  
3-



## AIR HAVOC CONTROLLER



Laßt Euch von der netten Rendergrafik nicht täuschen: Dies ist eine digitale Schlaftablette!

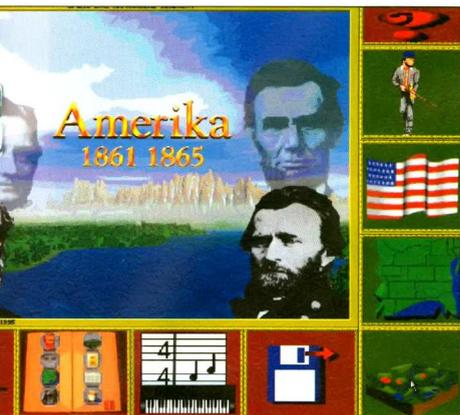


Reibungsloser Flugbetrieb verlangt nicht nur den Piloten in der Luft einiges ab, auch die Fluglotsen im Tower der Flughäfen haben alle Hände voll zu tun. 'Air Havoc Controller' simuliert den Arbeitsplatz eines Fluglotsen und versetzt Euch in die Lage, den fliegenden Flohziekus über einem internationalen Flughafen zu lenken. Dabei müssen abfliegenden und ankommenden Maschinen der richtige Kurs sowie Informationen über Flughöhe zugefunkt werden. Geht etwas schief, werden die folgenden Szenen mit gerenderten Filmen illustriert. Eine nüchterne Simulation, die guten Gewissens nur Auszubildenden im Fluglotsenberuf empfohlen werden kann. Prädikat: realistisch und dröge.



Genre ..... Simulation  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Trimark Interactive  
Info ..... Softgold, 41564 Kaarst  
Preis ..... ca. DM 50  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
System ..... 486/33, Double Speed  
Speicher ..... 8 MByte RAM  
Soundkarte ..... Soundkarte, Windows kompatibel

**FAZIT**  
4-



Im Namen der  
Präsidenten laßt  
Ihr Euch hier  
auf strategische  
Schlachten ein



Noch 'n Flugsimulator! Wer schon immer mal in einer F-14 oder F/A-18 sitzen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten. Verschiedene Missionen warten darauf, zunächst im Kartenraum geplant und dann im Pilotensitz durchgeführt zu werden. Auf dem Monitor präsentiert sich die Geschichte als Flugrevue der schattierten Vektormodelle. Als Einsatzziel müssen Kuwait und der Irak erhalten, und Ihr dürft die komplette Operation „Desert Storm“ durchhalten. Das ist weder grafisch noch technisch revolutionär, dafür aber sensationslustern und scheinheilig.



Vollgetankt und bewaffnet steht  
Euer Jet zum Start bereit

Genre:.....Flugsimulation  
Spieler.....1  
Hersteller.....Pygnosis  
Info.....Sony Pygnosis, 60528 Frankfurt  
Preis.....ca. DM 100  
Schwierigkeit.....mittel/schwer  
System.....486 DX33  
Speicher.....4 MByte  
Soundkarte.....SoundBlaster/AWE 32,  
Gravis UltraSound

**FAZIT  
4**

**HOLLYWOOD PICTURES**



Die Wirtschaftssimulation für den Filmfreund: Als Besitzer eines kleinen Kinos träumt Ihr von einer großen Karriere als Filmproduzent und setzt auch alles daran, den Plan in die Tat umzusetzen. Mit einem satten Kredit ausgestattet, geht es schnurstracks zur Produktion des ersten Streifens, für den Ihr die Story festlegen, mit Schauspielern verhandeln, Stuntmen verpflichten und Special-Effects-Spezialisten anheuern müßt.

Wie gut der fertige Film beim Publikum ankommt, könnt Ihr anhand der Einspielergebnisse im eigenen Kino beurteilen. Euch erwartet ein amüsanter Streifzug durch die Filmindustrie, der neben seinen Qualitäten als solides Wirtschafts-Simulationsspiel auch als Hommage an das Kino durchgeht.

Genre:.....Strategie  
Spieler.....1  
Hersteller.....Starbyte  
Info.....Starbyte, 44733 Reichart  
Preis.....ca. DM 120  
Schwierigkeit.....einstellbar  
System.....386/33, SVGA  
Speicher.....4 MByte  
Soundkarte.....Soundblaster,  
General MIDI

**FAZIT  
3**

**PINBALL MANIA FOR WINDOWS**



Schmacht auf Flipper und keine Spielhalle in Sicht? Nach der bereits erhältlichen DOS-Version von ‚Pinball Mania‘ gibt es diese recht solide Simulation nun auch für Windows-Fans. Vier Pinball-Tische sollen für Stimmung sorgen, dazu kommt mit der Multiball-Funktion hin und wieder auch gepflegte Hektik auf. Optisch und vom Ball-Feeling her wird die von 21st Century gewohnte Qualität geboten, allerdings gibt es jetzt auch schon von anderen Herstellern prächtige Flipper, die es mit ‚Pinball Mania‘ durchaus aufnehmen können. Bei diesem Spiel vermißt man eine gewisse Originalität bei den Tischen; positiv sind dagegen die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, mit denen sich die Flipper den persönlichen Vorlieben entsprechend eingestellt lassen.



Spinnen-Ekel in  
‚Tarantula‘ und  
Gefängnis-Blues  
in ‚Jailbreak‘

Nicht nur für  
Fußballfans:  
‚Kick Off‘

Genre:.....Flippersimulation  
Spieler.....1-8  
Hersteller.....21st Century  
Info.....Selling Points, 33332 Gütersloh  
Preis.....ca. DM 90  
Schwierigkeit.....mittel  
System.....386/33, Windows  
Speicher.....4 MByte  
Soundkarte.....alle Windows-  
kompatiblen

**FAZIT  
3+**





Treffen der Zipfmützen: Jeder will gern der neue Hofmagier sein



Simon beim Club der Verrückten

# SIMON THE SORCERER 2



**N**eue Adventures mit neuen Ideen zu füllen, ist wahrhaftig nicht einfach, Nachfolgeprogramme nicht zum müden Abklatsch werden zu lassen, noch eine Klasse schwieriger. Adventure Soft aber hat genau das geschafft: Die Story vom Zauberlehrling wider Willen steckt auch diesmal wieder so voller Überraschungen und origineller Situationen, daß man sich eigentlich nur noch auf einen dritten Teil freuen kann.

Simon ist eigentlich ein ganz normaler Typ wie Du und ich. Irrenden doofer mieser Zauberer, dem er im ersten Teil aus Versessen auf den Fuß getreten ist, will ihn per Teleporterschrank zu sich zitieren, um so wieder unter die Lebenden zurückzukehren. Pech für den Zauberer, Glück für Si-

mon: Der Schrank beamt in die falsche Dimension, und Simon landet in derselben Welt, in der er auch schon sein erstes Magie-Abenteuer bestritten hat.

Rein optisch hat sich dort einiges geändert. Der Zauberer Calypso ist zwar noch genauso schön verwirrt vorhanden, das Reisesystem und die Stadt dagegen haben sich gründlich verändert. Vorbei sind

**War der erste Teil schon genial, ist es der zweite nicht weniger: Simon schafft es wieder einmal, auf der ganzen Linie zu überzeugen.**

### PER MAUSKLIK AUF ZU NEUEN ORTEN

die Zeiten, in denen mühsam von einem Ort zum anderen gelatscht wurde. Diesmal sucht man sich auf dem aus der Vogelperspektive zu bewundernden Stadtplan einen Ort aus, klickt ihn an, und schon ist Simon da. Das einfache

Klick-Interface ist übersichtlich, könnte allerdings an manchen Ecken etwas komfortabler gestaltet sein.

Für Abwechslung im Gameplay ist reichlich gesorgt. So muß der sehr schön animierte Titelheld Mitglied im

Verrückten-Club werden und dazu seine Eignung als Breiträger (!) beweisen. Im Tierladen werden in einer Maschine Hühner mit Hunden gekreuzt, ein Eisenwarenhändler kommt mit seiner Steuererklärung nicht zurecht, und ein Regentanzlehrer hat irgendwo in Afrika seine Tanztruppe verlegt. Und auch die abgedrehten Stories, die sich die drei Waschfrauen am Brunnen erzählen, sind einfach nur irrie komisch.

Prima gelungen ist die tolle deutsche Sprachausgabe, die zum Teil sogar noch perfekt synchron abläuft. Simons kesse Sprüche, die kein Fettnäpfchen auslassen, sind für eine Menge Grinsen gut. Und neben der superereinfachen Installation glänzt das Game auch noch durch seine sehr originell gestalteten Schauplätze. Wer witzige Adventures mag, die auch noch viel Phantasie benötigen und nicht unbedingt immer total einfach sind, der sollte sich 'Simon 2' unbedingt zulegen.

Antje Hink



Statt herumzulatschen: Klickt in der Übersichtskarte einfach auf den Ort, an den ihr wollt



Die beiden Trolle an der Steinschleuder ...



... haben's auf das Haus der Bären abgesehen!



Simon auf 'sicherem' Posten im Schornstein



Zu Besuch beim Kredithai ...

Genre.....	Adventure	<b>FAZIT</b> <b>1-</b>
Spieler.....	1	
Hersteller.....	Adventure Soft	
Info.....	Bomico, Kelsterbach	
Preis.....	ca. DM 100	
Schwierigkeit.....	mittem	
System.....	486/33, DoubleSpeed	
Speicher.....	4 MByte	
Soundkarte.....	alle gängigen	



P L A N E T D E R K R I E G E

# BATTLE ISLE III: DER SCHATTEN DES IMPERIUMS

**Chronos findet einfach keine Ruhe: Schon zweimal wurde der einst friedliche Planet sehr zur Freude der 'Battle Isle'-Spieler in Chaos und Krieg gestürzt. Nach nicht mal zwei Jahren ist es nun wieder soweit ...**

**S**o wie bei den beiden Vorgängern 'Battle Isle' und 'Battle Isle 2' erwartet Euch ein ausgereiftes Strategie-Spektakel, das dank seines einstellbaren Schwierigkeitsgrades sowohl auf Einsteiger als auch für fortgeschrittene Strategen zugeschnitten ist.

Der Feldzug, den es für Caros und Imperator zu führen gilt, wird in zwanzig aufeinander folgenden Missionen ausgetragen. Sie finden auf Landkarten statt, die durch Gitter aus Sechsecken aufgerastet sind. In dieser Übersicht, die sich in drei verschiedenen Größenstufen darstellen lässt, tauchen eigene und gegnerische Verbände sowie Städte, Festungen und andere Bauwerke als Symbole auf. Komplette mit der Maus kontrolliert, müssen die einzelnen Truppenverbände

## REICHE AUSWAHL AN WAFFEN UND TRUPPEN

Zug für Zug gesteuert werden. Dabei kann sich jede Einheit entsprechend ihrer Motorisierung mehr oder weniger weit bewegen und dann eventuell in Reichweite liegende Gegner attackieren. Erfolgt ein Angriff, schaltet das Game automatisch einen 3-D-Bildschirm

zu, in dem die Aktionen und ihre Wirkung vom Abfeuern der Waffe bis zu eventuellen Treffern grafisch dargestellt wird.

Vom schweren Kampf-U-Boot bis zum leichten Jäger stehen nicht weniger als 64 verschiedene Truppen, Fahrzeuge und Waffengattungen zur Verfügung, von denen jede einzelne unterschiedliche Ausstattung aufweist und andere Eigenschaften hat. Jedes einzelne Gerät kann auch näher in Augenschein genommen werden; kleine Filme, in de-

nen die Fahrzeuge in gerenderten Szenen dargestellt werden, machen es möglich. Dazu gibt es am Anfang jeder Mission und als Zwischensequenzen eingestreut über eine Stunde illustrierendes Videomaterial. Hier treten, beim Imperator Punt Vassius angefangen, alle handelnden Personen in wunderschön gestalteten Kulissen auf.

Bis zu sechs Spieler können sich entweder an einem Computer oder über Netzwerk an den Feldzügen beteiligen, wobei es für Partien mit mehreren Teilnehmern auch zusätzliche, speziell darauf ausgelegte Zusatzszenarien gibt.

Technisch gesehen verläßt man sich auf Windows 3.1 beziehungsweise Windows 95 und hat es so geschafft, nicht nur bei der Installation extrem benutzerfreundlich zu sein, sondern auch dank der Nutzung der grafikorientierten WinG-Library in puncto Geschwindigkeit die ersten beiden Teile zu überflügeln. Eher bescheiden ist dagegen die Hintergrundstory ausgefallen, die man zum Spielen jedoch nicht

kennen muß. Durch die ersten beiden Teile des Games und einen im 'Battle Isle'-Kosmos angesiedelten Roman wurden so viele Personen, Völker und andere Elemente in die Handlung eingeführt, daß sie für Neueinsteiger ziemlich ver-

wirrend ist. Sieht man darüber einmal großzügig hinweg, ist 'Der Schatten des Imperiums' nicht nur einfach ein dritter Teil, sondern eine würdige Fortsetzung des Strategie-Klassikers, die technisch und grafisch absolut up to date ist und Euch viele Stunden lang vor den PC fesseln wird.

Heiner Illter



Solche detaillierten Infos lassen sich für jede Einheit aufrufen



Genre.....	Strategie
Spieler.....	1-6
Hersteller.....	Blue Byte
Info.....	Blue Byte
Preis.....	ca. DM 120
Schwierigkeit.....	Mittelschwer
System.....	486/33, Windows
Speicher.....	8 MByte
Soundkarte.....	alle
.....	Windows-kompatiblen

**FAZIT**  
2





**Im Reich der schmalen Geldbeutel darf Software nicht zu teuer sein – muß sie auch nicht zwangsläufig, denn inzwischen gibt es Monat für Monat reihenweise Supergames zum Wahnsinnspreis. Nachdem schon einige andere Software-Riesen spezielle Serien für die Wieder-veröffentlichung ihrer älteren Games ins Leben gerufen haben, zieht nun Spielespezialist Electronic Arts' nach: Seine ‚CD-ROM Classics‘-Reihe umfaßt bisher sieben Titel und wird in Zukunft noch weiter ausgebaut.**

**Eine weitere Quelle für preiswerte Spiele ist auch der Shareware-Markt, auf dem sich etliche professionelle Games tummeln – lest selbst!**

# VIEL SPASS ZUM BUDGET

## H.U.R.L.

‚Doom‘ und Kinder – da gehen die Jugendschützer ganz schnell auf die Barrikaden. Daß tolle 3-D-Action auch ohne Kettensäge und Blutseen geht, beweist das Game ‚H.U.R.L.‘. Hier müssen zwar auch Monster gejagt werden, doch statt sie über den Haufen zu ballern, muß man sie hier mittels einer Wasserpistole sauberspritzen. Flüssige Munition für die Pistole gibt es

an speziellen Automaten, die im Austausch für vorher in den Levels eingesammelten Unrat eine neue Ladung für die Wasserpistole ausspucken. ‚H.U.R.L.‘ ist trotz seiner Saubermann-Attitüde ein rasantes Actiongame, das nicht nur Kindern Spaß machen dürfte.



Hersteller: Millenium Media Group  
Preis: ca. DM 40



Ignitt – ein schleimiges Etwas ist im Anflug auf Euch!



Zwei Dreckspatzen im Anmarsch – Wasser marsch!

## NITEMARE 3D

Wer gar nicht mehr raus aus Windows möchte, hätte bisher schlechte Karten, wenn es darum ging, mal etwas ‚Doomiges‘ zu spielen. Die Zeiten sind mit diesem Spiel endgültig vorbei, das nun auch rasante 3-D-Baller-Action unter Windows bringt. Es geht um einen verrückten Wissenschaftler und ein altes Haus voller Monster. ‚Nitemare 3D‘ ist ein Shareware-Spiel von David P. Gray, das Ihr auf diversen Shareware-CDs findet. Die Shareware-Version enthält einen kompletten Level, die Kompletversion enthält drei und ist direkt beim Autoren zu haben.

Hersteller: David P. Gray, PO Box 383, Northboro, MA 01532, USA  
Preis: Vollversion ca. 50 DM (31 US \$)



Hier ist der Beweis: Schnelle 3-D-Action aus der Ich-Perspektive funktioniert auch unter Windows!



Wenige Jahre in der Zukunft werden Nationalstaaten ihre Macht verloren haben; die neuen Herrscher der Welt sind die Konzerne, deren Geschäftsgebaren denen heutiger Mafiaclans ähneln. Getreu dem Motto ‚Business is War‘ werden Rivalitäten zwischen einzelnen Unternehmen mit schwerbewaffneten Androiden ausgefochten. In über 40 verschiedenen Missionen gilt es, eine vierköpfige Truppe gegen Geschäftsfeinde ins Feld zu führen. In einer sehr detaillierten, ‚Populous‘-artigen Darstellung seht Ihr die Schauplätze von schräg oben. Die Aufgaben, mit denen Eure Mannen betraut werden, reichen von einfachen Sabotageaktionen bis hin zu kniffligen Entführungsaktionen, bei denen genaues Timing gefragt ist.



Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts  
Preis: ca. DM 40

## PRIVATEER

Neulich in der Zukunft: Weite Teile des Weltraums sind besiedelt, und interstellare Raumfahrt ist gang und gäbe. Als Pilot eines kleinen, aber wendigen Schiffs dürft Ihr in diesem Game einen abgelegenen Teil des Universums nach Reichtum und Macht durchforschen. Ob Ihr als Händler, Söldner



# TASCHENGELDTARIF

## BONANZA

### WING COMMANDER 2



Alles klar zum Take-Off – da wird ‚Wing-Commander-Fans‘ warm ums Herz!



man sich die Dienste schwerbewaffneter Söldner kaufen kann. Sogar eine ganze Staffel Kampffjets nebst dazu gehörenden Piloten kann angeheuert werden, und so dürft Ihr mit der verwegenen Pilotentruppe zu einer ganzen Reihe gefährlicher Aufträge aufbrechen. ‚Strike Commander‘ ist nach wie vor einer der technisch ausgereiftesten Flugsimulatoren, der nach bewährter Origin-Art mit grafisch genial gemachten Zwischensequenzen aufgelockert wird. Auch wenn das Game schon anderthalb Jahre alt ist, können sich die meisten heutigen Flugsimulatoren immer noch eine Scheibe davon abschneiden.

Hersteller: Origin/Electronic Arts  
Preis: ca. DM 40

Hier erwartet Euch reichlich heiße Flugaction mit spektakulärer Grafik



oder Pirat auf einen grünen Zweig gelangt, bleibt Euch überlassen. Euch erwartet eine gehaltvolle Mischung aus Abenteuer, Strategie und heißer 3-D-Weltraum-Action, die – wie man es von Origin erwarten darf – technisch und grafisch exzellent in Szene gesetzt wurde.

Hersteller: Origin/Electronic Arts  
Preis: ca. DM 40



Die Menschheit hat den Weltraum besiedelt und ist dabei auf die kriegerischen Katzenwesen der Kilrathi gestoßen. Seitdem tobt zwischen den beiden Rassen ein nicht enden wollender Krieg. Als Pilot in einer Staffel Raumjäger müßt Ihr von Bord Eures Mutterschiffes aus zu diversen Aufträgen starten: Geleitschutz für Konvois und Erkundungsflüge durch Minenfelder stehen neben vielen anderen Aufgaben auf Eurem Stundenplan. Das Ganze ist mit vielen filmartigen Szenen durchsetzt und bietet exzellente 3-D-Action.

Kurzum; ‚Wing Commander II‘ ist immer noch eines der besten Games dieses Genres.

Hersteller: Origin/Electronic Arts  
Preis: ca. DM 40

### STRIKE COMMANDER

### SSN-2 SEAWOLF



An Bord eines der modernsten Atom-U-Boote müßt Ihr den Angriff einer kleinen Flotte russischer Kriegsschiffe aufhalten, die von Archangelsk aus in See gestochen sind. Im Atlantik kommt es zu einem gnadenlosen Kräfteessen, das in diesem Game mit äußerstem Realismus und viel technischer Finesse umgesetzt wurde. Der Betrieb eines Atom-U-Bootes und seiner Waffensysteme wurde

genauestens recherchiert und ins Spielgeschehen eingebracht. Dazu ist das Game auch noch komplett in deutsch, inklusive der Sprachausgabe.

Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts  
Preis: ca. DM 40

### POPULOUS II/POWERMONGER

Gleich im Doppelpack kommen hier die Strategiespiel-Juwelen auf Euch zu. Sowohl ‚Populous II‘ als auch ‚Powermonger‘ waren seinerzeit Riesenerfolge, in denen es darum ging, kleine Männchen gottgleich zu steuern. Die Bürschein müssen auf Euer Geheiß Burgen bauen, Berge eineben und, sobald der Stamm stark genug geworden ist, sich dem mächtigen Feind von der anderen Seite der Landkarte stellen. Während ‚Populous II‘ die Geschichte eher von der mystischen, märchenhaften



Seite angeht, ist ‚Powermonger‘ realistischer angelegt und laßt Euch gleich gegen mehrere Feinde ins Feld ziehen.

Kleines Volk ganz groß in ‚Populous II‘





T  
E  
S  
T

T U R N I E R S P I E L E

# CRUSADE

**Finster war's im Mittelalter, die Pest ging um, und Hunger hatten auch alle. In jenen Tagen gab es keine Demokratie oder gar gewählte Staatsoberhäupter. Es war die Zeit des Feudalismus, während der Könige und Adelige vom Himmel fielen und das Volk in Leibeigenschaft dahindämmerte ...**

**i**n der Rolle eines Ritters, der über eine Burg herrscht und diverse Dörfer zu seinem Lehen zählt, dürft Ihr in diesem neuen **TROCKENE STRATEGIEKOST AUS DEM MITTELALTER** Game aus dem Hause Greenwood eine Reise ins Mittelalter antreten. Entweder alleine oder mit ein paar Freunden (an einem einzelnen Computer, aber auch über Modem/Nullmodem) müssen knifflige Szenarien strategisch gemeistert werden. Als Oberbefehlshaber und Lehensherr einer Burg liegt Wohl und Wehe des Volkes und Eurer Ländereien in Euren Händen.

Auf dem Monitor präsentiert sich Crusade im klassischen Strategiespiel-Look und baut auf einer in Sechsecke unterteilten Spielfeld-Landkarte auf. Hier sind Burgen, Städte, Bauernhöfe und Straßen eingezeichnet. Truppen, Räuberbanden oder versprengte Häuflein Pestbefallener tauchen als kleine Figuren auf. Zug um Zug gilt es nun, den eigenen Machtbereich durch Eroberungen auszuweiten und dabei den Gegner zu schwächen. Dazu stehen Euch vom offenen Kampf bis zu Intrige und Sabotage allerlei Mittel zur Verfügung, und es können auch neue Truppen ausgehen und bestehende weiter ausgebildet werden. Im Spiel finden sogar Wetterbedingungen sowie Tages-

und Jahreszeit Berücksichtigung, werden jedoch lediglich in einem kleinen Fenster zusammen mit Hinweisen betreffs ihrer Auswirkung vermerkt.

Was die tolle Grafik aus der Intro verspricht, hält die des eigentlichen Spiels nicht. Der Ablauf des Games ist unspektakulär und schleppt sich ohne Höhepunkte taktisch trocken von Zug zu Zug dahin. Der enthaltene Szenario-Editor ist jedoch ein echter Pluspunkt, denn er sorgt zumindest dafür, daß Ihr selbst beliebig viele Level editieren und diese auch an Eure Freunde weitergeben könnt.

Heiner Stiller



Nette Grafik, aber spielerisch nicht viel dahinter



Genre.....	Strategie	<b>FAZIT</b> <b>4</b>
Spiele.....	1-4	
Hersteller.....	Greenwood	
Info.....	Softgold, Kart	
Preis.....	ca. DM 120	
Schwierigkeit.....	mittelschwer	
System.....	80523	<b>FAZIT</b> <b>3-</b>
Speicher.....	4 MByte	
Soundkarte.....	alle gangigen	
		Windows-kompatiblen



S T R O M S C H W A N K U N G E N

# POWERHOUSE

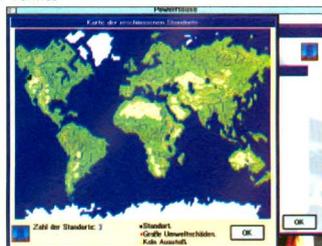
**Schnellebig und gierig nach Energie nähert sich unsere Gesellschaft einem bösen Ende. Nachdem die bekannten Ressourcen an fossilen Brennstoffen fast gänzlich aufgebraucht wurden, bricht die uns bekannte Zivilisation zusammen. Die neuen Herrscher über die Welt sind die letzten Energiekonzerne, deren uneingeschränkte Macht die jedes Staates bei weitem übertrifft.**

**d**as Jahr 2020. Vier riesige Energiekonzerne prügeln sich um die letzten Rohstoffe zur Energiegewinnung. Damit nicht genug, bekriegt man sich auch noch um die besten Standorte zur Errichtung von Wind- und Wasserkraftwerken sowie um die Plätze, an denen Erdwärme lukrativ genutzt werden kann. Als General-Manager eines dieser Konzerne müßt Ihr die weltweiten Aktivitäten Eures Unternehmens steuern und koordinieren. Oberstes Ziel dabei ist es, die besten Standorte für Eure Operationen zu finden. Am einfachsten geht das durch die Entsendung von Vermessungsstrüps. Je nach Lage und Grundvoraussetzungen eignen sich unterschiedliche Geländetypen für verschiedene Arten der Energiegewinnung: In Küstenregionen sind Windkraftwerke sehr profitabel, während bergiges Gelände meist gute Erfolge bei der Nutzung der bereits zitierten Erdwärme verheißt.

War Impressions lange Zeit Garant für bescheidene Spiele, legen die Jungs aus London in letzter Zeit von Spiel zu Spiel zu „Power House“ ist deshalb

auch bereits ein recht beachtliches Strategie-Game geworden, das durchaus einen zweiten Blick wert ist. Echte Highlights werdet Ihr zwar vergeblich suchen, aber dafür erwartet Euch solides Gameplay für bis zu vier Mitspieler, akzeptable Grafik mit Schmankeleien wie Nachrichtensendungen und 3-D-Zwischensequenzen. Dazu gibt es eine ganz Reihe guter Ideen im Detail, etwa ausdrückbare Monatsbilanzen und ein spielinternes E-Mail-System. Somit entpuppt sich „PowerHouse“ als gute Hausmannskost, die Appetit auf mehr macht.

Heiner Stiller



Genre.....	Strategie	<b>FAZIT</b> <b>3-</b>
Spiele.....	1-4	
Hersteller.....	Impressions	
Info.....	Setting Points, 3232 Gütersch	
Preis.....	ca. DM 100	
Schwierigkeit.....	mittelschwer	
System.....	386/33 Windows, VGA	<b>FAZIT</b> <b>3-</b>
Speicher.....	4 MByte	
Soundkarte.....	alle gangigen	
		Windows-kompatiblen

S T R A T E G I E I M D O P P E L P A C K



In den Wäldern des Planeten AJ3905 geschehen die merkwürdigsten Dinge ...

INTERDIMENSIONALES VERWIRRSPIEL

## THE VORTEX - QUANTUM GATE II

**Im Jahre 2057 sagen Wissenschaftler voraus, daß in nicht weniger als 20 Jahren der gänzliche Zusammenbruch des Ökosystems zu erwarten sei. Die Folge wäre eine globale Katastrophe, die die gesamte Menschheit auslöschen könnte!**

**V**erzweifelt wird nach einer Möglichkeit gesucht, das scheinbar Unabwendbare zu verhindern. Leider bleiben die Bemühungen ohne Erfolg, doch statt einer ‚Kur‘ für die Erde entdeckte man das Phänomen der ‚Quanten-Tore‘, durch die ohne Zeitverlust die Reise zu fernen Planeten möglich wird – das ist doch auch was! Ein Tor wird zum Planeten AJ3905 geöffnet. Das alles läuft unter der Aufsicht des Militärs ab, das im harschen Befehlston verkündet, daß sich auf AJ3905 Mittel finden ließen, die die Erde retten könnten. Doch die giftige Atmosphäre und eine Rasse von aggressiven Käferwesen machen jeden Ausflug auf die Oberfläche von AJ3905 zu einem tödlichen Abenteuer. Als Soldat Andrew Griffin bei einem Einsatz verletzt wird und bewußtlos zurückbleibt, beginnt damit eine Story, die Euch als handelnde Person voll in ihren Bann zieht.



schon Waldwelt wiederfindet. Ihr müßt mit den hier lebenden menschenähnlichen Wesen zusammenarbeiten, mit ihnen reden und das Geheimnis des ‚Quantum Gate‘ lüften. Die interessanten und unerwarteten Drehungen und Wendungen der Story fesseln an den Monitor und sorgen immer wieder für echte Überraschungen.

Wie gesagt: Dieses Programm ist kein Spiel, es ist ein Film und will auch gar nichts anderes sein. Und unter allen Interaktiven Filmen ist ‚The Vortex‘ das erste Produkt, das diesen Titel wirklich verdient, denn hier vermitteln nicht nur bewegte Bilder Kino-Feeling, sondern auch Schnitt, Kameraperspektiven und Montage stimmen mit der wirklich intelligenten Story machen das Filmvergnügen komplett. Traurig ist aber, daß die anspruchsvollen Texte durchweg in englisch sind und daher eine sehr gute Beherrschung dieser Sprache Voraussetzung für das Spielvergnügen ist.

Heiner Stiller

‚The Vortex‘ ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn – es ist ein Film, der von Euch Entscheidungen verlangt, nach denen sich die weitere Handlung entwickelt. Ihr übernehmt die Rolle von Andrew (Drew) Griffin, der sich statt auf einem Planeten voller Monsterkäfer und giftiger Gase inmitten einer paradisi-

Genre	Interaktiver Film
Spieler	1
Hersteller	Hyperbole Studios
Info	Warner Interactive, Hamburg
Preis	ca. DM 90
Schwierigkeit	leicht
System	486/3, Windows
Speicher	Maus, SuperVGA
Soundkarte	8 MByte
	alle Windows-kompatiblen

**FAZIT**  
**2-**

MINIGOLF MIT ALIENS

## FUZZY'S WORLD

**Eine Partie Golf spielt man auch auf Alpha Centauri ganz gerne. Jedoch nicht etwa Standard-Golf, den Sport der reichen alten Männer, sondern die etwas respektlosere Variante Minigolf.**

**e**rste Adresse für eine kurzweilige Partie Minigolf im Welt-raum ist ‚Fuzzy's World‘, der bekannteste und abgedrehteste Minigolfplatz der Galaxis. Hier könnt Ihr mit bis zu vier Spielern 18 der irrwitzigsten Mini-



golf-Löcher spielen, die man sich nur denken kann, und die auf Inseln im Raum installiert wurden. Jedes Loch kann dabei eine oder mehrere miteinander verbundene Inseln umfassen. Für die Verbindung sorgen mal schräge Maschinen, mal hüpfende Weltraumwürmer, die sich den Ball schnappen und wegragen, und auch schon mal fliegende Untertassen, die den schon eingelochten Ball absaugen und auf die nächste Insel tragen. Dazu gibt es noch reichlich Spezialeffekte, wie sie nur im freien Raum realisierbar sind, etwa Meteoritenschauer, umgekehrte Schwerkraft und Schwebefelder, auf denen der Ball schwerelos dahingleitet.

Die Steuerung der Schläge wurde denkbar einfach und effektiv realisiert: Der Ball wird mit dem Mauszeiger angeklickt, wodurch zwischen Ball und Mauszeiger eine

punktierter Linie erscheint. Sie zeigt an, wie weit und aus welcher Richtung ausgeholt wird. Ein weiterer Mausklick löst den Schlag aus – schon setzt sich der Ball in Bewegung. Einfacher geht's nicht. Für jedes Loch ist eine maximale mögliche Anzahl Schläge vorgegeben (‚Par‘). Schafft Ihr es damit nicht, den Ball einzulochen, ist die Partie zu Ende, und Ihr solltet vielleicht lieber noch einmal die Übungssektion besuchen, in der jedes einzelne Loch in Ruhe trainiert werden kann.

Prächtige Cartoon-Grafik, witzige Animationen und lustige Musikstücke machen aus Fuzzys World ein echtes Schmankerl, das sich in erster Linie für Kinder eignet und vor allem bei mehreren Mitspielern richtig Laune macht.

Heiner Stiller



Eine der 18 Trickbahnen



Jeder Parcours wird mit einem eigenen Titelbild angekündigt

Genre	Action/Strategie
Spieler	1-4
Hersteller	Pixel Painter
Info	GV Software, Karlsruhe
Preis	ca. DM 50
Schwierigkeit	einstellbar
System	1602, Maus
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Soundblaster

**FAZIT**  
**3+**



ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

# JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



MONATLICH MIT  
SPECIAL  
CD-I CD VIDEO

Die multimediale Revolution tobt.

Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits veraltet.

Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante Weiterentwicklungen in Hard- und Software. Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu.

Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender:

Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.

News und Trends der multimedialen Welt, die Themen einer neuen Generation, kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert.

Das ist die Zukunft der Unterhaltung – das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

DM 9,80 mit CD-ROM

Sfr 10.-, ÖS 80.-

DM 5,80 ohne CD-ROM

DIE ZEITSCHRIFT  
MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF  
CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES JETZT AM KIOSK

# KILLER INSTINCT





**Hallo, GAMEPRO-Gemeinde!**  
**Ist es bei Euch auch**

**so heiß wie hier in Hamburg? Macht Euch nichts daraus, schnappt Euch eine Konsole, legt Euer coolstes Game ein und zockt! Unsere besondere Empfehlung für diese Jahreszeit ist die tolle Ice-Cap-Zone von Sonic 3. Die kühlt Euch garantiert um einige Grade ab ...**



**★ GAMEPRO LEGT ZU!**

Nein, wir werden nicht dicker, weil das Wetter so heiß ist und man deshalb keinen Sport mehr treiben kann. Es ist auch nicht so, daß wir unserem Heft nun einen mehrseitigen Sonderteil für Angelfans beilegen. Nein, nein, ganz anders! Wir haben Zuwachs bekommen. Aber nicht solchen Zuwachs, an den Ihr gerade denkt. Viel besser: Unser Team wurde just um zwei kompetente und tatkräftige Mannen erweitert. Es sind zum einen unser Jungredakteur Tasso Kohlhofer und zum anderen, der frischgebackene Volontär Christian Henning, der hier bereits seine Meinung abgibt.



Tasso



Christian

**CHRISTIAN HENNING**



**MICHAEL ANTON**



**MARIS FELDMANN**



BEVORZUGTE GENRE  
DERZEITIGES LIEBLINGSSPIEL

Volontär  
Actionspiele, Jump&Run  
Tetris/Bombliss (SNES)

Redakteur  
Rollen- u. Rennspiele  
Space Quest VI (PC)

Volontär  
Prügelsp., Strategie  
Black Bass (SNES)

**RIDGE RACER**

PS-X  
S. 32/33

★★★★★  
Namos Ridge Racer kann mich wegen der geringen Abwechslung nicht lange begeistern. Technisch sicher genial, aber ich spiele doch lieber Daytona USA.

★★★★★  
Jau, so sollte ein gutes Rennspiel aussehen. Ein paar Strecken mehr wären allerdings ganz schön gewesen.

★★★★★  
Der Automat hat damals unseren haben Monatslohn geschluckt, und die PS-X-Version legte die Redaktion lahm. Leider läßt der Spielspaß aber nach einiger Zeit nach, deshalb nur vier Punkte.

**RAIDEN PROJECT**

PS-X  
S. 41

★★★★★  
Das Ballerspiel, an dem keiner vorbei kann! Zig Objekte gleichzeitig und nicht das geringste Ruckeln. Hammerartige Extrawaffen, heiße Zweispielersimultan-Action bis zum Abknicken.

—

★★★★★  
Für Fans vertikaler Ballerspiele die Offenbarung. Aber auch sonst ist das Game voll in Ordnung.

**BATMAN FOREVER**

SNES  
S. 70-73

★★★★  
Trotz gerendeter Grafik und Zweispielers-Modus hätte ich mir mehr spielerische Abwechslung gewünscht. Die Musik mag zwar zum Film passen, im Spiel jedoch wirkt sie zu mau.

★★★  
Sieht ja wirklich beeindruckend aus, kann mich spielerisch aber beim besten Willen nicht begeistern. Pech für die Fledermaus.

Es interessiert Euch bestimmt nicht, aber ich bin gerade erst aus meinem einmonatigen Frankreich-Urlaub (Südfrankreich, Bordeaux, Médoc, Montalviel um korrekt zu sein) zurückgekehrt und kann deswegen überhaupt ...

**BATMAN FOREVER**

MD  
S. 70-73

★★★★★  
Spielbarer als die SNES-Version und sehr gut gerenderte Grafik lassen mich eher zum Mega-Drive-Batman tendieren.

—

... nichts zu den Batman-Programmen sagen. Aber in Frankreich war's wirklich super. Kann ich Euch auch nur empfehlen. Na ja! Nun geht's aber wieder los mit der Arbeit (die macht zum Glück auch Spaß!)

**COMIX ZONE**

MD  
S. 74/75

★★★★  
Eine frische Grundidee wurde gut umgesetzt. So eine Grafik ist auf dem Mega Drive selten. Zum Superhit fehlt es aber noch an Abwechslung.

★★★★  
Eine wirklich originelle Idee und tolle Grafiken, spielerisch dann aber doch eher Durchschnittsschade auch!

★★★★  
Man sieht das gut aus! Endlich mal was innovatives bei den ganzen Final-Fight-Klones. Aber leider bleibt auch Comix Zone nur ein Prügelgame wie viele andere.

**RAYMAN JAGUAR**

S. 83

★★★★★  
Auf so ein Game haben alle Jaguarbesitzer gewartet: Tolle Grafiken und ein genialer Spielablauf lassen dieses Modul in den noch recht kleinen Jaguar-Olymp einwandern.

—

**B. ARENA TOSHINDEN**

PS-X  
S. 43

—

★★★★  
Prügelspiele sind beim besten Willen nicht mein Genre, auch dann nicht, wenn sie schön aufgemacht sind.

★★★★  
Grafisch zeigt B. A. Toshinden allen anderen Prüglern die lange Nase. Doch leider ist spielerisch nicht soviel dahinter. Mit Virtua Fighter und Tekken sind Prügelpuristen wohl besser bedient.

★ 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 ...“

Eigentlich sind die Leute von Tecmo ja eher für ihre schönen Sportspiele bekannt. Diesmal versuchen sie sich jedoch zur Abwechslung an einem Rollenspiel. Schauen wir doch mal rein!

# SECRET of the STARS



Solchen Spielszenen, wie sie hier rechts zu sehen sind, kommen leider nicht allzu häufig vor



**Viel Abwechslung und Spannung, gelungener Soundtrack**



**Schlichte Grafik, wenig Originalität und deftige Übersetzungsschwächen**

**d**urch seinen Zungenbrechernamen Homnrcrus ist der Bösewicht dieses Spiels geradezu prädestiniert für seine Rolle. Die Zerstörung einer friedlichen Welt hat er sich auf die Fahne geschrieben. Doch da sind noch die legendären Aquatillon-Krieger, die dem entgegensteuern. Allerdings sind zur Zeit nur ihre Kinder wirklich kampfbereit. Und die müssen sich obendrein erst noch zu einem schlagkräftigen Truppe hocharbeiten. Unterstützung erhalten sie dabei von den Kustera, einer weiteren Heldensippe. Die ziehen zwar als separate Truppe durchs Land, arbeiten aber mit den potentiellen Aquatillions gerne zusammen. Durch zahlreiche Fallen und viele fiese Monster wird der Widerstand nicht unbedingt leicht gemacht.

Insgesamt hinterläßt das Game zunächst einen etwas zwiespältigen Eindruck: Während die Kampfsequenzen mit teilweise recht nett gezeichneten Monstern und Hintergründen noch begeistern können, so kommt in den Dungeons und Dörfern angesichts der winzigen Figuren keine rechte Freude auf. Auch

Hat man sich mit der schlichten Grafik abgefunden, so sorgen die Rätsel und Labyrinth für den nötigen Spaß

scheint es so, daß man sich doch sehr stark von anderen Vertretern des Genres hat inspirieren lassen. Zum Beispiel erinnert die Optik der Kampfszenen stark an „Mystic Quest Legend“.

Allerdings sollte man „Secret of the Stars“ nicht als farbloses Rollenspiel abtun, denn die wahren Reize zeigen sich erst etwas später. Neben kniffligen Rätseln und Labyrinth sorgt vor allem das gleichzeitige Spiel mit zwei doch recht unterschiedlichen Parteien für Freude. Die Gegenden, die sie dabei zu erforschen haben, sind zwar die gleichen, allerdings sind einige Abschnitte und Abenteuer nur für eine bestimmte Partei zugänglich, so daß neben mehr Trainingsarbeit und Abwechslung auch ein Hauch von Strategie vorhanden ist. Ebenfalls reizvoll ist das ausgefeilte Magiesystem, das durch die Kombination der Fähigkeiten von bis zu vier Kämpfern interessante Mega-Attacken erlaubt.

Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, erweist sich jedoch bald als praktikabel. Der Sound ist im Gegensatz zur Grafik sehr schön ausgefallen. Für Einsteiger ist dieses Spiel durch seinen moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrad interessant, doch sollte man solide Englischkenntnisse mitbringen, da einige der Meldungen doch recht seltsam klingen. Fans dieses Genres sollten auf alle Fälle mal einen Blick in Secret of the Stars riskieren.

Michael Anton/Th  
Muster von: Flashpoint, Oering



**SNES**

## SECRET OF THE STARS

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

*Einiges mehr eigene Ideen wären sicher nicht schlecht gewesen, die Ansätze sind jedoch gut gelungen.*

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

*Die Spielwelt ist recht groß, und jede der beiden Truppen hat besondere Gebiete zu erkunden.*

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

*Die Heldensprites hätten ruhig etwas größer und die Animationen etwas umfangreicher ausfallen sollen.*

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

*Stimmungsvolle und abwechslungsreiche Kompositionen untermauern das Abenteuer auf angenehme Art.*

Genre: ..... Rollenspiel  
 Spieler: ..... 1  
 Hersteller: ..... Tecmo  
 Preis: ..... ca. DM 140  
 Level: .....  
 Schwierigkeit: ..... mittel/steigend  
 Continues: ..... Batteriespeicher  
 Speicher: ..... 16 MB  
 Erhältlich: ..... als US-Import

**FAZIT**  
**2-**

**Endgegner und Zwischensequenzen**

Streckenweise stellt sich die ansonsten recht schlichte Grafik durchaus als salonfähig dar. Zumindest, wenn es sich um ...

... Endgegner, spezielle Sequenzen oder ähnliches handelt. Zudem sind die Spielerprofile recht übersichtlich ausgefallen

# BATMAN

In der Bat-Höhle könnt Ihr die Kampftechniken am besten trainieren



Nein, wie gemein! Da holt der Kerl doch glatt 'ne Kettensäge aus der Tasche



Neben ,NBA-Jam'- und ,WWF-Raw'-Aktivitäten glänzt Acclaim in letzter Zeit vor allem durch prächtig aufgemachte Filmumsetzungen. „Batman Forever“ wartet sogar mit herausragenden Grafikfeatures auf.

**V**on der guten Qualität Acclaims neuester Animationstechniken konnten wir uns bereits bei „Judge Dredd“ (SNES, MD) in den vorigen Ausgaben überzeugen. Für die aktuelle Filmumsetzung des neuesten Fledermausfilms wurde noch ein Stück High-Tech obenauf gelegt. Wie schon in unserer Reportage in

GAMEPRO 7/95 ab Seite 38 zu lesen war, wurden „echte“ Schauspielerei als Vorlage für das 28 MBit umfassende SNES-Spiel und das 32 MBit starke MD-Modul verpflichtet. Verschiedene Bewegungen der Akteure wurden gefilmt und anschließend digitalisiert. So entstanden realistische Figurensprites, wie man sie z. B. von „Mortal Kombat“ kennt. Batman Forever beinhaltet

**Schöne und aufwendige Hintergrundgrafiken, viele Extrawaffen, Zweispieler-Modus**

zwei Spiele in einer Cartridge. Der Trainings-Mode ist ein waschechtes Beat 'em Up, bei dem Ihr – allein oder zu zweit gleichzeitig – in die Rolle der Helden und Schurken (mit Ausnahme der Oberbösewichter Two Face und Riddler) schlüpfen dürft. Als zusätzliche Würze können sogar computergesteuerte Gegner mit in die Arena steigen. Gewinnt Ihr den Einrunden-Kampf, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, und der Fight beginnt von vorn. So könnt Ihr Euch mit den diversen Fähigkeiten und Extrawaffen der beiden heldenhaften Hauptdarsteller am besten vertraut machen.

Das eigentliche Spiel aber ist ein optisch gehörig aufgepepptes und actiongeladenes Beat 'em Up im „Final-Fight“-Stil, welches selbstverständlich auch zu zweit gleichzeitig – mit Batman und Robin – gespielt werden kann. In acht umfangreichen Leveln spielt Ihr die Filmstory nach, um letztlich die Fieslinge Two Face und Riddler zur Strecke zu bringen. So beginnt Ihr die Gangsterjagd in „Arkham Asylum“, dem Superschurken-Ge-

**Wartezeiten zwischen den Stages, die aber mit hervorragenden Grafiken belohnt werden**



Bei Batman Forever geht es ganz schön heiß her

Stimmungsvolle Hintergrundgrafiken und digitalisierte Figuren erfreuen das Auge



**SNES**

**BATMAN FOREVER**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1  
 Zwei Spiele in einem. Der prügelstige Story-Mode gefällt durch die Vielzahl an Fähigkeiten und Gegnern.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1  
 Ohne Continues oder Paßwort kommt bei Einsteigern sicher schnell Frust auf, ansonsten ist es Batman-Spaß pur

**Grafik** 6 5 4 3 2 1  
 Aufwendige und detaillierte Hintergründe verzubern, die digitalisierten Figuren wirken jedoch etwas blaß.

**Sound** 6 5 4 3 2 1  
 Die zur Untermalung gewählte Musik mag zum Film passen, in einem Action-Prügelspiel wirkt sie zu schwach.

Genre: Action/Prügelspiel  
 Spieler: 1-2 (simultan)  
 Hersteller: Acclaim  
 Preis: ca. DM140  
 Level: 8 Trainingsmodus  
 Schwierigkeit: 3 Stufen (mit bis hoch  
 Continues: nur im Trainingsmodus  
 Speicher: 28 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2**



# FOREVER

MEGA DRIVE  
Test

Auch die Bat-Höhle auf dem MD sieht sehr beeindruckend aus



Hier lernen sogar die billigsten Gangster fliegen



fängnis, um anschließend Geiseln in einem Bankgebäude zu befreien. Danach führt Euch die Hatz in einen Zirkus, wo zahlreiche Clowns nicht mit sich scherzen lassen. Nach einer Lagerhallen- und einer aufwendigen 3-D-Stage steht Ihr in der Bat-Höhle den Halunken zum finalen Showdown gegenüber.

Mit einem reichhaltigen Repertoire an Schlägen, Kicks und Wurftechniken sowie einem Kletterseil kämpft Ihr Euch

**Schöne und aufwendige Grafiken, viele Extrawaffen, Zweispieler-Modus**

durch grafisch exzellente Stages, die beim SNES leider von kurzen Wartezeiten getrennt werden. Diese sind jedoch nötig, um die komplexen Grafikdaten zu entpacken und in Fernsehbilder umzuwandeln. Wie es sich für ein „Dynamisches Duo“-Spiel gehört, wurde an Batman-typische Extrawaffen gedacht. Zwanzig Gimmicks, die über Special-Move-ähnliche Tastenkombinationen ausgelöst werden, stehen zur Auswahl, allerdings können nur maximal fünf mitgenommen werden. Untermalt wird das Geschehen von düster-ruhigen Filmmusik, die leider nicht ganz zur Action

paßt. Auf dem Mega Drive kommt Ihr zudem in den Genuß einiger kratziger Sprachsamples, die nur mit viel Mühe zu verstehen sind.

Zwar ist Batman Forever unterm Strich „nur“ ein grafisch hervorragend aufgemachtes Prügelspiel. Jedoch sorgt die große Liebe zum Detail für reichlich Abwechslung. Die Extrawaffen geben – vor allem weil man ihren Einsatz planen muß – dem Game einen strategischen Touch. Hinzu kommt der Zweispieler-Modus, denn es geht doch nichts über eine Gangsterjagd zu zweit. Im direkten Vergleich liegt die Sega-Version klar vorn. Es gibt keine nervigen Entpackzeiten, obwohl die Grafik ebenfalls sehr beeindruckend ist. Außerdem

spielt sich die 32-MBit-Variante einen Tick flüssiger, da sich die Figuren etwas flotter bewegen. Prügelspieler, High-Tech-Puristen und alle Batman-Fans werden sicherlich Gefallen an einer dieser Cartridges finden, bei denen trotz opulenten Speichers leider kein Continues- oder Paßwortsystem Platz fand.

Michael Koczy/Thomas Hellwig

**Die kleinen Mängel der SNES-Version wurden gnadenlos ausgemerzt – keine Beanstandungen**



Schafft Ihr es im Zirkus nicht, die Bomben zu entschärfen, dann ...

**MEGA DRIVE**

**BATMAN FOREVER**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

*Flüssige Action und eine etwas bessere Steuerung als auf dem SuperNES, ansonsten sind die Games identisch.*

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

*Die unauffälligen Entpackzeiten und das leicht schnellere Gameplay sorgen für noch höheren Dauerspaß.*

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

*Was hier aus dem 16-Bitter gekitzelt wurde, läßt so manches 32- bzw. 64-Bit-Spiel blaß aussehen.*

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

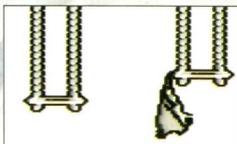
*Voll daneben: Zur düsteren und lahmen Filmmusik gesellt sich eine äußerst unverständliche Sprachausgabe.*

<b>Gann</b>	.....	Action/Prügelspiel
<b>Spieler</b>	.....	1-2
<b>Hersteller</b>	.....	Acclaim
<b>Preis</b>	.....	ca. DM 150
<b>Level</b>	.....	8 + Trainingsmodus
<b>Schwierigkeit</b>	.....	3 Stufenmittel bis hoch
<b>Continues</b>	.....	nur im Trainingsmodus
<b>Speicher</b>	.....	32 MBit
<b>Ehrlichkeit</b>	.....	im Handel

**FAZIT**  
**2+**



Leider wurden die Figuren auf Nintendos Kleinstem viel zu klein dargestellt

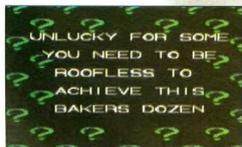


EIN MASKIERTER FLATTER

# BATMAN



Nicht nur auf den 16-Bitern treiben Two Face und Riddler ihr Unwesen, auch auf den Handhelds muß Batman für Ruhe und Ordnung sorgen.



Die Rätsel des Riddlers sind meist nur mystische Wortspleißen und weisen evt. auf Extras hin



Selbstverständlich werden all die Batman-Fans unter den Game-Boy- und Game-Gear-Besitzern nicht vergessen. Diesmal steuert Ihr allerdings nur den „Dunklen Ritter“, um der Geschichte – wie im Film – zu einem Happy-End zu verhelfen.

Wie bei den großen Vorbildern verfügt Ihr über vielerlei Kampftechniken und ein reichhaltiges Waffenarsenal und dürft Euch vor jedem Spielschnitt aus-

suchen, welchen der High-Tech-Meinungsverstärker Ihr mit auf die Hatz nehmen wollt. Sind diese Formalitäten erledigt, kämpft Ihr Euch durch zehnte Stages, die hauptsächlich aus zahlreichen Gegnern und einigen Extras bestehen. Außerdem empfiehlt sich ein genaues Durchsuchen der Räumlichkeiten, denn es gibt abseits des Pfades einiges zu entdecken.

Auf dem Game Boy sind die Szenarien trist und die Protagonisten leider viel zu klein gezeichnet. So könnt Ihr manchmal nur raten, welche Figur die Eurige ist. Ferner zerrt die leicht ungenaue Kollisionsabfrage am Spielspaß. Auf Segas Kleinstem hingegen wird die Hardware richtig ausgereizt. Die Stages sind

schön düster und stimmungsvoll gestaltet, bei den Akteuren fallen einem vor Stauen fast die Augen aus. Es hat den Anschein, als wären die Mega-Drive-Figuren fast 1:1 umgesetzt worden.

## SEGAS HANDHELD WIRD GRAFISCH BIS ZUM LETZTEN AUSGEREIZT

Außerdem stimmen die Animationen und die Kollisionsabfrage. Ein Nachteil beider Versionen aufgrund der wenigen Buttons ist, daß sogar das Kletterseil über eine Special-Move-Bewegung ausgelöst werden muß. Ferner wurde ungünstigerweise die Block-Funktion auf die Select- (GB) bzw. Start-Taste (GG) gelegt, was nicht selten zu mittelschweren Fingerverrenkungen führt.

Trotz eines recht drögen Sounds ist unterm Strich eine solide und stimmige Game-Boy-Filmumsetzung entstanden, bei der leider nicht so viel Grafik-Pulver verschossen wurde wie bei den drei weiteren Versionen. Die Game-Gear-Fassung gehört allerdings zu dem grafisch und technisch Besten, was man je auf dem Handheld gesehen hat. Somit ist dieses Spiel eigentlich die gelungenste aller Umsetzungen, wenn man die antiquierte Hardware im heutigen 32-Bit-Zeitalter bedenkt.

mik



### BATMAN FOREVER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Ein actionlastiges Prügelspiel mit solider aufgebauten Leveln. Die Steuerung ist etwas kompliziert geraten.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Keine Paßwörter oder Continues. Insgesamt eine passable Filmumsetzung.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Die Figuren sind leider viel zu klein geraten! Die Hintergründe sind etwas schlicht, das Strolling ist o.k.

Sound 6 5 4 3 2 1

Das Filmthema lockt auf dem GB keinen hinter dem Ofen hervor. SGB-Fähigkeiten werden nicht genutzt.

Genre: Action/Prügelspiel  
Spieler: 1  
Hersteller: Acclaim  
Preis: ca. DM 70  
Level: 6  
Schwierigkeit: 3 Stufen/mittel  
Continues: 3  
Speicher: 7 MBit  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
3-



### BATMAN FOREVER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Gute Steuerung, viele Extrawaffen und ein solider Levelaufbau zeichnen diese Filmumsetzung aus.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Die gute Spielbarkeit und ein herausfordernder Schwierigkeitsgrad motivieren.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Bessere Grafiken sieht man auf dem GG nur selten. Bei mehreren Gegnern flackert es jedoch ein bißchen.

Sound 6 5 4 3 2 1

Zwar kann auch hier die Filmmusik niemanden richtig begeistern, die Geräusche sind jedoch gute Ware.

Genre: Action/Prügelspiel  
Spieler: 1  
Hersteller: Acclaim  
Preis: ca. DM 90  
Level: 6  
Schwierigkeit: 3 Stufen/mittel  
Continues: 3  
Speicher: 4 MBit  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
2





Das Bat-Mobil wurde für den dritten Teil optisch noch ein wenig aufgepeppt

„Sugar“ und „Spice“ sind die Gespielinnen von Two Face



In Batman Forever erhält der Dunkle Ritter Verstärkung durch den Artisten Dick Grayson alias Robin



BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.

RMANN AUF ERFOLGSKURS

# FOREVER



## Der KINOFILM

Sicherlich könnt ihr Euch noch an die unfreiwillig lustig wirkende Batman-Fernsehserie mit Adman West als maskierter Rächer und Burt Ward als knabenhafter Robin erinnern. Die Figur Batman war allerdings nie ein komischer Charakter, und glücklicherweise gelang es 1989 Tim Burton, einen Film zu schaffen, der die düstere Stimmung Gotham Citys und das geheimnisvolle Flair seines berühmtesten Bewohners perfekt einfiel. Verkörpert wurde der capetragende Held von Michael Keaton, der durch den abgedrehten Geisterfilm

### STELLT BATMAN FOREVER NEUE EINSPIELREKORDE AUF?

„Beetlejuice“ bekannt wurde. Neben hohen Einnahmen an der Kinokasse wurde jedoch der meiste Umsatz mit Batman-Fan-Artikeln gemacht, bei dem sich der am Umsatz beteiligte Jack Nicholson (spielte den ausgeflippten Joker) eine goldene Nase verdiente.

Nach dem zweiten und weniger erfolgreichen Film, startete am 3. August Batman Forever in den deutschen Kinos. Über 53 Millionen Dollar spielte das Sequel am ersten Wochenende in den USA

ein, und hat somit Rekordhalter Jurassic Park übertroffen. Val Kilmer (bekannt aus „Top Secret“, „The Doors“ und „Tombstone“) verkörpert diesmal den maskierten Helden. Seine Gegenspieler sind nicht minder unbekannt: Oskarpreisträger Tommie Lee Jones spielt den Bösewicht „Two Face“, und Star-Komiker Jim Carrey („Die Maske“ und „Dumm und Dummer“) verkörpert den „Riddler“. Als weibliche Hauptdarstellerin wurde Tom Cruises Ehefrau Nicole Kidman (im Film Dr. Chase Meridian) engagiert, Robin wird von Chris O'Donnell dargestellt.

Zur Handlung: Der schizophrene Two Face jagt Batman, weil er ihm die Schuld an der Verunstaltung seines Gesichtes gibt. Aber damit nicht genug, denn der linkische Wissenschaftler Edward Nygma verwandelt sich bei einem Selbstexperiment in den vor Zerstörungslust sprühenden Riddler. Somit stehen dem dunklen Ritter bereits zwei Schurken gegenüber, da kommt die Verstärkung durch den Artisten Dick Grayson alias Robin gerade recht. Um Batmans persönliches Kindheitstrauma kümmert sich hingegen die attraktive

Psychologin Dr. Meridian, die unserem Helden für seinen Kampf die nötige Motivation liefert. Die Songs zum Film werden übrigens von namenhaften Bands wie beispielsweise U2 beigesteuert.

## Die COMICSERIE

Es war im Mai des Jahres 1939, als der amerikanische Zeichner Bob Kane zum ersten Mal den düsteren Helden zu Papier brachte. Als Pendant zum damals sehr beliebten Superman gedacht, erschienen Batmans Abenteuer ab der 27. Ausgabe des Comicheftes „Detective“. Das Markenzeichen dieses Rächers ohne Superkräfte war sein ausgesprochenes Gerechtigkeitsinn und seine detektivische Spürnase. So hatte Batman es stets eher mit intelligenten Schwerverbrechern zu tun, als mit fiesen Außenirdischen. Bis heute haben sich zahllose Künstler an der Figur versucht und ihr jeweils neues Leben eingehaucht. Nichtsdestotrotz verlor der maskierte Held in den 80er Jahren stark an Popularität, so daß die Comicserie gar eingestellt wurde. Erst Frank Millers vierteilige Abenteuer „Die Rückkehr des Dunklen Ritters“ (erschien beim Carlsen Verlag) verhalf 1986 der

Figur Batman zu neuem Ruhm und löste das bis heute anhaltende Bat-Fieber aus. Ohne diesen wirklich lesenswerten Comic hätte es den Batman-Film von 1989 vermutlich nie gegeben, denn Regisseur Tim Burton hatte seinerzeit vergeblich einen Produzenten gesucht.

Seitdem rollt die Welle der Fledermaus-Bildabenteuer aus Amerika nach Deutschland. Auch alte Klassiker (z. B. „Das erste Jahr“, „Carlsen“) wurden übersetzt, wobei einige Schlüsselgeschichten noch auf sich warten lassen (z. B. „A Death in the Family“ mit dem Tod des ersten Robin-Charakters).

Ganz neu und im Stil der „Animated Series“ gehalten erscheint seit kurzem „Batman Adventures“ aus dem Dino Verlag. Anspruchsvollere Fans werden in jedem gut sortierten Comicshop passende Literatur finden, die allerdings nicht immer ganz billig ist.

Michael Koczy



Der Comic, der das Batman-Fieber Ende der achtziger Jahre entfachete: „Die Rückkehr des Dunklen Ritters“ von Frank Miller



Erfolgreiche Specials wie z. B. „The Cult“ sind auch übersetzt und zu kaufen



Neu aus dem Dino-Verlag und im Stil der Animated Series gehalten: „Batman Adventures“





Sketch ist übrigens nicht ganz allein auf sich gestellt, denn sein Maskottchen, die zahme Ratte Roadkill, begleitet ihn über weite Strecken. Das Tierchen ist gleich doppelt hilfreich: Zum einen lenkt es, sobald es freigelassen wurde, die Gegner durch schmerzhaftes Elektroschocks gehörig ab. Außerdem kann es an geeigneten Stellen das Zeichn-papier aufkratzen und so versteckte Extras freilegen – eine praktische und nicht zu unterschätzende Hilfestellung!

Ähnlich funktioniert auch die Verzweiflungsattacke von Sketch: Drückt in angemessenem Abstand vom Gegner längere Zeit Knopf A, und Sketch wird aus dem Hintergrund ein Stück herausreißen und einen Papierflieger daraus basteln, der ordentlich Schaden zufügen kann. Dummerweise ist allerdings auch Sketch davon betroffen: Die Aktion an sich kostet schon wertvolle Lebensenergie, verfehlt der Flieger sein Ziel und trifft Sketch, so tut es doppelt weh. Also Vorsicht!



Böse Überraschung: Der Fiesling greift zu!



**Interaktive Movies sind inzwischen ein alter Hut und sorgen eigentlich nur selten für Aufregung. Ein völlig neues Spielgefühl versprechen dagegen interaktive Comics. Doch was ist nun wirklich dran an dieser Art von Spielen?**

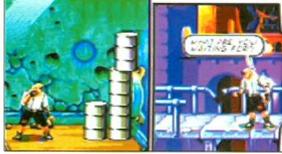
es gibt Situationen, in denen man sich ganz einfach wünscht, einen anderen Beruf ergriffen zu haben, beispielsweise dann, wenn man als Comiczeichner durch einen dummen Zufall auf die andere Seite des Papiers geschleudert wird und von nun an sein Leben als Toon führen muß. Im Prinzip eine recht interessante Angele-

und hat sich auf düstere Endzeit-Comics spezialisiert, dann sieht alles schon wieder etwas anders aus, und der Wunsch, aus dem Schlamassel wieder ungeschoren rauszukommen wird entsprechend intensiv.



Nun sollte man eigentlich annehmen, daß sich Sketch als geistiger Vater in seinem Comic recht gut auskennt und es dadurch kein größeres Problem sein sollte, wieder in die reale Welt zurückzukehren. Weit gefehlt, denn leider gestaltet sich die Sache doch etwas komplizierter: Auf die gleiche Weise, wie Sketch in den Comic gekommen ist, hat es den fieslen Dr. Mortus, den Oberbösewicht des Storyboards, in die Realwelt verschlagen. Und irgendwie kann

genheit, allerdings kommt es dabei auch darauf an, um was für Comics es sich handelt. Als einer von Schneewitzchens acht Zwergen oder gar als Löwenkönig könnte das Leben ja noch ganz schön sein. Heißt man allerdings Sketch Turner



man es verstehen, daß er sich nun für das Schicksal, auf ewig den Schurken spielen zu müssen, an Sketch rächen will. Außerdem ist es verständlich, daß man als Comic-Schurke auch in der anderen Welt seinem Charakter ganz einfach treu bleiben und dort ebenfalls allerlei Unheil anrichten möchte.

Schlechte Karten für Sketch, der sehr schnell feststellen muß, daß sich die Comicgeschichte doch nicht ganz so entwickelt, wie er es sich ausgedacht hatte: Anstatt ihrem Schöpfer gegenüber wenigstens etwas Respekt zu zeigen,



# DER KLEMMER ZONE



Bild für Bild geht es durch die Seiten des Comics

Am Ende einer Episode wartet ein fieser Boß auf seine Prügel



Zone", an einigen Stellen hat Sketch sogar die freie Wahl, welches Panel er als nächstes besichtigen möchte. Das ändert zwar nichts am eigentlichen Ausgang der Episode, an dem jeweils ein besonders großer Boß auf Prügel wartet, allerdings sind manche Wege einfacher oder führen zu besonderen Extras. Letztere sorgen für frische Energie oder liefern Extrawaffen, sind aber recht rar, so daß Sketch doch überwiegend auf seine Special-Moves und Combos angewiesen ist. Eine geniale Spielidee, die insbesondere durch die tolle technische Umsetzung

wenden sich die Comicfiguren gegen ihn und machen ihm das Leben zur Hölle. Außerdem greift Mortus auf der anderen Seite des Papiers fleißig zum Zeichenstift und malt dem Helden immer neue Hindernisse in den Weg. Also bleibt Sketch nichts anderes übrig, als sich mühsam durch die sechs Episoden seines Comics zu boxen.

Und das im wahrsten Sinne des Wortes: Sketchs beste Argumente auf dem Weg zur Freiheit sind seine Fäuste und Füße. In bester Street-Fighter-Manier geht es so Bild für Bild durch die komplette „Comix



Fragezeichen-Extras verbergen manchmal auch fiese Fallen!



## GENIALES DESIGN MIT FLACHEM GAMEPLAY

begeistert: Die stimmungsvollen Zeichentrick-Grafiken sind allererste Sahnge, der rockige Soundtrack mit kernigen Effekten und gelegentlicher Sprachausgabe sorgt für die passende Unterma- lung. Die Steuerung unterstützt auch ein 6-Button-Pad, wodurch die Extras und ein beliebiger Special-Move einfacher zugänglich sind. Ein normales Pad tut es aber auch. Allerdings gibt es doch einige Schattenseiten: Mit der Zeit wird die ständige Prügelaction leider etwas langweilig, da Rätsleinlagen eher spärlich vorhanden sind. Auch gibt es so manche unfaire Stelle, die zusammen mit den nur nach

Abschluß einer Episode zugänglichen Continues für erheblichen Frust sorgt. Schade auch, denn dadurch ist das Game nur knapp an unserem begehrten Prädi- kat vorbeigeschrammt: Ein mutiger und origineller Schritt in Richtung Innovation, der leider mangels wirklicher Abwechslung irgendwo im Sande verläuft. Aber schaut es Euch ruhig selbst mal an ge- nauer. Vielleicht gefällt Euch das Spiel ja trotz kleiner Schwächen!

Michael Anton

Recht wenig Abwechslung, unfaire Passagen, kaum Continues



### COMIX ZONE

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Eine originelle Idee, die allerdings durch mangelnde Abwechslung in der Action leider etwas untergeht.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Mehr Continues und mehr Level hatten das Spiel noch erheblich aufgewertet. Schade auch ...</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Wahrhaft genial: Die knallbunten Grafiken und gelungenen Animationen sorgen für echtes Comic-Feeling.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Der fetzige Schwermetall-Soundtrack sorgt für die stimmungsvolle Untermalung des Geschehens.</i>						

Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 130  
Level: 6 Episoden  
Schwierigkeit: anspruchsvoll  
Continues: 16  
Speicher: 16 MBit  
Ehrlichkeit: im Handel

FAZIT  
2



# MYST

Auf dem PC hat dieses zauberhafte Adventure schon lange Kultstatus, jetzt dürfen



**U**nd da sage nochmal 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 diesem Eiland. Allein und ohne eine Idee, wie Ihr dorthin gekommen seid, beginnt Ihr, die Gegend zu er-



auch Saturn-Besitzer in eine geheimnisvolle und bizarre Welt eintreten, die Euch beinahe um den Verstand bringen wird.

**Tolles Adventure voller Atmosphäre und kniffliger Rätsel**

**Grafiken stellenweise etwas statisch und Sound zu sparsam**

forschen. 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?

## ALLEIN AUF EINER BIZARREN INSEL

Da hilft nur eines, nämlich frohen Muttes die Gegend zu erforschen und zu versuchen, den teilweise recht bizarren Objekten und Gerätschaften neues Leben einzuhauchen. Der erste Schritt in die richtige Richtung ist sicherlich die

Wiederherstellung der Stromversorgung, danach geht das Kopferbrechen allerdings erst richtig los: Was hat es mit dem seltsamen Beobachtungsturm auf sich? Wird das Raumschiff jemals wieder fliegen – und wenn ja, wohin? Ist die wie die Folterbank eines Zahnarztes aussehende Zeitmaschine Eure Rettung aus der Misere? Jede Menge Fragen, die auf Antworten warten. Es gibt viel zu tun, packen wir's an ...

Überall auf der Insel befinden sich mehr oder weniger gut versteckte Hinweise, was wo zu tun ist. Die Bücherei in einem der Gebäude liefert schonmal erste Anhaltspunkte. Es lohnt sich jedoch auch, nach versteckten **TOLLE GRAFIKEN UND PACKENDE ATMOSPÄRE** gemessene Inseldiely sorgen wunderschön gerenderte, wenngleich meist, bewegungsarme' Grafiken, auch der Soundtrack läßt Freude aufkommen: Tolle Naturgeräusche und packende Musikstücke an



Ein Fall für Herrn Seehofer? Eigentlich nicht, Zeitmaschinen sind eher was für Albert Einstein, oder?

mehr Schauplätze werden zugänglich, ein tolles Abenteuer voller Überraschungen wartet auf Euch. Für die ange-

manchen Stellen werden ergänzt durch gelegentliche Sprachausgabe. Während die Rätsel Euer ganzen Gehirnschmalz erfordern, braucht Ihr Euch über die Steuerung keine Gedanken zu machen. Mit dem Joypad bewegt Ihr einfach eine Hand über den Bildschirm und ,tastet' so nach Stellen, an denen Ihr etwas betätigen könnt. Freunde gepflegter Adventures voller kniffliger Rätsel und dichter Atmosphäre sollten hier auf alle Fälle zuschlagen, schöner kann man die Herbst- und Winterabende kaum verbringen.

Michael Anton



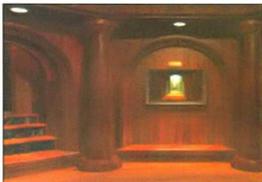
Düstere Gänge, knifflige Rätsel – hier kommt das Gehirn nicht zur Ruhe ...



Ist das nun der hiesige Heizkessel, oder hat die Apparatur noch Nebeneffekte???



Berühren erlaubt: Das Bild dient als Schalter und öffnet Gänge zu neuen Regionen mit noch mehr Geheimnissen ...



**SATURN**

**MYST**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Eine riesige Welt voller Rätsel und Überraschungen wartet auf den geduligen Abenteuerer.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Eine Maus sei dringend empfohlen, sonst wird die Steuerung etwas nervenaufreibend.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Traumhaft schöne Standbilder erfreuen das Auge, großartige Animationen fehlen allerdings.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Die gelungenen Soundeffekte tragen prima zur Atmosphäre bei, mehr Musik wäre toll gewesen.

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 130
Level	.....
Schwierigkeit	.....
Continuos	Saturn-Speicher
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**

2+



# PEBBLE BEACH GOLF

**Packt die Golfschläger ein, jetzt geht es auch auf dem Saturn ins Grüne!**

Gute Umsetzung, gelungene Steuerung, abwechslungsreiche Spielmodi



Es bedarf zwar einiger Übung bis man den richtigen Schwung raus hat, aber Übung macht ja bekanntlich den Meister. Die Steuerung läßt einen an dieser Stelle jedenfalls selten im Stich



Auf dem Grün sorgen einblendbare Gitterlinien für den richtigen Überblick

Leichte Schwächen im Grafikbereich, nervige Musikuntertunung

**9** offfreundliche können dank „Pebble Beach Golf Links“ nun einen der schönsten Golfplätze der Welt besuchen. Unter fachkundiger Anleitung des Golfprofis Craig Stadler wird der Umgang mit Ball und Schläger geübt, danach geht es frisch und munter ans Einlochen. In diversen Spielmodi wie Stroke- und Matchplay oder Skins-Games dürft Ihr Eure Talente unter Beweis stellen. Das gerade aktuelle Loch wird zunächst im Überflug vorgestellt und genauer beschrieben, danach kann es losgehen: Den passenden Schläger ausgewählt, den Ball plaziert und dann frohen Mutes Schwung geholt.



Der kürzeste Weg führt über den Abgrund! Erst dieser Blickwinkel macht das so richtig deutlich ...

Den Flug des Balles könnt Ihr in verschiedenen Perspektiven beobachten. Einmal könnt Ihr ganz einfach am Abschlagpunkt stehenbleiben, hilfreicher ist es jedoch, sich die Flugbahn des Balls in den Himmel zeichnen zu lassen. Die spektakulärsten Einblicke aber liefert die Verfolgerkamera, die immer dicht hinter dem Ball bleibt und deutlich macht, warum man als Golfball nicht unbedingt unter Höhenangst leiden sollte. Wer noch nicht ganz so geübt im Umgang mit den Schlägern ist, der wird die zahlreichen zuschaltbaren Hilfestellungen dankend annehmen, im einfachsten Falle braucht man

sich nur auf das Schwungholen konzentrieren. Echte Cracks brauchen das natürlich nicht und werden ständig bemüht sein, ihre Leistungen zu verbessern. Die zugehörige Leistungsüberwachung liefern zahlreiche Statistiken,

die dank Batterie dauerhaft gesichert werden. Alles in allem ein grafisch zwar nicht ganz perfektes, aber dennoch schön gemachtes Spiel an dem nicht nur Golffans lange Spaß haben werden.

Michael Anton



## PEBBLE BEACH GOLF

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2
Ein sehr schöner Golfplatz wurde jopad-gerecht wiedergegeben – da freuen sich nicht nur Golffans.					
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2
Nur 18 Löcher scheinen auf den ersten Blick wenig, die verschiedenen Spielmodi entschädigen aber dafür.					
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2
Gelungene Animationen und interessante Perspektiven, allerdings Schwächen in Zooming und Texturing.					
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2
Ordentliche Effekte und Sprachausgabe begeistern, die „Kaufhaus“-Musik dagegen nervt ganz gewaltig.					

Genre	..... Sport
Spiele	..... 1-4
Hersteller	..... Sega
Preis	..... ca. DM 130
Level	..... 1 Kurz/18 Löcher
Schwierigkeit	..... einstellbar
Continues	..... Saturn-Speicher
Speicher	..... 1 CD
Erhältlich	..... im Handel

# A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

## ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN  
MEGA DRIVE  
MASTER  
GAME GEAR  
32X  
MEGA CD  
3DO

SONY PSX  
SUPER NES  
NES  
GAME BOY  
NEO GEO CD  
JAGUAR  
JAGUAR CD

**Demnächst**  
Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele lieferbar

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR**

**Tel.: 045 21/48 73 Fax: 0 45 21/10 25**  
täglich: 13 – 20 Uhr

**KOSTENLOS** GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.  
Gleich anfordern.

**A.B.-GAMES** MEINSDORFER WEG 30 • 23701 EUTIN  
Händleranfragen erwünscht

# CYBER SPEEDWAY



**Ein Rennspiel im futuristischen Stil präsentiert uns Sega zur Herbstoffensive ihres jüngsten Sprosses.**

**a**uch in der Zukunft werden noch Rennen gefahren. Wie so etwas ablaufen kann, zeigt Sega und bietet Euch bei „Cyber Speedway“ neben einem Grand-Prix-Modus noch die Möglichkeit, gegen einen Freund oder einen computergesteuerten Gegner um Bestzeiten zu düsen. Dabei dürft Ihr zwischen fünf verschiedenen Vehikeln wählen, während im GP-Mode nur ein Wagen zur Verfügung steht. Zu Beginn jedes Rennens können Bremsen, Lenk-



sind. Diejenigen, die zu zweit spielen möchten, wird dies nicht stören. Alle anderen spielen ‚Daytona USA‘.

Muster: Flying Arts, Dortmund

## CYBER SPEEDWAY

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Simple Rennkost ohne Höhepunkte, aber mit vielen Einstellmöglichkeiten & Zweispieler-Simultan-Modus.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Viel zu einfach und deshalb schnell durchgespielt. Auch der Advanced-Modus ist im Nu gemeistert.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Die einzelnen Pisten sind kurz geraten, grafisch nicht sehr spektakulär, aber interessant designt.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Miserable Sprachausgabe, unpassende Soundeffekte und monotone Musikstücke untertönen das Geheize.

Genre	Rennspiel
Spiele	1/2 (Simultane)
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90
Level	6 Strecken
Schwierigkeit	sehr einfach
Controller	4
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

# 3-



KAMPFROBOTER-ACTION

# ROBOTICA

**Battlemechs aller Kategorien haben Hochkonjunktur! Sega hat das erkannt und bringt nun das japanische Actionspiel ‚Deadalus‘ auf den europäischen Markt.**



*Ziel erfaßt, Feuer frei! Wenn Ihr einen Raum betretet, erwarten Euch die Roboter schon*

**i**n einem riesigen Labyrinth haben sich Sicherheitsroboter selbständig gemacht. Mit einer Kampfmaschine – bewaffnet bis an die Zähne – durchstreift Ihr 28 Level und schießt dabei alles in Stücke, was sich bewegt.

„Robotica“ mangelt es ein wenig an Spieltiefe. Vielleicht ist es am Anfang noch interessant, die sich per Zufallsgenerator selbst erstellenden – stets anders aufgebauten – Labyrinth abzusuchen, doch verblaßt der Reiz mit der Zeit. Dar-



*Habt Ihr einen Schlüssel gefunden, solltet Ihr schnellstens den Ausgang ansteuern!*

## ROBOTICA

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Man wünscht sich ein wenig mehr Innovation und Abwechslung. Auch die Action hält sich in Grenzen.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Die Labyrinth sind zwar stets anders aufgebaut, aber leider auch immer gleich langweilig.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Hier und da ein wenig Ruckeln, und die Gegner zoomen nicht optimal – trotzdem ansprechend und gut.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Die Musik ist außergewöhnlich gut, verblaßt aber durch schlappe und unspektakuläre Soundeffekte.

Genre	Action
Spiele	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100
Level	28
Schwierigkeit	einfach
Controller	unendlich
Speicher	1 CD
Erhältlich	ab Oktober

# 3

**Mehrspielerpaß aus dem Hause Hudson Soft, aber mal ohne die obligatorischen Bombermänner? Da sind wir doch mal gespannt! Auf den ersten Blick scheint zwar alles nur geklaut, aber der Eindruck legt sich recht schnell. Welcome to the dungeon!**



GAUNTLET DELUXE FÜR

# DUNGEON EXPLORER

**e**ine geheimnisvolle Legende rankt sich um den Darkling Tower: In ihm soll eine sagenhafte Göttin gefangengehalten werden, und wer sie befreit, den erwartet großer Lohn: Ruhm, Reichtum und Unsterblichkeit. Viele tapfere Helden haben schon ihr Glück probiert, aber noch keiner hatte Erfolg. Was auch nicht weiter verwun-



derlich ist, denn es warten jede Menge hungriger Monster auf unvorsichtige Abenteurer. Und damit die Sache nicht so einfach ist, müssen vor dem Betreten des Turms erst einmal die zahlreichen Dungeons in der Nachbarschaft genauer erforscht werden, wo so manches wichtige Item zu finden ist. Ob Ihr mehr Erfolg haben werdet als die Helden vor Euch? Die Antwort auf die Frage liefert nur ein beherzter Sprung in die Dungeons. Und dort werden sich alle „Gauntlet“-Fans auf Anhieb wie zuhause fühlen:



Monstergeneratoren spucken bis zu ihrer Zerstörung ständig neue Gegner aus, es gibt jede Menge Truhen und Schlösser zu öffnen, Extras zu entdecken und natürlich sinkt Eure Lebenskraft unaufhaltsam. Hier gibt es eine Neuerung, denn es sind gleich zwei Arten von Energie, die Ihr verlieren könnt: Kontakte mit Monstern kosten Lebensenergie, deren Maximum von der Erfahrung der Figur abhängt. Unabhängig davon nimmt



der ‚Nahrungsmittel-Timer‘ ständig ab und begrenzt so die Zeit, die im Dungeon verbracht werden kann. Letztere hängt auch von der jeweils gewählten Figur ab: Agile Elfen und genügsame Mönche können dank sparsameren Nahrungsverbrauchs länger im Dungeon verweilen als Magier oder Kämpfer, die ihrerseits etwas mehr Treffer verkraften, aber nicht immer so schnell im Level aufsteigen.



Ihr könnt während des Spielens die Figuren auch wechseln. Zwar muß jeder Charakter seine eigenen Erfahrungspunkte sammeln, die Reisekasse teilen sie sich jedoch. So ist es ratsam, zunächst mit einem etwas stabiler gebauten Monster Bargeld zu sammeln, damit sich der schwachbrüstige Ninja gleich zu Beginn seiner Reise eine solide Rüstung kaufen kann. Sechs unterschiedliche Charaktere stehen zur Auswahl, bis zu vier Spieler können mit dem passenden Adapter gleichzeitig auf die Reise gehen. Die



komplexen Labyrinth und die solide technische Aufmachung versprechen lange anhaltendes Dungeon-Vergnügen – nicht nur für Gauntlet-Fans.

Michael Anton



*Im Waffenshop gibt es jede Menge toller Dinge zu kaufen, das Geld muß aber sauer verdient werden*



## DUNGEON EXPLORER

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2
Das klassische Gauntlet-Prinzip wurde nochmals gehörig aufpoliert und erweitert – gut gemacht!					
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2
Komplexe Dungeons, sechs recht unterschiedliche Charaktere und für vier Spieler simultan – lobenswert!					
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2
Stimmungsvolle Farbgestaltung und gute Animationen lassen das Vorbild schon recht bläß aussehen.					
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2
Gute Soundeffekte und ein toller Soundtrack sorgen für Atmosphäre, die Sprachausgabe kratzt manchmal					

Genre	Action/Adv.
Spieler	1-4 (simultan)
Hersteller	Hudson Soft
Preis	ca. DM 50
Level	7 Dungeons
Schwierigkeit	entscheidend
Continues	Mega-CD-Speicher
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

# FAZIT

## 2

# WIZARD PINBALL



**n**eben „Sonic Spinball“ gesellt sich nun „Wizard Pinball“ als Flipperalternative auf die deutschen Game Gears. Ein drei Bildschirme umfassender Haupttisch dient als Grundlage für das Spiel. Neben normaler Flipperaction werden auch verschiedene Bonuslevel geboten, in denen man auf Punktejagd gehen kann. Beizeiten schwirren Geister über den Tisch, die es abzutreffen gilt. Wenn Ihr es ganz geschickt anstellt, habt Ihr die Chance, mit drei Kugeln gleichzeitig zu spielen. Die Steuerung ist leicht zu beherrschen. Trotz des LCD-Bildschirms bleibt der Spielablauf übersichtlich.

Die düstere Übersichtsgrafik wird vor allem Horrorfans ansprechen. Atmosphärische Musik wäre nicht fehl am Platz gewesen, sie bleiben nur mittelprächtige Soundeffekte. Domarks Flipper ist ein gutes Programm, das Freunden des Genres gefallen wird.

ch



Hier seht Ihr den Dungeon-Bonuslevel, in dem man fünf versteckte Schlüssel finden muß



# GAME BOY Test

# ASTERIX & OBELIX

**g**aliens Nationalhelden feiern dank Diagraemes ein Jump&Run-Comeback. Die Rahmenstory hält sich an die Tour de France, während bei den einzelnen Leveln andere Comicgeschichten als Grundlage dienen, wie zum Beispiel ihr Besuch bei den Briten und den Schweizern. Ihr steuert wahrweise Asterix oder Obelix durch vier Länder, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Auf dem Weg gilt es, sich gegen Römer, Fische, zwielichtige Typen und Wildschweine zur Wehr zu setzen und sich in verschiedenen Sportdisziplinen, wie zum Beispiel Rugby, zu versuchen. Während die SNES-Version einen Zweispiel-Modus aufweist, fehlt dieser neben dem Ägyptenlevel in der Game-Boy-Variante.

Zu Beginn ist zwischen drei Schwierigkeitsgraden zu wählen. Continues müssen erst erspielt werden. Die Grafik hält sich nah an die Comicvorbilder, auch die Soundeffekte und die Musikstücke sind gut gelungen. Der fehlende Zweispiel-Modus ist



Achtung, fliegende Fische! Doch ein Faustschlag von Obelix löst das Problem



ein großes Manko. Außerdem ist das Spiel für jüngere und unerfahrene Jump&Runner etwas schwieriger. Fans von Asterix und Obelix sollten zugreifen, sie erhalten ein gutes Jump&Run mit ihren Lieblingen.

ch

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

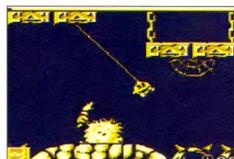
Genre ..... Jump&Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Infogrames  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 4, mit mehreren Abschnitten  
Schwierigkeit ..... mittel bis hoch  
Continues ..... erspieltbar  
Speicher ..... 4 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3+**

# GAME BOY Test

# PAC IN TIME

**d**a ist er wieder: Pac-Man, der gelbe Pillenschluckler aus der Steinzeit der Videospiele. Ihm sind inzwischen Gliedmaßen gewachsen, und er springt in seinem neuesten Abenteuer durch sieben Level, die in mehrere Etappen aufgeteilt sind. Sein primäres Ziel dabei ist es, schnell und lebendig zum Ausgang zu kommen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Um dieses schwierige Unterfangen etwas zu vereinfachen, kann sich Pac-Man mit einem Seil über Gegner und Abgründe schwingen, spucken und sogar tauchen. Manchmal muß Pac-Man erst bestimmte Schalter umlegen, um sich das Weiterkommen zu ermöglichen. Grafisch bietet das Game keine großen Besonderheiten, ist aber technisch gut gelungen. Die rockige Musik läßt die kleine



Uff! Ein schweres Stück Arbeit. Aber wer zum Ziel will, der muß schuften

Soundeffektpalette verzeihen. Knobel-Freunden sowie Jump&Run-Versierten sei das jüngste Sequel des gelben, runden Murmelmampfers wärmstens ans Herz gelegt.

ch

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  
Hersteller ..... Nintendo  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 7 mit mehreren Stages  
Schwierigkeit ..... mittel bis hoch  
Continues ..... Unendlich/Passwörter  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3**

# LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

**N**ach Bremens Mario Basler stellt nun auch der Leitwolf des FC Bayern München seinen Namen für eine Fußballsimulation zur Verfügung. Bei dieser hat man die Wahl zwischen 72 europäischen Klubs. Ist das Team nach Wahl ausgesucht und auf den Gegner eingestellt, muß man nur noch auswählen, welche der fünf Wettkampfformen (Liga, Europa-Cup usw.) gespielt werden soll. Die Spieler sind sehr klein geraten und wirken deshalb ein wenig ungelent. Ansprechende Spielzüge sind kaum aufzuzählen, wodurch der Spielspaß gemindert wird. Das Scrolling ist weich, zuckt jedoch ab und zu. Die isometrische Ansicht kann auf Draufsicht (von oben) oder vice versa (von vorne) umgestellt werden. Verglichen mit Mario Baslers ‚Fever Pitch Soccer‘ steht der

*Der Reporter kommentiert die besten Szenen des Spiels. Richtigter Spielspaß will trotz allem nicht aufkommen*



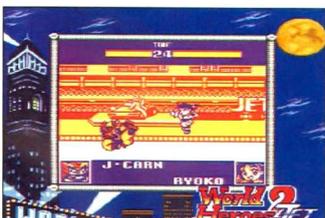
Weltfußballer der Jahre 1990 und 1991 hier mehrere Meter im Abseits.



<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1

Genre.....1-2 (simultan)  
 Hersteller.....Ocean  
 Preis.....ca. DM 140  
 Level.....72 Teams  
 Schwierigkeit.....je nach Gegner  
 Continues.....Fullwörter  
 Speicher.....8 MBit  
 Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**4+**



Ein schwerer Weg liegt vor Euch. Täglich müßt Ihr gegen drei heldenhafte Fighter antreten und gewinnen. Sonst könnt Ihr Eure Koffer packen und ein Flugticket kaufen

# WORLD HEROES 2 JET

**d**er gute alte Game Boy ist doch noch für Überraschungen gut. Das beweist Takara mit „World Heroes 2 Jet“. Ihr seid einer der Krieger, die sich versammelt haben, um an einem fünftägigen Wettkampf teilzunehmen. Täglich stehen drei Kämpfe auf dem Programm, von denen Ihr zwei gewinnen müßt. Am fünften Tag warten drei Kampfunden gegen jeden Gegner auf Euch, die Ihr alle gewinnen müßt. Sollte dies anfangs noch zu schwierig sein, geht einfach in den Trainingsmodus. Erstmals bietet der Game Boy die Möglichkeit, zwischen 16 Fightern auszu-



Diesem Zeitgenossen solltet Ihr nicht die Hand schütteln. Rechts steht Ihr zwei von 16 Kämpfern, die sich fünf Tage lang um den Titel streiten



wählen, die alle eine Menge von Special-Moves beherrschen. Besitzern eines Link-Kabels, ist es möglich, zusammen mit einem Freund zu spielen. Bei World Heroes 2 kommen Freunde des Handhelds auf ihre Kosten, und die Zeit bis zur Veröffentlichung von ‚Street Fighter‘ wird versüßt.

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1

Genre.....Prügelspiel  
 Spieler.....1-2 (simultan)  
 Hersteller.....Takara  
 Preis.....ca. DM 70  
 Level.....16 Kämpfer  
 Schwierigkeit.....einfach bis mittel  
 Continues.....Continues  
 Speicher.....2 MBit  
 Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**3**



# KINGDOM THE FAR REACHES

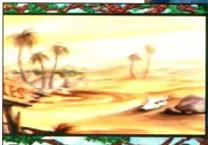


**t**orlok, ein böser Hexenmeister, hat die fünf Königreiche einer fernen Welt in seiner Gewalt.

*Lathan im Glück. Die drei Amazonen wollen ihn nichts Böses*

Die einzige Hoffnung, die der Bevölkerung bleibt, ist Lathan. Er ist der letzte noch lebende König und der einzige, der den mächtigen Zauberer besiegen kann. Seine Aufgabe besteht darin, die verlorengegangenen Teile eines Amuletts zu suchen und somit Torlok zu vernichten. Eine nicht ganz leichte Mission für Lathan, da seine Route ihn durch gefährliche Gegenden führt. Dunkle Kräfte wollen ihn stoppen und legen ihm eine Menge von Hindernissen in den Weg. Er trifft jedoch auch Menschen, die ihm gegenüber wohlgesonnen sind. Sie geben ihm wichtige Informationen und sprechen ihm Mut zu. Das Gameplay bei diesem interaktiven Trickfilm läßt einiges zu wünschen übrig. Der Spielablauf gestaltet sich sehr zahlflüssig. Ob Lathan seinen Auftrag erfolgreich ausführt, liegt allein in Euren Händen.

Muster: ECS, Hamburg

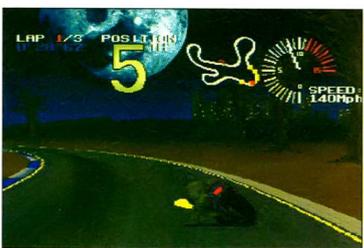


*Noch lacht Torlok höhnhisch. Doch das wird ihm bald vergehen. Denn Lathan ist schon in der Nähe, um dem gemeinen Hexenmeister das Handwerk zu legen*

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1

Genre.....Action  
 Spieler.....1  
 Hersteller.....Interplay  
 Preis.....ca. DM 130  
 Level.....1  
 Schwierigkeit.....hoch  
 Continues.....Continues  
 Speicher.....1 CD  
 Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**4-**



Den Mond im Hintergrund und 100 PS unter dem Sitz. Aber es bleibt kaum Zeit, das Panorama zu genießen

PS-SPEKTAKEL

# SUPER BURNOUT

Das Warten auf ein ordentliches Jaguar-Rennspiel hat ein Ende. Atari befindet sich mit seinem neuesten Produkt auf der Überholspur.

**9** ehört Ihr auch zu denjenigen, die schon lange auf ein Motorrad-Modul warten? Euch kann jetzt geholfen werden. Atari zeigt, daß man nicht unbedingt den Gegner von der Strecke drängen muß, um ein Rennspiel interessant zu gestalten. Es gibt acht verschiedene Strecken, auf denen Ihr Punkte sammeln müßt, um

chen eine höhere Endgeschwindigkeit. Ein kleines, leichtes Motorrad ist auf einer kurvenreichen Strecke einer großen, schweren Maschine natürlich überlegen. Falls Ihr einen Streckenrekord aufstellen wollt, könnt Ihr dies auf einer leeren Bahn nur mit der Uhr im Nacken machen. Auch an den Zweispieler-Modus wurde gedacht. Hierbei teilt sich



Im Zweispieler-Modus könnt Ihr gegen Eure Freunde antreten



Mit Vollgas geht es auf acht unterschiedliche Strecken

Weltmeister zu werden. Die Pisten sind unterteilt in Hochgeschwindigkeitskurse und technisch anspruchsvolle Strecken. Dabei könnt Ihr zwischen sechs Maschinen wählen, die allesamt verschiedene Eigenschaften besitzen. Einige Maschinen haben eine bessere Bodenhaftung und andere beschleunigen schneller oder errei-

chen eine höhere Endgeschwindigkeit. Ein kleines, leichtes Motorrad ist auf einer kurvenreichen Strecke einer großen, schweren Maschine natürlich überlegen. Falls Ihr einen Streckenrekord aufstellen wollt, könnt Ihr dies auf einer leeren Bahn nur mit der Uhr im Nacken machen. Auch an den Zweispieler-Modus wurde gedacht. Hierbei teilt sich

der Bildschirm in zwei Hälften. Bedauerlicherweise gibt es keine Link-Option. Durch das fixe Scrolling ist das Geschwindigkeitsgefühl von „Super Burnout“ sehr gut und schnelle Reflexe sind gefragt.

## SUPER BURNOUT

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Die Steuerung ist flüssig. Leider ist das Schalten nicht sehr einfach. Für Anfänger gibt es Automatik.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Es gibt nur acht verschiedene Strecken. Es hätten ruhig ein paar mehr sein dürfen.

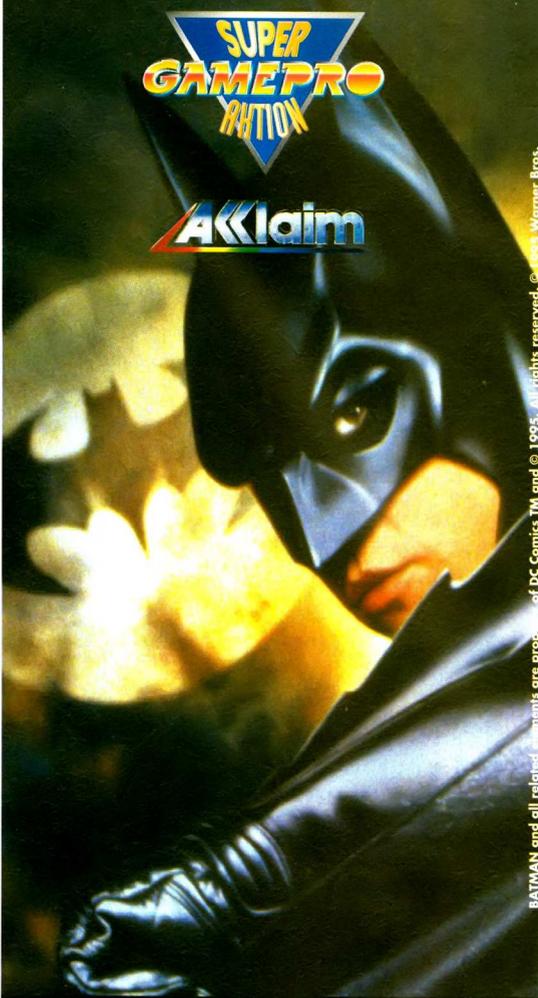
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Flüssiges Scrolling und ein übersichtliches Bild zeichnen dieses Game aus. Der Hintergrund wirkt eher leer.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Den Motorsound hört man selbst dann kaum, wenn man die Musik abschaltet.

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 (einmalig)
Hersteller	Atari
Preis	69 DM / 30
Level	8 Strecken
Schwierigkeit	mittel-hoch/3 Stufen
Continues	unbegrenzt
Speicher	16 MBit
Erhältlich	ab Oktober



# GEWINNT EIN BATMAN-FOREVER-VIDEOSPIEL

Ganz Deutschland ist im Batman-Fieber, und damit Euch der Virus richtig packt, haben sich Acclaim und GAMEPRO etwas ganz Besonderes ausgedacht. Anlässlich des neuen „Batman-Forever“-Films und der erscheinenden Batman-Forever-Videospiele verlosen wir:

**10 mal je ein Batman-Forever-Videospiel (SNES, MD, GG oder GB).**

Aber all das gibt es natürlich nicht ohne Fleiß. Die Antworten zu folgenden Fragen müßt Ihr schon wissen:

1. Welches Batman-Forever-Videospiel hat die meisten MBit?
2. Mit welcher Figur geht man auf dem GG bzw. GB auf Gangsterjagd?

Wer unsere Tests aufmerksam gelesen hat, sollte mit den Antworten keine Probleme haben. Schreibt alle Lösungen auf eine Postkarte. Vergeßt Euren Absender sowie die Angabe Eures Videospielesystems nicht und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen bis zum 4. Oktober 1995 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an: MVL • Batman-Videospiele • Heiligwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Acclaim und Eure GAMEPRO-Crew wünschen Euch viel Glück! Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, Acclaim sowie sämtliche DC-Superhelden dürfen nicht teilnehmen.

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. Warner Bros.

Nach langer Odyssee durch die Workstations der Programmierer hat „Rayman“ nun endlich seinen Weg zum Jaguar gefunden. Ob er die zahlreich geernteten Vorschußlörbeeren wirklich verdient?

KUNTERBUNTER SPIELESPASS

# RAYMAN



JAGUAR  
Test



In finsternen Leveln begegnet man noch finsternen Gesellen. Nur gut, daß Rayman sich mittels Faustrecht Respekt verschaffen kann

Rayman beginnt sein heißerwertes Abenteuer in einem mehrerere Stages umfassenden Waldlevel, wo er sich mit dem finsternen Fußvolk seines Widersachers rumärgern muß. Wenn man die Tatsache bedenkt, daß der Held weder über Arme noch Beine verfügt, Hände und Schuhe also in der Luft baumeln, ist er doch sehr beweglich. Rayman kann in der Anfangsphase nur



deren die Möglichkeit, Gegner mittels gezielterm Faustschlags ins Nirvana zu befördern oder sich an Haken schwingend fortzubewegen. Seine obercoole Fönfrisur dient ihm übrigens als Schwebepropeller. Rayman kann sich zwischen den abgeschlossenen Etappen seiner Reise frei bewegen, indem Ihr ihn über eine „Donkey-



grundlegende Eigenschaften nutzen wie Laufen und Springen. Während seiner Reise begegnet er immer wieder einer guten Fee, die ihn mit weiteren nützlichen Attributen ausstattet. Unter an-



Kong-Country-ähnliche Oberwelt spazieren läßt. Hier findet Ihr auch Spiel-speicherstände, die Euch in dem umfangreichen Game von Nutzen sein werden. Die einzelnen Level bieten alle Facetten des klassischen Jump&Run. Ihr hüpf von Plattform zu Plattform

über Dornenbeete oder schwindelergende Abgründe, läßt Euch von Wolken tragen oder werdet von Trompeten in die Luft geblasen. Eine hervorragende Grafik in wunderschönen Pastellfarben bietet das Programm, sei es im Bergelevel oder in einer Welt, die nur aus Musikinstrumenten oder Schreibutensilien besteht. An wenigen Passagen ruckelt das Scrolling minimal, was sich jedoch auf den Spielablauf nicht auswirkt. Die zahlreichen Gegner wurden mit viel Liebe ins Spiel gebracht. Der erste Oberboß begegnet Euch in Form einer Riesenmücke, mit der sich Rayman nach dem Sieg anfreundet und auf ihr eine kleine Shoot'em-Up-Einlage bestreitet. Die Soundeffekte sind realistisch und kommen sehr gut rüber. Die Musik hat genau den richtigen Takt für ein Spiel dieser Art. Man möchte einfach mehr hören. Mit Rayman hat der Jaguar ein hervorragendes Jump&Run zu bieten, das sich durch seinen kunterbunten Grafikstil mit jeder Zeichentrickserie messen kann. Spielerisch bietet das



Programm eine Herausforderung. Jaguar-Jump&Runner haben auf solch ein Spiel lange genug gewartet und sollten es sich schleunigst zulegen.

Christian Henning



Praktisch, praktisch! So 'ne Fönfrisur dient in manchen Lebenslagen sogar als Propeller, zwecks Flugverlangsamung



## RAYMAN

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Die Steuerung ist präzise und unkompliziert. Manchmal kommt man nur mit genau getimten Sprüngen weiter</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Ein großes Jump&amp;Run das durch seinen wohlbesessenen Schwierigkeitsgrad längere Zeit Freude bereitet.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Zuckersüß und herzerleidend wie im Cartoon. Gelegentliches ruckeln ist kaum von Bedeutung.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Rhythmisch fein abgestimmte Sounds und tolle Effekte erfreuen das Ohr.</i>						

Genre	Jump&Run
Hersteller	Ubisoft
Preis	ca. DM 140
Level	mittelschwer
Schwierigkeit	5 & Batterie
Speicher	32 Mbit
Erschließung	am Handel

Seit 1988 hat sich Core Design von einem kleinen Spieleentwickler zu einem der bedeutendsten Softwarehäuser Englands entwickelt. Vor allem ihre Mega-CD-Spiele begeisterten die Fans – nicht umsonst steht das Hubschrauber-Actionspiel ‚Thunderhawk‘ seit zwei Jahren ganz oben in den MCD-Charts. Doch nun heißt es „16 Bit ade“, denn Core stürzt sich voll und ganz auf die neuen Konsolen – und auf PCs (vergleiche News GAMEPRO 9/95). Vergangenen Monat hatten wir die Gelegenheit, uns vor Ort von der Qualität der aktuellen Entwicklungen zu überzeugen.



**SHELLSHOCK!**  
Zeit für eine kleine Kurzgeschichte: Es war einmal ein feindlicher Panzer ... The End



Da drängt sich die klassische Frage auf: Würden Sie diesen netten Herren einen Gebrauchtpanzer abkaufen?



Thunderhawk-Programmierer Mark Avory



**SHELLSHOCK!**  
Rechts: Five Guys, a Tank & Dope Beats – „Yust Keepin' da Peace!“



## SHELLSHOCK! PLAYSTATION, SATURN, PC

Den Anfang im Reigen der kommenden Spiele macht ‚Shellshock!‘, ein 3-D-Panzer-Actionspiel, das nach Auskunft der Programmierer eine moderne Version des klassischen ‚Battlezone‘-Automaten von Atari ist. In einem fiktiven futuristischen Szenario heizt Ihr mit einem bis an die Zähne bewaffneten Panzer durch sage und schreibe 48 Missionen und ballert auf alles, was sich bewegt – zu sehen aus der Ich-Perspektive in schneller und flüssiger, texturgemappeter 3-D-Grafik.

Einmalig und absolut originell ist dabei die Rahmenhandlung des Spiels. Denn der Spieler ist Mitglied von ‚Da Wardenz‘, einer Gruppe von coolen Söldnern, die überall auf der Welt zum Einsatz kommt, wo Not am Mann ist. Angeführt werden die Freaks von Dogg-Tagg, dem ehemaligen Captain einer US-Spezialeinheit, andere illustre Gestalten sind zum Beispiel der Pilot 9-1-1, der in brenzligen Situationen im Spiel für Luftunterstützung sorgt, und der geheimnisvolle Auftraggeber im Hintergrund, The Man. Für den erfolgreichen Abschluss einer Mission ist es unabdingbar, mit diesen recht suspekten Typen zusammenzuarbeiten. So werden vor jedem Einsatz z. B. Mission-Briefings abgehalten, und Ihr erhaltet wertvolle Tipps über Taktik und benötigte Ausrüstung. Um die originelle Atmosphäre zu vervollständigen, wird das Spiel mit einem professionellen Hip-Hop-Soundtrack unterlegt. Yo!

Voraussichtlich im Oktober wird sich dann endgültig zeigen, ob Shellshock! tatsächlich das coolste Actiongame aller Zeiten wird.

## THUNDERHAWK 2 PLAYSTATION, SATURN, PC

Für das 32-Bit-Update des bislang erfolgreichsten Core-Spiels, Thunderhawk, greift der Original-Programmierer Mark Avory wieder höchstpersönlich zur Tastatur. Somit darf man wohl zu Recht ein technisch hervorragendes Action-Spektakel erwarten. Spielerrisch soll sich die Fortsetzung eng an dem großen Vorbild orientieren. Aufgrund der leistungsfähigeren 32-Bit-Hardware darf man jedoch zahlreiche Verbesserungen erwarten: schnellere Grafik, dreidimensionale Landschaften, 3-D-Objekte aus texturgemappten Polygonen und 256 statt 64 Farben. Die Saturn-Version, die es bei Core zu sehen gab, enthielt bislang noch keine Gegner, bis zum geplanten Release im November wird sich natürlich noch einiges tun.

## BLAM! MACHINEHEAD PLAYSTATION, SATURN, PC

Der ohne Zweifel ungewöhnlichste Titel bei Core war ‚Blam! Machinehead‘. In Blam!, das von den Programmierern als Mischung aus „einem Rennspiel und ‚Doom‘“ (!) und



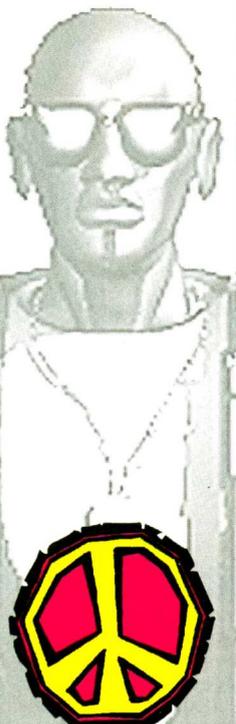
Jenseits von Gut und Böse: das Blam!-Machinehead-Team



**TOMB RAIDERS**  
Bis die Tomb-Raiderin ihre Gruft verließ, wird es noch einige Monate dauern



**SWAGMAN**  
Ein Spiel, das schlaflose Nächte beschern wird – garantiert!



**BLAM! MACHINEHEAD**  
Absolut hitverdächtig: Musiker Nathan McCree beim komponieren der Techno-Musiken



„B-Movie-style Science-fiction Actiongame“ bezeichnet wird, übernimmt der Spieler die Rolle der Wissenschaftlerin Dr. Kimberly Stride (beim Design ließ man sich von Russ-Meyer-Filmen inspirieren!), die von ihrem Assistenten auf eine gigantische mobile Bombe verplanzt wurde. In 3-D-Sicht düst ihr auf diesem Gefährd durch zwanzig Level, um eine Art Computervirus, genannt Machinehead, zu bekämpfen.

Blam! verspricht jedoch nicht nur gnadenlose Action, sondern enthält auch einige Strategie- und Puzzleelemente. An bestimmten Terminals könnt bzw. müßt ihr zum Beispiel in den Cyberspace eindringen und von dort aus die Form der Landschaft verändern. Offensichtlich haben die Spieldesigner eine Menge schwarzen englischen Humor in das Spiel einfließen lassen. Genauso einmalig wie bei Shellshock! ist übrigens auch hier der Sound: Wir dürften den fantastischen Techno-Soundtrack schon mal probieren. Blam! Machinehead dürfte auf jeden Fall eines der skurrilsten und unterhaltsamsten Spiele überhaupt werden. Zu erwarten Anfang '96.

**MORE THINGS TO COME**

PLAYSTATION, SATURN, 32X, JAGUAR, PC

Die 32X-Versionen von ‚B.C. Racers‘ und ‚Soulstar X‘ – die Originale stammen vom Mega-CD – sollen im November erscheinen. Auch eine Jaguar-Version von Soulstar X steht immer noch aus. Doch Core-Design arbeitet nicht nur an Action-Titeln.

Anfang 1996 sollen die Saturn- und PlayStation-Versionen von ‚The Scottish Open‘, einem PC-Golfspiel, fertig sein. Lassen wir uns überraschen.

Ein für Core-Verhältnisse untypisches Spiel steht uns im kommenden Jahr mit ‚Swagman‘ ins Haus – natürlich für PlayStation und Saturn. Hinter dem Titel verbirgt sich ein Action-Adventure (à la ‚Zelda‘). Swagman wird ausgiebig die Spezialeffekte der 32-Bitter wie Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte usw. nutzen. Und natürlich hat auch Swagman wieder etwas ganz Besonderes zu bieten – in erster Linie den Grafikstil. Die Tim-Burton-Filme ‚Beetlejuice‘ und vor allem ‚The Nightmare before Christmas‘ waren offensichtlich Vorbild für die poppig-morbide Silicon-Graphics-Optik. Und last but not least werkelt Core schon seit geraumer Zeit an ‚Tomb Raider‘, das jedoch erst Mitte 1996 auf den Markt kommen soll. Über den genauen Inhalt hüllt man sich verständlicherweise noch in Schweigen, die ersten Demos lassen jedoch ein Spiel im Stil der Action-Adventure-Serie ‚Alone in the Dark‘ vermuten.

Wer nochmals einen Blick auf die oben angesprochene News-Meldung geworfen hat, wird in dieser Aufzählung einige 3DO- und 32X-Umsetzungen vermissen. Die betreffenden Projekte wurden vorerst auf Eis gelegt. Eine traurige Nachricht für die Besitzer dieser Konsolen – während sich PlayStation- und Saturn-Eigner auf einige vielversprechende Titel freuen dürfen.



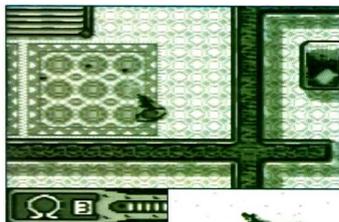


Anfangs hat Mega Man den teilweise recht skurrilen Gegnern wenig entgegenzusetzen

WAHRE ACTIONORGIE

# TRUE LIES

Actionheld Arnold Schwarzenegger läßt Euren Game Boy regelrecht heißlaufen. Dafür garantiert Acclaim!



Die Uzi hat den Vorteil, daß man sie schwenken kann und die Gegner deshalb nicht so einfach ausweichen können

Ein überaus stressiger und gefährlicher Part erwartet Euch bereits im zweiten Abschnitt

**i**n der Rolle des Harry Tasker müßt Ihr bei dieser Filmumsetzung von Acclaim unzählige wilde Terroristen bezwingen.

Eure Aufgabe ist es z. B. ein Modem aufzuspielen, einen schießwütigen Endgegner in einer Herrentoilette zu stellen, oder gegnerische Waffendepots dem Erdboden gleichzumachen. Harrys Grundausstattung be-

paßwortsystem und die mitreißende Musik motivieren immer wieder auf neue. „True Lies“ ist eines der packendsten Actiongames für den Game Boy. *th*

## TRUE LIES

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

*Harry muß sich seine Waffen und die Munition erkämpfen – das allein macht schon sehr viel Spaß.*

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

*Na gut, nur sechs Level. Die sind aber recht groß ausgefallen und spannend bis zum letzten Schuß (Gegner).*

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

*Das Scrolling ist flüssig und die Optik gut gewählt. Einziger Nachteil sind die etwas mageren Effekte.*

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

*Eine dramatische musikalische Untermalung fördert den Willen, die Terroristen ihrer Strafe zuzuführen.*

Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 79
Level	6
Schwierigkeit	hoch
Continues	Paßwörter
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

# TRIP'D

**e**ntweder allein, zu zweit gegen einander oder einzeln gegen den Computer müßt Ihr die von oben in einen Behälter fallenden Objekte in einer Viererform verknüpfen. Per Tastendruck verändert der Spieler die Form der jeweils im handlichen Dreierpack auftretenden bunten Aliens. Entweder rechtwinklig, oder waagrecht beziehungsweise senkrecht in einer Reihe. Wenn Ihr es schafft, vier gleichfarbige

Die Videospielewelt ist um ein weiteres Steinchen-Tüftel-Spiel reicher. Mit „Trip'd“ schlägt die Spieleschmiede Warp in die gleiche Kerbe wie schon so viele vor ihnen.



Gelingt es euch, vier gleichfarbige Monster zum Quadrat zu stellen, erscheint ein großes Alien



Monster zum Quadrat zu ordnen, verwandelt sich diese in eine großes Monster, das beim Verschwinden mehr Steine mit sich zieht. Das Game ist keine ernst zu nehmende Konkurrenz für „Tetris“, da es ihm dafür an erforderlichen Einfällen fehlt. Obwohl die Super-Monster-Idee zwar ganz nett ist, will so keine Spiel Spaß aufkommen. Die hier gebotenen langweiligen Grafiken und dürrigen Soundeffekte werden den Hardwarefähigkeiten in keiner Weise gerecht. Für Knobelfans ist „Trip'd“ ein passables Tüftelspiel, das aber leider über das Mittelmäßige nicht sonderlich herausreicht. *ch*

## TRIP'D

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

*Kinderleichte Steuerung und ein simpler Spielablauf sorgen dafür, daß man sich schnell zurecht findet.*

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

*Knobelfreunde kommen mit „Trip'd“ auf Ihre Kosten. Es fehlt aber an Abwechslung, um länger zu begeistern.*

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

*Das 3DO hat weit mehr auf dem Kasten. Allerdings ist die Grafik bei diesem Genre nicht so wichtig.*

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

*Auch hier wurden die Hardwarefähigkeiten nicht genutzt. Langweilige Musik und mude Effekte, sonst nix.*

Genre	Steinchen
Spieler	1 bis 2 (simultan)
Hersteller	Warp
Preis	ca. DM 150
Level	100
Schwierigkeit	mittel
Continues	—
Speicher	1 CD
Erhältlich	als US-Import

Muster: Storbeck, Hamburg



# HIGH SCORE

Seit Monaten schreibt Ihr uns in Euren Leserbriefen, daß Ihr Euch eine Rubrik mit den Highscores der GAMEPRO-Leser wünscht. Lange haben wir überlegt, wie wir diesem Wunsch nachkommen können, denn es sollte sichergestellt sein, daß sich kein schwarzes Schaf mittels eines Action-Replay-Moduls oder anderer Schummeltricks Highscores erschleicht. Wir lieben unsere grauen Zellen Überstunden machen, und fanden eine Lösung. Ab der kommenden Ausgaben werden wir – Monat für Monat – Eure Highscores mit Namen auf dieser Seite abdrucken. Wir beginnen mit einigen Rennspielen (siehe rechts), selbstverständlich werden wir in Zukunft auch andere Games aufnehmen. Um Euch bei den aufgeführten Spielen in die Highscore-Liste eintragen zu können, müßt Ihr nur folgendes machen:



## Die Spielregeln

- Schließt Eure Konsole über einen VHS-Videorecorder an Euren Fernseher an (steckt das Antennen- oder Scartkabel Eurer Daddelkiste in die entsprechende Eingangsbuchse des Videorecorders, und stellt auf einem freien Kanal die Frequenz der Konsole ein).
- Nehmt auf einer Videokassette (ein 30- oder 60-Minuten-Tape könnt Ihr für wenig Geld im Fachhandel erstehen) das komplette Rennen auf. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugauswahl etc. sowie die Einblendung der gefahrenen Zeiten nach dem Rennen deutlich zu sehen sein.
- Spult das Tape bis zum Beginn der Einstellungen zurück.
- Schreibt uns jetzt noch einen kurzen Brief (darf natürlich auch länger sein), in dem Ihr Euren vollen Namen, Adresse, Telefonnummer und unbedingt Eure Bestzeit gut leserlich notiert.
- Wenn Ihr Euch in mehrere Listen eintragen wollt, müssen die Videoaufnahmen direkt hintereinander auf der Kassette sein.
- Steckt Brief und Kassette in einen Umschlag (z. B. DIN-A 5) und schickt ihn ausreichend frankiert (vier Mark müssen es schon sein) an folgende Anschrift:

**GAMEPRO • Highscore**  
**Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg**

Wenn die Angaben in Eurem Brief von denen der Videoaufnahme abweichen, erfolgt Disqualifikation. Sollte sich herausstellen, daß jemand seinen Score mittels Cheats oder ARP-Codes erreicht hat, erfolgt ebenfalls Ausschluß vom Wettbewerb. Schließlich soll es ein ehrlicher und fairer Wettkampf sein. Als zusätzlichen Anreiz und kleine Belohnung für die Besten der Besten unter Euch, haben wir uns folgendes ausgedacht:  
 Jeder, der mit seiner Bestzeit in GAMEPRO abgedruckt wird und Platz eins belegt, erhält ein sechsmonatiges GAMEPRO-Freilabo. Und sollte jemand drei Monate lang ungeschlagener Champion sein, gewinnt er ein Modul seiner Wahl.

Zum Schluß noch ein Hinweis: Während Ihr diese GAMEPRO in Händen haltet, ist die nächste Ausgabe bereits in der Mache. Somit werden Eure Highscores erstmalig in der GAMEPRO 12/95 erscheinen. Vorausgesetzt, Ihr schreibt uns bis zum 22. September '95 Eure Videos. Der Einsendeschluß für die Teilnahme an den GAMEPRO-1/96-Highscores ist der 20. Oktober 1995.





## SPACE ACE

**W**er schon immer die Hauptfigur in einem interaktiven Zeichentrickfilm spielen wollte, kommt bei Ron Bluth's „Space Ace“ von ReadySoft voll auf seine Kosten. Ihr steuert den unerschrockenen Helden durch wundervoll animierte Szenen und habt Euch gegen ein blaues Weltraumkamel namens „Gorf“ zu behaupten. Im Gegensatz zu „Strahl“ müßt Ihr hier allerdings im-



stinktiv handeln, da nicht angezeigt wird, in welche Richtung zu lenken ist oder wann die Buttons zu gebrauchen sind. Wie immer ist die Reaktionszeit auf Sekundenbruchteile beschränkt. Wer bei diesem interaktiven Weltraumbenteuer die Nase vorn haben will, muß schnelle Entscheidungen treffen.

Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: ReadySoft  
Preis: ca. DM 130  
Level: 12  
Schwierigkeit: hoch  
Continues: 5  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: als US-Import

FAZIT  
4-



## STRIKER

**e**rneut kommen Game-Gear-Freunde in den Genuß, die Lederkugel über den grünen Rasen zu kicken. Zwischen 58 Nationalmannschaften wählt Ihr Euer Team aus, stellt ein, ob Ihr das Spielfeld von oben oder von der Seite sehen wollt, und los geht's. Nach dem Anpfiff werdet Ihr feststellen, daß sich die Akteure flink bewegen und tolle Bananenflanken machen können, ansonsten aber kaum ein Spielfuß zustande kommt. Mit einem Link-Kabel ist es Euch möglich, gegen einen Freund anzutreten. Für Fußballer ist „Striker“ wohl eher ein lauer Kick, der kaum begeistert.



Genre: Sport  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 90  
Level: 58 Teams  
Schwierigkeit: 3 Stufen/einfach bis hoch  
Continues: 3  
Speicher: 4 MBit  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
4



## STRAHL

**i**n diesem interaktiven Comicstreifen schlüpft Ihr in die Rolle eines draufgängerischen Helden, mit dem Ihr drei Welten durchstreift. Auf dieser Abenteuerreise machen Euch diverse Monster, Schluchten und Fallen aller Art gehörig das Leben schwer. Euer Handeln beschränkt sich allein auf schnelle Reaktionen. Sobald sich Euer Krieger in einer gefährlichen Situation befindet, werden Pfeile angezeigt. Wenn Ihr schnell genug die entsprechende Richtung drückt, handelt er automatisch richtig. Ward Ihr zu langsam, dann geht's wieder von vorne los. Trotz passabler Grafik und guter Musik bleibt das Gameplay völlig auf der Strecke. Von (Dauer-)Spaß kann hier nicht die Rede sein.



Genre: Action  
Spieler: 1 Spieler  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 130  
Level: 3 Welten  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: unendlich  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: als US-Import

FAZIT  
5+

## 3D ATLAS

**W**er denkt, es handelt sich hier um eine Zusammenstellung von Landkarten, irrt sich gewaltig. Auf drei Globen sind physikalische, politische und die Umwelt betreffende Daten unseres Planeten gespeichert. Alles, was Ihr immer schon einmal über Mutter Erde wissen wolltet, könnt Ihr hier erfahren. 3-D-Flüge über die beeindruckendsten Gebirge der Welt gehören ebenso zum Programm wie Dokumentarfilm-Sequenzen über aktuelle Themen wie Überbevölkerung oder Klimaerwärmung. Bei dem Spiel „Around the World“ könnt Ihr über 1000 Fragen beantworten und dabei die Erde umrunden. Leider ist das Programm nur in englischer Sprache erhältlich. Da 3D-Atlas zum Lernen gedacht ist, verzichten wir auf eine Note.



Genre: Edutainment  
Spieler: 1-4  
Hersteller: Electronic Arts  
Preis: ca. DM 120  
Level: -  
Schwierigkeit: -  
Continues: -  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
-



## MIDNIGHT RAIDERS

**i**hr schlüpft in die Rolle des Bordschützen eines Hubschraubers und benötigt ein gutes Auge sowie einen ruhigen Daumen, um feindliche Objekte in Rauch aufgehen zu lassen. Im weiteren Verlauf des FMVs müßt Ihr zu Fuß einen Professorren bereifen. Die Grafik ist, soweit es die Hardware zuläßt, recht ordentlich. Akustisch hat die CD wenig zu bieten. Fans von FMV-Games wird „MR“ gefallen, ihnen wird abwechslungsreiche, aber konventionelle Action geboten.



Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 120  
Level: 3  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: 1  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
4



## SURGICAL STRIKE

**d**er interaktive (tolles Wort!) Film „Surgical Strike“ bietet eine grafisch liebevolle Ballerorgie mit wenigen Soundeffekten. Ihr steuert eine Art Panzer durch die Straßenschluchten einer Endzeitwelt, die grafisch spektakulärer in Szene gesetzt wurde als der Bavaria-Filmpark. Bewegt Ihr Euer Fadenkreuz rechtzeitig auf das markierte Ziel und feuert, seht Ihr dieses in Großaufnahme explodieren.



Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 120  
Level: 3  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: 1  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

FAZIT  
5+



300  
Test

## SPACE PIRATES

**E**in über Weltraumpirat hat eine friedliche Weltraumkolonie überfallen und nun muß ein Weltraumheld her, um den Frieden wieder herzustellen – im Weltraum. Das Science-fiction-Shoot-'em-Up spielt sich mit dem Pad ungleich schwerer als mit der Gamegun. Während Ihr mit der Wumme blitzschnell agieren könnt, müßt Ihr mit dem Pad tödliche Wartezeiten in Kauf nehmen. Die Grafik ist recht grobkörnig, daher sind manche Gegner nur schwer zu erkennen. Außer ein paar SF-Geräuschen hat der Sound auch nicht viel zu bieten. Insgesamt solide, aber mehr auch nicht.

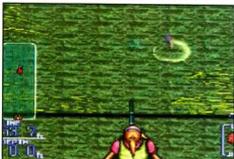
Muster: Flashpoint, Oering



## BLACK BASS

SNES  
Test

**E**ins vorweg: Dieses Spiel ist Kult! Auch wenn das Game für Nichtangler eine Schlaftablette in Modulform ist, die Idee, eine Angel(!)-Simulation fürs NES, zu programmieren, ist so abgefahren, daß man dafür gestrotzt 20 Mark opfern könnte – leider ist das Spiel etwas teurer. Angelfans sollten mal ein Probispiel riskieren, sie werden über die verschiedenen Einstellmöglichkeiten vom Gestell der Sonnenbrille bis zur Blinkerfarbe erfreut sein. Nervige Musik und langweilige Soundeffekte sind allerdings mit von der Partie. Dennoch gibt es einem ein Glücksgefühl, wenn man einen richtig großen, dicken, fetten Fisch an der Leine hat. Na dann, Petri Heil!



Muster: Flashpoint, Oering

## FAHRENHEIT

**D**as Full-Motion-Videoispiel „Fahrenheit“ nimmt sich des gefährlichen Alltags eines Feuerwehrmanns an. Ihr steuert den besagten Helden durch ein lichterloh brennendes Haus, um Leute zu retten. So spannend uns das Kurt Russel und Robert de Niro in „Backdraft“ gezeigt haben, ist dieses Game bei weitem nicht. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, in dem brennenden Haus nach Opfern zu suchen. Der Silberling bietet grafisch hauptsächlich ein maßiges, grobkörniges Flammenmeer. Auch akustisch wurden dieser Scheibe enge Grenzen gesetzt. Genauso gut könntet Ihr Euch „Notruf“ anschauen.



Genre..... Shoot 'em Up  
Spieler..... 1-2  
Hersteller..... American Laser Games  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... 1  
Schwierigkeit..... mittel bis hoch  
Continues..... 5  
Speicher..... 1 CD  
Erhältlich..... als US-Import

FAZIT  
4

Genre..... Simulation  
Spieler..... 1  
Hersteller..... HDT 3  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... mehrere Turniere  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... Batterie  
Speicher..... 16 MByte  
Erhältlich..... als Import

FAZIT  
3-

Genre..... Action  
Spieler..... 1  
Hersteller..... 530  
Preis..... ca. DM 100  
Level..... 1  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... 1  
Speicher..... 1 CD  
Erhältlich..... im Handel

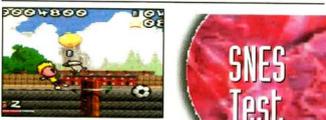
FAZIT  
4

## TURBO TOONS

SNES  
Test

**I**hr steuert bekannte Toons aus den Hanna-Babera-Studios, wie Yogi Bär, in einem Wettrennen. Das Spiel ist auf eine junge Zielgruppe ausgelegt. Die Strecken sind übersichtlich und nur bildschirmgroß. Unterwegs können Diamanten aufgesammelt werden, die für das nächste Rennen in Eigenschaften eingetauscht werden. Die Steuerung ist besonders in den Kurven gewöhnungsbedürftig. Die Grafik ist simpel und bietet keine Überraschungen. Muntere Songs untermalen das Spielgeschehen. Für die Kleinen sicherlich ein Heidenspaß, älteren Spielern wird es zu witzlos sein.

Muster: Storbeck Videogames Hamburg



## MARKO'S MAGIC FOOTBALL

**N**ur der fußballverrückte Marko kann den bösen Spielzeugfabrikanten Colonel Brown von seinem Vorhaben abhalten, alle Kuschetiere Nord-Sterlingtons in schleimige Monster zu verwandeln. Deshalb schnappt sich unser kleiner Held seinen magischen Fußball und macht sich auf den Weg. Durch Paßwörter und Restartpunkte gestaltet sich das durchaus gute Spiel leichter für den mutigen Jungen.

Muster: Flashpoint, Oering



Genre..... Rennspiel  
Spieler..... 1-5  
Hersteller..... Empire interactive  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... 20 Strecken  
Schwierigkeit..... leicht  
Continues..... Paßwörter  
Speicher..... 8 MByte  
Erhältlich..... im Handel

FAZIT  
4+

Genre..... Jump&Run  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Domax  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... 14  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... Paßwörter  
Speicher..... 16 MByte  
Erhältlich..... im Handel

FAZIT  
3+



## RAP JAM

**N**achdem Ihr schon bei „NBA Jam T. E.“ die Wahl zwischen vielen prominenten Spielern hattet, könnt Ihr nun mit den heißesten Rappern in fünf amerikanischen Großstädten zum Streetball antreten. Da es keine Regeln und keinen Schiedsrichter gibt, kann der Gegner nach Herzenslust traktiert werden. Mit einem Multi-Player-Adapter könnt Ihr mit bis zu vier Freunden gleichzeitig antreten. Das Spiel gestaltet sich unspektakulär: Die Akteure auf dem Platz bewegen sich sehr ungenau, und das Gameplay läßt sehr zu wünschen übrig.

Muster: Flashpoint, Oering



Genre..... F-5 (sumofun)  
Spieler..... 1-5 (sumofun)  
Hersteller..... Mando  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... 18 Spieler  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... 16 MByte  
Speicher..... 16 MByte  
Erhältlich..... als US-Import

FAZIT  
4+

# PANZER GENERAL CANNON FODDER

Alles auf einen Blick: Umgebung, Waffenstatus etc.



**Die meisten guten Strategiespiele haben einen eher zweifelhaften Hintergrund, so auch bei „Panzer General“ fürs 3DO.**

Phase Complete! Nun könnt Ihr den 3DO-Speicher benutzen



**Was waren das noch für Zeiten, als wir mit kleinen Plastiksoldaten im Sandkasten riesige Schlachten inszenierten! Heutzutage spielt sich so etwas auf der Mattscheibe ab.**



Wenn alles in Schutt und Asche liegt, kein Gegner mehr steht und die Waffendeps geplündert sind, dann habt Ihr Euer Ziel erreicht

**a** ls General der Achsen-Mächte habt Ihr während des Zweiten Weltkrieges die Befehlsgewalt über verschiedene Kampfeinheiten. Um sich mit den Elementen des Spiels vertraut zu machen, solltet Ihr zu Beginn den Scenario-Mode anwählen, um hier den Einsatz mit Infanterie-, Panzer-, Flugzeug- und weiteren Militäreinheiten zu üben. Auf einem Gelände, das in sechseckige Felder aufgeteilt ist, zieht Ihr Eure Truppen und könnt gegnerische unter Beschuß nehmen. Ähnlich wie bei den Klassikern 'Battle Isle' (Amiga, PC), 'Nectaris' (PC-Engine) oder 'Super Conflict' (SuperNES) müßt Ihr die Verbände auf den verschiedenen Geländefeldern geschickt postieren, um so Siege ohne allzu große Verluste zu erzielen.



Die hellen Felder zeigen an, wie weit Ihr Eure Einheit ziehen könnt

Im Campaign-Mode spielt Ihr die wichtigsten Schlachten des Zweiten Weltkrieges nach, selbstverständlich in der historischen Reihenfolge, wenn Ihr z. B. Polen nicht erobert, werdet Ihr in Norwegen nicht einmarschieren können. Beide Modi können auch zu zweit gegeneinander gespielt werden, wobei abwechselnd gezogen wird. Zwar wurde der Ausschnitt der Karte etwas klein gewählt, aber das kann man – vor allem wegen der vielen Optionen

**V** erhinderte Helmtäger und Strategiefans aufgepaßt: Euer 3DO wird ab sofort mit „Cannon Fodder“ zum hitzigen „Wenn alles in Schutt und Asche liegt, kein Gegner mehr steht und die Schlachtfeld erklärt.“

Mit dem brenzigen Thema Krieg wird mal wieder sehr unsentimental umgegangen. Krieg als Spiel muß nicht gleich kriegsverherrlichend sein. In diesem Fall ist man aber zumindest knapp davor, mal wieder sehr unsentimental umgegangen. Krieg als Spiel muß nicht gleich kriegsverherrlichend sein. In diesem Fall ist man aber zumindest knapp davor,

dies würde spätestens nach ein paar Missionen Frustration aufkommen, denn es geht dort recht unfair zu. Abgesehen davon ist der Schwierigkeitsgrad nicht zu unterschätzen. Ungewohnt der fragwürdigen Aufmachung und Handlung, bietet Cannon Fodder allen Heimgeneralen eine ideale Spielweise, auf der sich aber auch die meisten Actionfreunde tummeln dürfen.

mik

th



## PANZER GENERAL

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Gute Steuerung und eine Fülle von Optionen. Bei zwei Spielern leider kein Spitzscreen.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Sieht man von dem spielerischen Hintergrund einmal ab, erwartet Strategiefans spannende Unterhaltung.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Übersichtliche Darstellung, allein der Kartenausschnitt ist etwas zu klein. Mäßige Filmsequenzen.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Keine Marschmusik, sondern seichte Klänge begleiten das Geschehen, gute Geräuscheffekte.

Genre	Strategie
Spieler	1, 2 (Kamifan)
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 110
Level	30 Missionen
Schwierigkeit	4 Stufen
Continues	unbegrenzt
Speicher	1 CD
Ethaltlich	als Import



Kommt es zum Kampf unterhalten Euch kleine Zwischenbilder

Der Fluß stört zwar, kann aber von Euren Truppen durchwaten werden

weshalb vor kurzem die SNES-Version bereits dem deutschen Index erlag. Das Ziel des Strategiespiels ist es, mit einer Handvoll Minisoldaten durch feindliche Territorien zu ziehen, dabei alles in Schutt und Asche zu legen und bloß keine Gefangenen zu machen. Taktisches Vorgehen und die Anwendung aller verfügbaren Waffen sowie die bestmögliche Nutzung der einzelnen Dienstgrade soll Euer Überleben sichern. In 24 landschaftlich variierenden Gebieten dürft Ihr Eure in Gruppen unterteilbare Armee in die Schlacht führen. Nach jedem Sieg könnt Ihr den Spielstand abspeichern. Ohne



## CANNON FODDER

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Einmal mit der Steuerung und Handhabung auf du und du, und Ihr werdet viel Spaß haben.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Zum Glück gibt es den 3DO-Speicher, ohne den Ihr auf Dauer wohl kapitulieren würdet.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Nun ja, die Soldaten sind schon sehr wenig ausgefallen, aber der Rest stimmt dafür umso mehr.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Nicht gerade das Gelbe vom Ei. Die Effekte sind durchaus gelungen, reißen aber nicht sonderlich vom Hocker.

Genre	Action/Strategie
Spieler	1
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 130
Level	24 Missionen
Schwierigkeit	mittelschwer
Continues	3DO-Speicher
Speicher	1 CD
Ethaltlich	im Handel



Die Klassiker ‚Pinball Dreams‘ (GB) und ‚Pinball Fantasies‘ (SNES) sind jetzt auf einem Kekskasten-Modul zusammengefaßt worden.

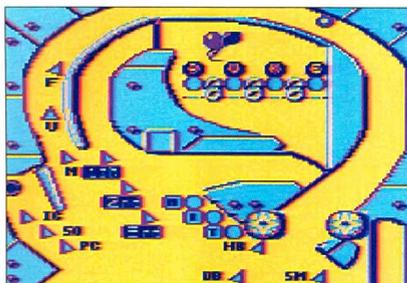
FLIPPER TOTAL!

# PINBALL DELUXE

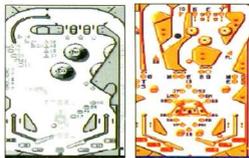


Schnelle Reaktionen und Zielsicherheit sind bei diesem Spiel besonders gefragt

Der Wunsch, einen Flipper im Zimmer zu haben, scheidet zu meist an Platz- und Geldmangel. Mit ‚Pinball Deluxe‘ habt Ihr nun die Möglichkeit, gleich sieben der platzraubenden Maschinen für gerade ein-



Argert Euch nicht, wenn die silberne Kugel anfangs öfter mal durch die Mitte verschwindet. Denn nur Übung macht den Meister



Auf der Jagd nach Punkten könnt Ihr zwischen sieben unterschiedlichen Flippern auswählen

pen, Tunnel, Zielscheiben und anderes mehr lassen kaum Langeweile aufkommen. Sollte der Ball sich irgendwo einmal verhaken oder geschickt abgelenkt werden müssen, könnt Ihr das Gerät per Knopfdruck rütteln. Macht dies jedoch nicht zu oft hintereinander, da Ihr den Automaten sonst ‚tilt‘. tas

mal 70 Märker bei Euch aufzustellen. Natürlich nur im übertragenden Sinne ... Die sieben Flipper unterscheiden sich nicht nur durch ihren Aufbau, sondern auch in puncto Schwierigkeitsgrad. Erreicht Ihr mehr als 500.000 Punkte, dürft Ihr Euch in die Highscore-Liste eintragen. Schaltet Ihr das Gerät ab, ist diese leider – ‚dank‘ fehlender Batterie – gelöscht. Die Programmierer legten besonders großen Wert darauf, daß die Metallkugel ein realistisches Rollenverhalten an den Tag legt. Dies ist ihnen sehr gut gelungen. Auch die Gestaltung der Flipper ist sehr ansehnlich. Viele Ram-

## PINBALL DELUXE

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
-----------------	---	---	---	---	---	---

Die Steuerung ist kinderleicht zu bedienen. Richtige Spielhallenatmosphäre kommt jedoch nicht auf.

<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
------------------	---	---	---	---	---	---

Sieben unterschiedliche Flipper sorgen mit Ihren vielen Features und Eigenheiten für Spielspaß.

<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
---------------	---	---	---	---	---	---

Mitunter verliert man etwas die Übersicht. Auf die Farbe muß leider verzichtet werden.

<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
--------------	---	---	---	---	---	---

Zwar hat jeder Flipper seine eigene Musik, aber vom Höcker haut sie wohl niemanden.

Genre	Simulation
Spieler	1
Hersteller	GameTale
Preis	ca. DM 70
Level	7 Flipper
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	2
Speicher	2 MB
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3

Sega Sports-Competition GAMEPRO 10/95

## 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 ‚Sega Sports‘-Set**

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweites bis fünftes Preis  
je 1 ‚ATP Tour‘ (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Wie heißt der Fußballtrainer, mit dem der ehemalige Zweitligist FC St. Pauli in die erste Bundesliga aufstieg?

- a) Uli Maslo    b) Ulrich Masslow    c) Rudi Maslo

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 4.10.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

**GAMEPRO • Sega Sports**  
 Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
 Mitarbeiter von MVL dürfen leider nicht teilnehmen.



## Earthworm Jim - Sp. Ed.

Mega-CD - Test in Nr. 7/95



Das innovative Jump&Run des letzten Jahres wurde für seinen Silberscheiben-Auftritt mit zusätzlichen Leveln und neuen Grafik-Elementen versehen. Um dem recht hohen Schwierigkeitsgrad Herr zu werden, gibt es nun endlich auch ein Paßwortsystem - Groovy!

## Wing Commander III

3DO - Test in Nr. 9/95



Auf vier CDs präsentiert sich Euch ein Shoot 'em Up, das sich vor seinem PC-Vorbild nicht verstecken braucht. Ihr müßt wieder einmal den Weltraum von den Kilrathi säubern. Neben aufwendigen und eindrucksvollen Filmsequenzen kommt die Action keineswegs zu kurz.

## Super Turrican 2

SNES - Test in Nr. 7/95



Das brillante Actionspiel „Super Turrican 2“ begeistert mit bombastischen Grafik- und Sound-Organ, die den Spieler nicht aus dem Staunen herauskommen lassen. Das Steuern der Turrican-Figur gerät zur Nebensache, wenn Mode-2-Endgegner den Bildschirm füllen.

## Theme Park

SNES - Test in Nr. 7/95



Die SuperNES-Fassung erschien einen Monat später als die sonstigen Umsetzungen (siehe auch Platz 6). Doch das Warten hat sich gelohnt, denn dieses Game glänzt durch famosere Spielbarkeit und wird Euch nach dem Einschalten Eurer Konsole nicht mehr loslassen.

## NBA Jam Tourn. Ed.

32X - Test in Nr. 7/95



Als eine der ersten gelungenen Umsetzungen für Sega 32X beschert uns Acclaim dieses Fun-Basketballspiel. Alle verrückten Features wurden selbstverständlich beibehalten und die Grafik erfuhr sogar noch etwas Feinschliff. Dank der 32-Bit-Hardware ist es die beste Version, die es momentan zu kaufen gibt.

# DIE TOP TEN

## ... DER LETZTEN DREI MONATE

Von wegen Sommerloch! Nachdem die Top Ten von fünf Games der letzten Ausgabe gestürmt wurde, kann man doch wirklich nicht von einem Mangel an guten Titeln sprechen. Auch Sega hat mit ihrem „Daytona USA“ auf Anhieb einen Saturn-Spitzentitel bei uns plazieren können.

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Earthworm Jim - Special Ed.	Mega-CD	Jump&Run	1
2	Wing Commander III	3DO	Shoot 'em Up	1-
3	Super Turrican 2	SNES	Action	1-
4	Theme Park	SNES	Strategie	1-
5	NBA Jam Tournament Ed.	32X	Sport	1-
6	Flashback	3DO	Action/Adv.	1-
7	Daytona USA	SAT	Rennspiel	2+
8	Spirou	MD	Jump&Run	2+
9	Pete Sampras Tennis '96	MD	Sport	2+
10	Jungle Strike	SNES	Act./Strat.	2+

## Die besten Handheld-Games

Der letzte Urlaubstrip war vielleicht für einige von Euch videospielelose Zeit. Damit ihr beim nächsten Mal wildt, mit welchen Games Ihr Euch und Euren Handheld ausrüsten solltet, hier die besten Spiele für unterwegs:

1	Tetris (Oldie but Goldie)	GB	Action/Strategie
2	Shinobi 2	GG	Action/Jump&Run
3	Zelda IV - Link's Awakening	GB	Action/Adventure
4	Land of Illusion	GG	Jump&Run
5	Wario Land	GB	Jump&Run



## Flashback

3DO - Test in Nr. 7/95



Einer der Klassiker des Action-Adventure-Genres kehrt zurück ... Allein und ohne Gedächtnis erwacht ihr auf einem fremden Planeten. Was ist geschehen? Nun, es ist an Euch, Licht ins Dunkle zu bringen und die Erde vor Außerirdischen zu retten!

## Daytona USA

SAT - Test in Nr. 9/95



Sega wartete beim Release des Saturns mit einer Reihe erstklassiger Titel auf, von denen „Daytona USA“ die Spitze darstellte. Auf drei unterschiedlichen Strecken könnt ihr auf Beitzerteignag gehen. Für Langzeitmotivation ist somit gesorgt.

## Spirou

MD - Test in Nr. 9/95



Als beste Comic-Umsetzung der letzten Monate sorgte „Spirou“ in der Redaktion für Befallsbekundungen. Neben toller Grafik und einem spitzen Sound, weis Infogramms Spiel durch gute Steuerung und verschiedene Level den verwöhnten Jump&Runler zu begeistern.

## Pete Sampras Tennis '96

MD - Test in Nr. 9/95



Endlich haben Tennis-Freaks und MD-Besitzer ein Filzballspiel, das neben sehr guter Spielbarkeit vor allem durch die gesamte Aufmachung begeistert. Realistischer Sound und eine klare Sprachausgabe sorgen neben einer detaillierten Grafik für eine tolle Atmosphäre.

## Jungle Strike

SNES - Test in Nr. 9/95



Auf dem MD ist das Game fast schon ein alter Hut, da kommen endlich alle SuperNES-Freunde in den Genuß dieses brillanten Strategiespiels. Als einsamer Helikopter-Pilot lehrt ihr eine nahöstlichen Diktator Meose, indem ihr in Rambo-Manier alle feindlichen Stellungen dem Erdboden gleichmacht.

DER MONATLICHE INFOTAINMENT-TRIP:

# Einmal um die ganze Welt der Videospiele



**GAMEPRO**

**gamepro abo coupon**

Ja, ich bestelle die  
kommenden **12**  
**GAMEPRO** Ausgaben  
im **Abonnement** zum  
Preis von nur  
**DM 72,- (Inland)** o.  
**DM 120,- (Ausland)**

Abschicken an:  
**INTER ABO**  
Betreuungs GmbH  
Postfach 10 32 45  
20022 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift  
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Bankabbuchung**

BLZ: \_\_\_\_\_

Kto.-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

**Euro-Scheck**  
zur Verrechnung unbeding-  
dingt; Kartennummer  
angeben

**Gegen  
Rechnung**  
Bitte keine  
Vorauszahlung leisten.  
Rechnung abwarten.

**Garantie:**

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von  
10 Tagen schriftlich bei INTER ABO widerrufen  
kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist  
genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen  
(Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses  
Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift  
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren  
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Hallo, Rätsel-  
freunde! Ihr be-  
findet Euch auf  
der DenkPro-Seite.

Hier könnt Ihr  
Eure ‚Rechen-  
zentren‘ nach  
Herzenslust  
trainieren. Und

das Beste daran ist, es dreht sich  
ausschließlich um Euer Lieblingsthema –  
Videospiele! Wie immer sollen Eure  
Bemühungen nicht umsonst gewesen sein,  
und so halten wir auch diesmal tolle  
Preise für Euch bereit! Viel Spaß!

## Wer ist denn das?

Mittlerweile kennt Ihr ja  
sicherlich diese Rubrik. Wir  
stellen Euch einen  
‚berühmten‘ Fighter in  
veränderter Form vor.  
Eure Aufgabe dabei ist es,  
herauszufinden, wer es in  
Wirklichkeit ist.  
Schreibt uns ruhig einmal,  
was Ihr von diesem  
Spielchen haltet. Wir sind  
immer für fundierte Kritik  
empänglich!



Rayman, der neue  
Jump&Run-Held auf Atari  
Jaguar war so nett, uns  
diesen Screenshot für unser  
Suchbild zur Verfügung zu  
stellen. Wenn Ihr uns alle  
Spiele nennen könnt, aus  
denen wir Figuren eingebaut  
haben, dann soll es Euer  
Schaden nicht sein. Und  
darum verlosen wir unter  
allen richtigen Einsendungen  
wie immer ein Modul oder  
eine CD Eurer Wahl! Schreibt  
die Lösung auf eine Post-  
karte und schickt sie an:

GAMEPRO  
Suchbild 10/95  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 4.10.95  
(Poststempel zählt!)  
Der Rechtsweg ist ausge-  
schlossen. Mitarbeiter von MVL  
dürfen nicht an der Ver-  
losung teilnehmen.

## ORIGINAL & FÄLSCHUNG

Na, wer hat denn da wieder am unteren Screenshot  
herumgewerkelt und zehn Fehler hinterlassen? Wie, Ihr  
seht keinen Unterschied zwischen den beiden Bildern  
aus dem Spiel Gex?! Schaut doch mal genauer hin!



## SUCHBILD DES MONATS





Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

**SEGA S A T U R N**

SEGA SATURN Kpl. mit Pad und Scartkabel, portofrei, mit Versicherung	dt. DM 749,00
PEBBLE BEACH GOLF	dt. DM 89,95
PANZER DRAGOON	dt. DM 108,95
STREIFIGHTER - THE MOVIE	dt. DM 108,95
CLOCKWORK KNIGHT	dt. DM 89,95
NBA Jam Tournament	dt. DM 108,95

**SEGA MEGA DRIVE**

ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 89,00
Adams Family - Values	dt. DM 108,95
Batman Forever	dt. DM 114,95
F-1 Championship (Domark)	dt. DM 98,95
Foreman for Real Boxing	dt. DM 104,95
Lothar Matthäus	dt. DM 108,95
Putty Squad	dt. DM 108,95
Sonic Compilation (3in1)	dt. DM 119,00
Spirou	dt. DM 109,00
Street Racer	dt. DM 89,00
Total Football	dt. DM 118,95

**SEGA MEGA 32 X**

Fahrenheit CD32X	dt. DM 128,95
Metel Head MD32X	dt. DM 119,95
Motherbase MD32X	dt. DM 119,00
Scottish Open MD32X	dt. DM 109,00
Stellar Assault MD32X	dt. DM 129,95

**SEGA MEGA CD II**

Earthworm Jim	dt. DM 99,95
Fahrenheit	dt. DM 109,00
Flying Nightmares	dt. DM 104,95
Midnight Raiders	dt. DM 114,95
Syndicate	dt. DM 104,95
Theme Park	dt. DM 99,95
Tomcat Alley m. dt. Sprache	dt. DM 109,95

**SUPER NINTENDO**

MORE FUN SET	dt. DM 289,00
ACTION REPLAY MK 3 NEU	dt. DM 99,00
Asterix + Obelix	dt. DM 124,95
Batman Forever	dt. DM 119,00
Casper	dt. DM 119,00

Castlevania Vampire's Kiss	dt. DM 129,00
Demolition Man	dt. DM 119,00
Full Throttle	dt. DM 109,95
Illusion of Time	dt. DM 108,95
Kawasaki Superbikes	dt. DM 118,95
Lost Vikings 2	dt. DM 109,00
Secret of Mana+Spieleberat.	dt. DM 109,95
Shootout Soccer	dt. DM 104,95
Sim City	dt. DM 89,00
Super Pinball	dt. DM 89,00
Tetris + Dr. Mario	dt. DM 89,00
Theme Park	dt. DM 118,95
Total Football	dt. DM 128,95
Unirally	dt. DM 107,95
Whizz	dt. DM 116,95

**SONY PLAYSTATION**

Sony PlayStation (Sept.)	dt. DM 599,00
Battle Arena Toshinden	dt. DM 89,00
Destruction Derby	dt. DM 99,00
Ridge Racer	dt. DM 99,00
Wipe Out	dt. DM 99,00
Kluek the Blood	dt. DM 89,00
Rapid Reload	dt. DM 89,00
Novastorm	dt. DM 89,00

**IHRE VORTEILE**

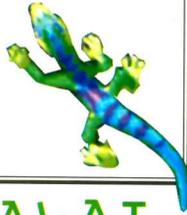
- TOP - PREISE
- Original deutsche Versionen
- 14 Monate Garantie
- Lieferung inklusive Schnellservice und Transportversicherung
- Versandkosten nur DM 7,95
- Ab einem Bestellwert von DM 300,- liefern wir portofrei!
- Versandkosten nur DM 4,95 bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Wir führen auch original GAMBEOY, Game Gear, CD-I und PC-SPIELE
- Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsverträge. Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

**FINDE DEN GEX?**

Gex ist die flinke Echse aus dem gleichnamigen Jump&Run fürs 3DO, so flink, daß er uns entwischt ist. Könnt Ihr ihn in diesem Heft aufspüren?



**WORTSALAT**

S A S N X O P S A B R T O  
S L I P J F O R W D E H C  
S A K C A L Y X A D L E Z  
G D A L E R E L N K R E O  
I D P I S G K E E A O T L  
B I L N R D K S T G K K T  
L N S L R K A S T L E R A  
N E K K E L I Z S E Y N Z  
S E O T A R Y M M A R P D  
P O P U L U S T I G E S R

Bei diesem Suchspiel gilt es, acht bekannte Spielertitel zu entdecken, die sich im Wortwirrwarr versteckt halten. Die Titel können dabei sowohl diagonal und rückwärts als auch vertikal und horizontal verlaufen. Habt Ihr einen gefunden, dann kreist ihn einfach mit Bleistift ein!

Ach ja, zu gewinnen gibt's auch noch was, und zwar **dreifaches Bonus-Heshe** **CD Super Same**, auf der viele bekannte Hits sind! Schreibt die richtigen

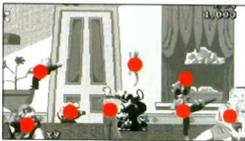
Titel auf eine Postkarte und schick sie an:

**GAMEPRO Kennwort: Wortsalat 10/95**

Heiligstraße 39  
20249 Hamburg

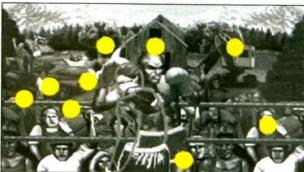
Einsendeschluß ist der 4.10.95 (Poststempel). Mitarbeiter von HVL dürfen nicht teilnehmen.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 8/95**



Die folgenden acht Spielertitel galt es zu finden: Dragon's Lair, WWF Raw, Virtua Fighter, Gex, Pebble Beach Golf Links, Fever goes West, Clockwork Knight und Crime Patrol. Leider hat niemand Crime Patrol (3DO) erkannt (o.k., war zu schwer!). Ausgelost wurde deshalb Guenther Kampfpl aus Hiarburg, der sich Judge Dredd (NES) wünschte. Herzlichen Glückwunsch, Guenther und viel Spaß!

**Lösungen aus GAMEPRO 9/95**



**ORIGINAL & FALSCHUNG: LÖSUNG**

**Wer ist das denn:**

Lösung: Es ist Marshall Law aus dem Spiel „Tekken“ (PS-X)

**Finde den Mega Man:**

Mega Man hielt sich auf der Seite 40 im Test zu „Spirou“ versteckt.

**Wortsalat:**

Die Lösung wird zusammen mit den Gewinnern dieses Spiels in der kommenden GAMEPRO (Ausgabe 11/95) veröffentlicht.

**TEIL 3 FOLGT  
KOMMENDEN MONAT**

# SUPER TIPS & TRICKS

Willkommen zum zweiten und vorletzten Teil unserer Komplettlösung zu dem wohl besten Action-Spiel dieses Jahres. War der



In dieser Stage kommt es darauf an, möglichst nicht von dem aufsteigenden Gasnebel eingeholt zu werden. So müßt ihr schnellstmöglich nach rechtsoben zum Ausgang gelangen

Lauft und springt über die Hindernisse, bei den Löchern, aus denen Gas ausströmt, müßt ihr manchmal einen kurzen Moment warten, um nicht von einer Fontäne erwischt zu werden



Hangelt Euch unter dem Gleiter bis zum rechten Rand und springt – mit etwas Schwung – auf das Dach. Hinter der hinteren Tragfläche wartet ein Extra



In dieser „Dune“-Stage habt ihr die Möglichkeit, verschiedene Waffensysteme zu erhalten. Sucht Euch schon mal Euer Lieblingswumme aus, damit Ihr Euch später nicht vertut

Bei den Sandwürmern müßt Ihr bis an ihr Schwanzende laufen und abwarten, bis der nächste Wurm auftaucht. Sinkt derjenige, auf dem Ihr steht, springt in hohem Bogen auf den nächsten



# AMERICAN 2

## TRICKS

SNES  
TEIL 2

bisherige Weg noch ein Kinderspiel,  
kommen diesmal einige hammerharte  
Brocken auf Euch zu. Bitte anschnallen  
und das Colatrinken einstellen!



Die paar Extras (Nuke, Power-Up und Missile) solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Wenn Ihr schnell seid, könnt Ihr mit exakten Sprüngen die Gimmicks erreichen, ohne Energie zu verlieren

Die nächsten Extras sind jedoch etwas schwerer zu bekommen: Springt kurz vor Erreichen der letzten Geraden nach oben und hängt Euch mit dem Greifarm an die linke Seite des Rohres

Klettert dann nach oben und macht mit dem Stunner den Bonuscontainer sichtbar. Sind alle Extras erschienen, springt und sammelt sie im Fallen ein. Ihr fallt durch den Gasnebel und habt danach wieder „Frischluft“. Sobald Ihr wieder auf dem Rohr steht, klettert an der rechten Pipeline nach oben, aber fix, denn never Nebel steigt auf



Im Maul des Sandwurms müßt Ihr „nur“ auf die Zunge schießen ... und nicht zwischen den Zahnlücken raustollen. Es geht doch nichts über einen einfachen Endgegner (kleiner Scherz)





# SUPER TU TIPS &

Erinnert Ihr Euch noch an ‚Cybernator‘ auf dem SuperNintendo? Wenn ja, dann dürft Ihr Euch dieser Level bekannt vorkommen.



Bei den Zwischengegnern müßt Ihr Euch – kurz bevor sie nach unten schießen – als Wheel unter Ihnen hindurchrollen



Diese Sprungpassage ist etwas knifflig. Achtet darauf, daß von links Asteroiden kommen, die sich glücklicherweise zerschließen lassen. Seid Ihr ganz unten angelangt, macht mit Eurem Stunner die Bonuscontainer sichtbar und benutzt sie als Plattformen, um Euch ganz links die Extras zu holen



Rollt Euch als Wheel unter den Zwischengegnern hindurch. Springt von den seitlichen Abstützen nach oben und schießt die Robbies vom Sternenhimmel. Mit dem Rebound könnt Ihr übrigens am Schußstrahl des Roboters entlangschießen und ihn so ganz leicht treffen



# TURRICAN 2

## TRICKS

### SNES TEIL 2



*Kleine Info am Rande: Super Turrican 2 ist nach zwei Amiga-Spielen, einem SNES- und einem MD-Game eigentlich der fünfte Teil.*



*Beim zweiten Abgasrohr tauchen aus dem Schornstein Aliens auf. Gebt also Obacht!*

*Ist das erste Abgasrohr erledigt, geht es weiter ... und zwar mit einer kleinen Wiederholung*



*Laßt Euch von dem Abgasstrahl nach rechts drücken und lauft nach links, sobald er ausgeht*

*Gleich zu Beginn könnt Ihr auf einen Rebound umrüsten*



**Start**



*Hier müßt Ihr neben gut getimten Sprüngen vor allem auf die von links kommenden Asteroiden achten*



*Weiter unten könnt Ihr mit dem Stunner Bonuscontainer sichtbar machen. Benutzt sie als Plattformen, um nach links zu den Extras zu springen. Achtet darauf, daß ihr auf dem Hinweg nicht zu lange auf die Container schießt, denn sie zerplatzen recht schnell*



*Bei den drei Düsen müßt Ihr jeweils den ‚Geist der Düse‘ ins Nirvana schicken. Mit etwas Geschick sollte das kein Problem sein (und den Geistern bloß nicht zu nahe kommen)*



*Weg! Euch ganz oben an der Decke entlang und schießt die Aliens ab, da sie ansonsten Euren Greifhaken ablösen. Taucht unter Euch der Boden auf, so lauft ein Stück*





# SUPER TIPS & TRICKS

Habt Ihr die kleine Flugstange im Mode-7-Korridor wohlbehalten überstanden, gelangt Ihr in ein Gangsystem, in dem es vor Aliens nur so wimmelt.



Mit dem Schild, den Ihr gleich zu Beginn einsacken könnt, läßt sich der erste Korridor relativ gefahrlos überstehen



Bei dem großen Zwischengegner in diesem Level müßt Ihr Euch an der Wand auf- und abwärts hangeln, um seinen Laserstrahlen auszuweichen. Schießt auf den Roboter Kern und sollte der Blechkumpel das Zeitliche gesegnet haben, schwingt Euch mittels Greifhaken an seiner Hirnmasse nach rechts zum nächsten Korridor. Klettert an der Außenwand jedoch zuerst nach oben und beugt Euch auf das Dach des Korridors. Ganz rechts könnt Ihr einen Bonuscontainer mit einigen Extras sichtbar machen



Die zwei Roboter-Zwischengegner sind relativ leicht zu besiegen: Hängt Euch an die Wand und schießt. Kommt der Robbi näher, spring runter und lauft während seiner Schußpause unter ihm hindurch



Den Laserfallen am Boden könnt Ihr leicht ausweichen, indem Ihr Euch an der Decke entlanghangelt



# AMERICAN 2 TRICKS

## SNES TEIL 2

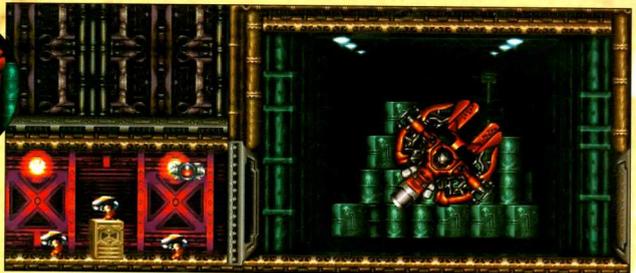


Beim nächsten Mal verraten wir Euch nicht nur, wie Ihr 'The Machine' den Saft abdreht, wir listen auch einige nützliche Tastencheats auf. Bis dann! *miklkdh*

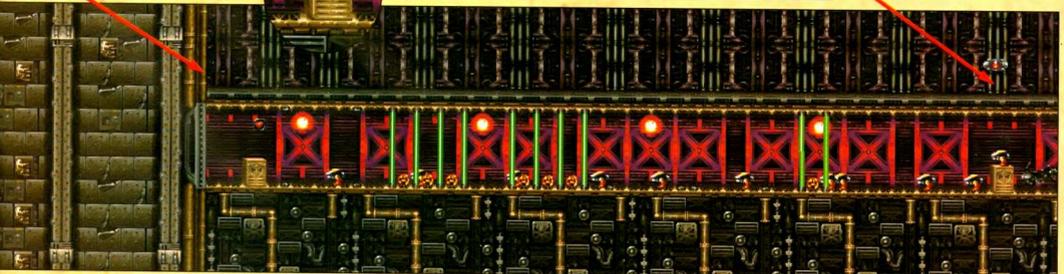


Bei den senkrechten Laserstrahlen müßt Ihr mit etwas Timing hindurchlaufen

Dem fiesen Gegner in der darauffolgenden Mode-7-Stage müßt Ihr durch Beschleunigen ausweichen. Drängelt ihn dann an die Bande



Das Schönste im Leben eines Videospielhelden sind die Extras. Wie Ihr an diese schmucken Items gelangt, haben wir Euch ja schon verraten



300

### Return Fire Levelselect/Debugmenü



Was waren das noch für herrliche Zeiten, als man sich krabbelnderweise auf dem Fußboden fortbewegte?! In der rechten Hand das feindliche Geschütz und in der linken den vorstürmenden Panzer der eigenen Plastik-Streitmacht. Bumm, da zerfetzt es das Haus gleich neben der Flak! Nochmal neu anpeilen und zack, das Ding fliegt durch die Luft!



Return Fire macht's auch auf dem Bildschirm möglich.

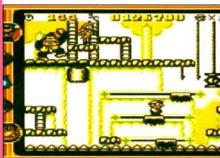
- **Levelanwahl:** Startet ein neues Spiel und begeben Euch direkt in den Karten-Bildschirm! Sobald er erscheint, müßt Ihr oben gedrückt halten. Dadurch gelangt Ihr in den Paßwortscreen. Durch das Paßwort „WOLF“ wird es Euch ermöglicht, alle Level anzuwählen.



- **Debugmenü:** Gebt zunächst das Paßwort „WOLF“ ein! Während des Spiels könnt Ihr nun L und R halten, dann per Start in den Pausenmodus gehen und im Debugmenü herumwerkeln.  
*Lee Chow Lang alias Akido, Hamburg*

GAME BOY

### Donkey Kong Roulette oder Slot-Machine



Wenn Ihr alle drei Gegenstände (Regenschirm, Hut und Handschuh) eingesammelt habt und den Level mit einer ungeraden Restzeit verläßt, spielt Ihr an der Slot-Machine. Mit einer geraden Restzeit kommt Ihr zum Roulette. Viel Glück!

*Thomas Rößler, München*

SNES

### Syndicate Paßwörter



In der letzten Ausgabe haben wir Euch das Paßwort gegeben, mit dem Ihr eine Topausrüstung bekommen könnt. Falls Ihr jedoch eher zu den Spielern gehört, die nur darauf auf (fremde) Paßwörter zurückgreifen, wenn sie nicht mehr so richtig weiterkommen, so haben wir hier eine lange Liste von ebensolchen Paßwörtern. Greift ruhig zu, ist alles umsonst!

- Mission 1 BBGX26BD1B
- Mission 2 BB67JBOH7B
- Mission 3 BB6XDTB-WVMB
- Mission 4 BB5WZVFS3JB
- Mission 5 BB5F46RL-M36B
- Mission 6 BB5FF88DS-HYDB
- Mission 7 BBSHJ58HCN4-FFB

# Tips & Tricks

S H O R T

- Mission 8 BB963LTHLT-KYRB
- Mission 9 BB9-3LT-4B8YKW-C
- Mission 10 BLW-KJNE-TJLR8M7CB
- Mission 11 BLW-538-FZ96T1B
- Mission 12 B3D-0W6-KV3-9FB



- Mission 13 B3D-RS79-CSKGCSC
- Mission 14 B3D-8338-F7SP7CB
- Mission 15 B3X9-TKJS-B-4-SB
- Mission 16 B3X9-TQ79-WZY6-0B
- Mission 17 CBBB7B7-KP9TGDK5CKB
- Mission 18 CBBBD7B7-KP9THNPNCDB
- Mission 19 CBBBF7B7-KP9THNTJCRB
- Mission 20 CBBVF7B7-KP9THNMKCKB
- Mission 21 HBBVF7B7-KP9THNTQCRB
- Mission 22 HBVVVF7B7-KY9TKN0WCNB
- Mission 23 HLVVF7B7-KY9TKPKXCJB
- Mission 24 HNVVF7B7-K69T2PM4CGB
- Mission 25 HNVZF7B7-KK-2PTTGQB
- Mission 26 HNZZF7B7-KK-2P66GKB
- Mission 27 HNZZF7B8-KT-2-YCGKB
- Mission 28 HNZZF7V8-KP-1-T8DMB
- Mission 29 HNZZF738-KK-1-YVDHV
- Mission 30 HNZZF77B-KP-1-TKDFB
- Mission 31 HSZZF748-K69-4TCNB

## Halle

Ihr Schummelprofis! Wie immer könnt Ihr auch diesen Monat eines von **drei Wunschmodulen gewinnen!**

Dazu müßt Ihr lediglich Eure Tips&Tricks einschicken! Die originellsten und aktuellsten Schummelleien werden von uns prämiert. Vergeßt aber Eure **Wunschtips** nicht! So können wir aus unserem Archiv ganz gezielt die Tips auswählen, die Euch am meisten interessieren. Außerdem könnt Ihr natürlich auch allgemeine **Kritik und Anregungen** schreiben. Schließlich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks möglichst informativ sind, oder? Wenn Ihr alles beisammen habt (Tips, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und nichts wie weg an:

- Mission 32 HSZZK748-K69-83CNB
- Mission 33 HSZ1K748-K-9-6GDLB
- Mission 34 9296Q7J1N-7NDS84THB
- Mission 35 9296Q7JNH5-HC2196FB
- Mission 36 929PW6L030-GZ6F-8DB
- Mission 37 92913RZN7N-DS272KB
- Mission 38 S02HSF0D2-XV64-CB
- Mission 39 156D2WN-WPMLR762-B
- Mission 40 15CW6L0-30G225-SB
- Mission 41 15CW6L0L-MDW32KB
- Mission 42 15CW6L0-BMLH-68JB

# Tricks

## T I E S

# allo,

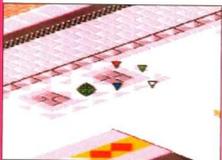
### GAMEPRO Tips&Tricks Heilwigstraße 39 20249 Hamburg

Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen wunderschönen Sommer (vielleicht nicht ganz so heiß wie '94!) wünscht Euch wie immer die komplette GAMEPRO-Crew!

Die glücklichen Gewinner aus GAMEPRO 9/95 heißen:  
Florian Brunner, CH – Basel  
Kristian Kretzinger, Augsburg  
Kerstin Kaufmann, Hennef

Mit der Einsendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mission 43 15CW6LCG  
C2PK2YB



Mission 44 15CW6BVGZ  
PTSTB

Mission 45 15CWP  
BXV5658PB

Mission 46 15CSC LSD2  
D2KB

Mission 47 15CNBGC00—  
SBB

Mission 48 NKLC LHBXYTB

Mission 49 NFHB OBZ-  
S78HB

Björn Hergenfeld, Trier

## SNES

### Sink or Swim Levelcodes

Mensch, so viele Level! Da ist der Spielspaß (insofern man ihn hat) auf lange Zeit gesichert, denn ganz so einfach wie es aussieht, ist das ‚Seemanns-Lemmings‘ nämlich nicht. Außerdem könnt Ihr nicht einfach so in irgendeinem Level beginnen, sondern müßt Euch zunächst die GAMEPRO kaufen, um an die Levelcodes zu gelangen. Ach so, das habt Ihr ja



längst getan. Also, ran an die Codes!

Level 5 Crumbs  
Level 10 Jumped  
Level 15 Jigsaw  
Level 20 Warsaw  
Level 25 Banana

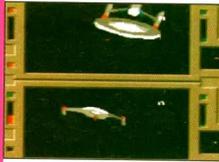


Level 30 Oyster  
Level 35 Tennis  
Level 40 Island  
Level 45 Crater  
Level 50 Dennis  
Level 60 Fatman  
Level 65 Summer  
Level 70 Clouds  
Level 75 Kebabs  
Level 80 Lizard  
Level 85 Silver  
Level 90 Bridge  
Level 95 Record

Thomas Pohl, Aalen

## SNES

### Star Trek: Starfleet Academy Paßwörter



Zum Glück handelt es sich hierbei nicht um die Police Academy. Dann würden die Paßwörter nämlich Chaoswerte enthalten. Vielleicht wären sie aber noch lustiger als die folgenden.

#### Freshmen-Jahr

Mission 101: AXRX-YX  
RXRYA  
Mission 102: AXRXA  
XABXRYX  
Mission 103: AXRX  
LYYYXRYR  
Mission 104: AXRXRYR  
RXRYA  
Mission 105: AXRXBA  
XBXRYX

#### Sophomore-Jahr



Mission 201: AXRRXY  
RXYXX  
Mission 202: AXLLXA  
BXYXR  
Mission 203: AXLLAYY  
YXYXX  
Mission 204: AXLLYR  
RXYXY  
Mission 205: AXLLYA  
XBXYYX

#### Junior-Jahr

Mission 301: AXLLBXY  
RYBBL  
Mission 302: AXLLRXA  
BYBBY  
Mission 303: AXBXYY-  
YYBBA  
Mission 304: AXXBAYR  
RYBBL  
Mission 305: AXBLAX  
BYBBL

#### Senior-Jahr

Mission 401: AXBXRYRA  
RAA  
Mission 402: AXBBXABA  
RAX  
Mission 403: AXBRYYA  
RAR  
Mission 404: AXAXYRRA  
RAB  
Mission 405: AXAAAXBA  
RAA  
Kobayashi Maru-Test  
Mission 000: AXALARYA  
RAX

## GAME BOY

### Nintendo World Cup Soccer

#### Paßwörter

Maradona mußte wegen seiner Schummeleien zwar das Fußballfeld verlassen, aber solange Ihr die folgenden Paßwörter ganz heimlich zu Hause anwendet, wird Euch schon niemand erwischen. Das Grundprinzip ist ganz einfach: Wenn Ihr z. B. mit Deutschland in der dritten Runde spielen wollt, lautet das Paßwort 03313 (033 für 3. Runde, 13 für Deutschland). So, nun sucht Euch eine geeignete Mannschaft aus!

2. Spiel	224
3. Spiel	033
4. Spiel	530
5. Spiel	363
6. Spiel	172
7. Spiel	429
8. Spiel	561
9. Spiel	513
10. Spiel	971
Halbfinale	086
Finale	013

mit Argentinien	62
mit Brasilien	51
mit Cameroon	54
mit Deutschland	13
mit England	45
mit Frankreich	26
mit Holland	41
mit Italien	33
mit Japan	59
mit Mexiko	72
mit Spanien	38
mit U. D. S. S. R	17
mit U. S. A.	31

Hannes Doll, Putzbrunn

## Brief des Monats!

Aus dem Bundesland Bremen erreichte uns kürzlich ein Brief ganz besonderer Art. Nicht nur, daß er zahlreiche Tips&Tricks zu diversen Spielen enthielt (doch nicht etwa abgeschrieben?), er war auch ziemlich dick. Das lag daran, daß der Brief zudem noch einen Haufen Zeichnungen beinhaltete, die wir Euch hiermit präsentieren. Vielen Dank für die rege Mitarbeit an unserer T&T-Rubrik, und ein extra Dankeschön für die tollen Bilder geht an Sven Peterßen!



## 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 4/5/95  
Best. 132 • DM6,-

Gamepro 6/95  
Best. 133 • DM6,-

Gamepro 7/95  
Best. 134 • 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 Tagen (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!  
Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung  
(Kartenummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage. Mit Erscheinen dieser Ausgaben verlieren alle anderen Präbestellungen ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Versandkosten: Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

**ADRESSE**

**GAMEPRO-Heft Shop  
Heiligstraße 39, 20249 Hamburg**



# Tricks

300

## Escape from Monster Manor

### Tips

Hier und da ein paar verschiedene Monster mehr hätten dem Spiel nicht geschadet. Für die vorhandenen Gruseltierchen haben wir ein paar Tips für Euch zusammengetragen.

### Monster-Tips

**Grim Reapers:** Sie sind zwar die langsamsten unter all den ekligen Viechern, können aber bei einem Zusammentreffen mit Euch erheblichen Schaden anrichten. Bekämpft sie am besten aus sicherer Distanz!

**Ghosts:** Ein bißchen schneller als die Grimms sind die Geister. Dafür haben sie auch mehr Power. Es ist also Vorsicht geboten, obwohl sich die Ghosts schlecht formieren können und ihre Nasen häufig zu auffällig um die Ecke stecken.

**Head Monsters:** Sie sind schon gehörig schnell, und dann spucken sie auch noch auf Euch. Wenn sie Euch direkt ansprechen, stirbt Euer Held sogar. Kämpft darum stets aus der Entfernung gegen die Head Monster! Ein weiterer Vorteil ist, daß ihnen und allen dahinter stehenden Gegnern die Spucke auch als Schild dient. Laßt sie also bloß nicht zum Spucken kommen!

**Spiders:** Die kleinen Spiders sind unheimlich ängstlich und treten deshalb auch nur in Gruppen auf. Sie sind sehr fix und schießen mit grünem Schmalz auf Euch. Zwar haben sie nicht sonderlich viel Energie, sind aber schwer zu treffen und zie-

hen Euch deshalb eine Menge Munition ab, wenn Ihr keine Scharfschützen seid. Denn treffen könnt Ihr sie nur, wenn sie springen. Allerdings könnt Ihr auch gefahrlos unter ihnen hindurchlaufen, sofern Ihr keine Munition mehr habt.

### Spezielle Tips

- Wenn Ihr in einen Raum oder Abschnitt hineinschauen wollt, ohne daß Ihr Euch einer Gefahr aussetzt, dann benutzt die L- und R-Buttons! Sie garantieren, daß Ihr schadlos davonkommt, denn die Gegner haben keine Zeit zu reagieren, bevor Ihr wieder verschwunden seid.

- In dem Level, der voller Türen ist, verbirgt sich hinter der Tür im oberen Abschnitt auf der rechten Seite der Ausgang. Die Tür zum Talisman befindet sich in der Mitte der Karte am rechten unteren Rand.

- Im Grave-Cave-Level müßt Ihr zunächst zwei Schlüssel finden. Der erste befindet sich unten links auf der Karte, der zweite oben rechts. Wenn Ihr sie beide gefunden habt, verbirgt sich der Talisman in diesem Level hinter der untersten Tür und der Ausgang ganz oben.

- Der letzte Level ist zwar nicht sonderlich schwierig, denkt aber dennoch stets an folgende, nicht zu unterschätzende Tatsache: Der Levelausgang befindet sich in dem Abschnitt unten links auf der Karte, und der Talisman hält sich im oberen rechten Bereich dieser Karte auf.

Akido, Hamburg

## MEGA DRIVE

### Alien Soldier Levelcodes



Ob es sich bei diesen satten 25 Levelcodes um diejenigen für den Schwierigkeitsgrad 'Super Easy' oder 'Super Hard' handelt, war dem Brief leider nicht zu entnehmen. Schade, aber wer das Spiel besitzt, wird es mit Sicherheit herausfinden können. Hilfreich sind sie allemal. (Was ist mit Level 14, Sven?)

Level 02	3698
Level 03	0257
Level 04	3745
Level 05	7551
Level 06	8790
Level 07	5196
Level 08	4569
Level 09	8091
Level 10	8316
Level 11	6402
Level 12	9874
Level 13	1930
Level 14	-
Level 15	2623
Level 16	7749
Level 17	3278
Level 18	1039
Level 19	9002
Level 20	2878
Level 21	3894
Level 22	4913
Level 23	2852
Level 24	7406
Level 25	5286

Sven Peterßen, Bremen



## MEGA DRIVE

### Theme Park Paßwort



Hallo, Vergnügungsparkbesitzer! Wie laufen die Geschäfte? Schlecht? Das ist schade. Wir können Euch aber helfen, wenn Ihr wollt, vorausgesetzt, es stört Euch nicht, daß nur noch Europa ungebaut ist. So können wir Euch 300 Millionen Zahlungseinheiten verschaffen, und zwar folgendermaßen: Gebt das Paßwort '3ER9998LWEL' ein! Zack, und Ihr seid reich.

Sven Peterßen, Bremen

## MEGA DRIVE

### Judge Dredd Levelcodes



Ob die Mega-Drive-Version wirklich besser ist als die Super-Nintendo-Variante, muß jeder selbst entscheiden. Sicher ist aber, daß sich die Level gleichen ... und zwar ziemlich deutlich. Mit den Levelcodes, die leider nicht den Bewaffnungsstatus enthalten, sieht's anders aus. Sie gleichen sich nicht. Hier sind sie:

Aspen	KZDVT**
Wüste	JRQWNO*
Janus Labs	PSTRVJZ
Gila Mumja	HQWVLT*
Aufstand	WDRCNPU

Daniel Schmidt, Kelkheim

## WWF Raw Mega-Moves



Ein Wrestler ganz ohne Mega-Moves? Einfach lächerlich und beinahe unvorstellbar! Damit Ihr nicht in die Verlegenheit kommt, Euch von Euren Gegnern (bzw. Freunden) niedermachen lassen zu müssen, weil Ihr diese tollen Moves nicht drauf habt, bieten wir Euch hiermit die Chance, alle Attacken zu üben, solange Ihr wollt. Ihr könnt sogar immer wieder nachschlagen. Hinweis: Bei allen Mega-Moves müßt Ihr die L-Taste gedrückt halten!



**Lex Luger: O, O, U, B**  
Eingeben, wenn der Gegner vor Euch steht!

**Bam Bam Bigelow: O, U, L, Y**  
Kann jederzeit eingegeben werden.

**Shaw Michaels: U, R, R, A**  
Eingeben, wenn der Gegner vor Euch steht!



**Undertaker: L, R, R, Y**  
Eingeben, wenn der Gegner vor Euch steht!

**Yokozuma: U, U, U, X**  
Eingeben, nachdem Ihr auf Seil geklettert seid!

**Breat Hart: R, R, O, B**  
Eingeben, nachdem Ihr auf Seil geklettert seid und der Gegner auf dem Boden liegt!

**Luna Vachon: L, U, U, B**  
Der Gegner muß auf dem Boden liegen, und Ihr müßt Euch über ihm befinden, wenn Ihr den Move anwendet.

**1-2-3-Kid: O, O, O, A**  
Eingeben, nachdem Ihr auf Seil geklettert seid und der Gegner auf dem Boden liegt!

**Doink: L, L, R, A**  
Nach dem „Sleeper Hold“ muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen. Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

**Owen Hart: O, R, U, Y**  
Kann jederzeit angewendet werden.

**Diesel: U, U, R, B**  
Nach dem „Sleeper Hold“ muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen. Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

**Razor Ramon: L, L, R, B**  
Ihr müßt unterhalb des (auf dem Boden liegenden) Gegners stehen.

*Slim Jim, Hamburg*



**Razor Ramon**  
Gewicht: 130 kg  
Größe: 199 cm



**Yokozuna**  
Gewicht: 258 kg  
Größe: 191 cm



**Undertaker**  
Gewicht: 149 kg  
Größe: 208 cm



**Shawn Michaels**  
Gewicht: 106 kg  
Größe: 183 cm

## Tips & Tricks



**1 - 2 - 3 Kid**  
Gewicht: 96 kg  
Größe: 181 cm



**Bam Bam Bigelow**  
Gewicht: 163 kg  
Größe: 191 cm



**Bret Hart**  
Gewicht: 106 kg  
Größe: 181 cm



**Diesel**  
Gewicht: 144 kg  
Größe: 211 cm



**Doink**  
Gewicht: 113 kg  
Größe: 181 cm



**Lex Luger**  
Gewicht: 120 kg  
Größe: 194 cm



**Luna Vachon**  
Gewicht: 61 kg  
Größe: 164 cm



**Owen Hart**  
Gewicht: 103 kg  
Größe: 179 cm



chende Level gleiten wollte und dabei im Kampf den Kürzeren zog, kann sich hier nette

Cheats abgucken.

- Unverwundbarkeit erhaltet Ihr durch das Einstellen von „normal“ im Titelscreen und anschließendes Drücken von L, L, R, R, oben, unten, links und rechts. Nun erscheint das Wort „Scenic“, und Euch kann nichts mehr vom Ungetüm hauen.

- Eine schieke Bonusrunde läßt sich folgendermaßen erreichen: Stellt wiederum „normal“ ein und drückt dreimal oben, dreimal unten, dreimal links und rechts, L und R! Guten Flug!

- Auch die Levelwahl stellt nun kein Problem mehr für Euch GAMEPRO-Profis dar. Nachdem Ihr erneut „normal“ angewählt habt, drückt Ihr oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Y und noch Z. Et voilà, die Levelwahl!

- Virtua Fighter sehen und unendlich Continue: Gebt im Titelscreen (Einstellung: „normal“) oben, X, rechts, Y, unten Z, links, Y, oben und dann X ein! Spielt nun bis zum Game Over (Kamikaze-Lösung: A, B, C, L und R gleichzeitig drücken!) und stellt bei der Frage nach Continue „no“ ein! Das Sega-Logo erscheint als Fighter, und Ihr besitzt obendrein unendlich viele Continues!

- Ohne Drachen spielen: Drückt wiederum im Titelscreen (Einstellung: „normal“) oben, X, rechts, X, unten, X, links, X, oben, Y und Z!

- Ohne Reiter spielen: Drückt im Titelscreen (Einstellung: „normal“) links, links, rechts, rechts, oben, unten, oben, unten, L und R!

- Erhöhte Spielgeschwindigkeit: Gebt im Titelscreen (Einstellung: „normal“) L, R, L, R, oben, unten, oben, links und rechts ein!

*Ulanov und Akido, Hamburg*

## SATURN

### Panzer Dragoon

#### Cheats

Das Spiel macht von sich reden. Zum Deutschlandstart des Sega-Wunderkastens, dem Saturn, ist auch schon das Grafikspektakel „Panzer Dragoon“ erhältlich. Wer auf dem Rücken des Drachens durch grafisch sehr anspre-

# Tips & Tricks

## Action-Replay-Codes

### Hallo, Ihr Codeknacker!

Wie immer, findet Ihr an dieser Stelle die ARP-Seite, vollgestopft mit aktuellen, nützlichen und ausgefallenen Codes für Euer Mega Drive und das Super Nintendo. Die Seite lebt davon, daß Ihr fleißig Codes herausfindet, sie sammelt und an uns schickt. Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine bzw. einen Computer benutzt, damit keine Unklarheiten oder Mißverständnisse bei der Übertragung ins Heft entstehen. Schreibt an:

GAMEPRO  
ARP-Codes  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Unser ewiger Dank für die tolle Mitarbeit geht diesmal an:  
Werner Teidge, Ralf Rieger (!!), Benni Schmitt,  
Karsten Becker und Svenja Baap (!)

#### NBA Jam T. E.

Achtung, all diese Codes löschen Eure Spielstände! FF215 8010F Supertempo Die folgenden Codes gelten für den Tournament-Modus.

FF215 50001	Sterne
FF215 60001	Power-Up-Icon
FF458 B0001	Auto Power-Up-Dank
FF458 C0001	Auto Power-Up-Fire
FF458 F0001	Auto Power-Up-Turbo
FF229 B0001	Auto Shot-Percent-Replay
FF22B 30001	Auto Power-Up-Goal-Tending
FF22A 30001	Auto Quick-Hands
FF22D 30001	Auto Power-Up 3 Pkt.
FF22E 30001	Auto Power-Up-Push
FF230 30001	Auto Teleport-Pass
FF458 90001	Auto Slippery-Court
FF457 F0001	Auto Speed-Up
FF457 50001	Max. Power

#### Rings of Power

Folgende Items stehen unendlich zur Verfügung:

FFC34 C0068	Gems
FFC35 10068	Lottix
FFC35 B0068	Mana
FFC34 D0068	Blades
FFC34 A0068	Books
FFC34 E0068	Flip Stone
FFC34 F0068	Casket
FFC35 90068	Jewelry
FFC35 20068	Flower
FFC35 30068	Tomes
FFC35 F0068	Flags
FFC35 40068	Wood
FFC35 50068	Gate Stone
FFC35 60068	Nectar
FFC35 70068	Crystal
FFC35 80068	Weapons
FFC35 C0068	Balm
FFC35 D0068	Sand
FFC35 E0068	Finini
FFC35 10068	Beat Stone

#### Samurai Shodown

Da sind sie endlich, die gesuchten Codes zum fetzigen Japano-Prügler!

FFAAB 20002	Pl. 1 und Pl. 2 sind unsichtbar
FF002 030XX	Musikanwahl
FFABB 500FF	Pl. 2 ist blaß
FFCE0 B00FF	Hintergrund anfangs gelb
FFCE0 F00FF	alles Rote ist gelb
FFCC3 300FF	Pl. 1 und Pl. 2 blinken
001E1 00000	blasse Farben
FFAAB 30000	unsichtbar nur in der Luft
FFAAB 300FF	unsichtbar nur am Boden
FFAAB 000FF	Kampfrichter verschwindet
00441 A0000	bunte Farben im Playerselect
00034 02000	Energiebalken verschoben
0069A EF00F	verschobenes Bild
FFABF C00FF	doppelte Aktionen
FFABB E000F	Scrolling nach rechts
FFCE0 F0000	alles Rote ist schwarz
FFCE0 F0011	alles Rote ist braun
FFABA 20002	immer Ippon in Runde 1 für Pl. 1
FFABA 5000X	Gegneranwahl für Pl. 2

FFAB8 5000X	Gegneranwahl für Pl. 1
FFAB9 5000F	Pl. 1 ist blaß
FFABF F00FF	Kämpfer können sich nicht treffen
FFABF B00FF	beide Fighter verkehrt-herum

#### Super Street Fighter II

Die folgenden Codes funktionieren nur bei Ryu und Ken. Bei anderen Fightern haben sie teils konfuse Auswirkungen!

FF80B B0018	Sprungschlag, hoher Kick
FF80B B0019	Sprungschlag, hoher Sprungschlag
FF80B B0020	hoher Kick, Dragon Punch
FF80B B0021	Dragon Punch, Sprungkick
FF80B B0022	Dragon Punch, Wirbelwind-Kick
FF80B B0023	Sprungkick, Wirbelwind-Kick
FF80B B0024	drückt unten und C für Feuerball, A für hüpfen!

FF80B B0025	Taste C = Wirbelwind-Kick
FF80B B0031	Sprungkick, Feuerball
FF80B B0032	nur Feuerball, kein Schlag
FF80B B0033	nur Würfe und Feuerball
FF80B B0035	nur Feuerball
FF80B B0042	kein Schlag möglich
FF80B B0047	Player 1 ist geteilt
FF80B B0052	Rolle mit A, B, C
FF80B B0077	Player 1 tanzt
FF80B B0082	Player 1 ist geteilt und blinkt
FF80B B00BB	Luftrolle mit X, Y, Z
FF80B B00CC	Player 1 bekommt einen Krampf
FF80B B00DD	Player 1 fällt um
FF80B B00AC	Player 1 hüpfet mit X, Y, Z
FF80B B00CF	Kopfnuß
FF80B B00DF	immer dizzy
FF80B B00EA	Player 1 leuchtet mit A, B, C
FF80B B00EF	Player 1 brennt mit A, B, C
FF80B B003A	roter Feuerball
FF80B B004C	Player 1 guckt doof
FF80B B005A	lila Haufen mit A, B, C
FF80B B00B0	Player 1 läuft auf der Stelle
FF80B B00F0	Player 1 dreht sich und guckt doof
FF80B B009B	bunter Haufen auf Knopfdruck
FF80B B00E3	Player 1 fällt um und steht wieder auf
FF80B B00F3	Time-Up-Pose veränderter Schlag
FF80B B00FC	
FF80B B00FE	Uppercut
FF802 3006E	keine Beinbewegung
FF862 200B2	roter, starker Feuerball

Setzt Ihr an die 4. Stelle statt der 0 eine 3, so gilt der Code in den meisten Fällen für Player 2!



## GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei. Dieses abgefahrene „Head-Held-Game“ entführt Dich in eine völlig neue Daddel-Dimension! Du – und nur Du – siehst Deine Gegner in 3D auf der LCD-Augenklappe Deines Headsets. Jump-and-Run total! Komplett mit Control-Pad und Spielmodul.

Bestellnummer: 428

**NUR  
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und jetzt bei Dir zu Hause. Die originalgetreuen Mini-Helden und -Actionfahrzeuge kannst Du immer bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob Dir nicht nicht irgendwann mal Monster-Rita und ihre außerirdische Brut begegnen. Möge Zordon mit Dir sein!

9 teiliges Set

Bestellnummer: 807

**NUR  
DM 29,95**



# AMIT!

## WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

... das hat man in seinem „Datapad“ – wenn man einen hat. Dieser kleine Wunderkasten ist der erste Electronic Organizer speziell für Kids. Mit allem, was Du zum gepflegten Überleben brauchst. Nie wieder unleserliche Schmierzettel oder Hausarrest, weil Du mal wieder Mutters Geburtstag vergessen hast. Bestellnummer: 429

**NUR  
DM 69,95**



**NICHT VERGESSEN!**  
Für wichtige Aufgaben und Dinge, die ihr nicht vergessen solltet.



**TASCHENRECHNER -**  
Mit Grundfunktionen zur Lösung Eurer Hausaufgaben!



**PASSWORT -**  
Zum Verschlüsseln und Geheimhalten Deiner ganz persönlichen Notizen und Termine



**TERMINKALENDER -**  
Gut zu wissen, wann die Verabredung mit Deinen Freunden ist.



**NOTIZEN -**  
Für spontane Einfälle, geniale Geistesblitze und lebenswichtige Notizen



**TELEFON-ADRESSENVERZEICHNIS -**  
So vergeßt ihr nie wieder eine Telefonnummer oder einen Geburtstag



**UHR/ALARM -**  
Digitale Uhr mit Tag, Datum und programmierter Alarmfunktion.



DM **49,95**



DONKEY KONG  
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG  
15cm



DONKEY KONG  
30cm

## DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

## AQUAPAC

FÜR DEN GAMEBOY



Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

Art. Nr. 848 DM **29,95**

- |                              |           |
|------------------------------|-----------|
| Donkey Kong 45 cm            |           |
| Artikelnummer 841            | DM 139,95 |
| Donkey Kong 30 cm            |           |
| Artikelnummer 842            | DM 74,95  |
| Donkey Kong 15 cm            |           |
| Artikelnummer 843            | DM 29,95  |
| Donkey Kong Softplüsch 30 cm |           |
| Artikelnummer 847            | DM 49,95  |

- |                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| Donkey Kong Figuren 5fach sortiert, |          |
| Artikelnummer 844                   | DM 24,95 |
| Donkey Kong Schlüsselanhänger,      |          |
| Artikelnummer 845                   | DM 6,95  |
| Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen,       |          |
| Artikelnummer 846                   | DM 29,95 |

DM **29,95**

DONKEY KONG  
Saugknopf



**24,95**

5 Figuren



DM **6,95**

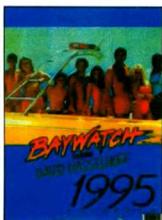
Schlüsselanhänger

Je DM 19,90

# KALENDER 1996

Die Abbildungen zeigen nicht die aktuellen Kalender. Die sind natürlich von 1996!

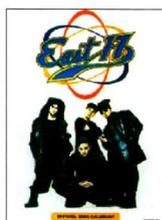
365 einzelne  
Tage, 12  
verschiedene  
Monate und dann  
auch noch 7  
unterschiedliche  
Wochentage...!  
Wie soll man  
denn da noch  
durchblicken...?



Baywatch  
Bestellnummer 1000



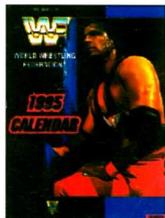
Bon Jovi  
Bestellnummer 1001



East 17  
Bestellnummer 1002

## HOL SIE DIR JETZT!

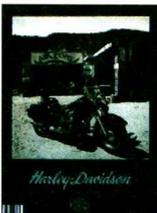
WWF  
Bestellnummer 1003



Beverly Hills 90210  
Bestellnummer 1004



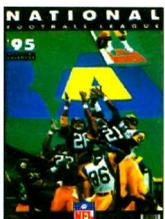
Harley Davidson  
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses  
Bestellnummer 1008



Beavis & Butt-Head  
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback  
Bestellnummer 1006

### UNSERE FUSSBALLCLUBS

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| FC Bayern München | Bestellnr: 1027 |
| Werder Bremen     | Bestellnr: 1028 |
| FC Kaiserslautern | Bestellnr: 1029 |
| B.Mönchengladbach | Bestellnr: 1030 |
| FC Schalke 04     | Bestellnr: 1031 |
| VFB Stuttgart     | Bestellnr: 1032 |



Mickey & Freunde  
Bestellnummer 1009

- Cranberries
- Green Day
- Metallica
- Michael Jackson
- Pantera
- R.E.M.
- Roxette
- Take That
- U2
- Disney 101 Dalmatiner
- Disney Pocahontas
- Gute Zeiten, schl. Zeiten
- Formel Eins (Auto)
- Henry Maske
- Franziska von Almsick
- Kelly Family
- Die Prinzen

- Bestellnr: 1010
- Bestellnr: 1011
- Bestellnr: 1012
- Bestellnr: 1013
- Bestellnr: 1014
- Bestellnr: 1015
- Bestellnr: 1016
- Bestellnr: 1017
- Bestellnr: 1018
- Bestellnr: 1019
- Bestellnr: 1020
- Bestellnr: 1021
- Bestellnr: 1022
- Bestellnr: 1023
- Bestellnr: 1024
- Bestellnr: 1025
- Bestellnr: 1026

**NEU!**  
SHOPSERVICE  
Zahlen per  
Kreditkarte -  
einfach und bequem.






Kleinanzeigen

**NAME:** (Bitte in Blockbuchstaben schreiben)

**STRASSE:**

**ORT/PLZ:**

**TELEFON:**


**DATUM:**

**UNTERSCHRIFT:**

Eine Kleinanzeige (max. 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, **BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!**) kostet DM 5,-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll.

- SNES-Spiele
- NES-Spiele
- Game-Boy-Spiele
- Mega-Drive-Spiele
- Master-System-Spiele
- Game-Gear-Spiele
- 3DO-Spiele
- Jaguar-Spiele
- CD-i-Spiele
- Hardware + Zubehör
- Verschiedenes

GAMEPRO vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. GAMEPRO kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand hin, der in Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Kleinanzeigen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, GAMEPRO-Kleinanzeigen, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

**Kein Geld für neue Spiele? Wie wär's dann mit etwas Gebrauchtem aus unseren Kleinanzeigen?**

### SNES

**Kaufe/Tausche** Spiele für MD, SNES, 3DO, SAT und PS-X. Suche Neuheiten. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Tel.: 04774-1789, Rainer  
**Suche** Neuheiten (Theme Park, ... usw.), Konsolen und Sammlungen für SNES, GB, NES, MD, MCD, 32X etc. Tel.: 0641-71250, Kirsten

**Verkaufe** SNES mit 20 Spielen und sehr viel Zubehör, z. B.: Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Indiana Jones. Preis VB DM 2000. Tel.: 02395-1646, ab 16 Uhr, Torsten

**Verkaufe** programmierbares Joystick-Board Top-Fighter für SNES Dauerfeuer, Zeitlupe, Mikroschalter mit F-Zero und Super Soccer. Preis nach Vereinbarung. Versand nur per Nachnahme. Tel.: 05161-49004, Kristian

**Verkaufe** SNES: 50/60 Hz-Umbau, 19 Spiele und zwei Joypads (1xAscii), Top-Fighter-Joystick (Note 1 in zwei Z.) und Scartkabel für DM 1250 (Neupreis DM 2800). Tel.: 06133-58497, Max

### MEGA DRIVE

**Verkaufe** MD 2, MCD 2, vier Module, acht CDs (Earthworm Jim, SE, Eternal Champions, FTDA,...) einen Stick, drei Pads, CD-Plus, RGB-Kabel alles in Topzustand. NP DM1600, VB DM 950. Tel.: 04243-1480, Sven

**Verkaufe** MCD 2 mit acht Spielen (Thunderhawk, Timegal, Sint, Road Av.). Mit Verpackung und Anleitung für DM 400. Tel.: 08421-80748, Roman

**Verkaufe** MD mit sieben Spielen und zwei Infrarot-6-Button-Pads für DM 400. Als Geschenk gibts kostenlos Toejam & Earl 2. Johannes Niemeyer, Charlottenstr. 22, 20700 Tübingen

**Verkaufe** für MD: Sonic Spinball, James Pond 2, Action Replay. Für Mega-CD: Brutal (US), Silpheed, alles zusammen für DM 130. Tel.: 0201-264857, Christoph

**Verkaufe** 14 Mega-Drive-Spiele für DM 220 oder 17 Spiele für DM 260. Maik Sterzen, Am Katzenstein 7, 09366 Beutha

**Verkaufe** Mega Drive, Mega-CD und 32X und ein 32X-, ein CD-, 10 MD-Spiele und Joypad und zwei 6-Button-Infrarot-Joypads und ein Joystick für DM 1180. Tel.: 08073-2169, Florian

# Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibts keine



Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

## NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMEPRO auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Es ist ein/e  Kiosk  Supermarkt  Tankstelle  Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Mein Wunschspiel: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Bitte einsenden an: GAMEPRO • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

## GAME GEAR

**An alle** Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen die Antennenbuchse in Euren Tuner! Damit wird er kabeltauglich und es können alle Programme empfangen werden, z. B.: RTL, SAT 1 usw. Infos gibt's unter Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline! Tobias

## HARDWARE

**Wir rüsten** den Game-Gear-TV-Tuner mit der Antennenbuchse nach. Für super Empfang durchs Kabel. Infos unter Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline! Call Now! Tobias

**Verkaufe** Amiga 500 mit Monitor, Drucker, zwei Joysticks, Maus, Druckerpapier und Spiele, z. B. Theme Park, Indiana Jones 4, Monkey T., Maniac Mansion usw. Tel.: 05023-1007, Dennis

## VERSCHIEDENES

**Kaufe/Tausche** Spiele für MD, SNES, 3DO, Saturn und Sony PS-X. Suche Neuheiten. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Tel.: 04774-1789, Rainer

**Verkaufe** Mega Drive 2, Mega-CD 2, 32X, sowie 30 MD-Spiele, 15 Mega-CD-Spiele, drei 32X-Spiele. Action Replay 2, alles komplett VB DM 950. Tel.: 02104-449090, Vogelskamp

**An alle** GG-TV-Tuner-Antennenbuchsen-Fans! Die Adresse: Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg. Aber bitte vorher anrufen! Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline

**An alle** Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen die Antennenbuchse in Euren Tuner! Damit wird er kabeltauglich und es können alle Programme empfangen werden. Z. B.: RTL, SAT 1, und viele mehr. Info's gibt's unter Tel.: 0171-8119477. 24-Stunden-Hotline! Call Now! Tobias

**Tausche** Spiele für PS-X, Saturn, Jaguar, SNES, 3DO. Verkäufe oder tausche: 3DO für DM 1000, SNES für DM 500, Jaguar für DM 700. Tel.: 07354-2873, ab 18 Uhr, Stefan

**Suche** Games (auch komplette Sammlungen) für 3DO, SNES, Jaguar, MD usw. Suche auch Sony PS-X u. Saturn. Tel.: 0641-791740, Monika

**Suche** Soft- und Hardware etc. für 3DO, sowie Laserdiscs aus aller Welt. Tel. und Fax: 02131-548964, Andreas



## GAMEPRO IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach  
**Chefredaktion:** Reza Abdolali (rz) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

**Stellvertretende Chefredaktion:** Hans-Joachim Amann (hja)

**Redaktion:** Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczy (mik)

**Freie Mitarbeit:** Julian Eggbrecht, Antje Hink, Heiner Hink

**Grafikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach

**Grafik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susa Rieger

**Marketing:** Sven Jakobsen

**Anzeigen:** Michael Gremlixa,  
Tel.: 040/48 05 22 34  
Ann-Katrin Schoel,  
Tel.: 040/48 05 22 23  
Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.3.1995

**Anzeigendisposition:** Bianca Nielsen

**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb,

Postfach 103246, 20097 Hamburg

**Abonnement:** GAMEPRO- Leseservice,

Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

**Lithografie:** City Repro Ighaut GmbH,

Borsteler Chaussee 85-99a,

22453 Hamburg

**Druckerel:** Evers Druck, 25704 Meldorf

**Verlag:** MVL GmbH, Heiligwistraße 39,

20249 Hamburg

**Titel:** © 1995 Nintendo, © 1995 Rare

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unerlangte

Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand 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.

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

GAME GEAR SATURN MASTER SYSTEM MD 32X MEGA-CD MEGA DRIVE

# Willkommen zu Hause!



**i**n GAMERS trifft Du jeden Monat neue und alte Freunde aus der großen weiten SEGA-Welt. Außerdem jede Menge News zum Mitreden, Tests zum Kennenlernen, Tips & Tricks zum Weiterkommen sowie Aktionen zum Gewinnen. Schau doch auch mal vorbei – wir freuen uns auf Dich!

## GAMERS

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

# VOR SCHAU

## KULTHOCKEY

Alle Jahre wieder bekommen Eishockey-Fans feuchte Hände, wenn der neuste Aufguß von Electronic Arts' Kult-Sportspiel in den Geschäften auftaucht. **NHL Hockey '96** erscheint diesmal nicht nur für 16-Bit, sondern will erstmals auch PlayStation- und Saturn-Fans Appetit auf eine Runde des rüden Eissports machen. Einen ersten Eindruck der Mega-Drive-Fassung bekommt Ihr im kommenden Heft!



## SCHWERGEWICHT

Der ehemalige Schwergewichts-Weltmeister George Foreman begab sich höchstpersönlich in die Acclaim-Studios, um seine berühmte Kelle per Motion-Capture-Technik in den Rechner zu übertragen. Das Ergebnis gibt's in Kürze in Form deftiger Box-Action bei **Foreman for Real** (für SuperNES und Mega Drive) zu bewundern. Ring frei in GAMEPRO 11!



## SUPER MARIO 2



Ihr habt unser großes Preview von **Yoshi's Island: Super Mario World 2** in dieser Ausgabe gelesen? Dann dürft Ihr GAMEPRO 11 auf keinen Fall verpassen: Wir haben den Nachfolger zu SMW gründlich getestet und verraten Euch, warum er so einen Heidenspaß macht!



## KARL DER KÄFER

Noch rechtzeitig zur Hochsaison der kleinen Krabbeltierchen wartet Sega mit **Bug!** auf. Das Spiel rund um den pfliffigen Comic-Käfer will mit origineller Grafik, riesigen Levels und zahlreichen Edgengenern Plattformfans für das Flaggschiff Saturn gewinnen. Lest im kommenden Heft, wie es sich auf 32 Bit jumpt und runt!



JETZT WIRD'S ERNST: SATURN UND PLAYSTATION STEHEN IN DEN LÄDEN, UND AUCH DAS 3DO BUHLT UM DIE GUNST DES ZAHLENDEN PUBLIKUMS. LASST EUCH VON DIESER WELLE NICHT ÜBERROLLEN – GAMEPRO HILFT, DEN DURCHBLICK ZU BEHALTEN: EINFACH DAS HEFT ZUR ROLLE DREHEN UND ALS FERNROHR BENUTZEN. SPIELER MIT NOCH MEHR WEITBLICK WURDEN ABER AUCH SCHON DABEI BEOBACHTET, WIE SIE HEIMLICH DEN TEXT INMITTEN DER BUNTEN SEITEN GELESEN HABEN.

UND WIR MÖCHTEN FAST WETTEN, DASS AUCH AM

4. OKTOBER WIEDER ETLICHE KONSOLEN- UND

VIDEOSPIELFANS IHRE NASE IN UNSERE SEITEN

STECKEN WERDEN – DANN STEHT NÄMLICH

GAMEPRO 11/95 ZUM KÄUFELICHEN ERWERB

BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER BEREIT. TUT

EUCH MAL WIEDER WAS GUTES ...



**GAMEPRO** RESERVIERUNG 11/95

Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 11/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis  
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen  
einer Woche abgeholt werden, verfällt die  
Reservierung zugunsten anderer Kunden.

GAMEPRO  
11/95 ist  
erhältlich ab  
Mittwoch, dem  
4. Oktober!



## SHINY HAPPY PEOPLE

Ein sommerlicher Besuch im sonnigen Kalifornien lohnt sich ohnehin – und wenn David Perry dazu noch zu einem Blick hinter die Kulissen bei **Shiny Entertainment** einlädt, dann ist das erst recht ein Grund für einen Sprung über den großen Teich. Freut Euch auf knackig frische Infos über **Earthworm Jim 2** und jede Menge interessante News vom ungekrönten König der Konsolen!



..... interactive .....

Bavaria Film

File Options Help

# SILENT STEEL



## Das interaktive Spiel-Filmerlebnis auf CD-ROM

BRIAN McNAMARA, JOHN SHORT, JIM METZLER, FRED LEHNE, CHARLES McLAWHORN,

INTERACTIVE PRODUKTION: AUSFÜHRENDE PRODUZENT EDMOND A. HEINBOCKEL, PRODUZENTEN DON SOPER, CHUCK PFARRER, JOHN JARRETT, DREHBUCH CHUCK PFARRER, 3D GRAFIK TATE DELOACH,

KOSTÜME GARY GENNERICH, LINDA GENNERICH, TONMISCHUNG GEORGE SHAFNACKER, ORIGINAL SOUNDTRACK CHARLES MARSHALL, REGIE TONY MARKES,

SPEZIELLEN DANK AN LT. DAN GAGE UND ED BAXTER, DEPARTMENT OF THE NAVY OFFICE OF INFORMATION WASHINGTON, DC

COPYRIGHT 1995 T S U V I MEDIA, INC.

### EUROVIDEO

GBW

Postfach 2525

77615 Offenburg

Tel.: 01 80 - 5 55 66

4 CD-ROM SET

Händleranfragen erwünscht

JETZT BESTELLEN:

01 80 - 5 55 66

# ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**  
**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER**  
**ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**

## ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.

★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

## ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

★ **MULTI-CODE-INGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes, auf einmal.

★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszuliegen.

★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich immer Spielteile.

★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. MIT Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!

★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.

★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!** **DM 109,-**

## ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.

★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

★ **FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-**  
 ★ **FÜR NES™ DM 99,-**      ★ **FÜR GAMEBOY™ DM 59,-**

**NEU!!**

## ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**

★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.

★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**

★ **BEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**

★ **VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:**

- KINGS FIELD™
- TEKKEN™
- PARODIUS™
- KILEAK THE BLOOD™
- JUMPING FLASH™
- RIDGE RACER™
- CRIME CRACKERS™
- PARODIUS DE LUXE™
- FANTASTIC PINBALL™

★ **Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).**

**DM 79,-**

## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™ JETZT INKLUSIVE GAME

★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.

★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.

★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.

★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.

★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.

★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.

★ **ISHIDO GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!!

**NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER**      **ANGEBOT**  
**ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO" GAME ZUSAMMEN DM 99,-**  
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

## SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

**TV SYSTEM CONVERTER**  
 Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Schottor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.  
**DM 139,-**

**SATURN™ ADAPTER**  
 Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäische Games auf jedem SATURN™. Stockbares Modul. Kein langer Warten mehr auf Original-Versionen!!  
**DM 89,-**

**ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN**  
 für SNES™ **DM 39,-**  
 für Megadrive™ **DM 39,-**  
 für Mega CD™ **DM 59,-**  
 für SNES™ **DM 59,-** programmierb. Adapter  
 für Megadrive™ **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games

**NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!**  
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**

**PROFESIONELLER TV CONVERTER**  
 NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL, SECAM nach NTSC. Digitales System. Sehr hohe Qualität.  
**CDM 800 DM 690,-**

**PLAYSTATION™ GAME SAVER**  
 Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab dem gespeicherten Position fortzusetzen.  
**DM 89,-**

**3DO™ Speedpad**  
 Joypad-Ersatz für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktive Multiplayer™-System.  
**DM 49,-**

**SATURN™ GAME SAVER**  
 Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 Megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten.  
**DM 99,-**

**24-STD.-BESTELLSERVICE**  
**TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547**  
 24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)  
**DATAFLASH GmbH**  
 WASSENBERGSTR. 34  
 46446 EMMERICH  
 VERSANDKOSTEN DM 10,- AUßERLANDSPRISSEN DM 20,-

\*SEGA, "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION.