

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Die ersten PlayStation-Tests

## Ridge Racer & Parodius



## Die heißesten Tips & Tricks zu Donkey Kong Country & Earthworm Jim



## Die große Beat 'em Up-Vorschau

## Prügelspiele '95



## Das Grafik-Highlight auf dem Saturn Clockwork Knight



# Demolition Man & Co.

Wie gut sind Filmumsetzungen auf Konsole?

Tel. 0931-571601 oder 06

SCHNELL, SCHNELLER...

# THEO KRANZ VERSAND

FALLS SIE IN DER NÄHE SIND:  
BESUCHEN SIE UNSERE  
NEUE FILIALE IN 94032 PASSAU,  
BAHNHOFSTRASSE 28,  
GEGENÜBER DEM BAHNHOF

Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel: (0931) 571601 oder 06

## ☆ SUPER NINTENDO ☆

SUPER-GAME-BOY	99,-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
ADVENTURE ISLAND II	99,-
BLACKHAWK	109,-
BRUTAL; PAWS OF FURY	119,-
CARRIER ACES	114,-
DINO DINI SOCCER	99,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
SPIELEBERATER ZU DONKEY K. C.	24.80
DSCHUNGBUCH	129,-
EARTH WORM JIM	134,-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	109,-
INDIANA JONES	139,-
JOHN MADDEN 95	124,-
JORDAN ADVENTURE	134,-
JUNGLE STRIKE	119,-
JURASSIC PARK II	134,-
KÖNIG DER LÖWEN	134,-
MICKY MANIA	139,-
MICRO MACHINES	109,-
MIGHTY MAX	109,-
NBA 95	129,-
PAGEMASTER	119,-
PITFALL	129,-
PUNCH OUT	114,-
SAMURAI SHOWDOWN	134,-
SECRET OF MANA	
(DT. TEXTE; SPIELEBERATER)	114,-
SEAQUEST	129,-
SOULBLAZER	124,-
STARGATE	129,-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129,-
STREET RACER	124,-

SUPER BOMBERMAN 2	109,-
SYNDICATE	134,-
TETRIS & DR. MARIO	89,-
TRUE LIES	139,-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	139,-
WOLVERINE	129,-
WWF RAW (MIT VIDEOCASSETTE)	144,-

MICRO MACHINES 2	114,-
MIGHTY MAX	89,-
MR. NUTZ	79,-
NBA LIVE 95	109,-
NHL HOCKEY 95	109,-
PGA TOUR GOLF III	109,-
PITFALL	114,-
PROBOTECTOR	109,-
PSYCHO PINBALL	114,-
RISTA	109,-
SEAQUEST DSV	114,-
SOLEIL DT.	124,-
SONIC AND KNUCKLES	114,-
SPARKSTER	89,-
SPEEDY GONZALES	114,-
STARGATE	119,-
STORY OF TOHR	124,-
THEME PARK	109,-
TRUE LIES	119,-
URBAN STRIKE	109,-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	124,-

## ☆ MEGA DRIVE ☆

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTION REPLAY 2 PRO	99,-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA SPIELE)	59,-
BABY BOOM	114,-
BUBSY II	89,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	114,-
DEMOLITION MAN	109,-
DER KÖNIG DER LÖWEN	124,-
DSCHUNGBUCH	109,-
EARTH WORM JIM	129,-
ECCO THE DOLPHIN 2	109,-
F-1 94	109,-
FIFA SOCCER 95	109,-
FLINK	89,-
FLINSTONES - THE MOVIE	104,-
JOHN MADDEN FOOTBALL95	109,-
KAWASAKI SUPER BIKES	119,-
KICK OFF 3	109,-
LEMMINGS 2	114,-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	99,-
MEGA TURRICAN	99,-

## ☆ MEGA CD ☆

MEGA CD II MIT CD SPIELEBUCH UND 3 SPIELEN (R.A.V. SP.MAN & SOUL ST.)	499,-
BATTLECORPS	119,-
B.C. RACER	114,-
FLASHBACK	99,-
FORMULA 1 WORLD CHAMPION	114,-
LEMMINGS 2	109,-
SOULSTAR	119,-
STARBLADE	109,-
TOMCAT ALLEY	89,-

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!  
MEGA DRIVE 32X (Lieferung portofrei) 389,-



PUNCH OUT  
DM 114,- (SNES)



2 X 32 BIT TURBO LADER FÜRS MEGA DRIVE  
Spiele hierzu: DOOM 129,-, YR-RACING 129,-,  
STAR WARS ARC. 129,-, MOTOCROSS 129,-



SOLEIL  
DM 124,- (MD)



FIFA SOCCER 95  
DM 109,- (MD)



LION KING  
DM 134,- (SNES)



EARTH WORM JIM  
DM 134,- (SNES)

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Euroschheck) DM 4,- • In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in die Regel die bis 18:30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei! • Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit Frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenen Rückumschlag (DIN C5) an Theo Kranz Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel: (0931) 571601 oder 06

# EDITORIAL

GAMEPRO SPIELT MIT

**W**illkommen, liebe Leserinnen und Leser!

**Nun ist es endlich soweit:** Nach langer Zeit des Wartens ist die Sony PlayStation erschienen – wenn auch nur als Import und zu einem horrenden Preis. Die ersten Spiele sehen sehr vielversprechend aus – besonders ‚Ridge Racer‘ hat den hohen Erwartungen standhalten können.

Neben den PlayStation-Games haben wir in dieser Ausgabe auch zwei weitere Saturn-Titel unter die Lupe genommen – doch seht selbst.

Unterm Strich kann man mit der Software der Hi-End-Konsolen bislang zufrieden sein, denn auch für das 3DO und den Jaguar erscheinen dieser Tage immer mehr gute Produkte. Beste Beispiele hierfür sind ‚The Need for Speed‘, ‚FIFA Soccer‘ und auch ‚Doom‘.

**Mortal Kombat und kein Ende:** Zum einen soll der MK-Film im Frühjahr in den amerikanischen Kinos anlaufen, für den Herbst ist das dritte Spiel für nahezu alle Konsolen angekündigt. Zum anderen ist in der Zwischenzeit auch die Game-Gear-Version des zweiten Teils indiziert worden. Doch damit nicht genug: Die MD-, MCD-, MS- und GG-Versionen des ersten Teils sind von wenigen Tagen beschlagnahmt worden – der Verkauf dieser Module ist somit strafbar.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew

## GROSSE GEHEIM-COMPETITION Habt Ihr den Durchblick?

Um ein Philips CD-i Player gewinnen zu können müßt Ihr uns folgende Frage beantworten:  
Wie viele GAMEPRO-Logos sind in dem 3-D-Bild auf der Rückseite des Heftes versteckt?



Schreibt Eure Antwort auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 24.2.95 an folgende Adresse:  
GAMEPRO, Stichwort: 3-D-Bild,  
Heiligwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MWL GmbH und Philips dürfen nicht teilnehmen.

Viel Glück und guten Durchblick!



# REPORT

PlayStation .....	18
Filmumsetzungen .....	56
Prüfispiele '95 .....	44

# WETTBEWERBE

Virgin .....	7
--------------	---

# PREVIEWS

Ristar (MD, GG) .....	14
Samurai Shodown 2 (Neo Geo) .....	16
Story of Thor (MD) .....	15

# TEST

Great Circus Mystery starring Mickey & Minnie .....	47
International Super Star Soccer .....	38
Kick Off 3 .....	39
Michael Jordan – Chaos in the Windy City .....	40
Rise of the Robots .....	41
Super Punch Out .....	39
Kurztests: Barkley: Shut Up and Jam!, Daze before Christmas, Double Dragon V, Mario Andretti's Indy Car Challenge, Super Morph .....	54-57

Milons Secret Castle .....	40
Kurztests: Golf Classic, Itchy & Scratchy, Monster Truck Wars, NBA Jam, Samurai Shodown, Taz in Escape from Mars ..	54-57

Boogerman .....	41
Mr. Nutz .....	49
Radical Rex .....	49
Rock 'n' Roll Racing .....	34
Syndicate .....	39
Kurztests: Hurricanes, Kick Off 3, Lawnmower Man, NBA Live 95, Rugby World Cup 1995, Power Drive .....	54-57

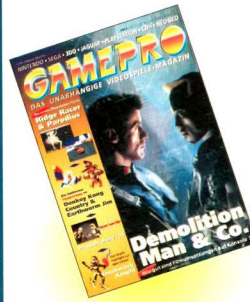
B.C. Racers .....	36
Kurztests: Flink, Jurassic Park, Lawnmower Man .....	54-57

Clockwork Knight .....	30
Gale Racer .....	33

Kurztest: Power Rangers .....	55
-------------------------------	----



Das Spiel, das in der Kategorie „Schönster Vorspann“ den Hauptpreis erhält stellen wir Euch ausführlich ab Seite 30 vor – Clockwork Knight



# IN

# GAMEPRO

## PLAYSTATION ab Seite 21



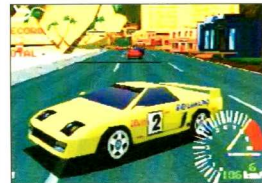
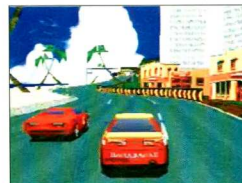
**n**achdem wir in der letzten GAMEPRO Segas kommendes Flaggschiff unter

die Lupe nahmen ist diesmal Sonys PlayStation auf dem Se-



ziertisch. Wir haben das 32-Bit Gerät auf Herz und Nieren geprüft, und sagen Euch, ob sich das Warten bis zum deutschen Verkaufsstart lohnt, oder ob es nur ein teurer Flop wird – alles

ab Seite 18 zu lesen. Den ersten Spielertest, das brillante ‚Ridge Racer‘, präsentieren wir Euch ab Seite 21.



# HALT

## FILMUMSETZUNGEN



Raus aus dem Kino und ran an die Konsole – Filmumsetzungen halten selten was die Vorbilder versprechen. ‚Demolition Man‘ ist das jüngste Beispiel, mehr zum Thema Film&Spiel.

ab Seite 26

## PRÜGELSPIELE '95

**W**enn Pixel-Knochen krachen und Siegesschreie ausgestoßen werden, kann es sich nur um ein Prügelspiel handeln. Die Beliebtheit der Beat 'em Ups ist enorm, Anlaß für uns, in die Zukunft zu blicken und die wichtigsten Ankündigungen für



1995 gesammelt vorzustellen. Der ausführliche Report mit heißen News aus Amerika und aktuellen Infos zu ‚Killer Instinct‘ startet auf Seite 44.

ab Seite 44



**The Need for Speed** GESCHWINDIGKEITSRAUSCH AUF DEM 3DO • **Clockwork Knight** DER RITTER DER DEN SATURN AUF TRAB BRINGT • **Gale Racer** UND DAS FIASKO FOLGT AUF DEM FUSSE • **Hyper Parodius Deluxe Pack** KONAMIS BALLER-KLASSIKER IN NEUEM GEWAND AUF SONY'S 32-BIT-WUNDERKISTE • **Statements** DIE REDAKTION ÄUSSERT SICH ZU DEN TOP-TITELN DIESER AUSGABE • **Top Ten** DIE ZEHN BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI MONATE IM ÜBERBLICK

Demolition Man .....	29
The Need for Speed .....	24
Kurztests: Off-World Interceptor, Rebel Assault .....	54-57
Kurztest: Apprentice .....	57
Checkedrag Flag .....	35
Club Drive .....	35
Doom .....	51
Hyper Parodius Deluxe Pack .....	36
Ridge Racer .....	21

## TIPS & TRICKS

Earthworm Jim, Komplettlösung Teil 3 .....	64
Donkey Kong Country, Komplettlösung Teil 1 .....	58
Shorties .....	70
Action-Replay- und Game-Genie-Codes .....	74

## RUBRIKEN

Editorial .....	3
News .....	6
USA-News .....	11
Leserpost .....	12
Wertungserklärung .....	17
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew .....	42
3-D-Bild .....	47
Top Ten .....	50
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätsellecke .....	56
GAMEPRO-Shop .....	75
Kleinanzeigen .....	78
Impressum .....	79
Register – Was gab's bislang in GAMEPRO? .....	80
Vorschau .....	82

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Jetzt hat er es überstanden, der alte Jim. Im dritten und letzten Teil unser Komplettlösung geleiten wir ‚Earthworm Jim‘ sicher ans Ziel. Aber nur um gleich mit ‚Donkey Kong Country‘ zu starten. Wir zeigen Euch alle Bonusräume, so daß einem 101(!)-Ergebnis nichts mehr im Wege steht.



Ein Ritt auf Kambi ist nur ein Weg, um 101% zu erreichen



3DO  
CD-I  
JAG  
PSX

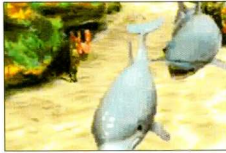
# NEWS

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



## MEGA-CD ECCO 2 - THE TIDES OF TIME

Ihr mögt keinen Thunfisch? Prima, dann lebt Ihr richtig delphinfreundlich und dürft auch reinen Gewissens mit Segas Meeressäuger anbindeln. Die CD-Version des Unterwasser-Abenteuers soll mit zusätzlichen Grafiken, einem edlen CD-Soundtrack mit atmosphärischer Unterwassermusik sowie kleinen Videoclips verwöhnen. Gibt's in Kürze in einem Aquarium in Eurer Nähe!



## WENIGER LEVEL BEI DKC

Tss tss – das sollte man eigentlich nicht annehmen, daß Nintendo solche Werbung nötig hat. Auf der Verpackung ihres Smash-Hits „Donkey Kong Country“ werden dem zahlenden Käufer „über 100 Level, tonnenweise Geheimnisse und versteckte Bonuslevel“ versprochen. Direkt falsch sind die Angaben nicht, aber unfair gezählt. Tatsächlich gibt es 33 „echte“ Level, sieben Endgegner-Level und insgesamt 67 Bonusräume, die man eigentlich nicht als Level bezeichnen kann. Das gleiche gilt für die jeweils sechs identischen Candy-Kong-, Cranky-Kong- und Funky-Kong-Räume. Bleiben knapp 40 „richtige“ Level

plus jede Menge Bonuskram – und das ist weit weniger als versprochen! Amüsant dagegen ist der Fehler, der dem Verfasser des deutschen DKC-Werbeprospekts unterlaufen ist. Er dichtete den teuren Supercomputern von Silicon Graphics magische Fähigkeiten an und behauptete, Donkey Kong Country sei „das erste Videospiel, das vollständig von Silicon-Graphics-Computern programmiert wurde“. Damit dürften Shigeru Miyamoto und Kollegen bald den nächsten Nobelpreis sicher sein – für bahnbrechende Entdeckungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz ...



## MEGA-CD THE MASKED RIDER: KAMEN RIDER ZO

Aus einer japanischen Fernsehserie entsprungen ist der seltsame Held dieses interaktiven Sega-Movies. Der Held Rider ZO ist halb Mensch, halb Grashüpfer. Mit seinem Motorrad – was sollte er sonst auch fahren? – ist er unterwegs im Namen des Guten. Er handelt sich Ärger mit einem Dämonen aus dem Weltall ein, teleportiert sich quer durchs All und beschützt einen kleinen Jungen vor einem mordlustigen Mutanten. Inhaltlich irgendwo zwischen abgedreht und bescheuert angesiedelt, gibt's spielerisch dröge Action nach Art von „Drück den Knopf zur rechten Zeit“. Ob Sega sich traut, das Teil nach Deutschland zu bringen?



Viel Arbeit für einen interaktiven Movie: Insekt auf Motorrad, schaurige Aliens aus den Tiefen des Universums. Ob sich das gelohnt hat?

## APPLE-KONSOLE

Der Videospieldmarkt als einträgliches Geschäft verlockt immer mehr Hersteller, seriöser Systeme. Jetzt springt auch Machintosh-Erfinder Apple auf den Spielzug auf. Apple entwickelt derzeit eine CD-ROM-Spielkonsole für den japanischen Spielzeugmüll: Bandai. Das noch unbetitelte Gerät basiert auf dem 66-MHz-Prozessor des PowerMac und soll noch dieses Jahr in Japan erscheinen; Preis: etwa 60.000 Yen (ca. 950 DM).

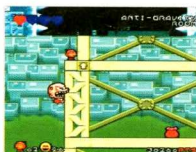
# SUPER NES SUPER BONK

Hudsons Maskottchen aus der Zeit vor der „Bomberman“-Ära beglückte die Spieler bereits mehrfach auf PC-Engine und dem Amiga. Jetzt gibt's den knuddligen Höhlenmenschen auch in der Nintendo-Welt, wo er sich mit seinem Dickschädel den Weg freimacht.

Der Gnom mit der stählernen Stirn kann sich außerdem in unterschiedliche Gestalten verwandeln: Mit dem Mini-Bonk kriecht ihr in enge Gänge, mit dem großen lassen sich Eure Gegner gepflegt weichklopfen – vielleicht genau das richtige Spiel für Leute mit Sinn für einen gepflegten Kopfschmerz?



Stell es Dir vor, wenn Du kannst: Silicon Graphics Design aus Jurassic Park und Terminator 2 auf einem Spiel für 16 Bit, absolut unmögliche 3-D-Animationen, absolute unvergleichliche Licht- und Schatteneffekte, absolut fantastischer Dschungel-Soundtrack in Super-Stereo, viele kitzelige Farben und feierliche Klänge in Super-Stereo mit butterweichem Synthesizer-Sound.  
**Die Zukunft hat begonnen!**



# JAGUAR ZOO 2

Der quirlige Alien-Ninja „Zool“ meldet sich erstmals im 64-Bit-Land. In der Fortsetzung des 16-Bit-Jump&Runs hat Atari sogar für Verstärkung gesorgt: Wer mag, kann in die Rolle von Zools Freundin Zooz schlüpfen und mit ihr die „n-te Dimension“ von den garstigen Gesellen des bösen Krol befreien. Zool hat ihre eigenen Bewegungsabläufe und kann



ihren Sprungfähigkeiten Passagen erreichen, die Zool verborgen bleiben – schönen Gruß von den Kollegen aus der Sega-Abteilung! Das bonbonbunte Vergnügen gibt's ab sofort in den Staaten und sollte schon bald als Import erhältlich sein.

# PLAYSTATION INCOMING

Euer Job: Sicherheitstechniker. Euer Auftrag: Installation eines Hi-Tech-Sicherheitssystem in einer Raumbasis. Euer Pech: Auf einmal platzt eine Horde fieser Geiselnangster in die gemütliche Science-fiction-Szenerie. Ihr müßt Euch mit Hilfe von Droiden und allerlei Vertei-



digungsmaschinerien das üble Pack vom Leibe halten und nebenher die Verteidigungsanlage fitmachen. Der reichliche Streß und hoffentlich viel gute Grafik erwarten uns allerdings nicht vor August.

# 3 DO CYBER-CLASH

Ach, wenn wir all die netten „Gitterrennspele“ nicht hätten – ihr wißt schon: Mit ein oder zwei Leutchen rast ihr mit irgendwelchen Gefährten auf irgendwiese gearteten „Grids“ im Cyberspace herum. Populär wurde dieses Spiel durch den Fantasy-Film „Tron“ Anfang der Achtziger. Beim brandneuen „Cyberclash“ soll das betagte Spielprinzip veredelt werden mit toller 3-D-Optik, fiesen Gegnern und verschiedenen Waffensystemen für die Extraportion Action. Natürlich gibt's auch den bei dieser Art Spiel unverzichtbaren Zweispieler-Modus. Das Cyber-Rennen startet voraussichtlich im März!



# 3DO UND KOMPATIBLE

Anders als die Konsolen von Sega, Nintendo und Co. ist das 3DO eine lizenzierbare Maschine, soll heißen: wer bei der 3DO-Company eine Herstellerlizenz erwirbt, darf selbst 3DOs bauen. Kein Wunder also, daß die Palette der Hersteller nun wächst. Neben dem „Original-3DO“ von Panasonic gibt es nun kompatible Geräte von Goldstar und Sanyo. Samsung und Toshiba werden in Kürze nachziehen. Panasonic hat den Preis ihres 3DO kürzlich auf 400 US-\$ gesenkt – mit dem Effekt, daß auch die anderen Maschinen zur Zeit nicht billig sind als das „Erst-3DO“. Aber Konkurrenz belebt das Geschäft; mit ein bißchen Glück werden die Preise in Kürze weiter purzeln!



# DAS Virgin - JAHR

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

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPER NES und 1 „EARTHWORM JIM“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des netten Hundes aus dem Spiel „Earthworm Jim“ nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMEPRO • Virgin 2/95 • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 24. Februar '95



Das Rechtswort ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von MLP und Virgin dürfen leider nicht teilnehmen.



# JAGUAR BUBSY IN FRACTURED FURRY TALES

Nochmals Jump&Run-Futter für die Raubkatze: Accolades Luchs Bubby treibt sein Unwesen in Kürze auch auf dem Jaguar. Die Story stammt aus dem Reich der Fabeln und hat nix mit den 16-Bit-Vorfahren des listigen Luchts zu tun: Bubby muß 15 verschollene Märchen erretten und sich dabei in gewohnt witziger Manier durch Alices Wunderland, Hänsel und Gretels Lebkuchenhüttenwald und andere Szenarien schlagen. Die nette Grafik macht bereits einen guten Eindruck, allerdings sollen spielerische Mängel sein

Ja, das sieht wirklich ganz nett aus – aber nein, es soll sich gar nicht so gut spielen lassen ...



schlechte Kollisionsabfrage, ungenaue Steuerung und andere Wermutstropfen dem Spielspaß einen gehörigen Dämpfer aufsetzen. Gibt's ab sofort in den USA!

# NEWS

## 3 D O FLYING NIGHTMARES

Was für ein Titel: 'Fliegende Alpträume'. Wer hier auf einen naturgetreuen Stechmückensimulator tippt, liegt daneben. Nein, hier dreht sich alles um den legendären Harrier-Jump-Jet. Eure Aufgabe ist es, den tollen Senkrechtstarter in einen Alptraum für Eure Gegner zu verwandeln. Der strategisch angehauchte Action-Flugi verwöhnt mit gerendeter Optik, reichlich bunten Zwischengrafiken, Staffelflügen mit anderen 'Wingmen' und mehreren Cockpit-Perspektiven. Start-erlaubnis für Domarks Alptraum ist in Kürze!



## NEO-GEO ZED BLADE

Wenn auf dem Neo-Geo die Alien-Fetzen fliegen, werden Erinnerungen an 'R-Type' & Co. wach. In diesem horizontal scrollenden Shoot'em-Up für einen oder zwei Spieler fechtet Ihr einen Schwermetallkrieg der eher klassischen Art aus.

Ein ausgefeiltestes Waffensystem mit tollen Extras, riesige Endgegner und vor allem der Zweispieler-Modus sollen für galaktische Kurzweil sorgen.



## MEGA-CD

# INDIANA JONES

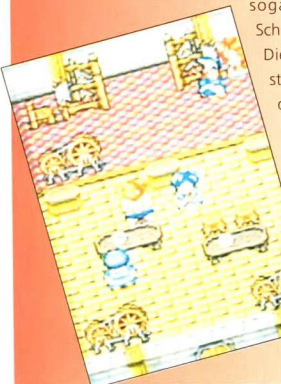
Nein, musikalisch sind die Instrumente des Chaos nicht gerade – dafür wird der Doktor Jones schon sorgen. Segas Spiel orientiert sich nicht am LucasArts-



## SUPER NES DRAGONQUEST VI

Rollenspielerie Enix schlägt wieder zu: In diesen Tagen erscheint in Japan der sechste Teil der dort überaus erfolgreichen Saga „Dragonquest“, Untertitel: „Land of Illusion“. Schon vor Veröffentlichung scheint sicher, daß auch DQ VI wieder alle Rekorde brechen wird. Die Vorgänger verkauften sich im Land der aufgehenden Sonne in Windeseile millionenfach. Mehr noch: Beim Erscheinen von DQ IV für das NES gab's sogar einen Tag Sonderferien für japanische Schulkinder – das nennen wir Kultspiel auf japanisch!

Die Highlights des jüngsten DQ-Sprosses sollen ein stark verbessertes Charaktersystem mit zehn verschiedenen Klassen und flüssig animierte Grafiken sein, alles garniert mit reichlich Action und vielen Rätseln. Ob und wann die japanische Erfolgsserie auch mal den Weg nach Deutschland findet, steht aber leider in den Sternen – Daumen drücken!



## ULTRA 64

# ZUSAMMENARBEIT

Schon wieder betritt ein Hersteller „ernsthafter“ Software Videospiele-Neuland. Paradigm Simulation, eigentlich Programmierer von Simulations- und Virtual-Reality-Software für Silicon-Graphics-Computer, sollen ein 3-D-Spiel fürs Ultra 64 programmieren. Paradigm Simulation werden ihre Erfahrungen Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und seinem Team zur Verfügung stellen. Man will ein Spiel auf die Beine stellen, wie es technisch bislang nur auf sündhaft teuren Supercomputern möglich ist – so verspricht es jedenfalls Paradigm-Chef Ron Toupal. Das Game soll Ende des Jahres fertig sein; weitere Details sind noch nicht bekannt.



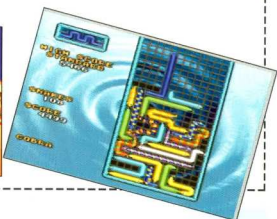
Wird Paradigms Figur „Egg-Head“ der Star eines Ultra-64-Spiels?



## SUPER NES/SUPER GAME BOY



Noch ein Tetris-Nachfolger: Ähnlich wie beim klassischen russischen 'Schwerkraftsimulator' gilt es auch bei „Wildsnake“, eine Grube möglichst geschickt mit permanent purzelnden Gegenständen zu füllen. Diesmal sind's keine Steine, sondern quicklebendige Schlangen, die sich bei korrekter Spielerentscheidung gegenseitig auffressen. Bunte Grafik und ein Zweispieler-Modus sollen Tetris-Freunden genauso Appetit machen wie das Konterfei von Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov, das auf der Packung prangt. Der hat zwar weder mit Spieldesign noch mit der Programmierung irgend etwas zu tun, soll aber auf diese Weise den Verkäufen auf die Sprünge helfen. Laß' fallen, Kumpel!...



## M D 32 X

### TEMPO

Deutschlands prominentestes Papiertaschentuch als Video-spielheld? Nein, die Namensgleichheit ist purer Zufall. Ob man sich bei Segas neuem Jump&Run einen Schnupfen holen kann, wissen wir noch nicht – wohl aber, daß „Tempo“ eines der ersten 32X-Spiele mit Bitmapgrafik sein wird. Die comic-mäßigen Stars sind zwei neugierige kleine Käfer, die sich in insgesamt sieben umfangreichen Levels auf die Suche nach bärenstarken Extras machen. Gesundheit!



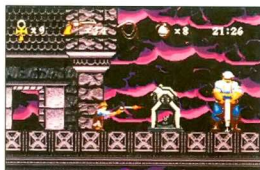
Ein 32X-Spiel mal ohne die übliche Vektorgrafik: In „Tempo“ steuert Ihr zwei knuddlige Comic-Käfer durch die bunte Gegend



## INSTRUMENTS OF CHAOS

Spiel für SuperNES, sondern scheucht Indy zehn Level lang durch eine neu erdachte Gesellschaft: In illustren Schauplätzen wie der sagenumwobenen

Inka-Stadt Macchu Picchu oder auf der Londoner Tower-Bridge sucht der Action-Archäologe nach geheimen Plänen finsterner deutscher Wissenschaftler.



## MEGA DRIVE

### EISHOCKEY

Gleich zweimal Nachschub für Freunde des eisigen Mannschaftssports bahnt sich an. Segas Sportabteilung hat eifrig bei Electronic Arts abgekupfert und bringt mit „NHL All-Star Hockey '95“ eine dreiste Kopie der legendären Originalspiele. Und auch bei Accolade ist man zur Zeit fleißig, bedient sich aber bei einem eigenen Produkt: Mit „Brett Hull Hockey '95“ wird in Kürze eine Umsetzung der bekannten SuperNES-Eishockey-Spiele für das Mega Drive erscheinen. Na denn: Ölt schon mal den Puck!



## MEGA DRIVE

### STRIKER

Bei diesem Tempo kann einem ja schwindlig werden: Kaum hat Elites Kicker „Striker“ für SNES ein halbes Jahrtausend auf dem Buckel (erschieden Ende '93), kündigt sich schon die Mega-Drive-Fassung an. Sie sieht grafisch auf den ersten Blick allerdings bescheidener aus als der SNES-Vorgänger. Ob die wunderbare Spielbarkeit die Konvertierung überstanden hat, wissen wir in Kürze!



## MEGA DRIVE

### THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

Unsterbliche Helden, unsterbliche Lizenzen – willkommen zum dreihundertundsiebenundneunzigsten Batman-Spiel! Diesmal macht sich Batman zusammen mit Pflegesohn Robin auf die Socken, in üblicher Manier den bösen Jungs auf die Glocke zu hauen – Ihr wißt schon: laufen,

springen, klettern, ballern und schlagen. Zwischendurch gibt's neckische 3-D-Flugsequenzen, außerdem dürfen zwei Spieler gleichzeitig das dynamische

Duo durch Stadt, Land und Fluß hetzen. Die Verbrecherjagd beginnt in Kürze!



# NEWS



## CD - I SHAOLIN'S ROAD

Eine Art Prügelspiel auf dem CD-I? Ja; aber wann die „Straße des Shaolin“ erscheint, steht noch nicht fest. Aber wir können Euch verraten, daß es auf dem langen Weg zum Shaolin-Tempel 150 Schauplätze zu besuchen gibt. In fünf Tempeln werden die Fähigkeiten des Helden Tse Yu geschult – alles in netter Comic-Grafik verpackt.

## MD 32X MOTOCROSS

Das „Super“ hat Sega aus dem Titel gestrichen, den Veröffentlichungstermin vom Dezember in den Februar verschoben. Wir zeigen Euch schon mal erste Bilder von der simulierten Motocross-Rallye. Auf insgesamt zwölf Strecken könnt Ihr durch digitalen Matsch und Dreck düsen und dabei gegen 20 andere Fahrer antreten. Verschiedene Spielmodi mitsamt kompletter Rennsaison und ein echter Zweispieler-Modus sollen das Tüpfelchen auf dem „i“ sein.



## PLAYSTATION / SATURN TAMA

Was macht ein Spielentwickler-Team, wenn ihm die Ideen ausgehen? Antwort: Es programmiert ein Spiel wie dieses! „Tama“ ist das japanische Wort für Kugel und verrät, wo der Hase langläuft: Dieses Spiel simuliert



ein hölzernes Kugelspiel. Durch geschicktes Neigen der handlichen Kiste muß eine Metallkugel an Löchern und anderen Hindernissen vorbei ins Ziel gesteuert werden. Wozu man dazu allerdings eine Hi-Power-Spielkonsole benötigt, bleibt fraglich – zumal es die „echten“ Kugelspiele deutlich billiger zu kaufen gibt ...

## ALL-IN-ONE VON SEGA

Keine Lust auf Bauklötzchenspiele? Keinen Bock, das hauseigenen Mega Drive mit aufgestecktem 32X optisch zu verschandeln? Dann wartet's ab: Voraussichtlich ab Herbst gibt es Segas „Neptune“ (Arbeitstitel). Die „Kombikonsole“ beherrscht Mega Drive und 32X in einem Gehäuse, das sich sogar ans Mega-CD anstecken läßt. Das Gerät wird höchstwahrscheinlich für 400 bis 500 DM zu haben sein – erste Bilder folgen in Kürze!



## CD - I THE SMURFS

Die Schlümpfe geben ihr Stelldichein auf Philips' Scheibenspieler. Infogrames programmiert zur Zeit ein neues Abenteuer rund um die blauen Zwerge. Inhalt: Der fiese Gargamel/Gurgelhal hat die hübsche Schlumpfine entführt und in einen ewigen Schlaf fallen lassen. Die Schlümpfe wollen die begehrte Schönheit retten und müssen dazu einen Zaubertrank brauen, dessen Zutaten erst einmal besorgt sein wollen. 15 Minuten interaktiver Zeichentrickfilm sollen für die nötige Würze sorgen. Abschlumpfen und Tee schlumpfen ...



Ach, sind diee niedlich: Die Schlümpfe sind die Helden eines neuen CD-I-Abenteuers mit vielen Animationen

## Sunsofts Weihnachtsgedicht

Da hat sich Sunsoft aber was ganz Feines einfallen lassen: Für die Anleitung ihres SNES-Jump&Run „Daze before Christmas“ (Test in dieser Ausgabe) haben sie ein hübsches Weihnachtsgedicht zusammengereimt. Hier ist die ungekürzte und – auch wenn's schwerfällt – unkommentierte Originalversion:



Der Weihnachtsmann ruht vor dem Fest still im Haus, doch welch finsternen Plan schmiedet Louise, die Maus! Verschiedene Wesen nehmen teil an dem Plan: Herr Wetter, die Maus und der böse Schneemann. Auf der ganzen Welt arbeiten Elfen sehr schwer und stellen mit Maschinen Spielzeuge her. Da kommt der böse Schneemann und treibt die Elfen fort, und der Zeitstehler klaubt Teile von Maschinen allerorts. Doch die Maus hat noch einen gemeineren Plan: „Ich zeig's ihnen – jetzt fängt der Spaß erst an!“ Sie stiehlt alle Gaben und verflucht sie dazu! Da wacht der Weihnachtsmann auf aus seiner Ruh'. Die Elfen sind fort, und die Not ist groß, aber halt: es ist noch viel Schlimmeres los! Kaum trinkt der gute Weihnachtsmann den kleinsten Schluck, wird er zum „Anti-Weihnachtsmann“ und dann gibt's Druck! Er zerstört alles Spielzeug und verteilt nur noch Nepp. Ist der liebe Weihnachtsmann denn wirklich ein Depp? Hilf dem Armen zurück auf den richtigen Pfad, und tu in seinem Schlitten so manch gute Tat. Durch 24 Levels führt Dein Weg von Haus zu Haus. Kannst Du Weihnachten retten? Hier findest Du's heraus!

# STREET FIGHTER – DER FILM

**e**ndlich: Am 23. Dezember lief in den Staaten der lang angekündigte Street-Fighter-Film an – mit eher mittelmäßigem Erfolg: Am ersten Wochenende spielte er nur bescheidene 12 Mio. Dollar ein. Zur Story: Während eines Bürgerkriegs hat Oberbösewicht General M. Bison (gespielt von Raoul Julia) zwölf Soldaten der Vereinten Nationen in Shandaloo getötet und 63 Geiseln in seine Gewalt gebracht. Er fordert 20 Milliarden Dollar Lösegeld innerhalb der nächsten 72 Stunden. Colonel William F. Guile (Jean

die Bison aus persönlichen Gründen gern tot sehen möchte, und Cammy (gespielt von Kylie Minogue) agiert als Geheimdienstagentin an der Seite von Colonel Guile. Außerdem gibt's ein Wiedersehen mit Dhalsom, Balrog, Edmond



Claude Van Damme) leitet die Einsatztruppe der Alliierten, um die Geiseln in einer spektakulären Action-Orgie zu retten. Natürlich sind noch weitere Street-Fighter-Figuren mit von der Partie. Chun-Li Zang (Ming-Na Wen) ist eine Fernsehreporterin,

Honda, Zangief, Carlos Blanka und vielen anderen Street-Fightern. Der Streifen entstand unter der Regie von Action-Spezialist Steven E. de Souza, der auch die Drehbücher von Reißern wie



# NEWS

## DIREKT AUS DEN USA

**Heiße Neuigkeiten aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten: Der langerwartete SF-Movie ist angelaufen! Außerdem stellen wir Euch das XBand-Net vor, mit dessen Hilfe US-Kids Mehrspieler-Games per Telefon spielen ...**



„Stirb langsam (1 und 2)“ oder „Nur 48 Stunden“ schrieb. Kein Wunder also, daß auch im Street-Fighter-Film ordentlich die Fetzen fliegen. Erstaunlicherweise lagen die Produktionskosten mit etwa 35 Mio. US-\$ noch im

recht bescheidenen Rahmen – vor allem im Vergleich zu van Dammes Gage in Höhe von 6 Millionen US-\$ ...

Lust auf Street Fighter im Kino bekommen? Dann habt Geduld: Der deutsche Kinostart ist am 29. April!



## MEHRSPIELER MIT MODEM

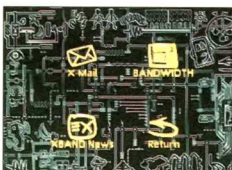
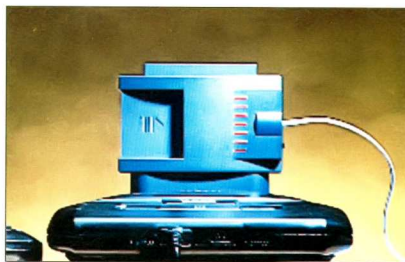
**b**ock auf Videospiele zu zweit, aber kein Mitspieler zur Hand? In den Staaten gibt's hier Abhilfe: das XBand-Net, ein brandneuer elektronischer Treffpunkt für SNES- und Mega-Drive-Spieler. Technische Voraussetzungen sind ein Telefonanschluß und ein XBand-Modem. Es wird in den Slot der Konsole gesteckt, das Spielmodul kommt in einen weiteren Slot am Modem. Der Spieler wählt einen der XBand-Netzrechner per Telefonleitung an – gibt's bislang in New York, San Francisco, Dallas, Los Angeles und Atlanta.



Rechts: Das XBand-Modem wird einfach auf SuperNES oder Mega Drive aufgesteckt

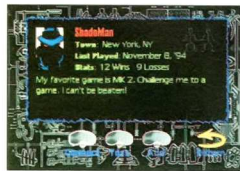


Links: Die Oberfläche des XBand-Netztes ist speziell auf Konsolen zugeschnitten



Im XBand-Net finden sich nach Spielen und Konsole sortierte Wartelisten mit Spielern, die sich eingewählt haben und einen Partner suchen. Sobald sich zwei passende Partner gefunden haben, können sie miteinander losdaddeln. Die Steuerdaten werden etwa 30mal pro Sekunde übermittelt, um spürbare Verzögerungen weitestgehend zu ver-

meiden. Bislang ist aber nur eine Handvoll Games für den teuren Zweispieler-Spaß geeignet: M\*rt\*I K\*mb\*t\* 1 & 2, NBA Jam, Madden NFL '95, NFL '95, NHL '94 und '95. Ob das XBand den Weg nach Deutschland mit seinen horrenden Telefongebühren schafft, bleibt abzuwarten. Die XBand-Modems sind uns hier jedenfalls noch nicht begegnet!





### SATURN & ULTRA 64

Hallo GAMEPRO!

Ich habe folgende Fragen:

1. Ich bin von Segas Saturn wirklich begeistert. Wird er wirklich DM 800,- kosten? Nintendos Ultra 64 soll nur DM 400,- oder noch weniger kosten. Wenn das wirklich stimmt, dann hat Big 'N' mal wieder die Nase vorn.

### GAMEPRO antwortet:

1. Moment! DM 800,- ist der umgerechnete Japan-Preis. Zur Zeit kostet der Saturn bei den deutschen Importhändlern weit über DM 1000,-. Wie hoch der Preis zum offiziellen Deutschland-Start sein wird, steht noch nicht fest. Auch das Ultra 64 wird zum Er-

### „WIRD DAS 32X BILLIGER, WENN DER SATURN OFFIZIELL IN DEUTSCHLAND ERSCHEINT?“

scheinungstermin im Herbst mit großer Wahrscheinlichkeit mehr als DM 400,- kosten. Nichts desto trotz kann man davon ausgehen, daß der Saturn im Endeffekt fast doppelt so teuer sein wird. Allerdings ist dessen CD-ROM ja auch relativ



### SCHNELLER RAT GESUCHT

Hi GAMEPRO!

Zuerstmal ein dickes Lob. Ihr seid momentan die beste Videospielezeitschrift, weiter so, (das Heft Nr. 5 war spitze)!

Doch nun zu meinen Fragen:

1. Könntet Ihr unter Umständen ein Tipsregister einführen?

2. Könntet Ihr auch weiterhin so ausführlich über Killer Instinct und das Ultra-64, sowie andere Next-Generation-Konsolen berichten?

3. Bitte, bitte, bitte: Druckt doch nach Erscheinen der Ultra-64 Heimversion alle

Special-Moves und sonstige Tips zu Killer Instinct in Eurem Heft ab. Das war's, bis dann.

**Christian Schwarz, Königsbach**

### GAMEPRO antwortet:

1. Zum einen haben nicht alle Kämpfer die gleiche Anzahl von Moves, zum anderen unterscheiden sich diese auch von Automat zu Automat, da mittlerweile verschiedenen Versionen (1.0 - 1.4) in den Spielhallen stehen. Somit gibt es zur Zeit also keine festen Zahlen, da die Coin Ops noch jetzt

# Hallo!

Ihr habt Fragen, Kritik, Meinungen oder Anregungen zu GAMEPRO? Dann eist Euch vom Joypad los,

schnappt Euch Stift und Zettel und schreibt uns ein paar Zeilen an folgende Adresse:

**GAMEPRO, Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.**

Unsere Post-Seiten bietet einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt. Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwährende Hürzung 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!

2. Wird das 32X billiger, wenn der Saturn offiziell in Deutschland erscheinen wird?

**Oliver Michelberger, Gundelfingen**

teuer in der Produktion. Vergleicht man den Saturn jedoch mit der PlayStation (umgerechneter Japan-Preis ca. DM 600,-!), die schließlich auch auf CD-Basis läuft, schneidet Segas Maschine in punkto Preis/Leistungsverhältnis wiederum wesentlich schlechter ab. Wir dürfen gespannt sein!

2. Ja. Wenn man bedenkt, wie teuer das Mega Drive und das

### „ZUR ZEIT KOSTET DER SATURN BEI DEN IMPORTHÄNDLERN WEIT ÜBER 1000,- DM“

Mega-CD zum Zeitpunkt der Markteinführung waren, kann man auf jeden Fall von einem Preisnachlaß ausgehen. Kostete beispielsweise das MCD anfangs noch DM 600,-, ist es mittlerweile für ca. DM 300,- erhältlich. Wer noch kein Mega Drive besitzt und auf ein „Virtua Racing Deluxe“ nicht verzichten möchte, kann durch den Kauf des „Neptun“ (Kombi aus MD und MD 32X, die voraussichtlich Oktober '95 in Deutschland erscheinen wird — mehr dazu erfahrt Ihr nächsten Monat) ein paar Mark sparen.

2. Könnt Ihr mir sagen, an wen ich mich wenden kann, wenn ich dringende eine Lösung für eines meiner Spiele brauche?

Das war es eigentlich!

**Dietmar Pintarelli, Landeck/Tirol**

### GAMEPRO antwortet:

Vielen Dank für Dein Lob.

1. Gute Idee! In einer der folgenden Ausgaben werden wir darauf zurück kommen!

2. In solchen Fällen kann Dir die Nintendo-Hotline (Tel.: 06026/940940) oder auch der Segas Info-Service (Tel.: 040/22709615) sicherlich weiterhelfen.

### KILLER INSTINCT

Liebes GAMEPRO-Team!

Erst mal wollte ich euch ein sehr großes Lob aussprechen: Ihr seid wirklich die beste Videospielezeitschrift, die ich kenne! Vor allem die Killer-Instinct-Reportagen haben mich begeistert. Zu dem Thema hätte ich auch noch ein paar Fragen:

1. Wieviel Special-Moves bzw. Fatalities hat ein Kämpfer?

## FRAGE DES MONATS

Wäre es möglich, daß Ihr auch über Trends und angesagte Frisuren in Japan berichtet?

**Anita Goltzsch, Mühlacker**

„upgedatet“ werden.

2. Selbstverständlich. Sobald wir Ultra 64-News haben, werden wir sie sofort veröffentlichen. Auch über die neuen Konsolen halten wir Euch ständig auf dem Laufenden.

### „AN WEN KANN ICH MICH WENDEN, WENN ICH DRINGENDE EINE LÖSUNG FÜR EINES MEINER SPIELE BRAUCHE?“

Diesmal nehmen wir unter anderem die ersten PlayStation-Titel unter die Lupe, für nächsten Monat haben wir den Messe-Bericht aus Las Vegas und eine große Konsolen-Übersicht mit allen Daten und Fakten geplant.

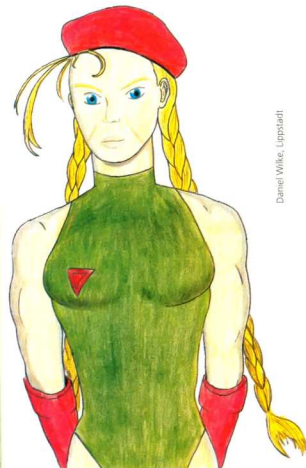
3. Du kannst Dich drauf verlassen: Sobald es Killer Instinct, für Zuhause“ gibt, veröffentlichen wir alle Tips die Du brauchst!



Nach wie vor im Brennpunkt: Neue Konsolen wie z. B. der Saturn

## Cammy

Daniel Walker, Lippstadt



# DIE GEWINNER aus Heft 12/94

## Das Virgin-Jahr

Markus Weidele aus Leimen 3 gewinnt ein Mega Drive mit Earthworm Jim-Modul

## Radical Rex

Michael Lafrentz aus Burg auf Fehmarn gewinnt das „Radical Rex“-Skateboard

## Mickey Mania

Roman Hien, Kraiburg am Inn; Stefan Neudecker, München; Sven Peterßen, Bremen; Detlef Schneider, Meinerzhagen; David Schuck, Marxheim-Graßbach **Mickey Mania-Modul (MD)**: Georg Blomberger, Wackersberg; Fam. Jobst Loesch, Isny; Dennis Mendel, Rodalben; Hilko Steffens, Südbrookmerland; Marko Thomas, Herne. **Mickey-Mania-T-Shirt**: Ingeborg Gayer, Hamburg; Sebastian Staudenmaier, Hürth-Mitte; Benjamin Stomberg, Leer; Christian v. Schlieffen, München; Tobias Walnitz, Heide. **Mickey-Mania-Cap**: Markus Gsottberger, Forchheim; Andreas Johnen, Obrigheim; Kai-Uwe Knüttel, Dittelsheim-Hessloch; Christian Krüger, Helmstedt; Simon Zissenich, Hürtgenwald-Gey.

## Star-Wars

**Star-Wars-Arcade-Modul (MD 32X)**: Marcus Golling, Pöttmes-Handzell; Björn Krause, Düsseldorf; Marco van de Mötter, Goch. **Super-Return-of-Jedi-Modul (SNES)**: A. u. I. Dittrich, Berlin; Christian Hartz, Laupheim; Henry Illner, Cottbus; Edith Linhart, Frankfurt; Andreas Tuscholke, Heppenheim. **Star-Wars-Kalender '95**: Mario Giovanelli, Oststingen; Ansgar Krützmann, Conrade; Marc Weisener, Heppenheim. **Star-Wars-Taschenbücher**: Markus Elstner, Berlin; Martin Jungklaus, Ortenberg; Anita Müllers, M. Gladbach; Heiko Schmidt, Celle; Nadja Welz, München. **Star-Wars-Poster**: Andre Happel, M. Gladbach; Martin Kampka, Klagenfurt; H. Kanisch, Köthen; Jürgen Rathsfeld, Herford; Benedikt Weisler, Lüdinghausen. **Star-Wars-Bausätze**: Andreas Achatz, Kötzing; Markus Bauer, Haar; Klaus Hammer, Emden; Sascha Schiffke, Verden/Aller; Gregor Wilkening, Berlin; Christian Tomm, St. Margarethen. **Star-Wars-Micro-Machines**: Silke Anders, Hamm; Ngoc Thank Loi, Haren; Rob Mönickmann, Auguststeh; Christian Pauli, Bad Vöslau; Karola Salzmann, Mieste; Harald Seideneder, Aichach; Eric L. Wermerßen, Uplengen.

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit den Gewinnen!

## KOMMUNIKATIONSPROBLEME

Hallo GAMEPRO!

Ich möchte Euch gern ein lustiges Erlebnis erzählen, daß mir vor kurzem wiederfahren ist: Der Tag der neuen GAMEPRO rückte näher – da der Bahnhof Zeitschriften meistens ein bis zwei Tage früher hat, beschloß ich, den Bahnhofskiosk anzurufen: „Bahnhofsbuchhandlung Regensburg, guten Tag!“

„Grüß Gott, ich täte gern wissen, ob Sie schon die Videospielzeitschrift GAMEPRO haben?“

„Wie? Game Klo? Haben wir nicht! Nein.“

„Nicht Game Klo, sondern GAMEPRO!“

„Was jetzt, Game Klo oder GAMEPRO?“

„Nicht Contra, sondern Pro.“

„Aaah! Game Po! Nein, die haben wir nicht!“

„GAMEPRRRRRRO!“

„Warten's mal, da muß i erst e mal nachschauen.“

Jetzt muß ich noch mal fragen: GAMEPRO oder Game Po?“

„GAMEPRRRRRRO — nicht Contra sondern Pro!“

„Ja, Moment! Da muß ich nochmal nachschau-

en ... Nein, die Game Boy ist nicht da, nur die Sega!“  
Ich legte genervt auf.

Und? Wie lange müßtet Ihr über sonstig Dämlichkeit lachen?

**Oliver Krancher, Lappersdorf**

## GAMEPRO antwortet:

Oliver, Du bist uns schwer sympathisch. Ja, ja und nochmal ja! Wir werden auch jetzt noch mehr oder minder regelmäßig mit den haarsträubendsten Namen tituliert. Es hat sich allerdings schon stark gebessert. Das wir aber trotzdem noch darüber lachen können, hat uns Deine kleine Anekdote gezeigt.



# ANIME

Wir wollen Euch demnächst in Zusammenarbeit mit A.C.O.G. mit den neusten Infos über die beliebten Japan-Videos informieren. Da wir aber nicht für die Katz' arbeiten, fragen wir Euch erstmal ob Ihr überhaupt Interesse habt. Schickt also den obigen Coupon (oder eine Postkarte an unsere Adresse.

Natürlich gibt es auch was zu gewinnen: Einen „Mobile Suit F90Y-Bausatz“ aus Gundam Fünf



„Techno Police“ Videos

in deutsch und zwanzig Mal Animanima', das erste deutsche Anime-Magazin



## MEHR USA-NEWS?

Hallo GAMEPRO!

Ich finde Euer Magazin echt toll habe auch eine Bitte an Euch: Könntet Ihr nicht die „USA-News“ vergrößern. Ich finde sie wirklich genial und bin davon überzeugt, daß auch andere Leser derselben Meinung sind.

**Ivan Klasuie, Hamburg**

## GAMEPRO antwortet:

Das wäre im Prinzip kein Problem, wir könnten beispielsweise statt der bisherigen fünf News-Seiten nur noch vier und dafür eine Doppelseite USA-News machen. Was haltet Ihr davon? Schreibt uns doch mal Eure Meinung zu diesem Thema.

## CORE DESIGN IM RUHESTAND?

Hallo GAMEPRO-Crew!

Wie alle Leser haben auch wir eine nervige Frage an Euch – so habt Ihr wenigstens etwas zu tun (kleiner Scherz am Rande!).

Haben sich die Entwickler von Core Design zur Ruhe gesetzt? „Soulstar“ wurde monatelang angekündigt und kam mit einiger Verspätung in die Läden. Habt Ihr Neuigkeiten über die kommenden Produkte?

## GAMEPRO antwortet:

Soulstar erschien tatsächlich sehr gar verspätet, zur Ruhe gesetzt haben sich Cores allerdings ganz und gar nicht – im Gegenteil!

„B.C. Racers“ haben wir diesen Monat im Test, demnächst soll Soulstar auf für den Jaguar und das MD 32X erscheinen.

In diesem Frühling folgen „Thunderhawk“ (MD 32X, Jaguar und 3DO), und „Battlecorps 2“ (Saturn und PlayStation), sowie „Scottish Open Virtual Golf“ (MD 32X) und „Shell-Shock“ (Saturn und PlayStation). Ob sich diese Titel unter Umständen auch verschoben werden, ist natürlich gut möglich – wir bleiben am Ball.

3W

GAMEPRO

3W

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

## GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt in dieses Ticket, welche Sammelkarte, welche Lösung und welchen Bericht bzw. welches Interview Ihr in einer der nächsten Ausgaben sehen wollt. Sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt. Na, ist das ein Wort?

## MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Lösung

Interview/  
Bericht

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

COUPON

Ja!

Nein

Ich will Anime-Seiten in der Gamepro (und gewinnen!)  
Anime find ich öde, aber gewinnen will ich trotzdem!

Wie immer an:  
GAMEPRO  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

GAMEPRO



Im Schnelevel gibt es sogar eine Schneeballschlacht!



Links: Die Endgegner sind nicht besonders groß, sorgen aber trotzdem für jede Menge Spaß!

Unten: Knifflig! Merkt Euch die Zahlen über den Tieren und besiegt sie in dieser Reihenfolge



EIN NEUER HELD

# RISTAR

**Neuer Stern am Spielehimmel oder kurzlebige Sternschnuppe? Segas Newcomer nähert sich mit Lichtgeschwindigkeit der Veröffentlichung. Wir geben Euch schon einmal einen kleinen Vorgeschmack auf den Sonic-Herausforderer!**

**S**terne gibt es bekanntlich eine ganze Menge! Aber man muß schon lange suchen, um einen mit Armen und Beinen zu finden. „Ristar“ ist so ein kleiner Mutant, und er hat sich einiges vorgenommen: Insgesamt sechs Planeten will er aus den Klauen einer bösen Macht befreien.

Als Waffe gegen die zahlreich vorhandenen Gegner dienen ihm seine Hände. Diese kann Ristar auf das vielfache der normalen

## DEN GEGNERN UM ARMES-LÄNGE VORAUSS!

Länge dehnen, um sich damit seine Gegner zu schnappen. Natürlich benutzt unser Held seine Hände auch zum Hangeln und Klettern. Außerdem gibt es noch Kurbeln, an die sich Ristar hängen kann, um sich anschließend so schnell im Kreis zu drehen, daß er für einige Sekunden unverwundbar wird und mit einer enormen Geschwindigkeit durch die Lüfte fliegt.

Mit diesen außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattet, läuft Ihr nun durch zwölf Level (zwei pro Planet). Alle zwei Level erwartet Euch dann ein Endgegner.

Aufgelockert wird das Ganze durch kleine Gags: Wenn man Ristar z.B. im Schnelevel stehen läßt, baut er nach kurzer Zeit einen kleinen Schneemann, den er



Wenn dieser Vogel singt, schmilzt alles dahin – aber nicht vor Begeisterung!

Praktisch! Mit seinen langen Armen kann Ristar sich überall entlang hangeln

voller Stolz betrachtet. Man sieht dem Spiel deutlich seine Herkunft an: Entwickelt wurde es nämlich von den Leuten, die Sega bereits mit Sonic einen echten Hit bescherten. Gute Spiel-



Auch die einsammelbaren Sterne gibt es in der MD-Vorversion nicht!



Auf dem Game Gear sind alle Level etwas anders: Diesen Endgegner z.B. sucht man bei der MD-Version vergebens ...



Ahoi! Auch auf hoher See behält unser kleiner Held die Nerven. Ob Ihr überhaupt Lust habt, soweit zu spielen, wird sich in Kürze zeigen. Bis März müßt Ihr aber noch ausharren!

barkheit, knallbunte Grafik und peppige Musikstücke waren schon bei Segas Stacheltier ein Markenzeichen, bei „Ristar“ wird diese Linie konsequent beibehalten. Die Preview-Version konnte

## OOH, IST DER ABER NIEDLICH!

bereits mit einem fairen Leveldesign und ansprechender Optik aufwarten. Allerdings wird hier eine andere Zielgruppe als bei Sonic angesprochen: Dieses Spiel



zielt voll und ganz auf den ‚Ach ist der niedlich!‘-Effekt. Die Hauptfigur ist herzallerliebste, die Gegner putzig, die Endgegner drollig usw. Wenn Ihr also zu der Sorte Spieler gehört, die ohne Brutalität nicht leben können, werdet Ihr den kleinen Stern wahrscheinlich am liebsten auf den Mond schießen wollen. Allen anderen sei gesagt: Wenn dieses Spiel das hält, was es verspricht, könnte Sonic bald ernstzunehmende Konkurrenz

## PASS AUF, SONIC! HIER KOMMT DEIN NACHFOLGER!

aus dem eigenen Hause bekommen! Ein paar Tage müßt Ihr aber noch warten: Ristar wird erst im März zeigen, was er wirklich zu bieten hat.

Dann werden wir das fertige Spiel ausführlich testen. Übrigens: Falls Euch die Bildschirmaufnahmen an Segas geplantes ‚Feel‘ erinnern – kein Wunder: Das Spiel wurde nämlich in ‚Ristar‘ umgetauft.

Magnus Kalkuhl

# STORY OF THOR



## MEGA DRIVE Preview

**Sega ist nicht zu bremsen: Kurz nach ‚Soleil‘ schickt sich ein weiteres Spiel an, die Herzen der Action-Adventure-Fans zu erobern. Wir haben schon mal einen ersten Blick darauf geworfen.**



**Der Weg durch die Dungeons strotzt vor Gefahren und Widrigkeiten, man benötigt schon sehr viel Geschick zum Weiterkommen**



**Verschlossene Türen sind nicht immer ein Hindernis: Irgendwo liegt meistens der passende Schlüssel in einer Truhe**



**Am Ende eines jeden Dungeons wartet normalerweise der obligatorische Obermütz auf eine geeignete Tracht Prügel**

**d**as hat man nun von seiner Neugier: Eigentlich ist Ali ja ein ganz normaler Prinz, allerdings gibt es für ihn nichts Schöneres als in der Erde herumzubuddeln und nach Kostbarkeiten zu suchen. Eines Tages findet er in ei-

### EIN PRINZ MIT SELTSAMEM HOBBY

ner Höhle ein goldenes Amulett, das sein ganzes Leben verändert.

Dieses Amulett verleiht dem auserwählten Träger zwar magische Kräfte, verpflichtet ihn aber



auch dazu, diese Kräfte für den Kampf gegen das Böse einzusetzen. Denn es existiert auch noch ein silbernes Amulett, das das genaue Gegenteil ist und für Chaos sorgt. Vor langer Zeit bekämpften sich schon einmal zwei Zauberer mit den beiden Amuletten, die seitdem verschwunden waren.

Jetzt sind sie wieder aufgetaucht und eines davon befindet sich in Alis Besitz. Der hat nun die ehren-

volle Aufgabe, sich auf die Suche nach dem Träger des anderen Amuletts zu machen und dessen



Umtrieben ein Ende zu bereiten. Das ist natürlich leichter gesagt als getan, schließlich wimmelt es in der Gegend nur so von Monstern, die dem Helden ans Leder wollen. Pech für sie, denn als echter Held kann man natürlich recht geschickt mit Waffen umgehen und den Bestiern Respekt beibringen. Für den Nahkampf hat der Prinz dann auch noch einige Schläge und Tritte auf Lager, mit bestimmten Tastenkombinationen lassen sich auch sehr effektive Special Moves auslösen. Später kann Ali auch Magie einsetzen,



**Gegen solche fiesen Riesengegner helfen manchmal nur die Spezialattacken...**



eines Dolch:  
3 Knöpfe gleichzeitig vor,  
links, zurück, rechts +  
Taste B dabei gedrückt halten.

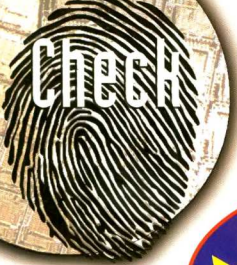
allerdings muß er dazu erst einmal die hilfreichen Geister finden und aus ihren Gefängnissen befreien. Optisch und akustisch verspricht das Spiel zu einem Meilenstein zu werden: Ihr steuert den detailliert gezeichneten und gut animierten Helden durch abwechslungsreiche und farbenfrohe Gegenden, die ihr von schräg oben seht. Neben der üppigen Grafik besticht das Spiel auch durch einen unheimlich packenden Soundtrack: Bombastische Musikbegleitung und eine Vielzahl von Soundeffekten mit ausgeprägtem Stereo-Sound untermalen Alis spannende

### EDLES FÜR AUGE UND OHR

Abenteuer und sorgen für eine tolle Atmosphäre. Im Verlauf des Frühjahrs dürft Ihr Euch dann wohl daran machen, Ali auf seinen Reisen zu begleiten, ein ausführlicher Test folgt, sobald „The Story of Thor“ endlich fertig ist. Das Warten dürfte sich aber lohnen ...

Michael Anton





# UNSERE WERTUNG

**e** in neues Jahr eine neue Wertungserklärung? Mitnichten, wir wollten Euch nur noch genauer und übersichtlicher darstellen, wie wir Gameplay, Dauerspaß, Grafik und Sound benoten. Etwas detaillierteres mußte also her: Darum haben wir wie beim Fazit die Wertung von ‚1‘ bis ‚6‘ eingeführt. Also noch aussagekräftigere Infos für Euch! Ferner haben wir in die Genres ‚Rollenspiel‘ und ‚Shoot‘em Up‘ ergänzend aufgenommen. Ansonsten bleibt aber alles beim alten: kritische Tests, die die Games komplett durchleuchten.

**NEU!**



## BOBBLE BIRD BOB

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

*Ihr ahnt es schon: Fantastischen Features und ein sehr intelligentes Leveldesign machen aus dem Spiel einen Hit.*

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

*Spaß ist angesagt. Wer an diesem Spiel keinen Gefallen findet, sollte dringend mal zum Arzt gehen – er könnte tot sein.*

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

*Hier findet Ihr eine kurze Zusammenfassung der grafischen Eigenschaften des Spiels, quasi eine Erläuterung der Wertung.*

**Sound** 6 5 4 3 2 1

*Kurzer Kommentar: genießbar für die Lauschlappchen oder nicht? Etwas so: Bombastischer Sound, super Komposition.*

- Genre ..... Action/Jump&Run
- Spieler ..... 1 bis 4
- Hersteller ..... GAMEPRO
- Preis ..... ca. DM 120
- Level ..... 7 sehr komplexe Schwierigkeit
- Continues ..... 5
- Speicher ..... 32 MBit
- Erhältlich ..... Im Handel

**FAZIT**  
**2+**

Das Gameplay ist sehr wichtig. Eine gute Steuerung, faires Leveldesign, Übersichtlichkeit und gute Benutzerführung bringen Top-Wertungen.

Hat man auch länger Freude am Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die hohen Level reizvoll?

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität einer Grafik ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples? Was gibt die Komposition her? Trägt sie zur Spielatmosphäre bei?

Welche Gattung? Wir unterteilen in Action, Adventure, Jump&Run, Prügelspiel, Rennspiel, Rollenspiel, Shoot em Up, Simulation, Sport, Strategie sowie Mischformen der eben genannten Genres.

Wieviele Leute dürfen sich gleichzeitig oder nacheinander an diesem Spiel vergnügen?

Na, wer ist verantwortlich für dieses Spiel? Hier findet Ihr den Namen der Herstellerfirma

Hier steht die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie's ist, z.B. ‚5 Welten à 3 Levels‘ oder ‚4 sehr große Welten‘.

„Game Over“ – und was dann? Wurde an Continues, Paßwortsystem oder gar eine Batterie gedacht?

In diesem Kreis findet Ihr das Konsolensystem.

Hier findet Ihr noch einmal den Titel des Spiels, das wir auf der/jeweiligen Seite/n besprechen. Sollte der mal zu lang sein, kürzen wir gefällig ab.

Je länger die goldgelben Balken, desto besser ist das Spiel auf dem jeweiligen Gebiet! Die Markierungen zwischen Noten dienen zur zusätzlichen Differenzierung. (In diesem Fall gibt es die Note 3+).

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1, 1-, 2+, 2-, 2-, 3+, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5-, 5-, 6+ und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound können eine Tendenz ergeben, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. In Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit den Fingern jonglieren können, oder ist's gar einstellbar?

Jetzt wollt Ihr's wissen! Rechtzeitig die Speichergröße den Preis, oder will die Firma nur den Gewinn maximieren?

Na, Lust auf das Spiel bekommen? Hier verraten wir Euch, wann Ihr das Teil bei Eurem Händler kaufen könnt (Angabe des Herstellers).

**Super Grafik, toller Sound! Die Gags sind zum Totlachen und dabei nicht geschmacklos**

Alle Spiele, die im Test mit einer ‚2+‘ oder besser abschneiden, werden mit dem ‚GAMEPRO GOLD‘-Signet ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!



**traulige Grafik! Ab Level 1.2 unspielbar, verträgt sich nicht mit meinem Quitscheentchen**

In diesen Boxen findet Ihr in Kurzform die herausstechenden Merkmale des getesteten Spiels – im Positiven wie auch im Negativen.



# SAMURAI SHODOWN II



**Ein neuer Stern am Prügelhimmel? Mit „Samurai Shodown II“ schickt SNK seinen nunmehr vierten**

**Spitzenkandidaten los!**

**e**ndlich ist es soweit. Die Fortsetzung des grandiosen Prügelspiel-Klassikers ‚Samurai Shodown‘ steht ins Haus. Zusätzlich zu den schon bekannten elf Kämpfern (Tam-Tam ist nicht



Nur mit eiserner Disziplin wird man so toll wie ich



Links oben: Mit A & C oder B & D könnt Ihr den Gegner reizen  
Links unten: Nicht alle Fatalities strotzen vor Blut



Im Sturzflug auf den Gegner

mehr aktiv dabei) beschert uns SNK für „Samurai Shodown II“ weitere vier Recken, die es ebenfalls allesamt in sich haben.

Da hätten wir zunächst mal Cham-Cham, die mit ihrem Bumerang aus dem tiefsten Urwald gekommen ist. Ihr kleines Äffchen ist übrigens der vermei-

te Tam-Tam! Caffeine Nicotine ist trotz seines Namens ein rüstiger alter Herr, der Euch mit seinem Krückstock und zahlreichen komischen Moves das Fürchten lehrt. Mit Genjuro haben wir einen weiteren Klingenkämpfer, der einen (Fei Long ähnlichen) Dreifach-Schlag beherrscht. Und schließlich gesellt sich auch ein ge-



wisser Herr Sieger zur Truppe. Ein echter deutscher Kreuzritter, der einen Feuerzauber in Form einer Frau entfachen kann.

Dank der satten 202 MBit konnten die begabten Programmierer von SNK viele neue Animationen und fantastische Hintergründe verwirklichen. Selten (wenn überhaupt) hat man solche



Wenn Gen An nicht schon fest bei SNK angestellt wäre, könnte er sicher als Kruger Ersatz eine Stelle finden



Oben: Wenn Hanzo seine Combo richtig ansetzen kann, bleibt nicht viel vom Gegner übrig

Rechts mitte: Nakoruru kann sich in eine Babyputze verwandeln  
Rechts unten: Mit zweimal ‚unten‘ könnt Ihr Euch ducken

NEO GEO  
Preview

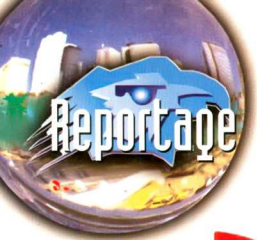
genialen Grafiken zu Gesicht bekommen.

Da muß sich manche wieder erstklassig, nicht zuletzt wegen der zahlreichen glasklaren japanischen Sprachsamples.

Bei so vielen Verbesserungen stellt sich natürlich die Frage ob auch das Gameplay den gestiegenen Anforderungen gerecht werden kann. Ist es so gut wie bei Samurai Shodown (I) oder gar noch besser als bei (dem für perfekt gehaltenen) ‚Super Street Fighter 2 Turbo‘? Auf diese und natürlich auch noch viele andere interessante Fragen werdet Ihr nur eine Antwort finden, wenn Ihr in einer der nächsten GAMEPROs unseren ausführlichen Test lest.

Maris Feldmann





**Ein neue Spieler betritt die Arena: Nachdem Ataris Raubkatze und Panasonics multimedialer Alles-oder Nichtsköner ein Mauerblümchendasein im Schatten der Konsolenmultis fristen, schickt sich Medien- und Innovations-künstler Sony an, Sega & Co. das Fürchten zu lehren. Leere Versprechungen oder ernsthafter Kandidat für die Konsolen-Weltmacht? In Japan hat der Kampf um finanzkräftige Spielsüchtige (und solche die es werden wollen) schon unter dem Weihnachtsbaum begonnen - GAMEPRO spielt mit.**

# DAS KONSOLENMO PLAY



## MEMORY - CARD

Spielstände und Highscores aller PlayStation-Spiele können auf den immens praktischen Memory-Cards gespeichert werden. Sie werden in den Schacht über dem Joypad-Anschluß eingeschoben. Kostenpunkt: umgerechnet DM ca. 30.-40,-.



**d**ie Geschichte der PlayStation fängt mit dem Super Nintendo an – und endet mit Nintendos abgebrochenen CD-ROM-Projekt. Bis heute verstauben mehrere hundert fertige Prototypen der PlayStation in Regalen Sonys und Nintendos – und doch kann man sie nun kaufen ...

Die Wirren um den Einstieg Sonys in den Videospielemarkt sind groß, denn hinter den Kulissen spricht man schon seit 1989 (!) von der PlayStation. Seinerzeit gesteuert durch die Videospiegel-Gazetten Japans wildeste Gerüchte und Spekulationen über Nintendos neue Wunderkonsole, das SuperNES. Kaum bekannt war zu jener Zeit,

daß im selben Jahr Nintendo und Sony einen gewaltigen Schritt in die Zukunft der Spiele unternahmen: Hinter vorgehaltener Hand starteten die beiden Unterhaltungs-giganten das Projekt SuperNES-CD-ROM. Nintendos Spiele-Erfahrung und Sonys CD-Know-How sollten aus dem

## DER KAMPF DER GIGANTEN

SNES ein Multimedia-Monster machen – nicht nur um Nintendos Marktanteile noch zu vergrößern, sondern endlich auch Sony einen Einstieg in den lukrativen Markt der virtuellen Klempner und Igel zu ermöglichen, fand man den optimalen Kompromiß: Nintendo würde das



CD-ROM als einzelnen Zusatz zum SNES bringen, Sony eine Hybrid-Maschine mit beiden Komponenten in einem – die PlayStation.

Nicht umsonst jedoch gilt Nintendo-Oberbemt Hiroshi Yamauichi als einer der härtesten Geschäftsmänner Japans: Schon kurz nachdem die Feiern der Elefantenhochzeit verklungen waren, regten sich ernsthaftige Befürchtungen. Sony suchte den Einstieg in den Videospielemarkt nicht nur auf dem Rücken sondern vielleicht sogar auf Kosten Nintendos – die PlayStation als trojanisches Billigpreis-Pferd der Videospiele-Welt. Spätestens als Sony stolz verkündete, in der PlayStation-Version des SNES



**Leckere Innereien: Geballte PlayStation-Power im Überblick**

## T E C H N I K

Im Inneren der PlayStation tickt im Gegensatz zum Saturn nur ein Herz: Ein etwas abgespeckter R3000 32-Bit-RISC-Prozessor aus dem Hause MIPS/Silicon Graphics werkelt mit 33 MHz. Unterstützt wird er durch einen extrem leistungsfähigen spezialisierten 3D-Mathe-Coprozessor, die sogenannte GTE-Engine.

Für die Grafik ist in der PlayStation nur ein Videoprozessor zuständig – der ist dafür um so mächtiger: Aus einer Palette von 16 Millionen Farben können Objekte, Texturen und Hintergründe schöpfen. Klassische Sprites gibt es ebensoviele wie die beim Saturn noch vorhandenen Hintergründe, d.h. Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen beschäftigt den Programmierer und die Maschine sehr viel mehr als bei anderen Konsolen. Bei den Auflösungen kann frei zwischen 320x224 und 640x224 gewählt werden. Spezialeffekte wie Transparenzen, Licht und Nebel beherrscht die PlayStation ähnlich dem SNES. Spielereien à la „Mode 7“ müssen vom Programmierer gezaubert werden. Ist die PlayStation auf der 2D-Seite nicht ganz so fit, stellt sie Segas Saturn dank des extrem schnellen Videoprozessors in der dritten Dimension kräftig in den Schatten. Texture Mapping, Gouraud Shading und hochauflösende Polygone sind für die PlayStation kein Problem – in diesem zukunftsträchtigen Bereich sieht Segas Baby ganz einfach alt aus.

Der Sound ertönt in allerfeinster Sample-Qualität (wenn auch etwas datenreduziert) aus satten 24 Stimmen – hier hängt das Saturn die Sony-Maschine allerdings klar ab.

Bemerkenswert ist auch die eingebaute Motion-JPEG-Videodekompression: Video-Sequenzen werden von der PlayStation in bestechender Qualität und mit 30 Bildern pro Sekunde bildschirmfüllend abgespielt. Damit sind bis zu 35-minütige Filme in Fast-Fernseh-Qualität kein Problem mehr.

Auch der RAM-Speicher von insgesamt 3 MByte sollte ausreichen, um die Schwächen des hausigenen Double-Speed-CD-ROM auszugleichen.

Sony-typisch werden Spieler mit reichlich Anschlüssen zur Außenwelt verwöhnt: Vom Standard-Video über eine S-VHS Buchse bis hin zu Audio-Cinch- und RGB-Buchsen bleibt kein Wunsch offen.



# STATION



*It's a Sony: Professional Design und kleine Abmessungen (ungefähr SNES-Größe) machen die PlayStation auch äußerlich zur begehrtesten 32-Bit-Konsole. Dank der eigenen CD-ROM-Fabrikation hat Sony im Preiskrieg mit Sega die besseren Karten*

## DAS BETRIEBSSYSTEM:

*Im Vergleich zum Saturn gerieten die eingebauten Menüs und Optionen recht schlicht: Wie zu erwarten ist natürlich keine Sprachwahl möglich - zur Zeit ist Japanisch unumgänglich.*

*Die Möglichkeiten beschränken sich auf das Abspielen von Musik-CDs mit jedem nur erdenklichen Luxus (allerdings ohne die Verfremdungseffekte des Saturn) und die Verwal-*



*tung der Memory-Cards. Sollten Ihr mehrere Cards Euer Eigen*

*nennen, könnt Ihr nicht nur jeden Spielstand beliebig löschen, hin- und herkopieren, sondern auch gleich komplette Cards duplizieren. Vorteil der Memory-Cards: Angebereien vor Freunden sind dank der Tragbarkeit kein Problem mehr, und sollte mal eine Card randvoll sein, könnt Ihr einfach auf eine neue ausweichen.*

## S T A R B L A D E α



Erlebt Namos Krieg der Sterne besser als in der Spielhalle: Dank der überragenden Full-Motion-Video-Fähigkeiten der PlayStation dürfte das große Vorbild von Nintendos 'Starwing' zum ultimativen Weltraum-Abenteuer werden. Geschickt werden FMV und Echtzeit-3D gemischt - im Original-Modus Spielhellen-identisch, im neuen Alpha-Modus sogar mit Texture Mapping auf den neuesten Stand gebracht. Nur etwas umfangreicher als das Arcade-Vorbild könnte die PlayStation-Version werden.



Fähigkeiten unterzubringen, die die von Nintendos Ursprungsgerät übertrafen hätten, wurde den Nintendo-Männern der große Partner zur Bedrohung. Kühl, berechnend und erstaunlich rücksichtslos verkündete Yamauchis Sprachrohr von Nintendo Amerika, Howard Lincoln, auf der Winter CES 1992 den Bruch mit Sony und eine neue Partnerschaft mit Philips. (Die Früchte

dieses Vertrages waren eher dürftig: Auf diese Weise kamen Produkte wie die Zelda-Umsetzungen für das CD-i zustande.) Keine Informationen gelangten vorher offiziell an Sonys Ohren, und selbst ein persönlicher Anruf des Sony-Herren brachte Nintendo nicht vom Konfrontationskurs ab. Längst waren Prototypen der PlayStation fertig. Und selbst erste Titel (Squares späteres Secret

of Mana) lauerten bereits auf Käufer. Doch die gibt es im Nintendo-Lager bis heute nicht, denn dem SNES sollte ein CD-ROM nicht vergönnt sein ... Sony war schwer verwundet -

## EIN 500-MILLIEN-DOLLAR-GEHEIM-PROJEKT

der Kampfgeist war aber noch vorhanden, vielleicht sogar stärker denn je.

Die PlayStation war tot - also lebte die PlayStation! Unter strengster Geheimhaltung startete das Projekt 'PlayStation X', ein 500 Millionen Dollar teurer Vergeltungsfeldzug, der Nintendo & Co. das Fürchten lehren soll.

Inspiziert vom technisch Machbaren gepaart mit einer Marketing-Strategie, die deutlich an die Nintendos erinnert, macht sich Sony auf, gegen alle anzutreten.

Wie einen Phönix aus der Asche schufen Sonys Techniker die wohl derzeit beste Spielkonsole

## C Y B E R S L E D

Namco konvertiert fleißig weiter: 'CyberSled' besticht in der Spielhalle durch einen flotten Zweispieler-Modus - und wurde für die PlayStation gehörig aufgepepelt. In dem 3D-Katz- und Maus-Spiel duelliert Ihr Euch mittels futuristischer Panzer in verschiedensten 3D-Arenen.





## T O S H I N D E N

*Takara's 'Toshinden' soll 'Virtua Fighter' in den Schatten stellen. Mit extrem schneller und flüssiger 3-D-Animation, Gouraud Shading, Texture Mapping, Magie und handfesten Waffen sollen die kickboxenden Sega-Kämpfer in Ihre Schranken gewiesen werden - ob allerdings auch die Spielbarkeit des Newcomers stimmt, wird erst die Endversion beweisen.*



der Welt – zu einem bezahlbaren Preis und ca. 12 Monate vor dem Erscheinen des Erzrivalen Nintendo auf der Bühne der nächsten Generation. Sony überraschte mit den ersten PSX-Gerüchten nicht nur Nintendo, sondern vor allem Sega, die sich des 32-Bit-CD-Marktes mit dem

### SONY KONNTE BIS ZUM SCHLUSS RUHIG SCHLAFEN

Saturn schon sicher wählten. Sega war nicht nur erschrocken, sondern verfiel in nackte Panik. Schnellstmöglich wurden die Features der PSX in Erfahrung gebracht und das Saturn noch einmal aufgestockt.

Sony konnte bis zum Schluß ruhig schlafen, denn die Arbeit ihrer Techniker besticht durch ihre

Brillanz: Im 3-D-Markt der Zukunft hängt die PlayStation Segas Saturn locker ab, Texture-Mapping-Orgien wie 'Ridge Ra-

zite in der dritten Dimension und über den hohen Preis des Saturn hinwegtäuschen können, ist fraglich. Doch neben der Leistungsfähigkeit der PlayStation und ihrem fantastischen Preis zählt nur eins: die Spiele.

Seit Jahren können sich Nintendo und Sega auf ihre erstklassigen Entwicklungsabteilungen verlassen, ein Vorteil, den der Spiel-unerfahrene Riese Sony nicht mitbringt. Rettung nahte in Form anderer gebrannter Kinder aus dem Nintendo-Lager: Schon seit Mitte der 80er Jahre hatte Spielhalleniese Namco Querelen mit dem großen Bruder Nintendo – mit Sony ist endlich ein neuer Partner gekommen.

## R A I D E N

*Ballerfans jubeln: Erstmals konvertieren die Vertikal-Shoot'em-Up-Gralshüter Seibu ihr 'Raiden' selbst. Ähnlich 'Parodius' sollen auch bei dieser Action-Orgie gleich beide Automaten-Versionen mit den besten Abschnitten vorhanden sein. Trotz der 2-D-Probleme der PlayStation verspricht Seibu bis zu 900 Objekte gleichzeitig ...*



cer' und 'CyberSled' lassen 'Virtua Fighter' wie ein Spiel aus blassen Bauklötzchen aussehen. Ob Segas 2-D-Stärken über Defi-

So stammen die Vorzeigetitel der ersten PlayStation-Generation nicht von Sony, sondern von Namco, Konami und Co. Seit dem 3. Dezember 1994 läuft der Kampf um die Vorherrschaft in Japan. Erste Verkaufszahlen sind ermutigend. Sony ist schon jetzt im wichtigsten Markt der Videospiele einer der potentesten Kontrahenten und macht Sega schwer zu schaffen. Am 1. September 1995 geht der Fight in die europäische Runde – gegen Sega, aber dann auch gegen Nintendos Ultra 64 wird der Kampf der nächste Generation ausgetragen.

Julian Eggebrecht

## M O T O R T O O N G P

*Der Hoffnungsträger aus dem ansonsten durchwachsenen Sony-Lager: Sollte Euch 'Ridge Racer' allzu realistisch sein, könnt Ihr hier in knallbunten und abgedrehten Comicwelten herumrasen. Erste Eindrücke erinnern an Nintendos 'Stunt Race FX' - nur viel, viel bunter, detaillierter und schneller.*



## K O M M E N D E S O F T W A R E

Schon jetzt hat Sony Hunderte von Entwicklern und Dritt-Anbietern überzeugen können – an Software wird es der PlayStation kaum mangeln. Einzig die Qualität bleibt fraglich, denn Masse bedeutet nicht unbedingt Klasse.



Mittelmäßiges japano-süß-Doom aus Sonys Eigenproduktion: Crime Crackers

<b>Titel</b> .....	.....
<b>Genre</b> .....	.....Hersteller
<b>Tama</b> .....	.....
<b>Puzzle</b> .....	.....Time Warner Int.
<b>Super Baseball</b> .....	.....
<b>Sport</b> .....	.....Konami
<b>Contra 3D</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Konami
<b>Castlevania</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Konami
<b>Solvalou</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Namco
<b>Hyperion</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Taito
<b>Philosoma</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Sony
<b>Crime Crackers</b> .....	.....
<b>Action</b> .....	.....Sony
<b>Darkstalkers</b> .....	.....
<b>Prügelspiel</b> .....	.....Capcom
<b>Street Fighter II - Ultimate Collection</b> .....	.....
<b>Prügelspiel</b> .....	.....Capcom



# STATION



## RIDGE RACER

**Die nächste Generation der Videospiele auf der Überholspur: Namco läßt die Reifen qualmen.**



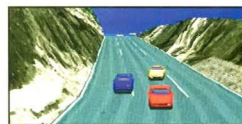
**S**ollte Euch Namco nur noch schwammig ein Begriff sein – an Pac-Man erinnert sich so mancher. Lange vor Street Fighter II und Super Mario setzte 1982 eine mampfende Pampelmuse viele hundert Millionen Dollar für

### DIE MILLIONEN-PAMPELMUSE

Namco um. Mitte der achtziger Jahre wurde es nach einigen NES-Erfolgen (z.B. Millionen-Seller Xevious) relativ still um die erfolgsverwöhnten Japaner. Erst 1990 feierte Namco ganz im Stillen ein ganzvolles 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 erschien, bis 1993 die Revolution in der dritten Dimension mit dem damals unglaublich scheinenden „Ridge Racer“ einen vorläufigen Höhepunkt erreichte. Waren vorher Polygon-Spiele noch eine (wenn auch ziemlich beeindruckende) Ansammlung von schlichten



Flächen, bestach Ridge Racer als erster Automat mit realistischen Texture-gemappten, photorealistischen 3-D-Oberflächen. Die umfangreiche Anhänger-schar des Automaten war aber nicht nur wegen der vielen technischen Superlative loyal – Ridge Racer besticht ebenfalls durch besonders dynamisches Verhal-



lich neuen Hardware entstehen viele zweifelten an den Fähigkeiten der Spielentwickler unter

### COMEBACK IN DER DRITTEN DIMENSION

diesen Bedingungen. Unverzagt machte man sich trotzdem ans Werk und pünktlich mit der PlayStation erschien am 3. Dezember in Japan auch Namcos 32-Bit Heimdebüt. PlayStation-typisch ist auch die Ridge Racer - CD tief-schwarz lackiert. Wähnt man nach dem Einlegen eine langatmige Ladeorgie, wird man von einem der vielen liebevoll gestalteten Details dieses Spiels überrascht: Ca. 10 Sekunden könnt Ihr Euch mit einer



**Abkürzungs-verdächtig: Ob im Tunnel noch versteckte Streckenabschnitte lauern?**

ten des Spielwagens und der gegnerischen Fahrer. Namcos Aufgaben als Vorreiter der PlayStation-Software waren nicht leicht: In nur sechs Monaten sollte eine möglichst perfekte Konvertierung auf einer gänz-



Jede Konsole braucht ihr Vorzeigespiel. Schon Nintendo bewies mit dem NES, dem Super NES und dem dazugehörigen Mega-Maskottchen Mario, daß ein einzelnes Spiel Millionen von Einheiten verkaufen kann. Erzirivale Sega bekam gerade in Japan zu spüren, was passiert, wenn kein Vorzeigespiel beim Start einer neuen Konsole vorhanden ist: Bis heute ist das Mega Drive in Japan durch den Mangel an Software-Knallern in seiner Frühzeit schwer geschädigt. Zumindest Sega hat auf jeden Fall aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und schickt Virtua Fighter für das Saturn ins Rennen. Doch auch Newcomer Sony ist rührig und verpflichtete sich Namcos Unterstützung, um Sega schon in den 32-Bit-Startlöchern in die Schranken zu weisen. Nichts ist besser dafür geeignet, als Namcos 3-D-Spielhallen-Megahit „Ridge Racer“.



# DAS KONSOLEN MO PLAY



# RIDGE

## DIE WAGEN



**Rot und durchschnittlich:** Der Spielhallen-Flitzer ist für Anfänger gut geeignet. Profis schalten manuell.



**Der Favorit - Für die Standard-Level am besten geeignet:** Nicht zu schnell und ziemlich griffig.



**Solvalou: Benannt nach Namcos Edel-Ballerei, die Motorpower wird Anfängern zu schaffen machen.**



**Wenn Ihr den ‚Blauen‘ beherrscht, habt Ihr sicher schon die Auswahl zwischen allen zwölf (bzw. dreizehn) Flitzern...**

ganzen Formation von Galaxians aus Namcos Kult-Ballerklassiker anlegen. Nach dieser kurzen Ladezeit steht Ridge Racer komplett im Speicher – jedes 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 Grün-Roten).

### NACHLADEZEITEN = 0

Danach geht es in die spärliche Kursanwahl: 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 Pad-Belegung gewählt habt, geht die Raserei los: Ein mit Bikini und eleganten Kurven ausgestattetes Nummern-Girl schickt die PS-hungrige Meute auf die Strecke. Habt Ihr Euch vom ersten Geschwindigkeitsrausch erholt, könnt Ihr zwischen zwei Perspektiven (im Cockpit oder knapp hinter dem Auto) jeder-

zeit auswählen. Sind die ersten Hürden in Form von Kurven genommen, könnt Ihr anfangen, die Feinheiten der Steuerung zu entdecken. Im Gegensatz zu Virtua Racing (oder eben VR Deluxe) ist selbst härtestes Schliddern möglich. Besonders beeindruckend sind auch die wechselnden Tageszeiten: Noch nie war ein Sonnenuntergang und



**Fernsehreif:** Rasante Kamerafahrten im Replay versüßen Euch den Sieg



Sind alle vier Level geschafft, wird die Strecke schlichtweg umgedreht, und Ihr müßt in den vier neuen Levels u.a. gegen einen besonders garstigen schwarzen Hoch-PS-Raser antreten.

Alle erfolgreich gefahrenen ersten Plätze können genauso wie die Konfiguration, die Highscore-Liste und etwaige aktivierte Bonus-Extras (12 bzw. 13 Autos zur Auswahl) auf der Memory-Card gespeichert werden – für Langzeitmotivation ist gesorgt.

### SPIELSTAND- UND HIGHSCORE SPEICHERBAR

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 3-D-Landschaft am Spieler vorbeirast. Kein anderes Rennspiel konnte bisher mit einem derartigen Adrenalin-Stoß auftrumpfen. Technisch ist Ridge

## NOSTALGIE



Um die ca. zehn sekündige Ladezeit zu versüßen, könnt Ihr Euch an Namcos erstem Spielhallenhit aus dem Jahr 1980, Galaxian, satt-schießen. Eliminiert Ihr die gesamte Formation bevor sie das Weiße sucht, könnt Ihr im Spiel aus luxuriösen 12 Karossen wählen.

der folgende Nachthimmel bei 240 Stundenkilometern so schön. Den muß man einfach gesehen haben!



RECORDS	
1ST 4'	00" 765 RID
2ND 4'	05" 765 GER
3RD 4'	10" 765 ACE
4TH 4'	15" 765 RPS
5TH 4'	20" 765 XNA

# STATION



Exklusiv in der Heimversion: Virtua Racing-Fans werden den Außenansichts-Modus zu schätzen wissen. Arcade-Puristen verzichten drauf

## RACER



3-D Gimmicks am Rand: Selbst das Pad im Optionsmenü besteht aus Polygonen



## P A D S

Jedem Spieler sein Bier: Ob manuelles Schalten oder faule Automatik-Rasereien – Die Belegung des Pads ist frei einstellbar. Echte

Fahr-Fans kommen allerdings erst mit Namcos Spezial-Pad für 3-D-Rennereien voll auf Ihre Kosten.



Racer ein Meilenstein und läßt die Virtua-Konkurrenz (sowohl Virtua Racing Deluxe als auch Virtua Fighter auf dem Saturn) in den Startlöchern stehen. Doch auch spielerisch umschifft Namco viele wichtige Klippen, die Segas Virtua Racing unbefriedigend machen: Vor allem die konsequente Nutzung der Speichermöglichkeit durch immer zusätzliche Features und Details motiviert selbst nach vielen Renn-Tagen noch immens – und habt Ihr alles gesehen, bleibt dank Memory Card die komfor-

von Virtua Racing. Auch der So- und soll nicht unerwähnt blei-

### DER 32-BIT-RENN-KÖNIG

ben, denn dank CD liefern

Namcos Mannen einige exzellente Dancefloor-Stücke in bestechender Qualität ab. Besonders gut zur Atmosphäre trägt auch die riesige Menge von Sprachuntermalung bei: Lob und Tadel hört Ihr immer passend zur Situation. Zuguterletzt im direkten Vergleich mit Virtua Fighter ein Lob an Namco: Unter dem Zeitdruck des ersten Produktes gelang ein Bug-freies (sprich: fehlerfreies) und sehr liebevoll gestaltetes Erstellungswork, das Sega ernsthaft zu denken geben sollte. Zwar schnitt Segas Virtua

Racing Deluxe in unserer Wertung genauso gut ab, wir geben aber Ridge Racer als König der Rennspiele eindeutig den Vorzug.

Julian Eggebrecht

### PLAYSTATION VS. SATURN

table Jagd nach dem High-Score. Und die reizt unterm Strich wohl mehr, als der nach wie vor eher langweilige Zweispieler-Modus



## RIDGE RACER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Unvergleichliche Spielbarkeit, tolle Gegner und das beste Sounddesign aller Rennspiele – mehr davon!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Trotz Streckenmangels längere Motivation als Virtua Racing durch Memory-Card-Nutzung und viele kleine Details.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Kaum vom Automaten zu unterscheiden: Kein anderes Rennspiel versetzt Euch so in den Geschwindigkeitsrausch.

Sound 6 5 4 3 2 1

Coole Dancefloor-Sounds, perfekt auf der CD abgemischt. Unmengen von Sprachausgabe verbreiten viel Atmosphäre.

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Hersteller:	Namco
Preis:	DM 150
Level:	5
Schwierigkeit:	mittel
Controller:	Memory Card
Speicher:	1 CD
Erhältlich:	ab sofort/Klappen

FAZIT  
2+

## DIE STRECKEN



Für Anfänger gut geeignet: Mit gewisser Geschwindigkeit ist der erste Platz schnell geschafft.

Fortgeschrittene trietzen das Gaspedal. Im zweiten Level solltet Ihr den Wagen gut im Griff haben.



Der Parcours für Pisten-Profis: Die Rasereien durch einen Baustellen-Abschnitt erfordern viel Feingefühl.

Das Duell der PS-Boliden: Im Time Trial tretet Ihr nur gegen einen einzelnen Gegner und die Zeit an. Sind alle Strecken geschafft...



Wer träumt nicht davon, einen edlen Ferrari 512 Testarossa, eine bullige Dodge Viper, eine hübsche Corvette oder gar das 492-PS-Monster Lamborghini Diablo zu besitzen, zumindest aber einmal mit solch starken Karossen über die Straßen zu fegen? Da dies für die meisten unter uns jedoch nur ein Traum bleiben wird, hat sich 3D0-Spezialist Electronic Arts etwas Feines ausgedacht.

S I G H T S E E -

# THE FOR



Super Grafik, realistisches Fahrverhalten, schöne Strecken, innovative Optionen (z.B. ABS)



**LAMBORGHINI DIABLO VT**  
12 Zylinder, 492 PS, 5707 ccm, 325 km/h, Vierradantrieb



**PORSCHE 911**  
6 Zylinder, 270 PS, 3600 ccm, 270 km/h, ABS, beste Bremsen



**CHEVROLET CORVETTE ZR-1**  
8 Zylinder, 405 PS, 5732 ccm, 286 km/h, ABS, Traktionskontrolle



**FERRARI 512 TESTAROSSA**  
12 Zylinder, 421 PS, 4943 ccm, 309 km/h, ABS

**n**ach dem hervorragenden „Road Rash“ beglückt Electronic Arts alle ambitionierten Bleifüßler uns mit einem weiteren vielversprechenden Rennspiel, das stark an das alte „Test Drive“ von Accolade erinnert. Anders als bei Road Rash wird nicht mehr auf zwei, sondern auf vier Rädern gerast. Und das nicht auf irgendwelchen: Acht der weltchönsten Sportwagen (in vielen Videosequenzen eindrucksvoll dargestellt) stehen zur freien Verfügung!

Gefahren wird entweder auf Zeit oder gegen den unsympathischen „X-Man“. Dieser bringt Euch – im Falle seines Sieges – in Videoclips viel Häme entgegen. Allerdings findet er auch zuweilen lobende Worte, welche Anfänger am ehesten auf der nied-

rigsten der drei Schwierigkeitsstufen zu hören bekommen. Auf dieser und der mittleren werden die Wagen mit Automatikgetriebe ausgestattet, es herrscht nicht so reger Verkehr, und X-Man cruised eher verhalten über die Highways. Befindet man sich nach Fahrzeugwahl etc. endlich auf der Piste, kommt man aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Drei bezaubernde Landschaften mit je drei Abschnitten erwarten den Spieler. Schon in der Stadt ist's imposant, doch der Küstenhighway und erst recht die Gebirgs-

strecke setzen Maßstäbe: Schneebedeckte Berge, weiße Pracht an den Straßenrändern, gefährliche Serpentin und enge Tunnel sorgen für grafischen Genuß. Einmalig! Ebenfalls unverschämte gut ist das Fahrverhalten der Autos. Realistischer geht es wirklich nicht mehr! Die Wagen neigen sich beim Lenken, gehen mit der Schnauze beim Kavaliersstart hoch, verlieren in eng gefahrenen Kurven durch seitliches Wegrutschen an Geschwindigkeit, kommen bei zu heftigen Lenkbewegungen ins Schleudern und, und, und. Zudem können bei entsprechend hoher Motor-drehzahl (Vollgas im neutralen Gang, dann in den ersten rein) ohne Ende Pirouetten gedreht werden, daß die Reifen nur so

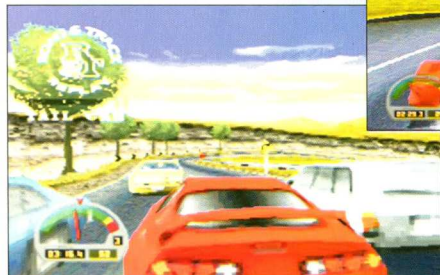
quietschen und qualmen. Mit ein bißchen Übung kann der Wagen auf diese Art und Weise auch elegant abgefangen werden, sollte er einmal während eines Rennens ins Schleudern geraten. Noch spaßiger ist der Einsatz der Handbremse, die korrekt angewandt das Vehikel um 180 Grad drehen läßt. Wer ob der hohen Realitätsnähe bereits jetzt mit den Ohren wackelt, sollte noch schnell registrieren, daß je nach Wagentyp die technischen Hilfsmittel Antiblockiersystem und Traktionskontrolle hinzugeschaltet werden dürfen. Daß sich diese mit ihren Vor- und Nachteilen auf das Fahrverhalten



**Nicht nur X-Man ist gegen Euch, auch die Verkehrsstreife, sofern das Tempolimit überschritten wird**

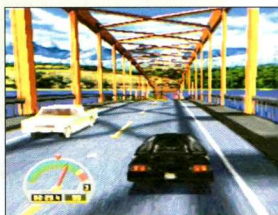
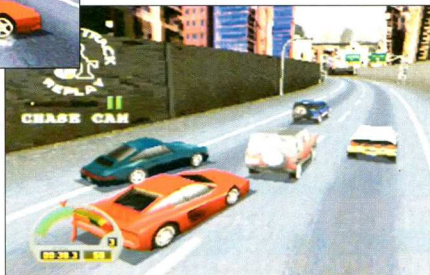


**Handbremse ziehen, Reifen qualmen lassen und um 180 Grad drehen ...**



Mut zur Lücke, denn wie heißt es so schön: Wer bremsst ist feige, wer vom Gas geht auch! Natürlich nur im Videospiele!

**Der Wiederholungsmodus bietet sechs verschiedene Blickwinkel. Aus drei Perspektiven kann gespielt werden: Cockpit und zwei Außenansichten**





# NEED SPEED



Werdet Ihr dreimal auf einer Teilstrecke von der Polizei gestoppt, lächelt Euch dieser smarte Bursch entgegen: Game Over



**DODGE VIPER RT/10**  
10 Zylinder, 400 PS, 7990 ccm, 257 km/h, ABS, Traktionskontr.



**HONDA (ACURA) NSX**  
6 Zylinder, 270 PS, 2977 ccm, 270 km/h, ABS, Traktionskontrolle



**MAZDA RX-7**  
Wankel-Motor mit Twin-Turbo, 255 PS, 1308 ccm, 254 km/h, ABS



**TOYOTA SUPRA TURBO**  
6 Zylinder, 320 PS, 2997 ccm, 249 km/h, ABS, Traktionskontrolle

auswirken, benötigt wohl keiner ausdrücklichen Erwähnung.

Nach Mengen des Lobes wollen wir aber auch Kritik üben, und zwar in Sachen Tempo. Wer einen Geschwindigkeitsrausch à la Road Rash oder 'Virtua Racing Deluxe' (MD 32X) erwartet, wird zunächst enttäuscht sein. Denn es geht um einiges langsamer zu. Dies hängt sicher-

### FAHRSPASS PUR GESPICKT MIT VIEL REALISMUS

lich mit der aufwendigeren Grafik zusammen, liegt aber auch daran, daß jede unsauber gefahrene Kurve – und das ist sehr realistisch – zu einer Geschwindigkeitseinbuße führt.

Nach kurzer Einspielzeit sollte es jedoch kein Problem darstellen, mit 250-325 Sachen über den Asphalt hinwegzufegen. Dann ist das Ganze für den Spieler (der passive Betrachter mag ein wenig anders urteilen) nicht nur schnell genug, sondern in einigen Situationen gar so fix, daß

ohne kühnste Reaktionen Crashes unumgänglich sind. Diese werden übrigens so atemberaubend spektakulär dargestellt, daß man sich an ihnen nicht satt sehen kann. Mit aufheulendem Motor fliegt ein Diablo beispielsweise über einen anderen Wagen hinweg, Autos überschlagen sich mehrmals, bleiben auf der Seite liegen oder kippen ganz gemächlich auf das Dach. Schlichtweg eine Augenweide – wie die gesamte Grafik

des Spiels! Beim Scrolling ruckelt es zwar hier und da eine Winzigkeit, oder ein Fahrzeug wird nicht ganz sauber herangezoo-  
mt, doch das verzeiht man gern. Neben der tollen grafischen Präsentation weiß der Dolby-Surround-Sound zu gefallen. Knackige Beats und tolle Rhythmen,

sowie authentische Soundeffekte wie Windböen, das Krachen eines Unfalls oder Vorbeizischen eines Entgegenkommenden, Hupe-  
rei, die häßlichen Geräusche des Antiblockiersystems und mehr verwöhnen die Ohren.

Lediglich der Motoren-sound kann nicht ganz mithalten, ist aber erheblich besser als bei den meisten Pro-  
grammen des Genres und unter-scheidet sich von Wagen zu Wagen.

**Aus der Cockpit-Sicht: Gleich gibt's 'n Ticket**

Die ohnehin sehr hohe Motivation bekommt noch einen besonderen Kick dadurch, daß Runden- und Gesamtbestzeiten nebst er-reichtester Höchstge-

schwindigkeit auf den jeweiligen Abschnitten gespeichert werden. Zusätzlich darf sich jeder erfol-  
greiche Bleifußfahrer in einer Highscoreliste verewigen.

Wer auf der Suche nach einem technisch hervor-ragenden Programm ist, das nicht nur ra-sante Action, sondern viel Authentizität bieten soll, der liegt mit diesem EA-Titel goldrichtig. The Need for Speed ist wie 'echtes' Autofah-  
ren – nur noch schöner.

Hans-Joachim Amann



Wunderschöne Gebirgslandschaft mit Tunneln, verschneiten Wegrändern etc.



Eindrucksvoller können Crashes kaum dargestellt werden. Dank Wiederholungsmodus sogar in Einzelbildern zu betrachten



## THE NEED FOR SPEED

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Spieltempo blumert sich hervorragend und realistisch. Die neun Wackelabschnitte bieten reichlich Abwechslung und Tücken.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Spielertens noch kurzer Eingewöhnungszeit stellt sich nicht enden wollender Spaß ein. Schade, daß es nur zwei Spielmodi gibt.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Schicke, gut animierte Autos, traumhafte kanadische Landschaften, viel Texturmapping, orientiertes Scrolling – wunderbar!

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Super Beats und Soundeffekte in Dolby Surround sorgen für viel Atmosphäre. Jedes Auto hat einen eigenen Motoren-sound.

Genre.....Rennspiel  
Spieler.....1  
Hersteller.....Electronic Arts  
Preis.....29,90 €  
Level.....3 Strecken à 3 Abschnitte  
Schwierigkeit.....3 Stufen (einf.-mittel)  
Continues.....300-Speicher  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**2+**



VOM SPIELFILM ZUM FILMSPIEL -

# STARS AND



Genauso unweigerlich, wie ein erfolgreicher Film eine Fortsetzung nach sich zieht, landet kurze Zeit später fast automatisch ein gleichnamiges Videospiel in den Softwareregalen der

Kaufhäuser. Denn nichts ist lukrativer für



einen Spielehersteller, als eine erfolgverspre-

chende Film-, Comic- oder Zeichentricklizenzen (daher auch die Bezeichnung ‚Lizenzspiele‘) im Programm zu haben. Mag das Spiel auch noch so schlecht sein, durch den ‚Bekannt-



## ES WAR EINMAL ...

Filmumsetzungen sind keine moderne Unsitte, schon auf den Uralt-Konsolen aus Großvaters Zeiten (Sprich: Anfang der 80er) hat man die Filmlicenz als verkaufsförderndes Argument erkannt. Zu den beliebtesten Titeln gehört seit eh und je die Star-Wars-Trilogie. *The Empire Strikes Back* von Parker (1981) gehörte zu den beliebtesten Spielen auf dem Atari VCS 2600. Einziger Inhalt: mit einem Snowspeeder ATATs abballern. *Jedi Arena* und *Death Star Battle* sowie ein *James Bond*-Spiel folgten. Mit *Raiders of the Lost Ark* („Jäger des verlorenen Schatzes“, Atari/VCS) erschien eines der ersten Konsolen-Adventures, das wegen des zwar guten, aber unorthodoxen Spielprinzips nur wenige Freunde/Käufer fand. Während Atari die großen, kostspieligen Lizenzen hatte, mußten sich die Besitzer des Matel/Intellivision mit drei lauen Spielen zum Computerfilm *Tron* begnügen, für das Coleco-Gerät von CBS gab ein *Rocky*-Boxspiel. Der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten, Steven Spielbergs *E.T.*, markiert auch im Gamebusiness einen historischen Meilenstein: als monumentaler Mißerfolg!

## AUSSERIRDISCHER FLOP

Das Spiel zum Film wurde in nur zwei Monaten eilig zusammengeschustert und flopte total. Noch heute lagern Millionen produzierter Cart-



*Super The Empire Strikes Back*, einer der blödesten Namen aller Zeiten ...



*Batman Returns* (SNES) erinnert zumindest optisch an den Film; völlig abge-nabelt: das zweite *Dune*-Spiel (MD)



Eine der ersten Filmumsetzungen (wenn nicht sogar DIE erste!)

ridges als ‚Sondermülldeponie‘ nahe San Francisco.

Nach dem Zusammenbruch der Branche 1983 verschwanden VCS und Co. von der Bildfläche, Filmumsetzungen blieben dem zahlenden Kunden jedoch erhalten. Egal ob 8-/16-Bit-Computer oder 8-Bit-Konsolen (NES, Master System), jedes Gerät wurde bzw. wird mit Kinohits überschwemmt: *Back to the Future*, *Conan*, *Goonies*, *Zorro* und wie sie alle heißen.



Auch hier seien besondere (Miß-) Erfolge hervorgehoben: David Cranes *C64-Ghostbusters* (Activision) war schlichtweg genial, wohingegen sich fast niemand mehr an LucasArts ‚Maniac Mansion‘-Vorläufer *Labyrinth* erinnern kann.

## GEORGE LUCAS & STEVEN SPIELBERG



Die Filme der beiden befreundeten Erfolgsregisseure bevölkern schon seit Jahren die Charts, zu ihren Filmen gibt es die meisten Umsatzen. Neben *Indiana Jones*, *Hook* und *Jurassic Park* auf der einen Seite gibt es die *Star Wars*-Spiele auf der anderen, die zumeist direkt aus dem Hause LucasArts stammen. Denn schlauerweise sicherte sich Lucas seinerzeit sämtliche Rechte an seinem Werk. Demnächst steht uns die MD-Umsetzung von *Indiana Jones Greatest Adventures* ins Haus, und die Gerüchteküche läßt verlauten, daß ein *Ultra-64-Star Wars* am Entstehen sei.



EIN ERFOLGSREZEPT?

# BYTES

heits- und ‚Sympathiebonus‘ der Kinohelden ist ein erheblicher Kaufanreiz vorprogrammiert, exzessive Zeitschriften- und Fernsehwerbung tut ein übriges. Aber natürlich gibt es

auch zahlreiche erfreuliche Beispiele, die zeigen, daß man sich trotz eingebauten Erfolges mit der Umsetzung auf die Konsole viel Mühe geben kann. Und genauso gibt es ein



Gern frequentiertes Opfer der Umsetzer ist Arnold „Big Arnie“ Schwarzenegger. Sollte der sympathische Österreicher je die Umsetzungen seiner Kassenfüller sehen, müssen sich die Programmierer wohl warm anziehen ...

paar Beispiele, wie das Konzept der Hersteller überhaupt nicht aufgegeben ist ...

## DO THE HYPE

Da im Spielbereich fast alles schon mal dagewesen ist und innovative und originelle Ideen mittlerweile fast so selten sind wie ein Kanzlerwechsel, verlassen sich Firmen in zunehmendem Maße lieber auf zugkräftige Namen als auf Ideen. Während Komödien meist zu Plattform-Jump&Runs mutieren, z.B. *Adams Family*, *Blues Brothers*, *Home Alone*, *Waynes World*, werden aus Actionfilmen in der Regel Ballerspiele wie z.B. *Alien 3*, *Cliffhanger*, *Robocop 3*, *Universal Soldier* (letzteres eine von Accolade mit Filmfiguren versehene, grottenschlechte Umsetzung des Amiga-Turrican II). Beispiele dafür, daß man aus Lizenzen auch Ungewöhnliches machen kann, sind das *Buck Rogers*-Rollenspiel von SSI oder das *Dune* (2)-Strategiespiel aus dem Hause Virgin.



Waren nicht ‚im Auftrag des Herrn unterwegs‘: die *Blues Brothers*-Programmierer. Noch übler: *Beethovens 2nd*



Vom erfolgreichsten Film zum größten Spiele-Flop aller Zeiten

Aufgrund der unterschiedlichen Filmstarttermine in den USA und Deutschland kann es manchmal zu kleinen Pannen kommen, geschehen etwa bei *Pagemaster*. Das Spiel erschien zwar noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, der *Maucally Culkin*-Film lief jedoch hierzulande noch gar nicht in den Kinos. Was den Werbeeffect des ‚bekannteren Titels‘ natürlich etwas in Frage stellt ...

## DER SILBERNE (SPEICHER-) RIESE

Oft werden die Spiele mit digitalisierten Bildern der Filme geschmückt, und zumindest die Titelmusik wird mehr oder weniger originalgetreu auf den Soundchip der jeweiligen Konsole umgesetzt. Die CD als Speichermedium erweitert die Möglichkeit noch: Dank ca. 680 MByte Speicherplatz können nun ganze Filmszenen oder Originalsoundtracks wiedergegeben werden.

Noch aufwendiger ging es bei *Demolition Man* von Virgin (Test in dieser Ausgabe) zu. Neben FMV-Filmsequenzen wurden zusätzliche Szenen mit den Schauspielern im Blue-Screen-Verfahren aufgenommen, die dann für das Spiel verwendet wurden. Auch bei *Thunder in Paradise*, der neuen US-TV-Serie mit Kultwrestler Hulk Hogan in der Hauptrolle, wurden für das gleichnamige CD-i-Spiel gleich ein paar Extra-Aufnahmen geschossen.



## DISNEY

Während die Chance, mit einer Filmlizenz ein gutes Spiel zu erwerben, meist den Gewinnchancen beim Lotto entspricht, gehören die Spiele zu Disney-Filmen häufiger zu den erfreulichen Produkten. Neben den Spielfilmen (*Aladdin*, *Das Dschungelbuch*, *Der König der Löwen*, *Fantasia*) gibt es vor allem für's Mega Drive zahlreiche Spiele mit den Disney-Charakteren (*Land of Illusion*, *Mickey&Minnie*, *Quackshot* ...).



*Aladdin* für das SNES stammt von Capcom, die MD-Version, wie auch *Das Dschungelbuch*, von Virgin





# STARS AND BYTES



Über Umsetzungs-Quantität können sich Jurassic Park-Fans nicht beklagen



Noch schlechter als der Film – man sollte es kaum für möglich halten: Last Action Hero (SNES)



Auch kein Vergnügen: Cliffhanger für Super Nintendo

## Die erfolgreichsten Filme aller Zeiten

(US-Einspielergebnisse in Mio. \$)

1. E.T. - Der Außerirdische 400
2. Jurassic Park 395
3. Krieg der Sterne 325
4. Forrest Gump 298
5. Der König der Löwen 295
6. Kevin – Allein zu Haus 290
7. Die Rückkehr der Jedi-Ritter 265
8. Der Weiße Hai 260
9. Batman 255
10. Jäger des verlorenen Schatzes 245

Wie man sieht: Bis auf die Plätze 4 und 8 sind alle Kassenfüller mindestens einmal mit Spielen bedacht worden (s. unten).



Neuerdings wird auch der umgekehrte Weg vom Byte auf Zelluloid beschritten: Der **Super Mario Bros.** Film machte den Anfang – und scheiterte kläglich. **Street Fighter** scheint, so weit man nach zwei Wochen sagen kann, das gleiche Schicksal zu ereilen. **Mortal Kombat** und **Double Dragon** werden folgen, und kürzlich verkaufte id-Software die Leinwandrechte ihres **Doom**, Näheres ist über das Projekt bisher nicht bekannt.

Trotz häufig mangelnder Qualität – Filmsetzungen werden uns auch in Zukunft nicht erspart bleiben. **Stargate**, **Akira**, **Time Cop**, **True Lies**, **Die Feuersteins** (nochmal) sowie das Spiel zum **Street Fighter**-Movie mit digitalisierten Filmhelden sind angekündigt. Glücklicherweise findet

nicht jeder Kassenerfolg sein Konsolenpendant, vom **Forrest Gump** Shrimp Fishing Simulator\* oder dem **Und täglich grüßt das Murmeltier** - Jump&Run (immer derselbe Level!) werden wir hoffentlich in Zukunft verschont bleiben ... *Klaus-D. Hartwig*

Unsere Liste nennt die Filmumsetzungen für die gängigen Konsolen, NES und Master System werden nicht berücksichtigt. Ebenso haben wir Spiele nicht berücksichtigt, zu denen es zwar Filme gleichen Namens gibt, die aber eher auf Comics oder Fernsehserien basieren (wie z.B. **Turtles**, **Superman**, **Duck Tales**, **Asterix**).

Addams Family 1+2	Acclaim, Ocean	MD, SNES, GG, GB
Aladdin	Virgin, Sega, Capcom	MD, SNES, GG, GB
Alien 3	Acclaim	MD, SNES, GG, GB
Arielle	Sega, Capcom	GG, GB
Back to the Future 3	Acclaim	MD
Batman	Sunsoft	MD, GB
Batman Returns	Sega, Konami	MD, MCD, SNES, GG
Beauty And The Beast	Hudson Soft	SNES
Beethovens 2nd	Sunsoft	SNES
Beetlejuice	Acclaim	GB
Bill & Ted	Acclaim	GB
Blues Brothers	Titus	SNES, GB
Bram Stoker's Dracula	MCD, SNES, GG, GB	
Buck Rogers	Electronic Arts	MD
Cliffhanger	Sony	MCD, SNES, GB
Cool World	Ocean	GB
Das Dschungelbuch	Virgin	MD, SNES, GG, GB
Demolition Man	Virgin	3DO, (SNES, MD)
Dennis The Menace	Ocean	SNES, GB
Der König der Löwen	Virgin	MD, SNES, GG
Der Rasenmähermann	SCI	MD, SNES, GB
Dick Tracy	Sega	MD
Dragon	Virgin	MD, SNES, Jaguar
Dune 1+2	Virgin	MCD (1), MD (2)
Fantasia	Sega	MD
Fievel Goes West	Hudson Soft	SNES
Ghostbusters 1+2	Sega; Activision	MD (1), GB (2)
Gremliins 2	Sunsoft	GB
Home Alone 1+2 (Kevin)	Sega, THQ	MD, SNES, GG, GB

Hook	MCD, SNES, GG, GB
Hudson Hawk	GB
Hunt For Red October	SNES, GB
Indiana Jones 3	MD, GG, GB
Indiana Jones Greatest Adv.	MD, SNES, (MD)
James Bond – The Duel	MD
Jurassic Park	MCD, SN, GG, GB, 3DO
Jurassic Park The Chaos Cont.	SNES, GB
Jurassic Park Rampage Edition	MD
Last Action Hero	SNES, GB
Lethal Weapon	SNES, GB
Mickey Mania (Kurzfilm!)	MD, MCD, SNES
Moonwalker	MD
PageMaster	MD, SNES, GB
Pugsley's Scav. Hunt (Addams)	SNES
Rocketeer	SNES
Roger Rabbit	GB
RoboCop (3)	MD, SNES, GG, GB
Star Trek	GB, (SNES)
Star Wars Arcade	32X
(Super) Godzilla	SNES, GB
(Super) Star Wars	SNES, GG
(Super) The Empire Strikes Back	SNES, GB
Super Return of the Jedi	SNES
Tarzan	GB
Terminator	MD, MCD, GG
T2 – Judgement Day	MD, SNES, GB
T2 – The Arcade Game	SNES
The Flintstones	Sega, Taito
The Untouchables	MD, SNES
Top Gun 2	Ocean
Toys	SNES
Universal Soldier	GB
Waynes World	Ocean
	Accolade
	T*HQ
	SNES, MD, GB
	SNES



Wesley Snipes konnte Demolition Man mal zeigen was in ihm steckt. Gut gemacht!



Nach jahrelangem Kälteschlaf haben die wenigsten Typen solche Muskeln



Schon der Kinofilm lief recht erfolgreich, und nun soll die

Keine Panik, das sind schließlich nur Sprites

Videospiel-Version weitere Millionen

einspielen. Brauchen 3DO-Besitzer einen Stallone für zu Hause oder kommen sie ohne ihn genauso gut zurecht? Lest unsere Meinung!

DER MANN MIT DER ABRISSEBIRNE

# DEMOLITION MAN

**S**tallone als Vorreiter der neuen ‚interaktiven‘ Videospieltechnik? Mitnichten, denn der „Demolition Man“ ist nichts anderes als ein erneuter Aufgub der schon seit Jahren bekannten Filmumsetzungen mit verschiedenen Minispielchen, zusammengeschnitten von einer digitalisierten Filmrahmenhandlung.

Im Laufe des Games müßt Ihr mehrere verschiedenartige Spielsequenzen meistern, um die Handlung voranzutreiben. Ver-

## DEN FINGER AM ABZUG

süßt wird Euch diese Aufgabe durch Original-Filmsequenzen. So müßt Ihr z.B. in den zahlreichen Ballersequenzen ein Fadenkreuz steuern und die überall auftauchenden Fieslinge abschießen. Dann könnt Ihr à la ‚Doom‘ durch zwei (lange und weilige) Labyrinth laufen, dort eine ganze Menge Leute töten, um schließlich den Ausgang zu finden. Des weiteren warten einige Prügelsequenzen auf Euch, in denen Ihr mehr schlecht als recht versucht, Eurem Intimfeind das Leben zu versauern (Wer hier an



Mann‘ ja zulegen. Allerdings verläßt einen spätestens nach dem dritten Durchspielen (drei Schwierigkeitsgrade) die Motivation. Ein 3DO sollte man sich also nicht extra kaufen.

Maris Feldmann



Gut digitalisierte Filmsequenzen, Sandra Bullock

‚Street Fighter II‘ denkt, wird arg enttäuscht). Und schließlich gibt es noch ein kleines Verfolgungserennen mit dem Auto. (Tip: Auf der zweiten Spur von links ist fast kein Gegenverkehr!) Alle Spielsequenzen zeichnen sich durch mittelmäßige Spielbarkeit aus und würden alleine sicherlich keinen zum Spielen verleiten. Im Zusammenhang mit

den wirklich gelungenen Filmsequenzen (auch die hübsche Sandra Bullock ist mit dabei) stellt sich aber trotzdem (besonders für Freunde des Films) ein gewisser Spaßfaktor ein. Stallone hat mit seiner unfreiwillig komischen Mimik einen nicht zu kleinen Anteil daran. Übrigens wurden schon bei den Kino-Dreharbeiten einige Szenen für das Videospiel mitgedreht. Das ist allemal besser, als nur aus dem Film raus zu digitalisieren.

Wenn Ihr kaum Wert auf spielerischen Gehalt legt und Euch auch mit guten Filmsequenzen zufrieden gebt, könnt Ihr Euch den ‚Abbruch-



Einzelspiele zu langweilig und mit wenig spielerischem Gehalt



Dieses nette Street-Kid will Euch kein Bonbon anbieten ...

**3DO**

## DEMOLITION MAN

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

Mehr als ‚Antispieler‘ kann gehobenen Ansprüchen genügen. Sie spielen sich allesamt sehr dürrig.

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

Mehr als dreimal muß man sich dieses Produkt eigentlich nicht angucken, dazu sind die ‚Spielen‘ zu schlecht.

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

Die Filmsequenzen sind sehr gut digitalisiert, und auch die Spielgrafik versucht den selben Standard zu erreichen.

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

Der Original Soundtrack in O-Sound klingt ziemlich gut, aber die normalen Musiken können nicht mehr so ganz gefallen.

Genre.....Action/Prügel/Spiel	1 Spieler
Hersteller.....Virgin	ca. DM 140
Level.....	5
Schwierigkeit.....	einstellbar
Continues.....	3
Spieler.....	1 CD
Erhältlich.....	Import

**FAZIT**

# 3-



# CLOCKWORK

Am Anfang war das Poly-  
gon, oder so ähnlich ...

Es ist kurz nach 12 Uhr, und alle  
Spielzeuge erwachen zum Leben.  
Die schöne Chelsea (das Uhr-  
mädchen) erfreut alle mit ihrem ...

... Gesang.  
Fröhlich tobten  
sie umher, und  
die Aufziehr-  
ter kämpfen um  
Chelseas  
Gunst. Doch  
plötzlich ...



**Bekommen Mario und  
Sonic Konkurrenz aus  
dem All? Frisch vom  
Saturn trifft ein neuer  
Jump&Run-Held auf der  
16-Bit-Welt ein! Kann er  
mit seinen 32 Bit**

**Paroli  
anbieten**



He, zieh  
blank, Du  
Schurke!  
Gleich wer-  
den dich zwei  
Inch polierter  
Stahl durch-  
bohren!

**S**aturn zum zweiten!  
Nachdem das Erstlings-  
werk „Virtua Fighter“ für  
Segas neue Edelkonsole nicht  
überzeugen konnte, war die ge-  
samte Redaktion natürlich aufs  
höchste gespannt, was denn  
wohl der „Clockwork Knight“ zu  
bieten hat. Nach dem Einlegen  
der Silberscheibe beginnt der Sa-  
turn mit einem dreieinhalb Mi-  
nuten langen Vorspann. In  
wunderschönen Pastell-  
tönen wird die Ge-  
schichte der

Kinderzimmerspielzeuge erzählt,  
die um Mitternacht zum Leben  
erwachen und viel Spaß ohne die  
nervenden Gören haben.  
Während alle lustig sind und ihre  
Spielchen treiben wird das  
Mädchen aus der Uhr, die schö-  
ne Chelsea, entführt, und zu al-  
lem Überfluß fan-  
gen die Spielzeuge  
auch noch an,  
Amok zu laufen.  
Nur „Tongara de  
Pepperouchau“, der  
Uhrwerk-Ritter, kann  
Chelsea nun noch retten!

Unterlegt von einem anfänglich  
fürchtbar kitschigen Song, der  
sich klangtechnisch allerdings  
hervorragend präsentiert (super  
Sprachausgabe), läuft der ge-  
samte Vorspann flüssig in extrem  
detaillierter Polygongrafik ab. Da  
zeigt der Saturn endlich mal, was  
er kann. Nach dem feinen Vor-  
spann könnt Ihr im Optionsmenü  
noch den Schwierigkeitsgrad, die

Anzahl der Leben und die But-  
tonbelegung einstellen. Ein So-  
undmenü läßt sich ebenfalls (mit  
R) aufrufen.

Mit dem gut animierten goldenen  
Aufziehritter müßt Ihr eine  
klassische Jump&Run-Umgebung  
durchspielen. Das Tolle daran ist

## PHÄNOMENALE 3-D-GRAFIK

allerdings die phänomenale 3-D-  
Grafik. Wenn Ihr an Gegenstän-  
den vorbeilaft (oder hoch-  
springt), verändert sich die Per-  
spektive, so daß Ihr auch ihre  
Seiten- oder Oberflächen sehen  
kann. Das führt zu einem plasti-  
schen Eindruck der ziemlich real-  
istisch wirkt.

Allerlei wildgewordenens Spiel-  
zeug versucht Euch auf Eurem  
Weg aufzuhalten. Mit Eurem  
Schlüsselschwert könnt Ihr sie  
„aufziehen“ bis Ihr Uhrwerk  
platzt, und sie sich in einen Pix-  
elregen auflösen.



# KNIGHT



... auf den Weg machen, drehen die anderen Spielzeuge ohne Grund durch. Da hat jemand die Finger im Spiel!

... geht das Licht aus und alle sehen voll Schrecken, daß Chelsea entführt ist. Während sich die Ritter ...



Manche Gegner lassen sich betäuben, indem Ihr sie nur kurz anpiekst. Dann könnt Ihr sie (mit gedrücktem Actionbutton) aufnehmen und mit ihnen herumlaufen. Wenn Ihr dann einen weiteren Gegner berührt, ist er sofort hinüber. Praktisch, wenn

mit Extraleben und Unverwundbarkeitsmünzen finden. Manche Levelabschnitte sind nur über Umwege erreichbar und müssen erst gefunden werden, aber meistens lohnt es sich, da hier oft nützliche Extras liegen. Mit zweimaligem Druck in eine Richtung,



läuft Euer Ritter los und kann so auch weiter springen, um entferntere Plattformen zu erreichen. Die Energie unseres Protagonisten ist durch

man eine ganze Reihe von Widerlingen vor sich hat. Doch Achtung, irgendwann regeneriert sich der aufgespießte Kontrahent wieder, dann solltet Ihr ihn möglichst wegwerfen, damit er Euch nicht angreifen kann.

mehrere Zahnräder dargestellt. Bei jedem Feindkontakt verliert Ihr eines Eurer anfänglich drei Räder. Mit den ab und an herumliegenden (und versteckten) Schlüsseln könnt Ihr sie wieder auffüllen. Bronze bringt ein Zahnrad wieder, Silber füllt alle Räder wieder auf und der goldene Schlüssel beschert Euch sogar noch ein zusätzliches Rad. Leider sind alle zusätzlichen Zahnräder nach einem Lebensverlust wieder verschwunden.

Am Ende eines Levels müßt Ihr wie ein Weitspringer auf ein Buchstabenfeld springen. Wenn Ihr richtig springt und den pas-



## EINIGE GEGNER

Manche Gegner verlangen von Euch spezielle Taktiken. So müßt Ihr z.B. den blauen Ritter (mit Schild) erst ein paar-mal treffen, bis er sich deckt und Euch dann ducken und ihn von unten treffen. Wenn Ihr den Sternzauber habt, könnt Ihr ohne Rücksicht auf Verluste

durch die gegnerischen Reihen rennen. Bei Endgegnern solltet Ihr die beliebte Hit&Run-Taktik (Schlagen und weg) anwenden, bis Ihr ihr Angriffsschema kennt. Mit dem Sternzauber könnt Ihr einfach durch die gegnerischen Reihen durchbrechen. Nichts hält Euch auf!



Die lustigen Selbstsprenger sind gefährlich, falls Ihr nicht weit genug weg steht.

Cooler Gegner! Wenn Ihr ihn trifft kann er keine Bumerangs werfen, also dranbleiben!



Die Sprungfedern sind auch eine gute Waffe. Einfach aufnehmen und loslaufen

## DAS ROULETTE

Kleine Anleitung für Japanisch-Unkundige: Der kleine Text links oben ist Exit. Oben rechts setzt Ihr drei Korken, unten rechts zwei und links nur Einen. Wenn Ihr Euren Einsatz gewählt habt, werden Euch kurz die möglichen Gewinne gezeigt. Der Clown ist die Niete, ein roter Kopf zählt drei Leben



und ein blauer eines. Nachdem sich das Roulette gedreht hat, könnt Ihr mit links und rechts den Kasten auswählen.



Den Gewinn könnt Ihr dann für doppelt oder nix nochmal einsetzen (Text rechts oben), oder behaltet den Gewinn und laßt ihn Euch gutschreiben (Text links unten).

senden Buchstaben am rechten Ende trifft, gibt's Extraleben. Nach je zwei (der manchmal reichlich kurzen) Level kommt der obligatorische Zwischengegner. Insbesondere der zweite Oberscherge nutzt die Möglichkeiten des Saturn gut aus. Ein bildschirmgroßer Transformer baut sich flüssig in ein Flugzeug um und fliegt auf Euch zu! Nachdem Ihr die Jungs (hoffentlich) besiegt habt, kommt Ihr zu einer Art Roulette. Ihr könnt dort die gesammelten Kronkorken einsetzen, um nützliche Extraleben zu gewinnen. Je nach Schwierigkeitsgrad ist der ganze Spaß nach frühestens acht Leveln und vier Endgegnern vorbei, in 'Normal' und 'Hard' kommen noch zusätzliche Endgegner hinzu (und auch die sind verdammt beeindruckend). Die musikalische Untermauerung ist jeweils an die Situation und den Level

# CLOCKWORK KNIGHT

angepaßt. Auf weitere Sprachausgabe (wie im Vorspann) müßt Ihr zwar verzichten, aber auch so ist der Sound sehr schön. Nach vollbrachter Rettung werdet Ihr mit einem Abspann wieder aus der Spielzeug-Ge-

sichte entlassen. Obwohl Clockwork Knight schon sehr viel besser aussieht als 'Virtua Fighter', hat es leider nicht die erhoffte spielerische Qualität. Zwar sind die (oft zu kurzen) Level mit beweglichen

Plattformen und alternativen Wegen bestückt, doch ist das Leveldesign im großen und ganzen altbekannt. Dazu kommt noch daß der Held kaum Fähigkeiten hat. Man vergleiche nur mal seine acht (gehen, laufen, springen, kämpfen, Feinde tragen, Schalter betätigen, schieben und Umverwendbarkeit) mit den knapp fünfzig von Mario! Das macht sich natürlich bemerkbar, da der Clockwork Knight lange nicht so viel Abwechslung bietet.

Eure Gegner haben verschiedene Angriffstaktiken, und insbesondere die großen Ritter verlangen einiges Geschick, aber leider bleibt es bei einer Handvoll Kontrahenten. Trotzdem macht das Game schon durch seine tolle Grafik viel Spaß, und da Saturnbesitzer eh keine andere Wahl haben, können sie ruhig zugreifen. Potentiellen Käufern von Sega neuer Wunderkonsole sei jedoch gesagt, daß sie lieber noch ein bißchen warten sollten. Nur für den Clockwork Knight (und Virtua Fighter) lohnt sich die Anschaffung nicht!

Maris Feldmann

**Zu kurz, zu wenige Level, zu wenig Eigenschaften der Spielfigur**

**Super 3D-Grafik, klasse Endgegner, schöner Vorspann**



Vorsicht, die kippenden Häuser können Euch übel treffen (links)



Der letzte Endgegner auf Easy ist auch ein Transformer (oben)



Schon als Knappe wollt ich immer mit der Eisenbahn fahren.

Am Sonntag will mein Süßer mit mir segeln gehn ...



... das find ich wunderschön! Schön auch, wenn Frauen sich noch wie Frauen benehmen!

**CLOCKWORK KNIGHT**

<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

**Gameplay:** Zu kurz, zu wenige Level, zu wenig Eigenschaften der Spielfigur

**Dauerspaß:** Auf Easy ist es noch einfach, aber für alle Gegner und Abspann (auf Hard) muß man gut trainieren.

**Grafik:** Einfach super! Nur ein paar kleine Grafikfehler, wenn sich Ritter und Umwelt überlagern.

**Sound:** Jeder Level hat seine gut hörbare Musik. Leider verzichtet Sega auf Sprachausgabe.

Genre: Jump&Run  
 Spiele: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: 69,99 DM / 50  
 Level: Acht + Endgegner  
 Schwierigkeit: Einstellbar  
 Controller: Mehrfachbar  
 Speicher: 1 CD  
 Erhältlich: Import

**FAZIT 2-**





Im langweiligen Zweispieler-Modus steht Knuckles, bzw. Sonic, ...

RAD MOBILE FÜR DAHEIM ?

# GALE RACER

Zum GAMEPRO-Check an die Box gefahren und aufgrund schwerster Fahruntüchtigkeit stehengeblieben!

**d**er Nachschub kommt ins Rollen! Segas neue 32-Bit-Maschine bekommt frisches Software-Futter aus eigenem Hause.

Doch bereits kurz nach Rennbeginn war nicht zu übersehen, daß die Gesichter aller anwesenden Redakteure mit zunehmender Spieldauer länger und länger wurden. Der erste Eindruck brachte für alle Beteiligten eine große Ernüchterung.

## SEHR TRÄGE STEUERUNG

Sechs verschiedene Orte mit je drei oder vier recht kurzen Strecken können gefahren werden. Mal regnet's, mal ist es trocken oder die Fahrt geht durch die Nacht, vorbei an diversen anderen Fahrzeugen (Polizeiwagen, LKW).

Ihr blickt direkt aus Eurem Wagen auf die meist dreispurigen



Schwerfällige Steuerung, Programmierfehler ohne Ende, Gameplay mangelhaft

und völlig anspruchslosen Kurse. Der wichtigste Negativpunkt ist die – scheinbar vom Panzer übernommene – träge Steuerung, die in einem argen Mißverhältnis zur Fahrerperspektive steht. Da das Amaturenbrett und ein viel zu großer Rückspiegel-Bildschirm



Ihr digitalisierte Vorspann ist wohl noch das Beste am ganzen Spiel!

die Sicht arg beeinträchtigen, läßt sich der Wagen nicht exakt lenken. Wenn es um die Kollision mit anderen Rennwagen geht, sieht's nicht besser aus: Sie werden häufig einfach so 'überfahren'. Manchmal tauchen vor Euch drei Wagen nebeneinander



Nach einem schweren Unfall ist Euer Wagen zum Glück nur für ein paar Sekunden kaputt

auf, an denen ihr nicht ohne Unfall vorbei kommt, und wenn Ihr mal Begrenzungspfähle rammt, wird Euer Renner nur ein bißchen langsamer. Zudem tauchen sehr oft Grafikfehler auf (siehe Kästen), die

einer schlampigen Programmierung entspringen. Die grobgepixelte Kartongrafik, zusammen mit der zur Unspielbarkeit führenden Steuerung (im Zweispieler-Modus keinen Deut bes-

## ANSPRUCHSLOSE KURSE

ser) und die lasche Blechdosemusik geben dem Ganzen den Rest. Auf diesen teuren Silberling könnt Ihr getrost verzichten.

Thomas Hellwig



Diese LKW-Seitenwand fährt dank ihrer zwei Räder wie ein Fahrrad!

## GRAFIKSCHLAMPEREI WOHIN MAN BLICKT!



Wagen, die ein Stück Straße als Heck besitzen! Mal was anderes!

**SATURN**

## GALE RACER

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Nur wenige Streckenführung, viel zu kurze Fahrten und eine ungeliebte Steuerung dominieren.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Niemand hat wirklich Lust sich so etwas Langweiliges und Unspielbares lange mit anzusehen.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Mal zu hell, mal zu dunkel, mal ruckelt's, viele Grafikfehler und tröst obendrein. Einfach schlecht!						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Na, wenn das noch das beste am Spiel ist, dann bleibt der Saturn ausgeschaltet.						

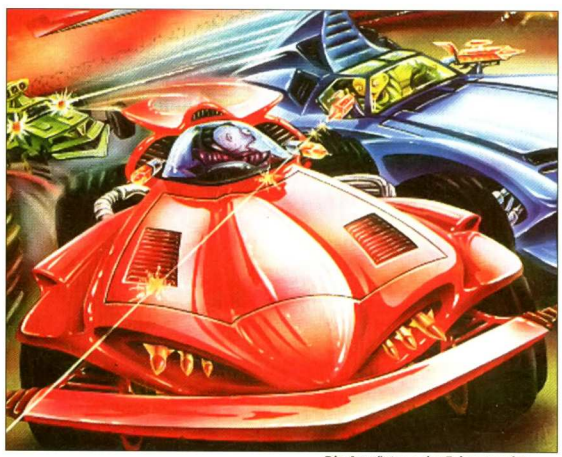
Genre.....Rennspiel  
Spieler.....1-2 simultan  
Hersteller.....Sega  
Preis.....ca. DM 150  
Länge.....20 Strecken  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....3  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....als Import

**FAZIT**

# 5

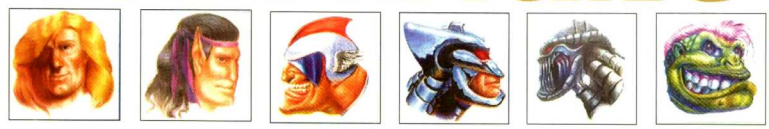


Mit etwas gemischten  
Gefühlen wurde die  
Umsetzung dieses  
genialen Rennspiels auf  
das Mega Drive erwartet:  
Würde sie das gute Feeling  
des Vorbildes  
wirklich rüberbringen?



Die Ausrüstung der Fahrzeuge ist nicht besonders seriennah!

# ALLES ROWDIES ROCK 'N ROLL RACING



**W**illkommen zum heißesten Rennspektakel in der bekannten Galaxis. Die wilde Hatz nach dem Indianapolis Super Cup kann auf eine lange Tradition zurückblicken: Seit dem denkwürdigen Jahre 2911 finden auf sechs Planeten die Entscheidungsläufe für das Rennen statt, und zwar nach einem strengen Regelwerk – erlaubt ist eigentlich alles, was irgendwie unfair, fies und unsportlich ist. So verwundert es nicht weiter, daß die Rennwagen mit recht ungewöhnlichen Extras ausgestattet sind, die man normalerweise eher auf einem Truppenübungsplatz als auf einer Rennstrecke erwartet: Plasmakanonen, zielsuchende Raketen und Minen gehören ebenso zur Standardausrüstung wie eine stabile Panzerung. Das Leben eines Rock 'n Roll Racers ist hart: Die Rennsaison auf einem Planeten besteht aus zwei Divisionen mit acht bis 15 Ren-

nen pro Division, erst wenn man genügend Punkte gesammelt hat, hat man sich für den nächsten Planeten qualifiziert. Doch bis dahin ist es ein langer, harter Weg: Der Nachwuchsraser beginnt seine Karriere mit 20.000 Credits, gerade mal genug, um sich den allereinfachsten Rennwagen leisten zu können. Für den nächstgrößeren Wagen sind dann schon 70.000 Credits zu löhnen, dazu kommt auch noch ein erkleckliches Sümmchen für die Bordbewaffnung. Das nötige Bargeld verschafft man sich am schnellsten durch Siege auf der Renn-



strecke, immerhin ist der erste Platz mit 10.000 Credits dotiert. Während die ersten Strecken noch recht einfache und übersichtliche Rundkurse sind, kommen später deftige Schikanen hinzu. Wer

sich nur mal so zwischendurch austoben möchte, der darf dies in einem speziellen Modus tun: Hier bekommt man einen voll ausgestatteten Wagen und darf nach Herzenslust rasen. Für die Untermalung sorgen deftige Rock-Klassiker aus den 70ern, etwa von Deep Purple, Steppenwolf, Golden Earring und anderen Giganten. „Supermouth Larry“ gibt zusätzlich digitalisierte Kommentare zum Geschehen.



Zwar klingen die Musikmen manchmal etwas piepsig, und ein Nebeneinander von Sprache und Musik ist unmöglich, aber das hätte man auch noch schlimmer machen können. Auch im gelungenen Zweispieler-



Modus kommt die flotte Grafik nicht ins Ruckeln, für den vollendeten Genuß empfiehlt sich allerdings die Verwendung eines 6-Button-Pads, da sonst das präzise Auslösen der Extras sehr leicht zum Glückspiel wird.

Michael Anton

Ohne 6-Button-Pad in höheren Leveln kaum spielbar, Soundtrack manchmal zu piepsig

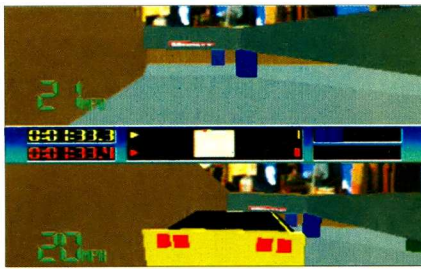
## ROCK 'N ROLL RACING

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Die Steuerung, viele Fahrzeuge und Fahrer mit unterschiedlichen Eigenschaften – trotz Kreisverkehrs viel Abwechslung.</small>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Der Suchfaktor ist enorm, eine kleine Runde zwischendurch ist immer wieder erfrischend. Besser noch: der Zweispieler-Modus.</small>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Die Grafik ist manchmal zwar etwas eintönig, aber immerhin flott und auch bei zwei Spielern relativ reichhaltig.</small>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Über Stil und Arrangement kann man geteilter Meinung sein, allerdings paßt die Mucke trotzdem gut zum Geschehen.</small>						

Genre	.....Rennspiel
Spiele	.....1-2 Spieler
Hersteller	.....Interplay
Preis	.....ca. DM 120
Level	.....8 Planeten
Schwierigkeit	.....ansteigend
Continues	.....Puffern
Speicher	.....8 MBitt
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
2+

**m**an kann nicht behaupten, daß die Jaguar-Softwarewelle ins Rollen gekommen ist. Doch immerhin erscheinen nach Monaten der Ebbe gleich mehrere Programme zeitgleich. Eines davon ist „Club Drive“, das heie Rennaction im „aufregendsten Vergnungspark des 21. Jahrhunderts“ verspricht. In einem Park deshalb, weil Autofahren in der Zukunft verboten ist.



## MOTORSCHADEN, TEIL 1

# CLUB DRIVE



**Nach lästigen Tempolimits nun das totale Fahrverbot!**

In einem Spielzeugauto sitzend dürfen ein bis zwei Spieler um die Wette flitzen. Drei verschiedene Spielmodi sollen für Kurzweil sorgen, als da wären ‚Collect‘ (Powerbälle einsammeln), ‚Tag‘ (Crashen ohne Ende) und ‚Race‘ (ein relativ normales Rennen). So weit so gut, doch schon nach wenigen ge-

fahrenen Metern wird jedem Rennspiel-Liebhaber übel, nicht etwa, weil die Grafik so schnell ist. Keinesfalls, denn das ist sie nicht, eher darum, weil sie so maßlos schlecht ist! Klöbige Vektorgrafik mit einer Handvoll Farben sind schier eine Beleidigung für jedes Auge. Außerdem jagt ein Grafikfehler den nächsten.

So ist es keine Seltenheit, daß die Vehikel mitten in einer Mauer stehen! Nicht gerade prickelnd. Motivation? Fehlanzeige! Somit hat sich Atari Club Drive den ‚Goldenen Kolbenfresser des Jahrzehnts‘ verdient! *hja*

**Auch im Zwei-spieler-Modus mag keine Freude aufkommen**

**Ein Grafikfehler nach dem anderen (unten)**



### CLUB DRIVE

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

*So aufregend wie eine Dose Schlaf-Tabletten. Alles, was bleibt, ist eine nette Idee, die unsagbar schlecht umgesetzt wurde.*

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

*Dreißig Sekunden lachen, zwei Minuten hauen, oder umgekehrt – zählt das zu Dauerspaß? Wir glauben nicht!*

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

*Unverschämte schlechte, farblose Vektor-Klotz-Grafik, nicht schnell, dafür voller lustiger Fehler. 64-Bit, alles klar!*

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

*Der Sound bildet keine Ausnahme, sondern reiht sich gefügig ein. Will helfen: Auch hier eine ungläubliche Enttäuschung.*

Genre	.....Rennspiel
Spieler	.....1-2 simultan
Hersteller	.....Atari
Preis	.....ca. DM 140
Level	.....4 Strecken
Schwierigkeit	.....niedrig
Continues	.....Batterie
Speicher	.....16 MBit
Erhältlich	.....im Handel

## MOTORSCHADEN, TEIL 2

# CHECKERED FLAG

**Noch eine Rennspiel-Enttäuschung**



**W**ährend bei ‚Club Drive‘ nur in einem Vergnungspark und Miniaturauto herumgedst wird, nimmt man bei „Checkered Flag“ in einem Formel-1-Boliden Platz. Mit diesem müssen zehn Rennstrecken entweder im Trainings- oder Meisterschaftsmodus bewältigt werden. Bevor jedoch das grüne Licht erscheint, kann der eigene Wagen ein klein wenig modifiziert werden. Spoilereinstellung, Reifenwahl und Automatik- respektive Schaltgetriebe stehen zur Wahl, nicht gerade üppig, aber immerhin. Davon abgesehen sind gutes Wetter, Regen sowie Nebel als Rahmenbedingung einstellbar. Auf der Strecke angelangt, den ersten Gang reingelegt und losgezischt, ist die Enttäuschung groß: Die farblose, öde 3-D-Poly-



gongrafik ruckelt nämlich nicht gerade dezent und läßt eher 8-Bit- anstatt 64-Bit-Power vermuten. Noch schlimmer verhält es sich mit der Steuerung, die schlichtweg eine Katastrophe größten Ausmaßes ist. Bevor man einigermaßen an sie gewöhnt ist, gleicht jede Fahrt dem reinsten Crashkurs. Da macht sich nicht nur Unverständnis,

sondern vor allem Unmut breit. Wenig begeisterungsfähig sind auch der Musiken und die Soundeffekte. Wenn Atari so weitermacht, dann wird der Jaguar leider wohl schnell in der Versenkung verschwinden. *hja*

### CHECKERED FLAG

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

*Unabhängige Steuerung, zu wenig Einstellmöglichkeiten, keine interessanten Spielmodi – furchtbar.*

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

*Gerade mal ein Nuance höher als bei Club Drive. Aber was heißt das schon? Spaß definieren wir anders!*

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

*Wenig attraktive Polygon-Rennstrecken, an denen lediglich die gelungenen Horizonte zu gefallen wissen.*

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

*Billige Musik und sehr müßiger Motorsound reißen uns nicht vom Hocker. Einzig ein Sprachsammel ist ordentlich.*

Genre	.....Rennspiel
Spieler	.....1
Hersteller	.....Atari
Preis	.....ca. DM 140
Level	.....10 Strecken
Schwierigkeit	.....mittelschwer
Continues	.....Batterie
Speicher	.....16 MBit
Erhältlich	.....im Handel



# HYPER PA DELUXE

Alle 16 Level der Automaten-Originale wurden nahezu perfekt umgesetzt. Die CD ist randvoll mit quetschbunten Riegeengern und pompösen Orchester-Tuschsen



**Konamis Vorzeigeballerei beißt sich an allen Hardware-Fronten durch: Um die Fans des durchgeknallten Japano-Shoot-'em-Ups auch für 32-Bit, CD-Rom und**

**r**edet man über die neuen Konsolen, ist nur von extravaganten 3-D-Spielereien die Rede. Ob die Maschinen der Neuzeit auch die klassischen Genres beherrschen, wird wenig diskutiert – das wird einfach vorausgesetzt. Daß die alten Probleme im 2-D-Reich nicht ganz verschwunden sind, beweist Konami mit ihrem ersten PlayStation-Titel: Welcher

Klassiker wäre besser als Einstandsprodukt geeignet als das Referenz-Shoot-'em-Up ‚Parodius‘. Erst vor wenigen Monaten erschien der zweite Teil der flotten und durchweg harmlosen Japano-Ballerei in der Spielhalle – bestens geeignet also für eine perfekte Konvertierung auf die PlayStation.

Kein leichtes Unterfangen, denn was die Sprite-Dichte pro Bildschirm-Pixel betrifft, ist ‚Parodius 2‘ kaum zu schlagen. Selbst die extrem gut gelungene SNES-Version mußte den Gegner-Gehalt stark dämpfen und kommt trotz fehlendem Zweispieler-Modus mächtig ins Ächzen.

Kein Problem für die leistungsfähige PlayStation – oder doch? Alle sieben Level des Automaten wurden möglichst exakt übertragen – mitsamt aller Spezial-Effekte und der abgedrehten bis größtenwahnsinnigen Gegner. Doch bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, dürft Ihr Euch erst eines der acht völlig absurden Spieler-Raumschiffe aussuchen.

Vom Octopus der ersten Parodius-Stunde bis hin zu einem phallisch angehauchte Torpedos reitenden Bunny werden die absurdesten Spieler der Baller-Historie geboten – einer besser ausgestattet als der andere. Los geht's inmitten eines knallbunten Vergnügungsparks mit aggressiven Automaten-Greifern und einem Ballett-tanzenden und wild Piouretten-drehenden Panda-Endgegner. Solltet Ihr bis dorthin noch nicht den malträtierten Verstand verloren haben, warten in den folgenden Leveln wieder ein wildes Gemisch



der Ballerspiel-Geschichte – Auftritte der beliebtesten Gegner des ersten Teils wie der Piraten-Katze und des Osterinselkopf-Raumschiffs inklusive.

Damit die Einzel-Feuerkraft nicht ausreichen muß, spendierten Konamis Mannen auch den Zweispieler-Modus des Automaten. Solltet Ihr der sieben bis zum Bersten gefüllten Level überdrüssig werden, findet sich auf der CD als ‚Dreingabe‘ auch noch der komplette erste Parodius-Automat mit etwas schlichteren Optiken und weniger Gegnern, der aber bei neun randvoll gefüllten Leveln in einigen Details

sogar etwas gehaltvoller ist als sein Techno-protzennder Nachfolger. Um den Original-Vorlagen möglichst getreu zu bleiben, bekam Parodius 1

keinen Zweispieler-Modus geschenkt. Schmerzlich vermisst man auch die zusätzlichen Level bzw. Spielerraumschiffe der beiden SuperNES-Parodiusse.

Nach dem technisch enttäuschenden SNES-Debüt ‚Gradius 3‘ überzeugen die Baller-Spezialisten auf der in 2-D problematischen PlayStation fast perfekt. Vor allem im normalen Einspieler-Spektakel sind selbst bei hunderten von Objekten und drei



„Verdammt na...



Der Player-Select von Teil eins: Jedes Schiff hat seine eigenen Extrawaffen



Die Bauchtänzerin hat in Teil zwei einen noch beeindruckenderen Auftritt



Teilweise ist der Bildschirm bis zum Total-Kollaps mit wuselnden Gegnern und Schüssen gefüllt

# RODIUS PACK



**Millionen Farben zu begeistern, läßt Konami als einer der ersten Software-Hersteller auf der PlayStation gleich zweimal die Sprites tanzen...**



Hintergrund-Ebenen seltenst (wie am Automaten) Zuckeleien zu bemerken. Erst der Zweispieler-Modus des aktuellen Parodius 2 macht die Grenzen deutlich: Oft schleicht sich ein Ruckeln bzw. Zerreißen der Hintergründe ein. Adé allen Flackereien, denn die gibt es technisch bedingt nicht mehr, dafür aber eben neue Macken.

Zu den geringeren Übeln gehört der etwas kleinere Bildschirm-Ausschnitt beim zweiten Teil und die kurzen, aber dennoch überflüssigen Pausen beim Wechseln eines Musik-Stückes. Der Sound insgesamt ist neben all dem Licht

an der CD ..."



Bildschirmfüllend attackieren Euch die absurdsten Konami-Kreationen



Dezente Eigenwerbung wird vom Spieler gnadelos weggeballert



der einzige echte Schatten: Durch zu umfangreiche Musiken konnte Konami nicht Standard-CD-Musik benutzen — und griff zu datenreduzierten Riesensamples anstelle von Soundchipmusiken (Insider munkeln, daß Sonys Sound-Hardware erst extrem spät fertig wurde). Das Ergebnis ist Musik, die einer Stereo-Anlage leider nicht gerade High-Fidelity entlockt, sondern eher blechern und leicht rauschig er-

Auch vor zoomenden und drehenden Bossen kapituliert die PlayStation nicht



Der totale Objekt-Overkill: Noch nie ging so viel ab auf heimischen Bildschirmen. Im Zweispieler-Modus von Hyper Parodius läßt die PlayStation die Muskeln spielen und ist öfters auch mal überfordert — mit Flackereien ist zwar Schluß, dafür ruckelt's und zuckelt's an einigen Stellen ganz schön heftig.

## Würden Sie diesen Gestalten eine Extrawaffe anvertrauen ...?

Vic Viper



Hikaru



Takosuke (Octopus)



Mambo



TwinBee



Michael



Pentarou



Koitsu



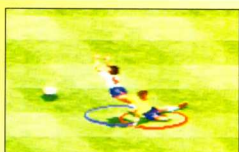
klingt. Nicht so überragend gerieten auch die Soundeffekte. Zwar ist alle Sprache der Originale vorhanden, alles kommt allerdings etwas dumpf daher. Insgesamt ist dieses Deluxe Pack natürlich ein spielerisches Fest für Ballerfreunde, zeigt aber auch, daß vor allem mit Action-Organen der klassischen Natur auch auf der PlayStation wieder deutliche Grenzen erreicht werden können. Solltet Ihr eine PlayStation Euer Eigenen nennen und auch nur ein klein bißchen Shoot 'em Ups mögen, ist das „Hyper Parodius Deluxe Pack“ ein absolutes Muß.

Julian Eggebrecht

## HYPER PARODIUS

<b>Gameplay</b>	6 5 4 3 2
Basiert der besten Ballerarien mit toller Steuerung und witzigen Ideen auf einer CD - Spielspaß perfekt.	
<b>Dauerspaß</b>	6 5 4 3 2
Danke des enormen Umfangs das Vorzeige-Shoot 'em Up auf der PlayStation.	
<b>Grafik</b>	6 5 4 3 2
Fast völlig identisch mit den Vorbildern. Im Zwei-Spieler Modus ist die PlayStation leider allzu oft überfordert.	
<b>Sound</b>	6 5 4 3 2
Fantastische ULK-Versionen von klassischen Musiken - leider ist die Ton-Qualität nur Mittelmaß.	
Genre.....	Shoot 'em Up
Spieler.....	1-2
Hersteller.....	Konami
Preis.....	ca. DM 150
Level.....	15
Schwierigkeit.....	mittel
Continues.....	Memory Card
Speicher.....	1 CD
Erhältlich.....	Import

Traumhaft gute Animationen begeistern



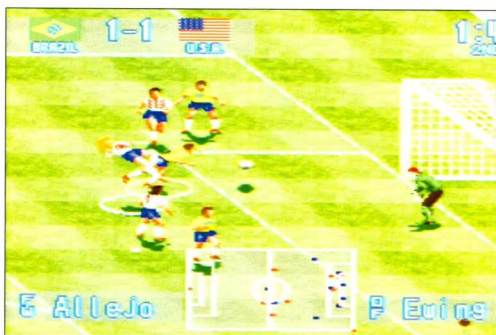
J A P A N I S C H E R E L I T E - K I C K E R

# INT. SUPER STAR SOCCER

**Nach den Tiny-Toon-Sportabenteuern versucht sich Konami an einer realen Fußballsimulation. Ob es beim Versuch bleibt?**

**d**ie wenigsten Fußballsimis fürs SNES kommen aus dem Land der aufgehenden Sonne. Und die wenigen, die es gibt, konnten sich nicht an die Spitze des Genres setzen. Nun aber zeigt Konami, daß auch aus Japan sehr Ordentliches zum Thema Fußball

**Liebevoll gezeichnete und animierte Sprites, gute Steuerung, innovativer Spielmodus**



wenn der ballführende Recke stehenbleibt (Zeitschinderei) trüben den immens hohen Spielspaß nur unwesentlich, zumal gelungene Soundeffekte und Sprachausgabe die Atmosphäre anheizen und Stadionfeeling vermitteln. Neben den erwähnten

**LIEBEVOLL UND INNOVATIV**

kleineren Mankos gibt es auch größeren Tadel: Nur ein bis zwei Spieler dürfen kicken. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht, und die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich kaum voneinander. Trotzdem ist Konamis ISSS eine der besten Fußballsimis, die sich derzeit auf dem Markt befinden – und zudem die witzigste.

Hans-Joachim Amann

produziert werden kann. Denn „International Super Star Soccer“ entpuppt sich als ein liebevoll programmierter, sehr gut spielbarer Vertreter des hierzulande so beliebten Sports.



Die Torhüter glänzen durch gekonnte Paraden, lassen den Ball aber zu oft nur abklatschen

Neben ansprechenden Spielmodi wie Training, Pokalwettbewerb und Weltliga zeigt sich ISSS innovativ und bietet sogenannte Szenarien. Was es mit diesen auf sich hat? Ganz einfach: Ihr steigt in eines von neun unterschiedlichen Szenarien ein und müßt versuchen, das laufende Match zu gewinnen. Dies ist nicht immer sehr einfach. Vor allem dann nicht, wenn beispielsweise nur noch mit 10 Männern und einem 1:3 Rück-

stand im Rücken gegen eine Klasse-Mannschaft gespielt wird. Die verbleibende Zeit von 90 Sekunden machen die Aufgabe nicht gerade einfacher. Kompliment, diese Idee ist wirklich hervorragend, ebenso wie der angepöbelte Trainingsmodus, bei dem Dribblings, Eckbälle und mehr geübt werden muß. Noch viel besser ist jedoch, daß die Spielbarkeit mit all

diesen positiven Features Schritt halten kann. Ohne jegliche Probleme lassen sich schöne Ballstafetten mit tollen Fallrückzählern und Flugkopfbälle einlagen vollführen. Auch gekonntes Paßspiel sowie clevere Dribblings gehen leicht von der Hand. Gerade im letzten Punkt hat ISSS gegenüber „FIFA International Soccer“ die Nase sogar deutlich vorn. In grafischen Belangen ist es nahezu ebenbürtig und bietet sogar amüsante Einlagen. So fällt schon einmal ein vom Ball getroffener Fotograf um, Spieler reklamieren heftig nach Fouls, Abseits und Verwarnungen. Kleinere

Schwachpunkte wie eine etwas zu niedrige Spielgeschwindigkeit und die gegerischenen Mannen nicht immer angreifen,



**Keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, Torhüter lassen den Ball zu oft abprallen**

**SNES**

**INT. SUPER STAR SOCCER**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1  
Die einfachere Steuerung läßt keine Scheitler zu. Man findet schnell in sie hinein. Das Ballverhalten ist äußerst realistisch.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1  
Schmerzlich wird der Mehrspieler-Modus vermißt, der sicherlich zu einer „2“ geführt hätte. Trotzdem macht das Ganze viel Spaß.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1  
Liebevoll gezeichnete Sprites (R. Raggio) mit Zopf und J. Lechkov mit halber Glatze) und tolle Animationen gefallen.

**Sound** 6 5 4 3 2 1  
Fan-Gesänge (Bayern, Schalke?), tolle Soundeffekte und Sprachausgabe besichern ein Westfalenstadion-Erlebnis.

Genre: Sport  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Konami  
Preis: ca. DM 140  
Level: 26 Teams  
Schwierigkeit: 3 St.-Je nach Paarung  
Continues: unbegrenzt  
Speicher: 8 MBit  
Erfährtlich: im Handel

**FAZIT**  
**2**



I M MITTELFELD

# KICK OFF 3

Für Heimcomputer-Besitzer ist der Name ‚Kick Off‘ ein Begriff. Jetzt gibt es eine SNES-Fassung des Klassikers.

**k**ick Off 3 – European Challenge“ hat rein gar nichts mit dem genialen Heimcomputer-Ur-Werk zu tun, sondern präsentiert sich völlig anders. Um sein



Was für ein Gewusel! Doch trotz aller Hektik macht's immer noch Spaß

legen stellen sich oft dümmlich an. Sieht man von diesen Mankos ab, wird ein insgesamt ordentliches Produkt mit guten Spieleranimationen geboten. Die Sounds sind zufriedenstellend, wenngleich ein wenig seltsam ‚gesungen‘ wird. Das Spiel bietet gute Features, kann der Konkurrenz aber kein Paroli bieten. Der Test der Mega-Drive-Version ist auf Seite 53. *hja*



Game von der Masse der SNES-Fußballsimis abzuheben, ließ sich Programmierer Steve Sreetch einige nette Features einfallen. Besonders interessant ist, daß manche Spieler individuelle Fähigkeiten (Kopfballstärke, Schnelligkeit, Agilität etc.) besitzen. Spielerisch hat „Kick Off 3 – European Challenge“ einiges auf dem Kasten. Neben wählbaren, festgelegten Eckball- und Freistoß-Varianten wissen die Fähigkeiten der Recken zu gefallen. Sie können dribbeln, passen und schießen, den Ball lupfen, unterschiedlich fest bzw. hoch schießen, anschneiden und (Flug-) Kopfbälle sowie Fallrückzieher ausführen. Leider befriedigt das Gameplay nicht ganz. Auf dem Rasen herrscht zu häufig Hektik, und die Computerkol-

EIN KLASSIKER!

# SUPER PUNCH OUT

SNES Test

Gute Boxspiele waren für das SNES bisher Mangeware. Ninten-



Herrlich! Große Kämpfersprites, die dazu noch gut gezeichnet sind!

do will das ändern!

**V**or ca. acht Jahren war ‚Punch Out‘ in den Spielhallen eines der beliebtesten Boxspiele. Inzwischen sind die heutigen Konsolen den damaligen Automaten aber ebenbürtig. Also hat sich Ninten-

auf Knopfdruck auch als Deckung benutzen. Fazit: Eine 1:1-Umsetzung des Arcade-Klassikers – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wenn Ihr also ein Boxspiel ‚just for fun‘ haben wollt, werdet Ihr mit ‚Super Punch Out‘ trotz fehlendem Realismus Euren Spaß haben. *mk*



Ein harter Sport, aber die Mimik der Kämpfer ist richtig lustig!



do ein Herz gefaßt und präsentiert nun die Umsetzung dieses Spiels für das Super Nintendo. Insgesamt warten 16 Kämpfer darauf, gegen Euch anzutreten. Aber Vorsicht: Dieses Spiel hält sich an alles mögliche, nur nicht an die allgemein gültigen Boxregeln. Das Alter Eurer Gegner reicht von 20 bis 56 (!) Jahre, die Gewichtsklassen werden mit 50 kg bis 220 kg ausreichend abgedeckt ...

Im Spiel seht Ihr Euren Boxer transparent von hinten. Um Euren Gegner auf die Matte zu schicken, stehen Euch Schläge gegen Körper und Gesicht Eures Gegenübers zu Verfügung. Außerdem gibt es noch einen Superschlag. Natürlich könnt Ihr Eure Fäuste

## KICK OFF 3

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Der oftmals hektische Spielablauf und die etwas dümmlichen Heimcomputerkollegen stehen im Gegensatz zur flexiblen Steuerung						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Unter den 120(!) Teams findet Ihr bestimmt Eure Traummannschaft. Für Dauerspaß ist also ausreichend gesorgt.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Die Grafik ist größtenteils nur zweckmäßig, nicht mehr und nicht weniger. Die Spieleranimationen sind dagegen gelungen.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Die Stadionbesucher sollten etwas Gesangsunterricht nehmen, ansonsten sind die Soundeffekte ganz in Ordnung.						

Genre	Sport
Spieler	1-4 (simultane)
Hersteller	VIC Tokai
Preis	ca. DM 140
Level	120 Teams
Schwierigkeit	einstufige
Continues	Padwort
Speicher	8 MBIT
Ehrlichkeit	im Handel

**FAZIT**

# 3

## SUPER PUNCH OUT

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Die Steuerung kommt man schnell zurecht. Leider gibt es zu wenige Schläge. Aber auch ohne Realismus macht das Spiel Spaß!						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Durch die eingebautete Batterie könnt Ihr Eure Erfolgs-Statistik abspeichern. Außerdem gibt es keinen Zweisspieler-Modus.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Die Kämpfer sind lustig gezeichnet und vor allem sehr groß! Logisch, daß das der Spielmotivität zugute kommt.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Sowohl die Soundeffekte als auch die Musik sind eher zweckmäßig, fallen also weder negativ noch positiv auf.						

Genre	Prügelspiel
Spieler	1
Hersteller	Nintendo
Preis	ca. DM 140
Level	16
Schwierigkeit	steigend
Continues	8
Speicher	8 MBIT
Ehrlichkeit	ab April

**FAZIT**

# 2-



# B. C. RACERS



**m**otorradrennen in der Steinzeit? Wenn nach den Programmieren vor Core geht, ist das nichts Ungewöhnliches. Als Beweis gibt es nun „B.C. Racers“ für das MCD. Zunächst einmal habt Ihr die Wahl zwischen xx prähistorischen Vehikeln. Anschließend geht es auf zum ersten Rennen: Ihr seht das Fahrgehesen aus der 3-D-Perspektive, wobei Ihr (ähnlich wie bei „Virtua Racing“) die Entfernung der Kamera zu Eurem Fahrzeug bestimmen könnt. Und um das harte Leben



*Oh, Scheinwerfer in der Steinzeit!*



in der Steinzeit zu betonen, könnt Ihr während der Fahrt mit zwei Keulen (eine rechts, eine links) Eure Kontrahenten von Ihren Bikes fegen. Insgesamt gibt es acht verschiedene Rennstrecken. Die Grafik ist ganz hübsch, die Musik passend, aber trotzdem kommt mangels Abwechslung schnell Langeweile auf. Auch der Zweispieler-Modus ist enttäuschend: Die Aufgabe des zweiten Spielers besteht nämlich lediglich darin, die Schlagaktionen zu übernehmen. Ihr könnt aber nicht gegeneinander fahren! Da kann auch die mitunter recht lustige Grafik nichts mehr retten – „B.C. Racers“ wäre selbst in der Steinzeit kein großer Hit gewesen.

mk

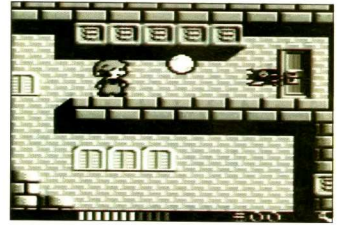
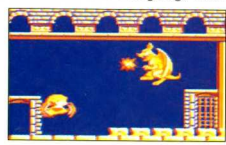
<b>Gameplay</b>	6 5 4 3 2 1
<b>Dauerspaß</b>	6 5 4 3 2 1
<b>Grafik</b>	6 5 4 3 2 1
<b>Sound</b>	6 5 4 3 2 1

Genre ..... Rennspiel  
Spieler ..... 1-2 simultan  
Hersteller ..... Core  
Preis ..... ca. DM 720  
Level ..... 8  
Schwierigkeit ..... minimalistisch  
Continues ..... unendlich  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3-**

# MILONS SECRET CASTLE

**d**er kleine Milon macht sich auf, ein ganzes Schloß von den finsternen Schergen des Warlords zu säubern und sieben Kristallkugeln einzusammeln. Insgesamt 18 Eingänge gibt es, durch die Ihr in die einzelnen Schloßräume gelangen könnt. Diese sind mehrere Bildschirme groß und mit versteckten Extras gespickt. Als Waffe dient Euch eine Kugel, mit der Ihr Monster besiegen und Steinblöcke zerstören könnt. Unter diesen Blöcken befindet sich dann meist ein Extra (Geld, Lebensenergie etc.), oder eine Tür. Diese ist entweder ein Ausgang, oder aber ein Eingang zu einem kleinen Laden, in dem es Tips und Items gibt. Durch das Paßwortsystem bekommt Ihr immer wieder eine neue Chance. Die Grafik ist ganz nett, doch gerät der Spielfluß bei mehreren bewegten Objekten etwas ins Stocken. Die Musik ist ebenfalls in Ordnung, der Sound hingegen nervt auf Dauer. Doch durch die gute Steuerung, den gelungenen Levelaufbau und die vielen Extras werdet Ihr sicherlich nicht so schnell von „Milon's Secret Castle“ loskommen!



Ja, ja, es sieht aus wie ein 08/15-Jump&Run, ist aber in Wirklichkeit eine gelungene Mixtur aus Jump&Run und Adventure!

<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 ..... Adventure/Jump&Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Hudson  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 19  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... paßwort  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2-**



# MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY

Da freut sich Air: ein aus Bällen zusammengesetzter Endgegner!

**b**asketball-Altmeister Michael „Air“ Jordan gesellt sich zu den Jump&Run-Kollegen Mario & Co. Dabei macht er sogar eine passable Figur. Ziel von „Michael Jordan: Chaos in the Windy City“ ist, die gekidnappten Teamkollegen von Air zu befreien. Als Waffen dienen unterschiedliche Bälle, die teils ein Flammenmeer entfachen, durch Wände fliegen etc. Elegant werden die Bälle geworfen oder gar gedunkt. Leider strotzen die 24 Level nicht gerade vor Abwechslung. Es gibt zu wenig verschiedene Gegner, keine herausfordernden Rätsel und auch nichts Spektakuläres. Trotzdem bereitet es durchaus Spaß, Feuerbälle zu „jammen“, die vertrunken Level auf Kumpels abzusuchen, den einen oder anderen Bonusraum zu finden oder – in Minileveln – zum Beispiel über und durch einen fahrenden Zug zu hetzen. Technisch präsentiert sich das Geschehen solide, will heißen,

die ordentliche Grafik scrollt sauber, und die Animation Airs gefällt gut. Nur Sound&Musik sind unterdurchschnittlich. Summa summarum: Nicht umwerfend, aber immerhin interessant und etwas anders ...

hja

<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 ..... Jump&Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Ocean  
Preis ..... ca. DM 140  
Level ..... 24  
Schwierigkeit ..... 3 Stufen  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 12 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3**

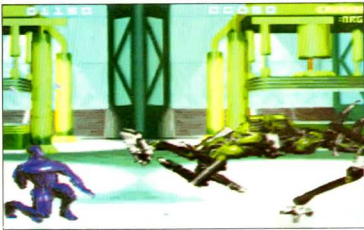


# RISE OF THE ROBOTS

**U**m einer Meute revoltierender Blechhaufen Einhalt zu gebieten, schlüpfen Sie in die Rolle der Cyber-Kampfmaschine ECO35-2, einer Kreuzung aus C3-PO und dem Terminator. Ihr kampf Euch im Einspieler-Modus durch die Reihen der insgesamt fünf metallenen Widersacher bis Ihr den finalen Endgegner 'Supervisor' er-



gen Figuren sind unausgewogen, und die Special-Moves (keine Fernattacken) sind nicht sonderlich zahl- und abwechslungsreich. Dies alles führt leider recht schnell zu Frust statt Lust. Der Hauptakteur fällt außerdem durch wenige Animationsphasen negativ auf. Die kargen Modi, die beschränkte Auswahl der Figuren und die ... sagen wir, gewöhnungsbedürftige Steuerung trüben den ansonsten optischen und musikalischen Genuß. *mik*



Schöne Standbilder, aber in Bewegung ...

reicht. Zu zweit ist der erste Spieler leider immer gezwungen mit dem Helden zu spielen, nur der Partner darf sich einen Robbi aussuchen, ein seltenes Feature.

Während die Grafik das Auge erfreut und die Musik von Brian May (der Gitarrist von 'Queen') versucht, den Zeitstempel aufzukommen zu lassen, hakt die Spielbarkeit. Blocktechniken zeigen kaum Wirkung, die weni-



# SYNDICATE

**a**uch auf dem Mega Drive darf man sich nun als erfolgreicher Syndikatsmanager betätigen: Fünfzig Missionen müssen mit Hilfe von Cyborg-Agenten bewältigt werden, bis das Ziel der Weltherrschaft erreicht ist. Neben einigen strategischen Entscheidungen in Sachen Forschung, Steuern und Vorgehensweisen gibt es vor allem viele feindliche Agenten, die es zu treffen gilt. Leider bleibt die Spielbarkeit auf dem Mega Drive etwas hinter dem SNES zurück, da es fast unmöglich ist, mit der komplizierten Joypad-Belegung schnelle Entscheidungen zu treffen: Bis man sich darüber im klaren ist, ob man nun A+C, START+B oder



START+B oder



Der Weg zur Weltherrschaft ist lang und voller Streß ...

gar START +A+B zu drücken hat, ist das eigene Team meist schon schrottreif und kann abgeschrieben werden. Es soll ja gerüchelt haben eine Erfindung namens Six-Button-Pad geben – die hätte in dieser Hinsicht vielleicht noch etwas gerettet, wird aber leider nicht unterstützt. Schade drum, hier hätte man noch einiges machen können. *man*

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

Genre ..... Strategiel/Action  
 Spieler ..... 1-2  
 Hersteller ..... Electronic Arts  
 Preis ..... ca. DM 120  
 Level ..... 50 Mission  
 Schwierigkeit ..... ansteigend  
 Continous ..... Paßwort  
 Speicher ..... 16Mbit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3-**



# BOOGERMAN A PICK AND FLICK ADVENTURE



**W**enn 'Boogerman' erscheint, ist es aus mit Anstand und guten Sitten. 'Anrülpsen', 'Schleimschmeißen' und 'Anfuzen' (So steht's auch in der Anleitung!) sind seine vernichtenden Waffen.

Rotzlümmel Boogie ist nichts peinlich!

In über 20 Fantasieleveln voller Schleim, Popel, Gas und anderen Ekeelien hüpfend und springend 'Boogie' über seine lustigen Feinde hinweg. Immer auf der Suche nach den sogenannten Abflußpömpeln.

Dem Ganzen fehlt jedoch irgendwo das Ziel. Zwar kann man sich über die wirklich tollen Animationen des unzerlegten Helden köstlich amüsieren, doch fragt man sich bald, wozu man die recht großen Level überhaupt absucht, wenn der Ausgang meist auch so zu passieren ist. In Sachen Gameplay wurde hier nicht gerade Großes geleistet. Grafik und Sound sind hingegen guter Durchschnitt.

Selbst Jüngere werden, nachdem sie sich vor Lachen gekrümmt haben, dem (Schleim-) Modul nichts mehr abgewinnen können und sich mit anderen, spaßbringenderen Dingen beschäftigen. *th*



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

Genre ..... Jump&Run  
 Spieler ..... 1 Spieler  
 Hersteller ..... Interplay  
 Preis ..... ca. DM 120  
 Level ..... 20+Bonuslevel  
 Schwierigkeit ..... einfach  
 Continous ..... Paßwort  
 Speicher ..... 16Mbit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3-**

Mittlerweile machen sie sich ganz schön breit, die Spiele für die „neuen“ Konsolen. Für uns wieder Grund genug, die breite Masse von GAMEPRO-Redakteuren zu Wort kommen zu lassen. Auf diesen beiden Seiten präsentieren wir unsere persönliche Meinung über die neuesten (Spitzen-) Titel auf dem Videospiegelmarkt.

Und ganz nebenbei bringen wir Hurioses und Witziges aus unserem Redaktionsalltag. Damit geht unsere Statements-Seite in die zweite Runde, schreibt uns doch mal, was ihr von unserer Idee haltet. Die Adresse steht hinten im Heft.

Viel Spaß und bis zum nächsten Mal, Eure GAMEPRO-Crew!

## ABER, ABER, HERR ÜBERSETZER!

Stilblünder sind wir von Anleitungen reichlich gewohnt, aber die von Malibu Games „Golf Classic“ (GB) weist ein brillantes Zusammenspiel von Übersetzungsfehlern, unglücklichen Formulierungen und Rechtschreibschwächen auf. Wir möchten Euch die besten Auszüge nicht vorenthalten: „Um eine Partie Golf Classic zu spielen, vergewissern Sie sich, daß der Game Boy abgeschaltet ist“. Nach dieser technischen Hürde geht's auf den Rasen: „Das Ziel für den Spieler ist eine ebene Grünfläche am Ende des Fairways, Grün genannt, ...“ Danach lief der Übersetzer zur Höchstform auf: „Das Match-Spiel bietet den Vorteil, daß man bei einem Loch sehr schlecht schlagen kann, und dieses Loch verliert, ohne daß dieses eine schlechte Ergebnis die ganze Partie ruiniert.“ Somit werden auch Golf-Undkundige in die Geheimnisse dieses Sports eingeweiht. Wir danken Malibu Games.



BEVORZUGTE GENRE DERZEITIGES LIEBLINGSGAME	REZA ABDOLALI	HANS-J. AMANN	JULIAN EGGEBRECHT	MARIS FELDMANN
<b>RIDGE RACER PLAYSTATION</b> S.21-23	<p>5★</p> <p>Chefredakteur Sport, Rennspiele Ridge Racer (PlayStation)</p> <p>Der Renner des Monats. Geniale Automatenumsetzung, die nicht zuletzt wegen diversen versteckten Gimmicks für mich eines der besten Rennspiele überhaupt ist.</p>	<p>—</p> <p>Redakteur Sport, Shoot 'em Up The Need for Speed (3DO)</p>	<p>5★</p> <p>Freier Mitarbeiter Action, Shoot em Up Parodius 2 (SNES)</p> <p>Das bislang perfekteste und beste Rennspiel unter den Heimkonsolen – dank Speicherfunktion und vielen Gimmicks besser als Virtua Racing Deluxe.</p>	<p>—</p> <p>Volontär Prüfungsspiele, Strategie Pong (Quelle Universum)</p>
<b>GALE RACER SATURN</b> S.33	<p>★</p> <p>In der Spielhalle habe ich mein letztes Geld in das „Rad Mobile“ geworfen, die CD möchte ich nicht einmal geschenkt haben – so enttäuscht bin ich von der Saturn-Umsetzung.</p>	<p>★</p> <p>Kapitaler Motorschaden bei Segas „Gale Racer“: Klotz-Gras mit endlos vielen Bugs, miserable Spielbarkeit und schreckliche Soundeffekte vermiesen jede Rennlust.</p>	<p>—</p>	<p>★</p> <p>Das sich die Leute bei Sega nicht schämen so ein mieses Game überhaupt rauszubringen. Armer Saturn, das hat er nicht verdient!</p>
<b>CLOCKWORK KNIGHT SATURN</b> S.30-32	<p>4★</p> <p>Optisch überzeugend, spielerisch und besonders im punkto Umfang eher dürrig. Mehr etwas für J&amp;R-Freaks, um mich an den TV zu fesseln fehlt aber noch ein bißchen!</p>	<p>4★</p> <p>Mit tierisch beeindruckender Grafik wartet Segas Uhrwerk-Ritter auf. Leider fehlt es ihm an Leveln und spielerischer Tiefe. Hat mans ihn einmal durch, verstaubt er im Regal.</p>	<p>4★</p> <p>Die schöne neue 3-D-Welt der Jump&amp;Runs... Doch was nutzt der Präsentations-Overkill wenn dahinter nur ein nettes und extrem kurzes Standard-Gehulpe lauert ...</p>	<p>4★</p> <p>Die tollen 3-D-Effekte und die teilweise genialen Endgegner sind wirklich hervorragend. Leider fehlt (wie so oft) die nötige Spieltiefe.</p>
<b>THE NEED FOR SPEED 3DO</b> S.24/25	<p>5★</p> <p>Zunächst fehlte es mir der Geschwindigkeitstrausch, nach zwei Stunden Spielzeit klebte das 3DO-Pad förmlich an meinen Händen. Absolut empfehlenswert – muß man gespielt haben.</p>	<p>5★</p> <p>Yeah, so müssen Rennspiele aussehen: Phänomenale Grafik, superbe Spielbarkeit, bemerkenswerte Realitätsnähe und feine Features bringen jeden Raser ins Schwärmen.</p>	<p>—</p>	<p>5★</p> <p>Was, kein Geld für einen Super-Schlitten? Dann kauf Dir doch ein 3DO und TNIS. Das langt schon fast um richtig happy zu sein.</p>
<b>G.C.M.MICKEY &amp; MINNIE SNES</b> S.48	<p>3★</p> <p>Jump &amp; Run ohne wirkliche Highlights, auch ein guter Zweispieler-Modus fehlt. Für Fans des Genres ein ordentlicher Titel.</p>	<p>—</p>	<p>3★</p> <p>Capcom auf dem Weg in die Mittelmäßigkeit: Mickyes zweites Abenteuer lockt trotz Zweispieler-Unterstützung kaum Jump&amp;Run-geplagte Mäuse hinter den Ofen hervor.</p>	<p>3★</p> <p>Micky mag ja der tollste Disney-Held sein. Ich persönlich mochte ihn noch nie (Donald für alle), aber die Mauerkrich-Games sind immer recht ordentlich.</p>
<b>DEMOLITION MAN 3DO</b> S.29	<p>—</p>	<p>4★</p> <p>Der Film ist absolute Klasse, das Spiel recht ordentlich. Unterschiedliche Spiel-Elemente bieten Abwechslung, die sehr guten Videosequenzen sorgen für viel Atmosphäre.</p>	<p>★</p> <p>Das 3DO dreht dank Virgin grafisch mächtig auf – nur der Spielspaß bleibt mal wieder auf der Strecke: Primitiv-Ballerei für Hirn- und Anspruchslose.</p>	<p>2★</p> <p>Abgesehen davon, daß es eine Filmumsetzung ist, machen die einzelnen „Minispielchen“ zwischen den (gut) digitalisierten Filmszenen kaum Spaß (Vorsicht Ironie).</p>
<b>DOOM JAGUAR</b> S.51	<p>★</p> <p>Ich kann verstehen, warum es vielen Spaß macht – mich könnte Doom aber noch nie begeistern: Ich freue mich aber für die Jaguare, die so selten gute Spiele geliefert bekommen.</p>	<p>—</p>	<p>4★</p> <p>Die Jaguar-Version zeigt dem 32X technisch wo es langgeht. Angesichts der Grafik-Orgie in grau fragt man sich, wo die 16 Mio. Farben des Jaguar abgeblieben sind.</p>	<p>4★</p> <p>Ich werde Doom erst dann spielen, wenn wir eine 3-D-Brille für unseren PC haben, aber für den Jaguar ist diese Version schon recht annehmbar.</p>

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

★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“    ★★ „Nicht so mein Ding, aber wer's haben muß ...“    ★★★ „Ganz O.K., würde ich mir aber nicht unbedingt kaufen.“

**KLAUS-D. HARTWIG**

**THOMAS HELLWIG**

**MAGNUS KALKUHL**

**MICHAEL KOCZY**

**ULRICH MÜHL**



Redakteur  
Shoot 'em Up, Adventure  
Ecstasy (PC)



Redakteur  
Prügelspiele, Strategie  
Super Street Fighter 2 (MD)



Volontär  
Action, Rollenspiele  
Story of Thor (MD)



Redakteur  
Prügelspiele, Rennspiele  
Earthworm Jim (SNES)



Red. Mitarbeiter  
Jump&Runs, Rennspiele  
Micro Machines 2 (MD)

**DIE BELIEBTESTEN VIDEOSPIELE UNSERER POLITIKER**

Nach vielem horizontalen Geruckel 1994 in den Politikerreihen, gelang es der GAMEPRO-Redaktion prominente Volksvertreter im neuen Jahr nach Ihren liebsten Videospiele zu befragen. Bundeskanzler Kohl steht auf „Boogerman“: „Ein manierlicher Held ist die Identifikationsfigur, die diesem unserem Lande fehlt.“ Verteidigungsminister Rühle greift hingegen zu „Urban Strike“: „Wer das Nachschub- und Rekrutenproblem der Bundeswehr kennt, kann meine Ambition zu US sicher nachvollziehen.“ Außenminister Kinkel spielt momentan „Lemmings“: „Ein tolles Spiel, das die Fähigkeit trainiert, seine kleine Truppe auch durch die schlimmsten Gefahren zu lenken.“ Hingegen ist Ex-Wirtschaftsminister Möllemann mehr für „The Death an Return of Superman“ – Warum wohl?



★★★★★

O.k., es gibt anfangs nur eine Strecke, die ist aber wesentlich umfang- und abwechslungsreicher als bei VR Deluxe. Geniale Steuerung, die etwas Übung erfordert, um sie perfekt zu beherrschen.

—

—

★★★★★

Die Grafik ist beeindruckend, aber ein Kurs ist schlichtweg zu wenig! Hinzu kommt, daß mir die Steuerung schwammig ist. Im direkten Vergleich zu „VR Deluxe“ zieht „RR“ eindeutig den Kürzeren.

—

—

★★★★★

Werft mir ruhig eine anachronistische Haltung vor! Technik hin, Technik her. So toll es auch aussehen mag, ich spiele lieber „F-Zero“ auf dem Super Nintendo.

★

Eigentlich sollte sich Sega Japan schämen, so einen Schrott überhaupt zu veröffentlichen. Einzige mögliche Erklärung: Die Konkurrenz – vor allem Sony – soll sich totlachen. Ziemlich unfair!

★

Das ist doch wohl ein Witz! Den Saturn – Segas neuestes Zugferd – mit solcher Software zu füttern, ist beinahe schon eine Frechheit. Waren die Programmierer nicht ganz bei der Sache?

★

Die Programmierer haben es geschafft, fast alle Fähigkeiten des Saturns zu umgehen. Grafikbugs und schlechte Steuerung machen dieses Spiel zu einem Frusterlebnis der besonderen Art!

★

Wo bitte wird die 32-Bit-Hardware (in Worten „zweunddreißig“ nicht „acht“) ausgenutzt? Ist das das Spiel, an dem Sega seinen zukünftigen Standard orientiert? Hoffentlich nicht!

★

Es ist immer wieder außerordentlich beeindruckend, wie manche Firmen Umsetzungen trotz genialen Ausgangsmaterials in den Sand setzen. Lächerlich schlecht!

★★★★★

Eine hübsche Sound- und Grafikdemo, die zeigt, was Saturn auf dem Kasten hat. Man fragt sich nur, wo (abgesehen von den witzigen Endgegnern) das Spiel geblieben ist!

★★★★★

Man bleibt am Bildschirm kleben, wie der Bär am Honig! Zwar sieht der Honig lecker aus, ist aber im Geschmack eher fade. Trotz dieser Unausgewogenheit kann der Knight zum Hit werden.

★★★★★

Viel Licht und Schatten: Die Grafik setzt (nicht nur für Jump&Runs) neue Maßstäbe. Leider gibt es viel zu wenig Level, um mich auf Dauer fesseln zu können als Grafik-Demo ist es aber unschlagbar!

★★★★★

Grafisch gehört es mit zu dem Besten, was ich jemals auf einer Heimkonsole gesehen habe. Spielerisch kann mich „CK“ nicht umreißen, zu geradlinig ist das Gameplay.

★★★★★

Ein nettes Jump&Run, das recht eindrucksvoll manche der Saturn-Fähigkeiten demonstriert. Der Heldencharakter und das Spieldesign können aber nicht gefallen.

★★★★★

Der Name ist Programm. Anfangs wirkt das Spiel wie ein „Crusin in USA“-Clone (genauso langsam), nur im „Pro-Mode“ geht so richtig die Post ab. Die Grafik ist auf jeden Fall unglaublich!

★★★★★

Rennspiele werden immer realistischer. Mit dem entsprechenden Gameplay hapert es aber wohl noch ein wenig. Man konzentriert sich derzeit zu sehr auf schöne Bilder.

★★★★★

Realistischer geht's kaum noch! Dieses Spiel ist ein Muß für jeden Freund des Rennspiel-Genres! Alle anderen sollten es sich zumindest mal ansehen (und anspielen)!

★★★★★

Keine fetzige Action à la „Road Rash“, dafür solider Fahrspaß mit überdurchschnittlicher Grafik. Am schönsten ist, die Crashes aus der Vogelperspektive zu beobachten.

★★★★★

Nichts für den Spaß-Heizer von nebenan! Auf jeden Fall das bisher beeindruckendste Game fürs 3DO. Ein echt relaxender Fahrspaß!

—

—

—

—

★★★★★

Capcoms Mausepektakel kann leider nicht ganz überzeugen. Zu wenig Animation. Sicherlich kein schlechtes Spiel, aber der Spaßfaktor liegt unter den Erwartungen.

★★★

Niedlich, abwechslungsreich und mit Zweispiel-Modus. Aber nicht so witzig und genial animiert wie „Mickey Mania“. Ebenfalls fehlt die gewisse Tiefe, um es mehr als nur einmal zu spielen.

—

—

★★★

Der arme Sly! Nach dem uralten „Rambo III“ und „Cliffhanger“ erscheint nun auch nach „Demolition Man“. Hat etwa jemand was gegen den sympathischen Actionhelden?

★★★

Ich mag sie nicht, diese Spiele, die aus zusammengegriffenen Genres bestehen. Zudem kann mich keines der Mini-Games überzeugen. Aber das ist man von Filmumsetzungen ja gewohnt.

★★★★★

Die stimmungsvollste Filmumsetzung seit langem. Klasse Sound und saubere Zwischensequenzen, aber schon beim zweiten Mal Spielen wird's langweilig. Schade drum.

★★★★★

Für ein weiteres von „diesen“ Games ganz nett gemacht. Zusehen macht mir selbstweise mehr Fun als selbst zum „Pad“ zu greifen. Nicht supertoll, aber ganz nett gemacht.

—

—

★★★★★

Technisch ist die Jaguar-Fassung der im Levelaufbau identischen 32X-Version zwar überlegen, der „Flair“ des PC-Originals (sowie natürlich auch dessen Umfang) bleibt weiterhin unerreicht.

★

Moralisch und spielerisch an der untersten Grenze. Da geh' ich lieber mit ein paar Freunden vor die Tür und spiele mit Wasserpistolen bis es dunkel wird!

★★★★★

Wenn Euch der Weihnachtsmann trotz allen Fehlens keinen Flammenwerfer geschenkt hat, habt Ihr nun eine Alternative. Moralisch vertretbarer ist sie allerdings auch nicht ...

★★★

Flüssige Bewegungen und nette Grafik (Was man so nett nennt ...) aber der große Action-Durchbruch ist's auch nicht. Und warum wurden (grafische) Elemente des PC-Originals weggelassen?!

★★★★★

Wenn man „Granaten“ wie „Club Drive“ und „Checked Flag“ sieht, stehen einem für die Jaguarer Freudentränen in den Augen. Ansonsten: Schon wieder „Doom“! Ich kann's nicht mehr seh'n!

**DAS BILD DES MONATS**

Was alles nicht auf dem Saturn möglich ist, bewies uns „Gale Racer“ diesen Monat besonders eindrucksvoll. Hier überholten wir gerade einen KW, doch anstatt daß wir den Truck an der Bildschirmseite vorbeischießen sahen, „faltete“ er sich vor unseren Augen zusammen. Diese „unglaubliche Tricktechnik“ (Wer hat hier Bug gesagt?) wurde als Bilddokument für die Nachwelt festgehalten.



**DAS ZITAT DES MONATS**

Wie Ihr auf Seite 30 bereits lesen konntet, flatterte uns diesen Monat Segas „Clockwork Knight“ in Haus. Die herauschende Grafik veranlaßte spontan zahlreiche Lobeshymnen. Nur Gerald „Mr. 3-D-Bild“ Arend, der von den „Ah“- und „Oh“-Rufen in den Testraum gelockt wurde, bemerkte betrubt: „Eine Umsetzung für den Game Boy wird's wohl kaum geben, was?“ Nein, Gerald, aber sicherlich nur weil Sega die Lizenz nie an die Nintendo-Konkurrenz verkaufen wird ...



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

★★★★★

„Interessant, macht Spaß, ein gutes Spiel!“

★★★★★

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

## Weapon Lord, SNES

Wenn zwei Street-Fighter-Entwickler den Plan haben, das Prügelspielgenre zu revolutionieren, klingt das auf jeden Fall vielversprechend. Nun gehörten James Goddard und Dave Winstead sicherlich nicht zu dem engsten Designerkreis, aber beide stiegen bei Namco ein, und wenn es ihnen gelingt, ihre Ideen entsprechend umzusetzen, könnte die Luft für SF ziemlich dünn werden. In den Staaten erst für Mai angekündigt, macht „Weapon Lord“ bereits jetzt schon von sich reden: In einer Fantasy-Welt treten Ihr mit waffenschwingenden Helden gegeneinander an. Revolutionär ist: Es soll verschiedene Block-Stärken geben und Angriffe, die Blocks neutralisieren. Im Kampf mit den Waffen kommt es auf die Stärke der Attacke an, um eine mögliche Abwehr zu durchbrechen oder den Gegner gar zu entwaffnen. Ferner ist von mehr als zehn Spezialattacken pro Figur die Rede, und die sieben Kämpfer sollen äußerst detailliert und groß dargestellt sein. Kaum zu glauben, daß dies alles in nur 24-MBit-Modul Platz finden soll. Wir dürfen also gespannt auf einen heißen Prügel-Sommer sein.



# PRÜGEL

## Virtua Fighter 2, Arcade

Sobald ein Spiel auch nur halbwegs kommerziellen Erfolg verbuchen kann, läßt eine Fortsetzung selten lange auf sich warten. Bei „Virtua Fighter“, dem bahnbrechenden Polygonprügler, lechzten die Fans geradezu nach mehr. Zwei neue Charaktere sind zu den alten gestoßen, und VF2 soll mit 60 Frames pro Sekunde doppelt so schnell wie der erste Teil sein.

Auf die entgültige Automatenversion müssen wir uns aber noch ein Weilchen gedulden.



## Clayfighter 2, SNES

Der Titel „C2 – Judgement Clay“ ist der zweite Teil des Matschfiguren-Prüglers. Tiny, Mr. Frosty und der Blob sind die einzigen, die erneut mit von der Knet-Partie sind. Die fünf neuen Figürchen sind so innovative Helden wie Nana der Bananenmann und Octo der Octopus. Alle haben neue Moves, und die der alten Fighter wurden neu designt. Allerdings scheint der Flair des ersten Super-Nintendo-Teils auf der Strecke geblieben zu sein.



## Samurai Shodown, div

Momentan wird DAS Prügelspiel auf fast alle kleinen Systeme runterkonvertiert. Zudem sich der zweite Teil in die Neo-Geo-Schächte drängt. Was aus 118-MBit alles werden kann, wurde uns durchaus eindrucksvoll auf dem SNES (GP 11/94) und GB (Test S. 55) bewiesen. Für 1995 stehen Segas Konsolen an, und unser Mega-Drive-Testmuster beeindruckte vor allem durch die großen Sprites. Earthquake ist leider nicht mit dabei, dafür kann man Endgegner Ama-kusa anwählen. Die CD-Version soll sich nur in punkto Sound, Sprachausgabe und mehr möglichen Combos unterscheiden. Bei der GG-Fassung treten



nur noch sieben Kämpfer auf, und sie alle wurden in ihrer Moveanzahl reduziert. Die Darstellung ist leider auch nicht die deutlichste.

## Supreme Warrior, 3DO

Kämpfen in der Ich-Perspektive? Die meisten Prügelspielversuche scheiterten aufgrund der schlechten Hardwarevoraussetzungen, und auch „Supreme Warrior“ macht auf dem recht leistungsfähigem 3DO auch keine gute Figur. Die



Kämpfen aus dieser Perspektive? Ob das gutgeht?

gewohnungsbedürftige Live-Action des Testmusters wird hauptsächlich durch das Pad-Problem getrübt. Bis man die ungewöhnliche Steuerung beherrscht, kann durchaus eine ähnliche Zeitspanne vergehen, als ob Ihr Karate oder Kung-Fu meisterlich erlernen wolltet.





Aus der Reihe „Der sich mit dem Wolf schlägt“ erscheint demnächst „Brutal“ fürs MCD

### Brutal, 32X

In der nicht endenwollenden Flut von durchschnittlichen Beat 'em Ups, reichte sich vor kurzem „Brutal“ fürs MCD ein. Die 32X-Version wird in wenigen Monaten erhältlich sein, jedoch besteht kaum Anlaß zu überschwinglicher Freude: Mit dem Standard-Repertoire an Moves steuert Ihr Figuren, die einer Cartoon-Serie entspringen sein könnten. Hoffen wir, daß Gametek noch ein paar reizvolle Features einbaut.

### X-Men, Arcade

Capcom läßt das Prügeln nicht. Unter diesem Motto erwarb man die Lizenz an den Marvel-Comic-Helden „X-Men“. Vorerst nur auf dem Automaten sollen die Mutanten Ihr Unwesen treiben. Wie es sich für ein Capcom-Beat-em-Up geziemt, sind wieder die üblichen Bewegungen vorgesehen, um die Special Moves auszuführen. Also



nur ein erneuter SF-2-Klone? Sobald der Kasten in einer deutschen Spielhalle steht, erfahrt Ihr mehr!



links: Mutantentypisch – Laserstrahlen aus den Augen werden mit Feuerwänden geblockt

rechts: „Sechs Pfund in drei Tagen? Sag nochmal daß ich dick bin und es passiert was...“

# SPIELE '95

### FX-Fighter, SNES

Polygone sind in! Seit dem Automaten „Virtua Fighter“ war diese Technik in aller Munde, und für den Saturn hat Sega diesen Klassiker als erstes umgesetzt (GP 1/95). Dieses Beat 'em Up wird wohl immer als Vergleich genannt werden, wenn andere Firmen sich im Prügelgenre dieser Idee bedienen. „FX Fighter“ (natürlich inklusive FX2-Chip) soll das erste vielversprechende Polygon-Beat 'em Up auf einer 16-Bit-Konsole, dem SuperNES, werden. 13 Recken und ebensoviele Hintergründe könnt Ihr anwählen. Jeder Kämpfer wird mit den üblichen Moves



ausgestattet sein, und es soll Kameraschwenks und Zoomeffekte geben. Außerdem ist von zwei „Secret-Fighters“ die Rede. Wie das ganze in Bewegung aussieht, wird sich voraussichtlich erst im Sommer '95 begutachten lassen.



Kann optisch natürlich nicht mit dem 32-Bit-„Virtua Fighter“ mithalten

### Rise of the Robots, Game Gear

Nach dem Fast-Fiasco der SNES-Version (Test S. 41) sind die Hoffnungen an andere Umsetzungen denkbar klein. Von „grafischen Glanz“ kann man bei der GG-Fassung jedenfalls auch nicht mehr sprechen. Ansonsten die selben Steuerungsprobleme und kaum Abwechslung.



Desater: „Rise of the Robots“ auf dem GG

### Fatal Fury Special, MCD+SNES

Ziel der Hersteller war es, ein Modul und eine Silberscheibe zu schaffen, die möglichst nah an das Neo-Geo-Arcade-Original heranreichen. 15 Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit individuellen Kampf-Techniken ausgestattet. Die großen Sprites und detaillierten Hintergründe sind bereits jetzt schon



gelingen, ebenso die Sounds und Sprachausgabe. Die 32MBit starke SNES-Testfassung begeisterte wie die CD von Anfang an. Somit dürfen sich Nintendo- sowie Sega-Anhänger auf ein gelungenes „FF Special“ freuen.

Im Genre der kämpfenden Pixelfiguren war es 1994 mit am bewegtesten. „Mortal Kombat 2“ entfachte die Indizierungs-Diskussion, denn nach nicht mal einem Monat wurde es von der BPs vom Markt entfernt. Capcom rieb sich die Hände, denn „Super Street Fighter 2“ (SNES, MD) ist damit im 16-Bit-Bereich nahezu konkurrenzlos. Der momentane Grafikhammer steht aber (noch) in den Spielhallen: „Killer Instinct“ wird es für daheim nicht vor nächsten Herbst geben.

Was sich 1995 sonst noch so im Beat 'em Up-Bereich tut, erfahrt Ihr auf diesen Seiten.



### Street Fighter Das Spiel zum Film, 3DO + MD 32X

Der Film zum Spiel und nun das Spiel zum Film! Digitalisierte Kämpfer sollen den Bildschirm bevölkern und sich verdröhnen (kommt Euch sicher bekannt vor, oder?). Ob Bluch und Fatality-Moves vorherrschen, oder ob das Game durch Spielbarkeit bestechen wird, steht noch in den Sternen. Die Systeme 3DO und 32X sind nach unseren Informationen die bisher einzigen, auf die das Spektakel umgesetzt werden soll. Sobald wir mehr wissen, präsentieren wir Euch einen ausführlichen Preview.



## Double Dragon V, Jaguar

Die SNES-Enttäuschung der Gebrüder Jimmy und Billy Lee läßt kaum auf eine brillantere Jaguar-Version hoffen. Der seitliche Prügel-Scroller soll immerhin mit zwölf Kämpfern aufwarten, die alle mit den üblichen Moves ausgestattet sind.

Wann und in welcher Qualität das Game den bundesdeutschen Markt erreicht, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Drücken wir der Raubkatze die Daumen.



## MK III, Arcade

Ed Boon, bereits Designer der ersten MK-Teile, hat seine alte Crew wieder um sich versammelt und bastelt an einer Fortsetzung des umstrittenen Prügelspiels. Sonya und Kano werden wieder mit dabei sein, und vier neue Figuren kommen hinzu, dafür fällt Johnny Cage raus. MK III soll, so Boon, 50% mehr Speicherolumen besitzen als der Vorgänger und auf einer erweiterten PlayStation-Hardware entwickelt werden. Selbstverständlich wird das Game zuerst in den Spielhallen (voraussichtlich im April) erscheinen, bevor es für Heimkonsolen umgesetzt wird (frühestens im September).



# PRÜGELSPIELE '95

Das Spiel, auf das die Redaktion warte: 'Killer Instinct' auf dem Ultra 64



## Killer Instinct, Ultra 64

Bereits in GP 12/94 und 1/95 stellten wir den Automaten vor. Die Entwicklung des Ultra-64-Giganten ist momentan auf folgendem Stand: Zehn Kämpfer, ein Endgegner namens 'Eyedol' (Ein zweiköpfiger Schurke mit einem feuerspuckenden Stab), 16 zum Teil interaktive Hintergründe (Ihr könnt sogar vom Hochhaus fallen), verschiedene Combos und spezielle Abwehrtechniken sowie dem sogenannten 'Shadow-Counterattack' (Ihr könnt von Eurer Figur einen Schatten erzeugen, und damit den Gegner verdrängen) Zudem habt Ihr zusätzliche Moves, sobald Euer Energiebalken flackert. Es gibt 'No Mercy'- und 'Humiliation'-Moves (Demütigungs-Moves: Ihr könnt den Gegner tanzen lassen). Übrigens wurde Meltdown in Cinder umgetauft.



– So läßt sich die Trägheitskomponente eines jeden individuell bestimmen. Grafisch macht die Vorversion einen brauchbaren Eindruck, nur an dem Sound muß Sega noch feilen. Insgesamt verspricht CC kein verheißungsvoller 32X-Titel zu werden, da wohl wenig Neues, sondern nur graue Hausmannskost geboten werden wird.

## Cosmic Carnage, 32X

Im 24MBit großen 'Cosmic Carnage' spielt Ihr galaktische Kriminelle, die von einem Gefängnisraumschiff zu fliehen versuchen. Acht Schurken stehen bereit, um Euren Joypad-Anweisungen zu folgen. Special- und Fatality-Moves sollen für Abwechslung sorgen, und sogar Rüstungen könnt Ihr den Recken verpassen –



## Eternal Champions, MCD

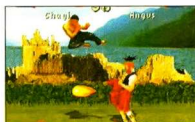
Nachdem Sega mit der MD-Fassung Anfang '94 den Versuch unternahm SF 2 vom Thron zu stoßen, wollen sie demnächst eine Silberplatte nachreichen. Elf Fighter mit zum Teil mehr als 30 Moves hauen sich hier gegenseitig auf die Pixel-Glocke. Freuen wir uns auf den Postboten, der uns hoffentlich bald eine Testversion ins Haus bringt.



## Kasumi Ninja, Jaguar

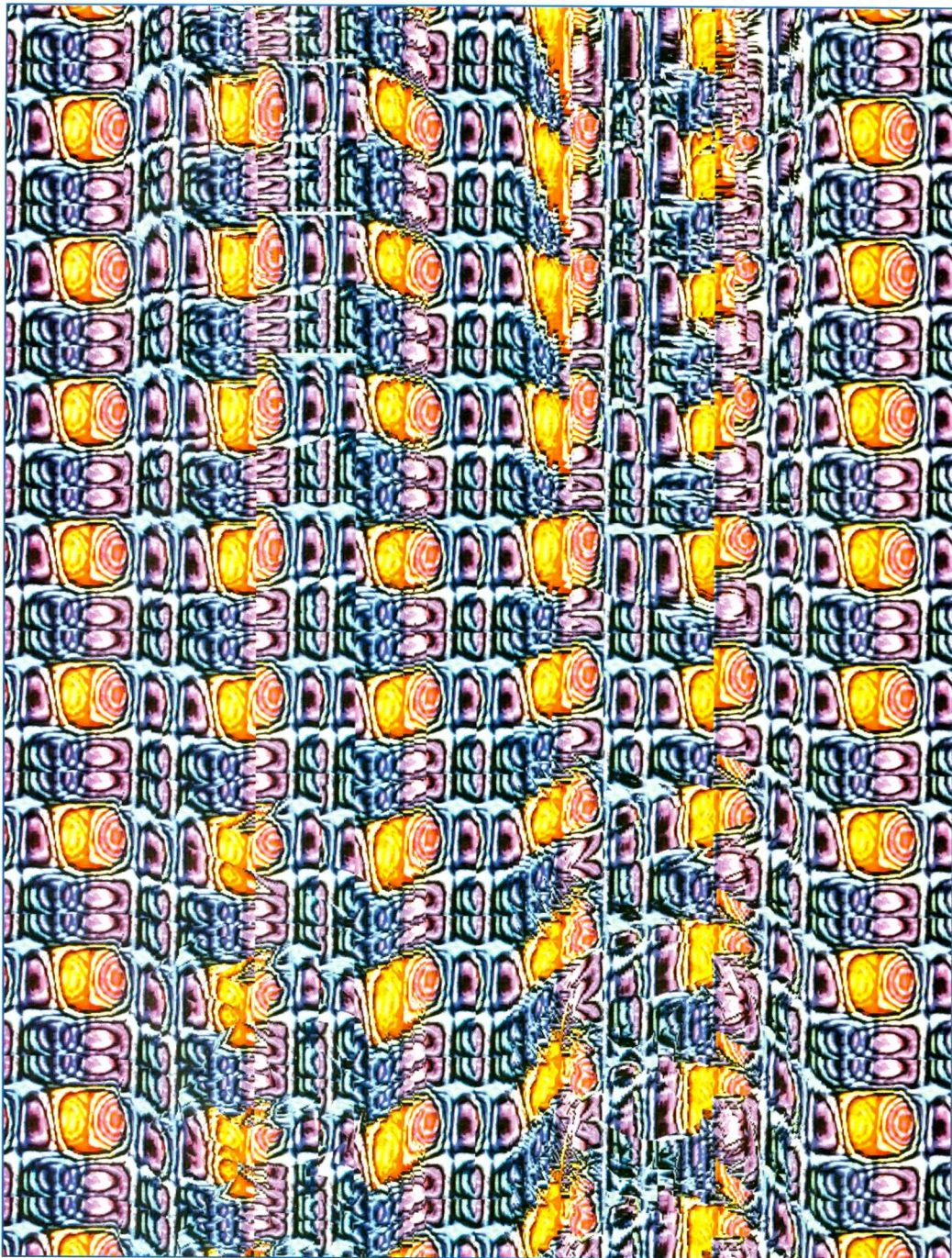
Als einer von zwei Ninja-Brüdern macht Ihr Euch in diesem Jaguar-Beat-'em-Up auf die Socken. Wie wir es (leider) von den meisten Jaguar-Titeln gewohnt sind, sind es Sorgenkinder. Unser Testmuster machte durch eine träge Steuerung und schlechten Sound auf sich aufmerksam. Die Figuren sind dafür fast fotorealistisch dargestellt, wenngleich die Animation nicht immer die flüssigste ist.

Hoffen wir, daß bis zum Erscheinungstermin diese elementaren Mängel ausgegült werden.



## Fight for Life, Jag.

Nachdem 'Alien vs. Predator' nicht das ultimative Kaufargument für Ataris Jaguar wurde, soll nun 'Fight for Life' die Raubkatze auf Trab bringen. Es handelt sich hierbei um ein Polygon-Beat-'em-Up, und sogar der kompetente François-Yves Bertrand (entwickelte den Automaten 'Virtua Fighter' mit) wurde als Programmierer verpflichtet. Satte 1.200 Polygone sollen gleichzeitig auf dem Schirm dargestellt werden können, und mit sich 20 Frames pro Sekunde bewegen. 20% der Polygone sollen ferner mit Texture-Maps überzogen sein, so daß wir uns auf eine detaillierte Darstellung freuen können.



So geht's:  
 Halte das  
 Heft mit der  
 Seitenkante  
 nach unten  
 und ganz nah  
 vor Euer  
 Gesicht. Start  
 jetzt sozusagen  
 durch das  
 Bild hindurch,  
 als wäre es  
 gar nicht da.  
 Bewegt nun  
 das Heft  
 gaaaanz langsam  
 von  
 Eurem Augen  
 weg, dabei  
 schon locker  
 bleiben und  
 bleiben und  
 weiter durch  
 das Bild  
 durchhocken.  
 Nach ein paar  
 Versuchen  
 solltet ihr das  
 3-D-Motiv  
 sehen können!  
 Noch ein  
 Tip: Wenn ihr  
 Brillenträger  
 seid und das  
 Motiv nicht  
 sehen könnt,  
 probiert's mal  
 ohne Euer  
 Schleißen!



# THE GREAT CIRCUS MYSTERY

Starring  
**MICKEY & MINNIE**

Walt Disneys  
Lieblingskind  
ist wieder  
unterwegs!

Hat eine Maus  
gegen solche  
hochkarätige Kon-  
kurrenz wie Ninten-  
dos gerenderten  
Affen eine Chance?

**m**ickys 66'ster Geburtstag liegt nun schon zwei Monate zurück, doch nachdem Sony mit „Micky Mania“ einen Riesenerfolg gelandet hat, will auch Capcom nicht zurückstehen. Zudem haben die Programmierer mit der Maus schon eigene Erfahrungen gemacht. „Magical Quest“ (1993) gilt noch heute als eines der besten Micky-Maus-Spiele.

Bei „Circus Mystery“ hat es Micky natürlich wieder mit allerlei Bösewichten zu tun. Als unser Mäuserich und seine Herzensdame Minnie eine Zirkusvorstellung besuchen, stellen sie fest, das alles wie verhext scheint. Überall tummeln sich zwielichtige Gestalten und allerlei Spielzeugmonster herum. Der Verursacher des ganzen Schlamassels ist niemand geringeres als Kater Karlo!

Wahlweise lauft Ihr mit Micky oder Minnie durch sechs Level, um diesem Treiben ein Ende zu bereiten. Alle paar Spielstufen bekommt Ihr (wie beim ersten Teil) ein neues Outfit verpaßt. Ihr könnt jederzeit zwischen den

vorhandenen Verkleidungen wählen, um bestimmte Passagen optimal zu meistern. Als Bergsteiger-Micky erklimmt Ihr die höchsten Bäume, als Cowboy könnt Ihr schießen und weiter springen. Außerdem gibt es noch einen Staubsauger, mit dem Ihr kleine Gegner aufsaugen könnt. Insgesamt hinterläßt

„Circus Mystery“ einen etwas gespaltenen Eindruck. Ansprechende Grafik, hübsche Musik und vor allem ein gelungenes Gameplay. Doch die frappierende Ähnlichkeit zum Vorgänger hat auch ihre Nachteile. Seit „Magical Quest“ hat sich im Jump&Run-Genre einiges getan. „Circus Mystery“ kann diesem hohen Standard nicht gerecht werden: Die sechs Level sind recht schnell durchgespielt, und das Angebot an Extras ist recht spärlich.

Hinzu kommt noch, daß der Zweispieler-Modus mehr Nach- als Vorteile bietet. Es kommt einfach zu oft vor, daß man zu zweit die Übersicht verliert und sich in seinen Ak-

Der Zweispieler-  
modus ist leider  
nicht gleichbedeu-  
tend mit doppel-  
tem Spielspaß ...



Selbst am Nordpol seid Ihr  
nicht vor Kater Karlos  
Schergen sicher!

Magnus Kalkuhl

**+**

Hübsche Grafik, gute Steuerung, fairer Levelaufbau. Außerdem gibt es Paßwörter!

**-**

Sechs Level sind zu wenig! Der Zweispieler-Modus bringt Hektik ins Spiel. Zu wenige Extras!



Im Shop könnt Ihr ordentlich Extraleben kaufen

Donkey Kong lebt!  
Auch bei Micky Maus  
gibt es einen Affen



Auf der Karte seht Ihr, wieviel noch vor Euch liegt

**SNES**

## MICKY & MINNIE

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

Bei Steuerung und fairer Levelaufbau zeichnen dieses Spiel aus. Doch im Zweispieler-Modus kommt schnell Hektik auf.

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

Die Anzahl von lediglich sechs Leveln ist recht enttäuschend, schon nach kurzer Zeit hat man das Spiel durchgespielt.

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

Die Grafik ist bunt, die Sprites sind niedlich. Leider gibt es zu wenig Animationsphasen und keine optischen Aha!-Erlebnisse.

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

Hübsche, unauffällige Musik und anständige Sound-Effekte. Aber eingängige Melodien und Sprachsamples gibt es nicht.

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2 simultan
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 140
Level	6
Schwierigkeit	einsteilbar
Continues	Paßwort
Speicher	4 Welt
Erhältlich	ab März

**FAZIT**  
**2-**





WO SIND MEINE NÜSSE?

# MR. NUTZ

**Mega-Drive-Besitzer aufgepaßt! Hier kommt das sportlichste Eichhörnchen der Welt!**

**m**r. Nutz glänzte bereits auf dem Super Nintendo durch brillantes Gameplay und hohen Dauerspaß. Die MD-Version orientiert sich in Sachen Levelaufbau und Steuerung direkt an diesem prächtigen Vorläufer-Modul von Ocean. In sechs sehr bunten und verzwickten Wald- und Wiesenleveln, die in je vier Abschnitte plus Endgegner unterteilt sind, macht der kleine Hüpfen Jagd auf Haselnüsse, Münzen und En-



Rechts: In diesem Level ist so ziemlich alles lila

ergiepunkte. In jeder Situation hervorragend steuerbar springt er von Baum zu Baum, weicht riesigen Bienen und flatternden Piepmätzen aus. Durch einen gezielten Wurf mit einer zuvor eingesammelten Haselnuß, oder einem einfachen Sprung auf den Kopf, lassen sich diese zahlreichen Feinde aber auch kurzerhand aus dem Weg räumen.

Sowohl grafisch wie auch musikalisch hinkt „Mr. Nutz“ anderen

Jump&Runs ein wenig hinterher, kann aber, Dank seiner exzellenten Spielbarkeit überzeugen und ist deshalb allemal eine Investition wert.



Bäume, so hoch wie das Empire State Building!

MEGA DRIVE Test

## MR. NUTZ

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Das bunte, spritzige Jump&amp;Run, jederzeit gut steuerbar und in keinen Falle unfair. Paßwörter kommen zu selten.</small>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Es gibt unheimlich viel zu erforschen, viele versteckte Räume findet man erst beim x-ten Anlauf.</small>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Vielleicht einen Deut zu bunt und nicht besonders abwechslungsreich, aber rückfidel und sauber programmiert.</small>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<small>So, wie man Soundeffekte und Musik aus Jump&amp;Run-Games seit länger Zeit kennt. Solide, aber nichts besonderes.</small>						

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 130
Level	5 Welten à 4
Schwierigkeit	mittel
Continues	3 / Paßwörter
Speicher	16 MBIT
Erhältlich	im Handel

ENDLICH OHNE GRÜNEN PUNKT

# RADICAL REX



**Hey, Ihr Poser! Der radikale Hardcore Rex zeigt's Euch allen!**

**m**ein Gott, ist das aber süß!" Etwas in der Art wird wohl jeder sagen der „Radical Rex“ zum ersten Mal sieht. Ihr steuert hier einen niedlichen kleinen Baby-T-Rex durch eine feindliche Urzeit-Umgebung. Während Rex schlief hat nämlich ein böser Zauberer alle Dinosaurier verhext, damit sie sich gegenseitig bekämpfen, um Platz für die Säugtiere zu machen. Nur Radical Rex entging dem feigen Anschlag und macht sich sofort auf die Suche nach dem Übeltäter. Bewaffnet mit seinem unwiderstehlichem Charme, seinem Skateboard (!), seinem Feueratem, monster-



mäßigem Sauriergebrüll und einem gestreckten Sprungtritt macht er sich auf seine lange Reise. Wenn man so gut bewaffnet ist, kommen natürlich auch alle möglichen Typen an, die sich mit einem messen wollen. Neben verschiedenen Saurierarten in den Wald und Wiesenleveln begegnen Euch auch Fische unter Wasser, Saurierskelette auf dem großen Friedhof, lebendiger Sauriermageninhalt und was es sonst noch so in der Urzeit gab.

Soweit so bekannt, denn die MD-Version unterscheidet sich nur unwesentlich von der SNES-Variante (getestet in GP 12/94).

Ihr bekommt hier gute Jump&Run-Kost die alle Freunde des Genres (und solche, die es werden wollen) begeistern dürfte. Also, nie wie hin zum Händler und anschauen!

Hoffentlich hat der gute seinen Schutzhelm dabei

## RADICAL REX

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Das kleine Saurier läßt sich wirklich sehr gut steuern. Ihr habt die volle Kontrolle über alles was Rex macht.</small>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Dank der putzigen Animation und der guten Steuerung mag man das Modul kaum weglegen.</small>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Selten haben wir so niedliche Animationen gesehen. Rex allein wäre schon fast den Kauf des Moduls wert.</small>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Die Musik unterstreicht den positiven Eindruck des Games. Besonders gut: Das Titellstück.</small>						

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 130
Level	ca. 10
Schwierigkeit	einfach
Continues	3
Speicher	8 MBIT
Erhältlich	im Handel



# DIE TOP TEN

## ...DER LETZTEN DREI MONATE

### Final Fantasy 3

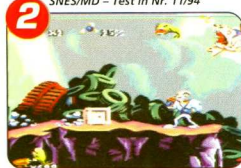
SNES – Test in Nr. 12/94



„Final Fantasy 3“ ist der sechste Teil der Rollenspiel-Saga, jedoch erst der dritte, welcher ins Englische übersetzt wurde. Verschiedene Charaktere stehen zur Auswahl, um die komplexe Abenteuer-Welt zu durchreisen – ein Muß für jeden Adventure-Freund.

### Earthworm Jim

SNES/MD – Test in Nr. 11/94



Das Jump&Run, welches Ende zur Zeit für Lachsälven und Action sorgte, hieß „Earthworm Jim“. Dave Perry gelang mit diesem Wurm der Sprung in die „Halle der Kultspiele“. Zwar ist die SNES-Grafik etwas besser, dafür hat die MD-Fassung einen Level mehr.

### Snatcher

MCD – Test in Nr. 1/95



Biodroiden suchen die postapokalyptische Stadt Neo-Kobe heim. Ihr müßt diese Snatcher erwischen, um das Schlimmste zu verhindern. Dieses englischsprachige Action-Adventure ist eine gelungene Mischung aus „Blade Runner“, „Terminator“ und „Akira“.

### Blackhawk

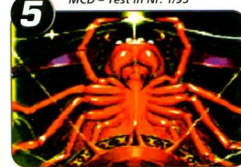
SNES – Test in Nr. 1/95



Wer auf Action-Adventures à la „Flashback“ oder „Prince of Persia“ steht, kommt um dieses Game nicht herum. Nur mit einer Pumpgun bewaffnet kämpft Ihr Euch durch ein Höhlensystem zum Finterling Sarlac vor, um Euren Vater zu rächen.

### Star Control II

MCD – Test in Nr. 1/95



Eine futuristische Mischung aus Handelsimulation, Rollenspiel und Action katapultiert „Star Control 2“ an den MCD-Zeit. Wer keine Probleme mit der englischen Sprache hat, kommt bei diesem erstklassigen Modul voll auf seine Kosten.

### Madden NFL '95

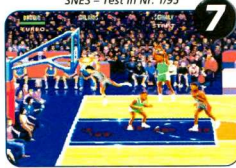
SNES – Test in Nr. 1/95



Die fünfte Auflage von „Madden NFL“ glänzt (wie immer) durch realistische Spielweise und perfekte Footballsimulation. Wer sich auf dem Rasen des Sportplatzes keine blauen Flecke zuziehen möchte, ist mit der '95er Version bestens bedient.

### NBA Jam

SNES – Test in Nr. 1/95



Maximal vier Spieler können bei dieser actiongeladenen Basketballsimulation auf Korb- und Punktejagd gehen. Gegenüber der SuperNES- und Mega-Drive-Version wurden die Mannschaften aktualisiert und neue Secret-Charaktere integriert.

### Donkey Kong Country

SNES – Test in Nr. 12/94



Es gibt gute Grafik, sehr gute Grafik und seit letztem Jahr „Donkey Kong Country“. Zwar reicht es vom Gameplay nicht an die Gemalt der Mario-Spiele heran, aber es warten etliche Level und Bonusräume darauf, von Donkey und seinem Kumpel Diddy entdeckt zu werden – also ran ans Joypad, der Affe ruft!

### Pitfall - The Mayan Adventure

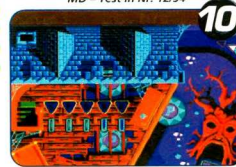
SNES/MD – Test in Nr. 12/94



Einste schon in den Kultstatus erhoben, feiert „Pitfall – The Mayan Adventure“ ein furioses Comeback. Als Harry Jr. sucht Ihr in Tempeln, dunklen Höhlen, Dschungeln und in freier Wildbahn nach Euren Vater. Und mit etwas Glück gelangt Ihr in den Bonuslevel, das alte Pitfall-VCS-Spiel nämlich.

### Psycho Pinball

MD – Test in Nr. 12/94



Flippersimulationen sind auf Konsolen selten zu großen Ehren gekommen. „Psycho Pinball“ ist jedoch eines der Herausragendsten Games dieses Genres. Satte Action mit vielen Features der Daddelkästen sorgen für richtige Spielhallenatmosphäre – und schützen Eure Marktüche.

„Die ... WU ... der letzten drei Monate? Nein, den Streich, den uns unser Grafikprogramm letztes Mal gespielt hat, war kein kleiner Zug. Es sollte natürlich „Top Ten“ heißen, so wie oben [hoffentlich!]. Nun also wieder unsere Highlights, unsere Crème de la Crème der letzten drei Monate: Da auch diesmal mehrere ältere Spiele diesebe Note haben, war für „PGA Tour Golf 3“ nur noch Platz 1 übrig, und fiel leider heraus (Das Los entschied unser Russchluß) eines Aufsichtsbearbeitern. Weiterhin wollen wir natürlich Eure Meinungen zu Euren Lieblingsspielen veröffentlichen. Schreibt uns einen kleinen Brief mit Foto an: MYL • GAMEPRO Top Ten • Heiligstraße 39 • 20249 Hamburg.

Bis nächsten Monat, Eure GAMEPRO-Crew!

	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	FINAL FANTASY 3	SNES	Adventure	1
2	EARTWORM JIM	SNES/MD	Jump&Run	1
3	SNATCHER	MCD	Action/Adv.	1-
4	BLACKHAWK	SNES	Action/Adv.	1-
5	STAR CONTROL 2	MCD	Action/Adv.	1-
6	MADDEN NFL '95	SNES	Sport	1-
7	NBA JAM	SNES	Sport/Act.	1-
8	DONKEY KONG COUNTRY	SNES	Jump&Run	1-
9	PITFALL - THE MAYAN ADV.	SNES/MD	J&R/Adv.	1-
10	PSYCHO PINBALL	MD	Simulation	1-



Virtua Racing Deluxe MD 32X

### Hallo GAMEPRO- und Games-World-Freaks!

... Römm Tömm Tömm ... „heute machen wir eine Spiel nach die alte Hausrezept von meine Tante Mega Drive.“ Man nehme eine MD und eine Adapter 32X und schon ist die Virtua Racing Deluxe fertig! Und, es ist sogar Automaten-qualität. Sensationelle Grafik, perfekte Licht- und Schatteneffekte und sogar Bremsspuren auf dem Asphalt. Zusätzlich zu den alten Pisten stehen zwei neue und andere Rennwagentypen zur Auswahl. Virtua Racing Deluxe ist so schnell und flüssig, daß man gar nicht mehr anhalten möchte.

Der Spielekoch Norman

### Donkey Kong Country (SNES)

Donkey Kong Country ist einfach unbeschreiblich. Die Grafik und der Sound sind ein Traum. Dazu kommt auch noch der Riesen-Umfang des Spiels. So was gibt es kein zweites Mal an dem Super Nintendo zu sehen – einfach genial!  
Tom Clemens

### LESERCHARTS



### NBA Jam '95 (MD)

Will man Körbe zerstören, dann ist NBA Jam '95 das richtige Spiel. Es ist gefüllt mit schnellen, durchdrachten Pässe, strategische Spielzüge und coolen Dribblings! 29 Teams aus allen Divisionen, ein gutes Optionsmenü und und und... Meiner Meinung nach ist es EA's beste Sportsimulation.  
Pete Kivilow



# DOOM

**Schlechte Zeiten für alle hinterhältigen Mutanten und fiesen Dämonen: Auch auf dem Jaguar ist ihre Schonzeit nun endgültig abgelaufen.**

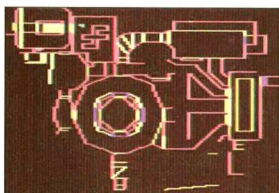
**f**reunde geschmackloser Splatterorgien dürfen nun auch auf dem Jaguar zu Maschinengewehr, Raketenwerfer und Kettensäge greifen: Als letzter überlebender Elitesoldat gilt es, auf einer von Monstern und Dämonen geradezu verseuchten Station auf dem Mars zu überleben. Angesichts der zahlreich vorhandenen Geg-

## KETTENSÄGE AUF DEM MARS

ner keine leichte Aufgabe, allerdings finden sich in den Labyrinth der Raumstation mehr oder weniger gut versteckte Waffen, mit denen sich ein wahres Blutbad unter den Eindringlingen anrichten läßt. (Genaueres zur Story könnt Ihr auch in der GAMEPRO 1/95 im Test der 32x-Version nachlesen.)

Wenn Ihr zufällig gerade zwei Jaguars nebst Fernsehern und den entsprechenden Modulen zur Hand habt, so könnt Ihr ein besonderes Feature dieser Version ausprobieren, nämlich den Link-Modus: Verbindet Ihr die beiden Jaguars mit einem speziellen Kabel, so könnt Ihr zu zweit in die höllischen Labyrinth des Mars reisen. Dabei

könnt Ihr wahlweise gemeinsam auf die Mutantenjagd gehen, oder Euch gegenseitig das Leben schwermachen. Eine nette Abwechslung, die allerdings auch ihre Tücken hat: So ganz ausgereift ist die Methode noch nicht, so daß es bei Übertragungsfehlern öfter mal zu Abstürzen kommen kann. Außerdem ist das entsprechende Linkkabel noch nicht offiziell im Han-



Das Automapping sorgt für bessere Übersicht auf dem Mars

del, so daß Ihr notfalls auf einen Eigenbau angewiesen seid. Durch die Link-Option und die Tatsache, daß man hier zwar kei-



Im Notfall macht sich der Held auch mal die Finger schmutzig ...



Düstere Gänge sind nichts für Leute mit extremer Platzangst...

**Relativ wenig Abwechslung im brutalen Gameplay, Musik ist Mangelware**

ne echte Speicherfunktion hat, dafür aber bereits absolvierte Level direkt anwählen kann, schneidet die Jaguar-Version etwas besser ab als die für das 32x. Allerdings ist auch hier die Freude nicht ungetrübt, nicht nur angesichts der brutalen Metzelleien, an denen sich natürlich nichts geändert hat: Da die Programmierer wohl in Speicherplatznot gekommen sind, wurde auf Hintergrundmusiken verzichtet. Lediglich während der Bilanz

am Levelende ertönen schüchterne Musikstückchen – und dann merkt man auch, daß man nicht unbedingt viel versäumt hat. Das erhoffte 64-Bit-Feeling kommt leider nur selten auf: Zwar ist die 3-D-Grafik trotz des großen Bildschirmfensters recht flott, krank aber etwas an Farblosigkeit und fehlenden Details – da hätte man vielleicht doch noch etwas mehr draus machen können ...

Michael Anton

**Flotte 3-D-Grafik mit passablen Effekten, Link-Option für zwei Spieler**

Wahrhaft geschmacklos: Blut im Überfluß – muß das wirklich sein?



**JAGUAR DOOM**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
In der Labyrinth voller Fallen und Überraschungen werden die Metzellei etwas auf.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Bereits absolvierte Level können direkt angewählt werden, die Link-Option ist interessant.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Sag' mir, wo die Farben sind – an einigen Stellen kommt nur sehr wenig 64-Bit-Feeling rüber.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Die Soundeffekte klingen recht gut, allerdings sind sie auch fast das einzige, was man hört.						
Genre	Action					
Spieler	1 (2 via Link)					
Hersteller	ID Software					
Preis	ca. DM 130					
Level	24					
Schwierigkeit	einstellbar					
Continues	Batterie					
Speicher	24 MB					
Erhältlich	im Handel					

**FAZIT 2-**

# MARIO ANDRETTI'S INDY CAR CHALLENGE

**a**lle 16 Originalstrecken der Indy-Car-Rennen stehen Euch zur Verfügung. Ob Ihr ‚Championship‘, ‚Practice‘ oder ‚Versus‘ mit Splitscreen fahren wollt, bleibt Euch überlassen.

Im Optionsmenü könnt Ihr zwischen Automatik und Sechsgang-Schaltung wählen, worauf nach dem Start der erste Schock folgt: Crashes beschädigen Euren Wagen nicht! Aber nicht nur das, aufgrund der ungenauen Kollisionsabfrage kollidieren die Rennwagen teilweise nicht. Dazu kommt eine unübersichtliche Amaturenanzeige.

Dafür aber sind das Scrolling und der Versus-Modus noch einigermaßen verträglich ausgefallen. Leider ist dieser Versuch noch weit von einer guten Rennsimulation entfernt.



Genre	Rennsimulation
Spieler	1-2 simultan
Hersteller	Bullet Proof Software
Preis	ca. DM 140
Level	16 orig. Strecken
Schwierigkeit	mittel
Continues	Paßwort
Speicher	12 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4+**



# MONSTER TRUCK WARS

**b**ei den spektakulären Monster-Truck-Rennen treten u. a. zwei der offiziellen Trucks – ‚Predator‘ oder ‚Equalizer‘ – gegeneinander an. Sie schubsen sich gegenseitig von der Strecke und zermalmen als Hindernisse postierte Autos, die Boni freigeben. Dabei ist die Steuerung sehr mäßig. Ärgerlich ist, daß die Computerfahrer mächtig ruppig fahren und der eigene Wagen bis zum Zerbersten ramponiert wird. Abgesehen davon ist der gesamte Spielablauf wenig spektakulär und sehr lahm...



Genre	Rennspiel
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 70
Level	20 Strecken
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	keine
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**5+**

# RUGBY WORLD CUP 1995



Alle auf einen ist hier das Motto!

**a**ls William Webb Ellis 1823 beim traditionellen ‚Bolzen‘ das Rugby-Spiel erfand, dachte er nicht im Traum daran, daß man sein Spiel jemals ohne jegliche Blessuren genießen könnte. Bei ‚Rugby World Cup 95‘ könnt Ihr Euch zu viert gleichzeitig nach den Standardregeln ums ovale Leder klopfen. Das Modul enthält eine Menge Teams und ein saftiges Paket an Ligamodi. Nahezu alles ist einstellbar. Sowohl die 3-D-Darstellung aus der Vogelperspektive wie auch das Scrolling und die Steuerung der Spieler ist recht gut gelungen. Hier hat man sich Gedanken gemacht und für echte Fans programmiert!

Genre	Sportsimulation
Spieler	1-4 simultan
Hersteller	Electric Arts
Preis	ca. DM 120
Level	32 Teams
Schwierigkeit	mittel
Continues	Paßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2-**



# POWER DRIVE

**a**uf zahlreichen Pisten tretet Ihr in fünf Runden gegen jeweils einen anderen Renner an. Der schnellere gewinnt. Allerdings ist es sehr schwierig, das ewig hin- und herrutschende Auto aus der Draufsicht ohne Beschädigung über die aalglatten Strecken zu führen. Hinzu kommt eine sagenhaft schlechte Musik und noch schlechtere Motorengeräusche, die Euch jeglichen Spaß vermiesen. Zwar können bis zu acht Teilnehmer an den Start gehen, jedoch nur nacheinander. Nicht einmal einen Zweispieler-Modus gibt es. Von Power keine Spur!



Genre	Rennspiel
Spieler	1-8 Spieler
Hersteller	CA, DM 130
Preis	ca. DM 130
Level	48 Strecken
Schwierigkeit	hoch
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4-**



# OFF- WORLD INTERCEPTOR

**m**it einem Monster Truck rast Ihr über sechs fiktive Planeten, um deren Kolonien vor brutalen Weltraumschurken zu bewahren. Ausgerüstet mit einer Bordkanone geht die Fahrt über Berge und unwirkliche Landschaften. Dabei feuert Ihr auf alles, was sich bewegt – Extras, Reparatursets und Geld inbegriffen. Leider läuft alles furchtbar unübersichtlich ab. Die Steuerung ist hakelig, und das gnadenlose Durcheinander auf Dauer unheimlich frustrierend.



Genre	Action/Rennspiel
Spieler	1-2 simultan
Hersteller	Crystal Dynamics
Preis	ca. DM 140
Level	6 Planeten
Schwierigkeit	mittel
Continues	3
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4-**



Nur einen Schlag noch, und dann ab ins Loch!

# GOLF CLASSIC

**b**ei dieser Golfsimulation blickt Ihr aus der Vogelperspektive auf 36 grafisch ungenaue Bahnen. Mit dem Abschlagsystem und den Grüns sieht es leider auch nicht besser aus. Anstatt mögliches Gefälle durch Pfeile anzeigen zu lassen, wurden unterschiedliche Farben bzw. Graustufen rund ums Loch gewählt. Das Grün korrekt zu lesen ist dadurch Glückssache. Insgesamt gesehen bleibt „Golf Classic“ somit weit hinter seinen Konkurrenten zurück.



Genre	Sport
Spieler	1-2 Spieler
Hersteller	Malibu Games
Preis	ca. DM 70
Level	36 Bahnen
Schwierigkeit	einfach/mittel
Continues	Paßwort
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4+**



## MEGA DRIVE Test

# NBA LIVE '95

**a**lle derzeitigen Teams der höchstbezahlten Basketballliga der Welt finden wir auch in diesem Modul wieder. Das Spielfeld wird in Parallelperspektive präsentiert, wodurch ein guter dreidimensionaler Eindruck entsteht. Ebenfalls gut gelungen sind die Animationen sämtlicher Basketballer, die zudem höchst spektakuläre Jams vollbringen können.

Sehr positiv fällt auf, daß das Regelwerk nach Belieben modifiziert werden darf. Nicht ganz optimal hingegen ist das Gameplay: Drei-Punkte-Würfe glücken wie von oft. Trotzdem ist das Modul eines der besten in diesem Genre.



Genre..... Sport  
Spieler..... 1 - 4 Spieler  
Hersteller..... Electronic Arts  
Preis..... ca. DM 130  
Level..... 33 Teams  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues.....  
Batterie.....  
Speicher..... 16 MBit  
Erhältlich..... im Handel

### FAZIT 2-

# DOUBLE DRAGON

## SNES Test

**i**n Metro City kämpfen die beiden Brüder Jimmy und Billy Lee erneut gegen den bösen Shadow Master.

Leider wirken sie, wie auch die anderen sechs Fighter dieses Games, durch ihre großen Köpfe und kurzen Beine eher lächerlich als kraftvoll. Die Bewegungen sind in viel zu wenigen Animationsphasen dargestellt, außerdem ruckeln die Zeichnungen schlecht.

Zudem sind die vielen Spielmodi (Tournament, Vs. Battle, etc.), Tabellen und ein Großteil der Special-Moves aus anderen, weitaus besseren Prügelgames (SSF II) abgekupfert. Die altbackenen und schlicht gezeichneten Hintergründe enttäuschen obendrein, und so kann man nur vom Kauf abraten.



Genre..... Prügelspiel  
Spieler..... 1-2 Spieler  
Hersteller..... Tradewest  
Preis..... ca. DM 140  
Level..... 8 Arenen  
Schwierigkeit..... einstellbar  
Continues..... max. 5  
Speicher..... 8 MBit  
Erhältlich..... im Handel

### FAZIT 4-



# SAMURAI SHOWDOWN

**W**as von dem Prügelknaller und 118 MBit starken Neo-Geo-Vorbild übrig bleibt, wenn man es auf 2 MBit zusammenschumpft, könnt Ihr Euch vielleicht schon denken.

Trotzdem stehen immer noch alle zwölf Kämpfer zur Wahl, und es darf sogar zu zweit gefightet werden. Doch gibt es dabei nur noch einen Fußtritt und zwei mögliche Schwerthiebe. Alle Special-Moves, Features und Extras wurden vom großen Bruder übernommen, nachteilig sind aber die viel zu kleinen Fighter-Figuren.



Genre..... Prügelspiel  
Spieler..... 1-2 Spieler  
Hersteller..... Takara  
Preis..... ca. DM 70  
Level..... 12 Kämpfer  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... unbegrenzt  
Speicher..... 2 MBit  
Erhältlich..... im Handel

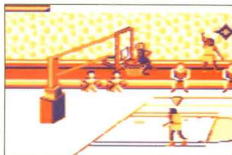
### FAZIT 2-

# NBA JAM

## GAME BOY Test

**m**it großem Zweifel sehen wir der Game-Boy-Version von „NBA Jam“ entgegen. Doch bietet auch die „kleinste“ aller NBA-Jam-Fassungen richtig tolle Grafik, haarsträubende Jams und ein flottes Gameplay.

Die anheizenenden Effekte mit Sprachausgabe (vom SNES) mühen sich freilich weichen. Leider litt die Spielbarkeit aufgrund der begrenzten Button-Anzahl ebenfalls ein wenig. Trotz dieses Wermutstropfens weiß auch diese Version in vielen Punkten zu gefallen und kann jedem Basketballfan ans Herz gelegt werden.



Genre..... Sport  
Spieler..... 1 Spieler  
Hersteller..... Activision  
Preis..... ca. DM 70  
Level..... 27 NBA-Teams  
Schwierigkeit..... einstellbar  
Continues..... Paßwort  
Speicher..... 2 MBit  
Erhältlich..... im Handel

### FAZIT 2-

# BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

## SNES Test

**d**iese dreiste Kopie ähnelt dem Spielhallenoriginal nahezu in jedem Detail, ist aber grafisch wie auch spielerisch um Klassen schlechter. Von den mäßigen Animationen, dem miserablen Sound und den kaum vorhandenen Effekten einmal abgesehen, befinden sich auch noch Bugs im Programm. Wird z. B. ein Paß weit neben den Empfänger gespielt, macht der Ball einen magischen Bogen und landet trotzdem bei ihm. Greift lieber zu NBA Jam!



Genre..... Sport  
Spieler..... 1-4 Spieler  
Hersteller..... Activision  
Preis..... ca. DM 140  
Level..... 8 Orte  
Schwierigkeit..... einstellbar  
Continues..... Paßwort  
Speicher..... 8 MBit  
Erhältlich..... im Handel

### FAZIT 4-

# mighty morphin' POWER RANGERS

## GAME GEAR Test

**d**a sind sie wieder, die morphenden „Plastikhelden“! Drei verschiedene Spielmodi stehen Euch bei diesem Prügelpaß zur Auswahl. Im Story-Mode fightet Ihr in sieben Begegnungen à zwei Runden mit Rita und ihrem Gefolge. Ein computergesteuerter Fighter tritt Euch im Versus-Mode gegenüber, und für den Link-Mode benötigt Ihr ein zweites Gerät, um mit einem menschlichen Gegner kämpfen zu können. Eine sehr gute Steuerung, viele Moves und flüssige Animationen zeichnen dieses flinke Game aus. Auch in Sachen Grafik haben sich die Programmierer bemüht. Prügel-spiel-Fans können hier ruhig zugreifen!



Genre..... Prügelspiel  
Spieler..... 1 (2 bei 2 Geräten)  
Hersteller..... Sega  
Preis..... ca. DM 90  
Level..... 14 Runden  
Schwierigkeit..... mittel/einstellbar  
Continues..... 3  
Speicher..... 2 MBit  
Erhältlich..... im Handel

### FAZIT 2

# GAME GEAR Test

## TAZ IN ESCAPE FROM MARS

**d**er Schurke Marvin hat den tasmanischen Teufel in einen Weltraum-Zoo gesperrt. Damit ist Eure Aufgabe klar: In der Rolle von Taz müßt Ihr über sechs Level hinweg aus dem Zoo entfliehen. Auf Knopfdruck wirbelt Taz wie ein Kreisel umher. Wenn Euch dabei Gegner in die Quere kommen, haben sie Pech gehabt, genauso



wie Ihr, wenn Ihr Euch dieses Spiel kauft. Das ruckelige Scrolling erweckt den Eindruck, an vorgeschrittener Arthritis erkrankt zu sein! Auch die Steuerung trägt ihren Teil zur schlechten Wertung bei. Wenn Ihr auf den tasmanischen Teufel nicht verzichten wollt, werdet Ihr bitter enttäuscht!

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80
Level	6
Schwierigkeit	mittel
Continues	keine
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
4+

# MEGA DRIVE Test

## HURRICANES



**d**er widerliche Stavros Garkos hat die „Loosertruppe „Hurricanes“ zu einem Fußballspiel gegen seine Mannschaft herausgefordert. Doch auf dem Weg zum Stadion hat er viele Hindernisse verteilt. Wie bei der SNES-Version läuft Ihr durch fünf Level, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Mit einem Fußball (der Euch ständig am Fuß klebt) kickt Ihr Eure Gegner vom Bildschirm. Es gibt nur wenig Extras, dafür aber viele unnütze Bonusgegenstände. Der Zwei-spieler-Modus erlaubt kein Simultanspiel, und die spektakuläre Grafik und der mitteltemäbige Sound werden nur noch durch die schlechte Steuerung unterboten.



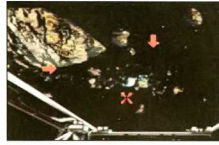
Genre	Jump&Run
Spieler	1-2
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 120
Level	15
Schwierigkeit	mittel
Continues	keine
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
4+

# 300 Test

## REBEL ASSAULT

**W**ie schon bei der Mega-CD-Version kämpft Ihr als Rebellen gegen die bösen Schergen des Imperiums. Durch 16 Level hinweg fliegt Ihr durch Canyons, Raumstationen und Asteroidenfelder, per pedes kämpft Ihr gegen imperiale Trooper. Liebgewonnene Charaktere wie Onkel Darth unterstützen die Sternen-Krieg-Atmosphäre. Der Sound ist etwas blechern, John Williams Grundthemen kommen aber trotzdem gut rüber. Die Grafik schwankt zwischen Klötzchen-Sequenzen und anscheinlichen Digi-Bildern. Da Ihr aber in Eurem Bewegungsraum stark eingeschränkt seid (ich sage nur: interaktiv), werden wohl nur fanatische Star-Wars-Fans an diesem Spiel Gefallen finden. Wenigstens gibt es Paßwörter.



Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120
Level	16
Schwierigkeit	mittel/hoch
Continues	Paßwörter
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
4

# MEGA-CD Test

## LAWN-MOWER MAN

**a**ls Dr. Lawrence Angelo schwebt Ihr durch den Cyberspace, um den übermächtigen Cyberjobe zu besiegen. Die zwölf Level bestehen teilweise aus reinen Reaktionstests à la „Road Avenger“, ansonsten müssen zahlreiche Logik-Rätsel gelöst werden: Bei diesen läuft aber ständig eine Uhr mit, Ihr müßt Euch also beeilen. Durch die träge und nervige Benutzerführung habt Ihr schon bald die Nase voll. Lediglich die geänderten Grafiken und die Filmmusik bringen



gen noch etwas Atmosphäre in das ansonsten schlechte Spiel.

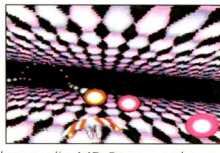
Genre	Int. Film
Spieler	1
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 120
Level	12
Schwierigkeit	unbegrenzt
Continues	einstellbar
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
5+

# MEGA DRIVE Test

## LAWN-MOWER MAN

**W**ie im MCD-Spiel ist es Eure Aufgabe, den bösen Cyberjobe zu besiegen. Anstelle der Reaktionstests sind nun Jump&Run- und 3-D-Flugsequenzen im Cyberspace vorhanden. Grafik und Sound erinnern eher an ein Master-System als an eine 16-Bit-Maschine. Lediglich die 3-D-Sequenzen lassen die MD-Power erahnen. Die Steuerung ist in Ordnung, doch aufgrund der mangelnden Abwechslung kommt schon nach kurzer Spielzeit Langeweile auf.



Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 120
Level	12
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	2
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
4+

# MEGA-CD Test

## JURASSIC PARK

**i**n diesem Adventure ist es Eure Aufgabe, von jeder Dinosaurier-Art des Jurassic Parks mindestens ein Ei zum Brutschrank der Zentrale zu bringen. Eure Aktionen beschränken sich allerdings auf das Anschauen, Nehmen und Einsetzen von Gegenständen. Da aber sowohl die Texte als auch die Sprachausgabe komplett ins Deutsche übersetzt wurden, ist es auch für jüngere Spieler interessant. Echte Dinosaurier-Fans können ihren Spaß daran haben.



Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120
Level	16
Schwierigkeit	mittel
Continues	MCD-Batterie
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3-



# MEGA DRIVE Test

# SUPER MORPH

# SNES Test



# GAME BOY Test

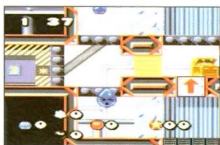
## KICK OFF 3

**W**ie bei der SNES-Version (den Test findet Ihr auf Seite 39) haben die Fußballspieler bei „Kick Off 3“ individuelle Stärken und Schwächen. Dribbeln, anschnellen, Kopfbälle und vieles mehr stellen jeden Fußballfan zufrieden. Leider geht es oft recht hektisch zu, und die (vom Computer gesteuerten) Spieler sind ziemlich dumm. Ein klares Manko gegenüber der SNES-Version ist die Ballführung. Das runde Leder rollt eher zwischen als vor Euren Beinen. Dadurch wird der Spielfluß in dem ansonsten recht ordentlichen Spiel getrübt.



Leider seht Ihr nicht die schönen Animationen der Spieler

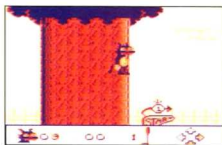
**a**ls kleiner Morph könnt Ihr vier verschiedene Formen annehmen: Stahlkugel, Gumbball, Wassertropfen oder Wolke. Diese Fähigkeit setzt Ihr ein, um in 36 Leveln die Einzelteile eines Teleporters einzusammeln. Die zahlreichen Hindernisse sind nur zu überwinden, indem Ihre Euch verwandelt. So seid Ihr z.B. als Stahlkugel resistent gegen Feuer und Ventilatoren, während Ihr als Wassertropfen über zerbrechliche Plattformen plätschern könnt. Ihr dürft Euch aber nicht beliebig oft verwandeln! Durch den etwas zu klein geratenen



Bildschirmanschnitt, undeutliche Grafik, zu wenig Abwechslung und eine verbesserungsfähige Steuerung wird die Idee leider etwas gedämpft.

## ITCHY & SCRATCHY

**n**un tummeln sich die Chaoten der Fernsehserie „The Simpsons“ auf dem GB. Als Kater Scratchy müßt Ihr auf einem Minigolfplatz insgesamt neun Löcher bespielen. Doch die fiese Maus Itchy tut Ihr Bestes, um Euch zu zersägen, zu verbrennen und andere „Ungezogenheiten“ mit Euch zu veranstalten! Um nicht ganz ohne Gegenwehr dazustehen, kann Scratchy hier und da Waffen auf sammeln. Das Ganze ist so eher ein Jump&Run als eine Golfsimulation, kann aber weder so noch so überzeugen.



Genre	Sport
Spieler	1-4 (simultan)
Hersteller	Vic Tokai
Preis	ca. DM 140
Level	120 Teams
Schwierigkeit	einstufig
Continues	Platzwert
Speicher	4 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3-**

Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 140
Level	4 & 9 Stages
Schwierigkeit	anstrengend
Continues	unendlich
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3+**

Genre	Jump&Run&Golf
Spieler	1
Hersteller	Accclaim
Preis	ca. DM 70
Level	9 Löcher
Schwierigkeit	mittel
Continues	3
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4+**

## DAZE BEFORE CHRISTMAS

# SNES Test

**a**ls Weihnachtsmann müßt Ihr in Jump&Run-Manier durch 24 Level laufen, um Geschenke einzusammeln. Eure Gegner besiegt Ihr mit einer Prise Zauberstaub. Wenn Ihr eine Tasse Tee trinkt, mutiert Santa Claus für kurze Zeit zu Satan Claus, der mit seinem Geschenksack den Gegnern eins überbraten kann. Die Grafik ist zwar ansprechend, doch da es zu wenig Extras und keinerlei Endgame gibt, kann es nicht langfristig motivieren.



**Lehrlingsstreß: Zaubermeister Gandarf läßt Euch keine ruhige Minute!**



# CD Test

## APPRENTICE

**a**ls Zauberlehrling hat man es schon schwer! In der Rolle eines ebensolchen müßt Ihr durch sechs Level hindurch laufen, um für Euren Meister jeweils einen Gegenstand zu finden. Am Anfang könnt Ihr lediglich mit Feuerbällen schießen. Später findet Ihr neben anderen Waffen auch Extras und Bonusgegenstände. Trotz der guten Steuerung und dem gelungenen Außen ist dieses Spiel kein Hit, denn dafür gibt es einfach zu wenige Level.



# MEGA-CD Test

## FLINK

**U**nd noch ein Zauberlehrling: Dieser heißt Flink. Er hat sich vorgenommen, eine Insel aus den Klauen des bösen Wicked Wainwright zu befreien und vier Kristalle zu finden. In bester Jump&Run-Tradition hüpfst Ihr Gegnern auf den Kopf oder bewerft sie mit Steinen. Außerdem gibt es einige Rätsel. Bis auf die aufgepeppten Musik und einige Zwischensequenzen gibt es keinen Unterschied zur MD-Version (Test GP 12/94). Das gilt auch für die hakelige Steuerung. Durchschnitt bleibt Durchschnitt.



Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 130
Level	24
Schwierigkeit	mittel
Continues	keine
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3-**

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Phileas
Preis	ca. DM 110
Level	6
Schwierigkeit	mittel / steigend
Continues	Speicheroption
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3**

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Pygmalion
Preis	ca. DM 120
Level	4
Schwierigkeit	mittel
Continues	einstellbar
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3+**

**Wir haben wieder ein paar coole Game-Rätsel für Euch gestrickt. Also schält Euch mal von Eurer Konsole los und laßt die grauen**

**Zellen ein bißchen rotieren. Wer Spiele-Know-How beim ‚Suchbild des Monats‘ beweist, indem er uns möglichst viele Spielertitel nennt, kann sogar noch etwas gewinnen. Viel Spaß!**

## Wer kennt dieses Spiel?

„Gegenstände können aus einem hoch am Himmel fliegenden Flugzeug fallen gelassen werden oder erscheinen nachdem ein Feind zerstört wurde. Kisten, die an einem Fallschirm befestigt sind, fallen vom Himmel und Sie müssen auf die Kiste schießen, um den darin befindlichen Inhalt zu enthüllen und einzusammeln. Enthüllte Gegenstände können eingesammelt werden, solange sie sich in der Luft befinden und für kurze Zeit auch noch, nachdem sie bereits auf dem Boden angekommen sind. Wenn sie anstatt der Kiste den Fallschirm abschießen, wird der Gegenstand schnell nach unten fallen, ohne daß sie in der Lage sein werden, ihn noch aufzusammeln.“



In diesen ‚General Chaos‘-Screenshot haben sich einige Figuren und Gegenstände aus verschiedenen MD-, MCD- und SNES-Spielen gemogelt.

Frage: Aus welchen Games stammen sie? Schreibt uns alle Titel, aus denen Ihr Objekte auf dem Screenshot erkannt habt, auf eine Postkarte und schickt sie an:

**GAMEPRO,  
SUCHBILD 2/95,  
HEILWIGSTR. 39,  
20249 HAMBURG**

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, darf zwischen einem Game Boy und einem Game Gear als Gewinn wählen. Einsendeschluß ist der 24.2.1995. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

# ORIGINAL & FÄLSCHUNG

**Es ist wieder Suchzeit!**

Oben seht Ihr den Original-Screenshot aus den SNES-Game ‚Great Circus Mystery starring Mickey & Minnie‘. In der Fälschung unten sind zehn Fehler versteckt.

Können Ihr sie finden?



## SUCHBILD DES MONATS





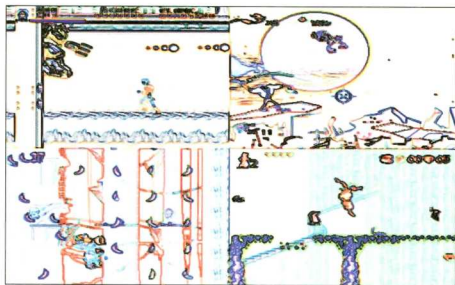
## „FINDE DEN SPARKSTER“

IRGENDWO IN DIESEM HEFT HAT SICH KOLLEGE SPARKSTER VERSTECKT. KÖNNT IHR IHN FINDEN?

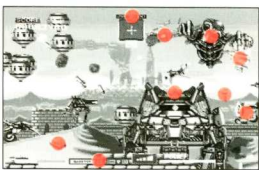


## „Konturenvolle“ Screenshots

Unser Rechner hat uns (mal wieder) einen Streich gespielt und hat die Screenshots aus vier bekannten SNES-Spielen verfremdet. Wer kann sie erkennen?

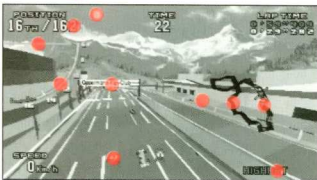


## LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 12/94



Folgende 9 Titel wurden gesucht: Choplifter 3, Clayfighter, Desert Strike, Dune 2, General Chaos, NHL Hockey 94, Probotector, Raiden und Winter Olympics. Zhizhong Zeng aus Gelsenkirchen gewinnt einen Game Gear. Axel Kerner, Bruck und Hendrik Rudert, Rastatt dürfen sich über ein GAMEPRO-Abo freuen.

## Lösungen aus GAMEPRO 1/95



ORIGINAL & FALSCHUNG:  
LÖSUNG

Wer kennt dieses Spiel:

Lösung: Global Gladiators (MD), Anleitungsheft, Seite 28.

Finde den Diddy:

Diddy versteckte sich auf der Seite 40.

## BEACH GAMES

VIDEOSPIEL-LADEN & VERSAND.

### SUPER NINTENDO

Actraiser 2	..... 99 DM	Mega Bomberman	..... 109 DM
Black Hawk	..... 119 DM	Mega Turrican	..... 99 DM
Dragon	..... 119 DM	Micro Machine 2	..... 109 DM
Donkey Kong Country	..... 139 DM	Mr. Nutz	..... 89 DM
Earth Worm Jim	..... 124 DM	NBA Live 95	..... 109 DM
F1 Pole Position 2	..... 109 DM	NHL Hockey 95	..... 109 DM
Indiana Jones	..... 129 DM	PGA Golf 3	..... 109 DM
Jungle Strike	..... 119 DM	Pitfall	..... 109 DM
Lion King	..... 99 DM	Psycho Pinball	..... 109 DM
Micro Machine	..... 99 DM	Rise of the Robots	..... 119 DM
Kick off 3	..... 109 DM	Rock N Roll Racing	..... 99 DM
NBA Live 95	..... 129 DM	Soleil (Dt. Text)	..... 129 DM
NHL Hockey 95	..... 124 DM	Sonic & Knuggles	..... 119 DM
Pitfall	..... 129 DM	Syndicate	..... 109 DM
Punch out	..... 109 DM	Urban Strike	..... 104 DM
Rise of the robots	..... 139 DM	WWF Raw	..... 124 DM
Shag Fu	..... 109 DM		
Soulblazer	..... 124 DM		
Star Wars 3 Return of the Jedi	..... 129 DM		
Street Racer	..... 119 DM		
Super Bomberman 2	..... 109 DM		
Syndicate	..... 129 DM		
Turn & Burn	..... 69 DM		
Tetris & Dr. Mario	..... 89 DM		
WWF Raw	..... 139 DM		

### ZUBEHÖR

CD Plus Adapter	..... 79 DM
Back up Ram CD	..... 99 DM
4 Spieler Adapter (Multi)	..... 59 DM

### 32X

Konsole	..... 379 DM
Virtua Racing Deluxe	..... 139 DM
Star Wars Arcade	..... 139 DM

Neuheiten bitte tel. erfragen.

### ZUBEHÖR

5 Spieler Adapter	..... 59 DM
2 in one Joypad	..... 39 DM
Joypadverlängerung (2,5 m)	..... 15 DM
Topfighter Joystic	

### MEGA DRIVE

Dragon	..... 99 DM
Earth Worm Jim	..... 119 DM
ECCO 2	..... 109 DM
Fifa Soccer 95	..... 109 DM
John Madden 95	..... 109 DM
Kick off 3	..... 104 DM
Lemmings 2	..... 109 DM

### 3DO

Konsole PAL	
(Komplett mit Scartkabel)	
mit 1 Spiel (8 Monate Garantie)	..... 998 DM
Fifa Soccer	..... 109 DM
Rebel Assault	..... 129 DM
Need for Speed	..... 129 DM
Streetfighter	..... 119 DM

Neuheiten bitte tel. erfragen.

### JAGUAR

Konsole mit 1 Spiel (PAL)	..... 558 DM
---------------------------	--------------

Neuheiten bitte tel. erfragen.

**Fordert noch heute unsere  
Gesamtliste kostenlos an!  
Es lohnt sich!**

#### Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post NN + 8 DM oder Vorkasse + 4 DM (nur Euroscheck)  
UPS Schnellservice (24-48 Std.) + 12 DM

**Ab 3 Artikeln sogar portofrei.**



**09341 - 31 21**

AM BRENNER 3 · 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM



**W**ir wissen zwar nicht, wofür zwei Affen alleine so viele Bananen brauchen, trotzdem wollen wir Euch zumindest beim Aufstöbern aller 67 Bonuslevel (Level?) hilfreich unter die Arme greifen. Auf den folgenden Seiten findet Ihr Teil eins unserer Komplettlösung, in der wir die Wege zu allen versteckten Bonusleveln verraten. Damit ist der Grundstein für Euren 101%igen Erfolg gelegt (Da staunt der Mathematiker!), der Rest folgt in der kommenden GAMEPRO. Doch seid schonmal gewarnt: Ihr erhaltet zwar ein Lob von Cranky Kong, sonst ändert sich am Abspann aber nichts!

Candy's Game Save			
1	00:59	15%	
2	09:07	101%	
3	09:42	07%	



## TIEFSTER KONGO WELT 1

### 1. Dschungel-Fieber

Die ersten Bonusräume im Dschungel sind noch sehr leicht zu finden. Kurz nach dem Continue-Fuß begegnet Ihr dem ersten Eurer tierischen Helfershelfer. Rambi, das Nashorn, hat eine feine Nase bzw. ein hartes Horn zum Aufstöbern versteckter Level. Befreit das Nashorn aus seiner Kiste, sattelt auf, und rennt etwas weiter rechts mit dem Kopf durch die Wand. Lohn der kopfschmerzträchtigen Aktion: haufenweise vitaminreiche Südfrüchte und ein roter Extraleben-Ballon.



Natürlich braucht Ihr Rambi nicht unbedingt, Ihr könnt die Wände auch mit Fässern aufwerfen.



Direkt nach dem Ausgang wartet unten die nächste 'Tür'.



# DONKEY KONG

## 2. Sturztal

In den Bonusräumen des regnerischen Sturztals findet Ihr die Lösung der 'Schmidt-einander'-Zuschauerfrage (ein 'N') bzw. einen weiteren 1-Up-Ballon.



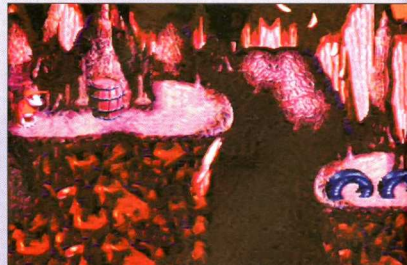
Laßt Euch von der Palme beim 'O' rechts nach unten in das Faß fallen.



## AFFENMINEN WELT 2

### 1. Winkys Trampelpfad

In 'Winkys Trampelpfad' hängt nach dem Continue-Fuß ein 'Bonusfuß' am oberen Bildschirmrand, außerhalb Eurer Reichweite. Springt vom Rücken des Geiers ab, um es zu erreichen. Mit Winky könnt Ihr direkt hineinspringen.



# Y KONG TURY



Im Loch ganz am Ende des Levels ist ein Faß gerade noch sichtbar.



## 2. Goldige Buckel

Nahe dem Levelanfang solltet Ihr Euch das Faß unter den Nagel reißen. Tragt es nach rechts am ‚K‘ vorbei. Euer Ziel ist die rechte Wand der Grube mit den beiden Zingern.

„Ausgerechnet Bananen, Bananen verlangt er von mir! ...“ (alte Volksweise)



## 3. Höhlenwahnsinn



Tragt das Faß vom Anfang des ‚Höhlenwahnsinns‘ nach rechts zur Wand mit dem goldenen ‚K‘ darüber. Werft es gegen die Wand, um den Eingang zum Bonuslevel zu öffnen. Direkt nach dem Ausgang wartet bei der Plattform mit dem Gummireifen und dem DK-Faß ein Faß darauf, Euch in den nächsten Raum zu schießen.



Hinter dem Continue-Faß wird der nächste Raum von ein paar Schlangen bewacht. Der ‚Schlüssel‘ ist das Faß links oben auf der Plattform.



## 4. Knaller Tal

Unten: Kurz nach dem ‚O‘ ist rechts in der Canyon-Wand ein Eingang. Ihr müßt Euch vom Faß unten links – unter dem beweglichen Faß – hineinschießen lassen.

Links: Weiter geht's nach dem Continue-Faß. Greift Euch das nächste Faß danach und werft es in der zweiten Grube rechts gegen die Wand.



Mit einem Faß läßt sich diese Wand nicht öffnen.

Nach dem Motto: „Alles, was irgendwo rumliegt, gehört mir“, klemmt Ihr Euch den einsamen Gummireifen kurz vorm Levelende und rollt Ihn auf die bewegliche Plattform. So kommt Ihr an das Faß darüber.

## Die Guten



Enguarde  
Der Schwertfisch



Expresso  
Der Strauß



Der König des  
Dschungels



Rambi  
Das Nashorn



Winky  
Der Frosch



### 3. Ruckzuck-Station

Auch in der Ruckzuck-Station müßt Ihr Euch zuerst bis zum Continue-Faß durchschlagen. Die nächste rechte Wand sollte das bevorzugte Ziel eines Fasses sein.

Den herrenlosen Reifen, der weiter rechts rumliegt, könnt Ihr zwar gut gebrauchen, um noch weiter rechts ein Schalterfaß zu betätigen, wenn Ihr in den Bonuslevel wollt, solltet Ihr es jedoch lieber nach links rollen.



Oben am Bildschirmrand über dem zweiten Stein ist gerade noch das Bonusfaß sichtbar



Die drei Bananen links weisen den Weg nach oben



Raum 1 (unten links): Den Geier müßt Ihr von dem Reifen entfernen, letzteren nach rechts rollen und nach oben springen.

### 1. Geier-Feier

Raum 2 (links): Kurz vor dem Continue-Faß ist im Boden ein Faß versteckt. 'Springt es frei' und werft es links gegen die Wand.

Raum drei (unten): Springt von der oberen Plattform nach links, nehmt das auftauchende Faß und werft es gegen die mittlere Wand.



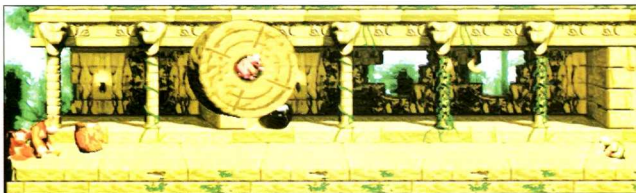
Links zeigen wiederum die Bananen den Weg zum Bonuslevel



### 4. Bembel Tempel

Tragt ein Faß zur ersten rechten Wand nach der ersten Grube. Falls der erste Mühlstein direkt vor der Wand anhält und diese verdeckt, könnt Ihr ihn ganz einfach verschwinden lassen. Geht nach rechts, bis die klickenden Geräusche aufhören. Wenn Ihr jetzt nach links zurückgeht, ist der Stein verschwunden.

Und der Bananen-Pfeil auf der rechten Karte ist ja wohl unmißverständlich! Laßt Euch einfach vom mittleren Seil aus in den Abgrund fallen, und Ihr trefft ein verborgenes Bonusfaß.



### 5. Affenbande

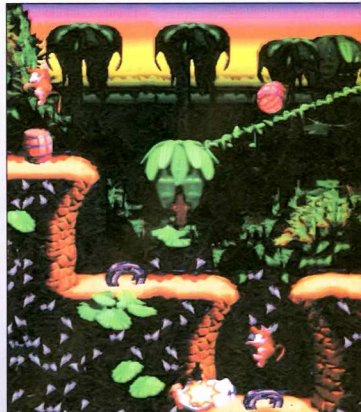
In diesem Level findet Ihr insgesamt fünf (F-Ü-N-F!) Bonuslevel, allein drei davon in dem Bereich rechts kurz vor dem Ausgang. Mit dem Faß vor Manky Kong müßt Ihr Euch nach unten fallen lassen, dort finden sich zwei Bonusräume. Der dritte versteckt sich ein Stück weiter rechts. Alle drei sind mit dem gleichen Faß zu öffnen, das nach einem Besuch in einem der Bonusräume immer wieder an seinem Ausgangspunkt erscheint.



Lauft mit Espresso, dessen Kiste Ihr nach einiger Zeit findet, bis zu dem rechts gezeigten Punkt mit dem DK-Faß zurück und fliegt von dort unter den Palmen durch nach links.



Unter dem Startpunkt findet Ihr einen Bonuslevel. Es empfiehlt sich, auf dem Weg zu Espresso alle Gegner zu beseitigen!



## 4. Bad Mühlestein

Direkt zu Beginn des Levels müßt Ihr vom Gummireifen aus nach links auf die Plattform und von dort nach oben aus dem Bild springen. Danach müßt Ihr Euch in das erste Loch, das Ihr erreicht, fallen lassen. Ihr werdet in die Luft geschossen und solltet auf der kleinen Platte rechts landen. Den herauspringenden Reifen rollt Ihr nach rechts bis vor den zweiten Mühlestein. Dank der Gummy-Sprungunterstützung erreicht Ihr nun das Faß darüber (Karte links unten).



Im Bonusraum findet Ihr einen grünen Ballon (unten)

In den Wasserleveln gibt es keine Bonuslevel!

Das TNT-Faß müßt Ihr an den Krushas vorbei zur Wand unter dem nächsten Mühlestein bringen



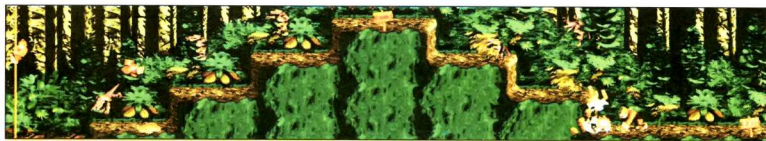
## 2. Wipfel Kommune

Springt vom Biber am Eingang nach links oben in das Bonusfaß. Nach dem Continue-Faß müßt Ihr Euch am Ende der zweiten Kanonenfaß-Sequenz in Richtung der einsamen Banane schießen.



Hier nicht nach oben auf die sichere Plattform schießen

Nach dem ersten Geier, der ganz unten fliegt, folgt das Faß



Links ist im Boden ein Faß verborgen. Tragt es an den Kremlings vorbei bis zur letzten linken Wand vor dem Exit.

## 3. Grüner Taumel

In der Sequenz, in der Ihr Euch vom Seil hängend durch die Geier manövriert, befindet sich unterhalb des Bildschirms ein Bonusfaß. Hängt Euch so weit wie möglich unten ans Seil, und Ihr werdet in einen Bonusraum geschossen



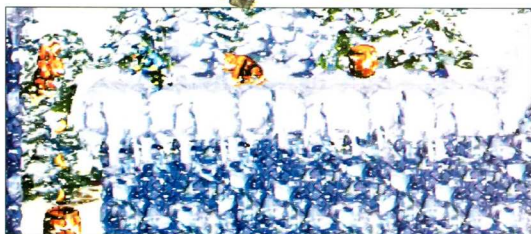
Fliegt mit Expresso von hier aus unten nach rechts (beim 'N' und den beiden blauen Klaptraps), und Ihr erreicht den zweiten Raum.



# DONKEY KONG COUNTRY



Springt vom Geier aus nach links oben!



## 1. Schneefuß-Gletscher

Der Zugang zum ersten Bonuslevel verbirgt sich zu Beginn außerhalb des Screens. Wartet auf dem Iglu, bis der extrem

langsam fliegende Geier heran ist. Vom Continue-Faß müßt Ihr durch den Schneesturm nach links stapfen. Im Abgrund hinter dem Krusha wartet ein Faß, das Euch in den zweiten Bonuslevel befördert.



Neben einem steuerbaren Kanonenfaß schwebt unterhalb Eurer „normalen“ Flugbahn (nach rechts) ein Zinger. Hier müßt Ihr Euch senkrecht nach unten schießen. Zum Bonus-Level führt das Faß zur Rechten.

Während des Fluges nach oben sammelt Ihr noch das ‚N‘ auf.



## 2. Schwarzwald-Tour

Auch auf Eurer Schwarzwald-Tour (was hat der Name eigentlich mit der Kristalhöhle zu tun?) gibt es ein Extra über dem Startpunkt zu entdecken. Lockt den ersten Kremling unter das blaue Seil und springt nach oben. Auf der Plattform steht ein hölzernes Behältnis, welches Euch den Weg durch die linke Wand ebnet. Der nächste Raum steckt beim ersten roten ‚Abwärts‘-Seil.

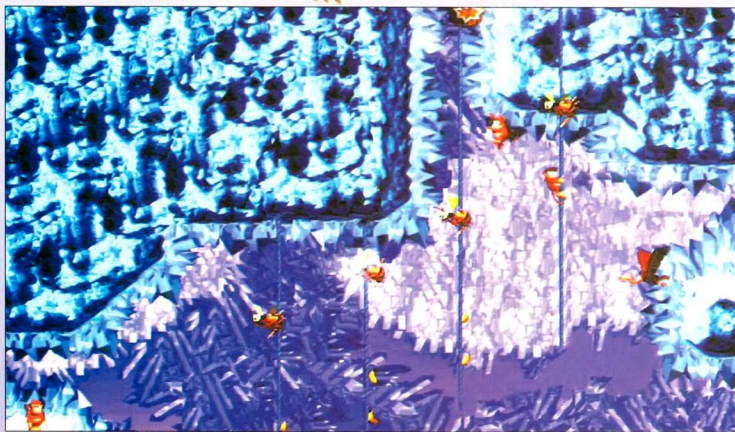


Springt auf dem Weg nach unten zwischen den beiden Bienen nach rechts, greift Euch das Faß und transportiert es nach links unten



Nach dem Halbzeit-Faß, im Bereich mit den blauen ‚Aufwärts‘-Seilen, hängt ein Bonus-Faß, welches zum dritten Bonus-Level führt

Teil 2 folgt demnächst



ABO AKTION

ICH WILL ALLES

# GAMEPRO

ICH WILL DAS ABO  
FÜR 100% INFO PUR!

Du  
weißt  
was Du  
willst:

Interessante  
News rund um  
Deine Konsole.  
Kompetente Tests  
der neuesten Games  
für Nintendo, Sega, 3DO,  
Jaguar, CD-i und Neo Geo.  
Tips & Tricks wenn's mal nicht  
weitergeht. Deshalb willst Du das  
Magazin, das weiß, wo's langgeht:  
GAMEPRO 100% Info pur



Bestellkarte siehe Seite 82

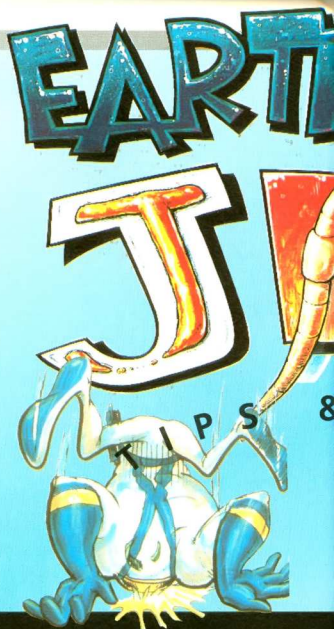
ab **72,-** DM  
12 Ausgaben



**Herzlich willkommen zum vorerst letzten Akt unseres Dramas ‚Regenwürmer auf Abwegen‘. Eigentlich steht ja nur noch ein einziger Level auf dem Programm, nämlich der Kampf gegen Queen Slug-For-A-Butt. Das soll aber noch nicht alles sein, denn neben einigen weiteren praktischen Tips enthüllen und dokumentieren wir**

### TEIL 3

Wir nähern uns mit Riesenschritten dem Finale, vorher wird allerdings noch einiges an Geschicklichkeit von uns verlangt. Damit unser Wurm nicht zu viel Energie verliert, sollte man bei (A) nicht unbedingt auf die Dornen springen: An den seltsamen Gewächsen an der Decke kann man sich prima entlanghangeln. Beim Haken-turm bei (B) wird es dann schon etwas kritischer, hier ist gutes Timing beim Aufwärtsspeitschen nötig. Achtet darauf, daß Euch der letzte Schwung nach links führt. Bei Punkt (C) macht Ihr Bekanntschaft mit einem Bienenhaufen, der ständig nervige In-

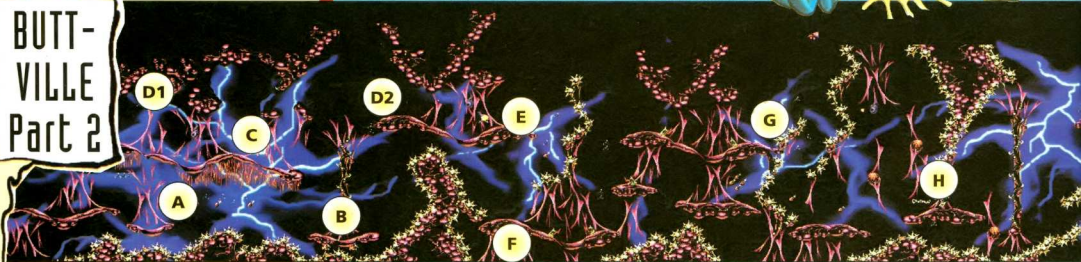


### BUTT-VILLE Part 2

**uch noch einige versteckte Level. Eine besondere Überraschung haben wir für alle Mega-Drive-Besitzer parat, sie erfahren alles über den Level, der nur für sie allein zugänglich ist.**



**Also dann: Vorhang auf, hier geht mal wieder heftig der Regenwurm ab!**



sekten produziert. Macht dem Spuk mit Peitsche oder Kanone rasch ein Ende und geht weiter nach (D1). Was dort wie eine Sackgasse aussieht, zeigt beim Blick nach oben einen Haken, der Euch über einen Doppelschwung nach (D2) bringt. Bei (E) lauert ein fieser Wurm, also geht vorsichtig vor und peitscht das Biest, bevor es Euch beißt. Springt anschließend rechts von der Plattform und schwebt nach links. Die Biester bei (F) lassen sich zwar verprügeln oder abschießen, allerdings kommen sie wieder... Bei (G) hilft nur ein mutiger Sprung mit anschließender Heli-Action, die nach rechts unten führt. Etwas komplizierter wird es bei (H), hier müßt Ihr Euch mit dem Haken unter

der Plattform und den Dornen auf die andere Seite schwingen. Vorher könnt Ihr Euch noch eine Energieauffrischung holen, indem Ihr auf die Bälle über dem Continue springt – und mit den Bienenhaufen fertigwerdet. Punkt (I) ist wieder eine Spring- und Schwebestrecke, die Euch zu den sicheren Bällen nach rechts führen sollte. Arbeitet Euch über die Bälle nach oben, aber Vorsicht vor den fiesen Würmern. Während Ihr die ersten noch relativ leicht besiegen könnt, wartet bei (J) ein etwas fieseres Exemplar, das Ihr nur im Sprung be-



**Der volle Name ihrer Majestät lautet Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-Filled, Malformed Slug-For-A-Butt. Nicht unbedingt**

**ein sehr schmelzhafter Name wie ein kurzer Blick ins Wörterbuch oder ein Gespräch mit E**



# WORM

# TRICK

TRICK



Auf den Kugeln könnt Ihr nur kurze Zeit stehen, Vorsicht auch vor den Würmern, die manchmal im Hintergrund auf ein Opfer lauern

siegen könnt. Wenn Ihr bei (K) den Haken verfehlt, so habt Ihr noch eine kleine Chance, durch gezieltes Schweben sicher nach rechts zu kommen, andernfalls erwartet Euch eine schmerzhaft Bekanntheit mit den Dornen. Nach einigen weiteren Bällen und Würmern trifft Ihr schließlich auf die Queen – oder besser auf ihr Hinterteil. Haltet Euch möglichst rechts und springt nach oben und schießt oder peitscht auf Euer Ziel. Fallt nicht von den Plattformen oder auf die Dornen, dann sollte eigentlich nichts

**Die richtige Schwungtechnik ist in diesem Level lebenswichtig, also vorher fleißig üben**



hen. Bevor Ihr Euch um den Rest der Königin kümmert, solltet Ihr noch den Bienenhafen zwischen dem Continue und dem Ende der Plattform ausräuchern, um rechts einige Extras zu finden. Begebt Euch bei der Königin auf den zweiten Ball, und eine grüne Plattform wird Euch umkreisen. Springt auf sie und sammelt die Extras ein,

wenn Ihr mehr davon haben wollt, so springt am höchsten Punkt nach rechts oben. Springt auf die zweite Plattform, die die Königin umkreist. Während einer Umdrehung könnt Ihr sie viermal treffen, geht sparsam mit der Munition um und haltet die Dame beschäftigt. Viel Glück...

## Jim's Tips

Achtet auf die seltsamen Wirbel, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Sie sind ein sicheres Zeichen dafür, daß irgendwo gerade etwas passiert ist – also haltet Ausschau nach neuen Extras oder anderen Überraschungen!



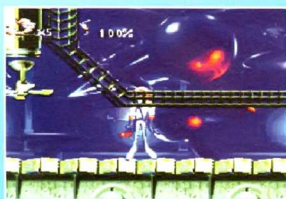
rem Englischlehrer deutlich macht. Allerdings hat die Dame ihren Narren durchaus verdient, wie sich zeigen wird.



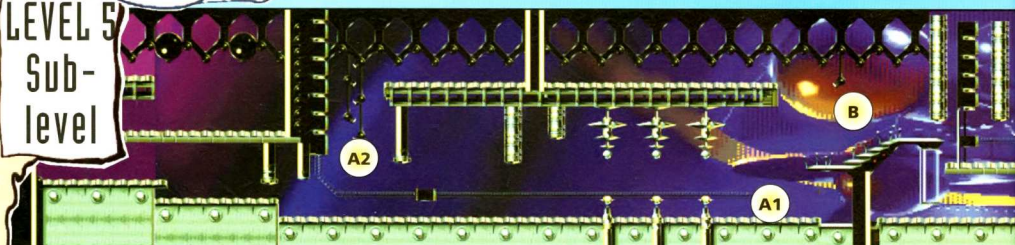
Hier dürft Ihr Jim mal wieder ohne seinen praktischen Freizeitanzug bewundern...



Mit dem Kopf durch die Wand? Klaro, denn wo ein Wille ist, da ist auch ein Wurm (oder so ähnlich)...



LEVEL 5  
Sub-level



**m**anchmal kann es durchaus praktisch sein, wenn man nicht immer den direkten Weg geht, sondern auch mal einige Umwege in Kauf nimmt. In diesem Unterlevel ist es jedenfalls so – man kann ihn relativ leicht durchspielen indem man sich einfach immer auf dem ‚rechten Weg‘ bleibt, allerdings läuft man dabei an einigen nützlichen Extras vorbei.

Nachdem Ihr bei (A1) endlich wieder in Euren Anzug schlüpfen könnt, werdet Ihr natürlich verständlicherweise versucht sein,

diesen ungastlichen Ort schnellstmöglich zu verlassen und stur nach rechts zu latschen.

Geht aber lieber nochmal zurück nach links und klettert bei (A2) durch den Drahtzaun und den ‚Kletterbaum‘ nach oben: Dort findet Ihr ein recht praktisches Extraleben und Energie.

Auch bei Punkt (B) könnt Ihr nochmals einige Extras akbassieren, wenn Ihr

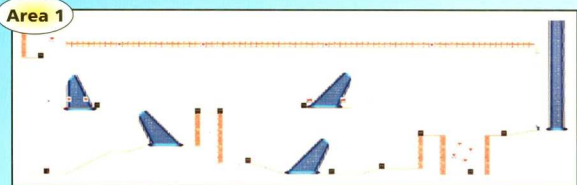
Euch nach links schwingt. (Natürlich zwingt Euch keiner dazu, aber vielleicht braucht Ihr das Zeug später ja doch noch – wir haben Euch jedenfalls gewarnt.)

Gegen Ende des Levels kommt dann nochmals ein sehr einträgliches Umweg:

### Jim's Gems

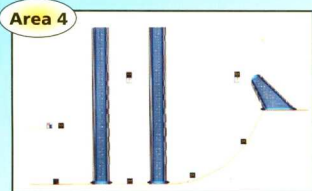
Speziell in Level 5 gibt es einige Säulen, hinter denen sich Extras verstecken. Stellt Euch doch einfach mal hinter verdächtige Säulen und springt in die Luft. Vielleicht klappt es ja...

IN THE DARK



**Area 1** Wer auf einige Extras verzichten kann, findet hier eine praktische Abkürzung: Springt einfach auf die Plattform über dem Startpunkt und arbeitet Euch nach oben links vor. Ihr findet dort nicht nur ein Extraleben, sondern auch ein Seil, das Euch zum Ausgang bringt.

**Area 2** Für den geschickten Springer ist dieser Abschnitt kein größeres Problem: Springt einfach von einer beleuchteten Plattform zur nächsten und achtet darauf, daß Ihr nicht den Boden unter den Füßen verliert. Bei Punkt (A) solltet Ihr sicherheitsshalber auf den lästigen Ghoul ballern, der sich lästigerweise im zweiten Stock niedergelassen hat.



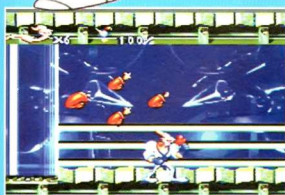
**Area 3** Um hier das Extraleben einzusammeln, müßt Ihr einen kleinen Umweg in Kauf nehmen: Springt an der Wand vor dem Extraleben nach oben und bei der nächsten Wand nach links oben auf die Plattform. Springt von dort und schwebt über die Wand und holt Euch das Leben. Da die Wand in einer Richtung durchlässig ist, kommt Ihr ohne größere Schwierigkeiten wieder auf den eigentlichen Weg zum Ausgang zurück.

**Area 4** Das einzige Problem in diesem Abschnitt ist der extrem lange Peitschensprung, der zum Ausgang führt – den solltet Ihr aber inzwischen beherrschen, oder? Und außerdem: Wer wird denn so kurz vor dem Ende noch aufgeben???

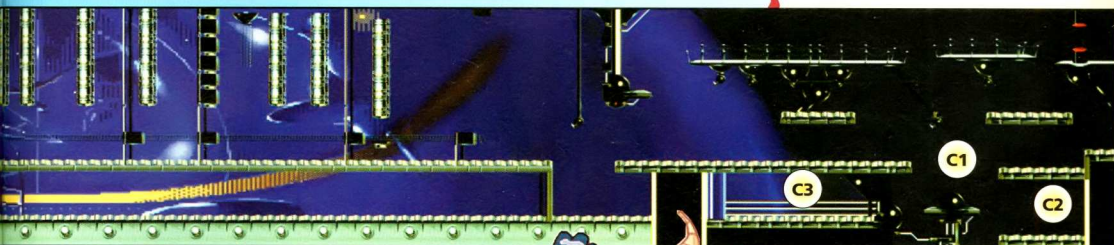
**Area 5** Überraschung! – Schau mal, wer da guckt... – Können diese Augen lügen? Egal, es führt nur ein Weg an ihnen vorbei, und wildes Rumgeballere ist es ganz sicher nicht! Also spart Eure Munition: Lockt statt dessen die Gubscher nach links und springt an geeigneter Stelle über sie. Jetzt nur noch schnell nach rechts zum Ausgang und wir sehen endlich wieder die Hand vor Augen. Na, war das nicht aufregend? Jetzt aber schnell weiter mit dem Rest des Levels!



Ein kleiner Umweg kann Euch manchmal viele praktische Extras einbringen – es lohnt sich



**Level 5 hält gleich zwei Überraschungen für Euch bereit: Wenn Ihr an bestimmten Stellen springt, kommt Ihr jeweils in einen Unterlevel, in dem sich viele praktische Extras einsammeln lassen. Die Episode ‚Regenwürmer im Dunkeln‘ ist**

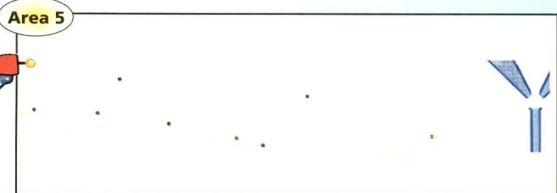
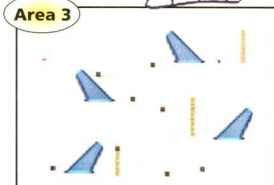
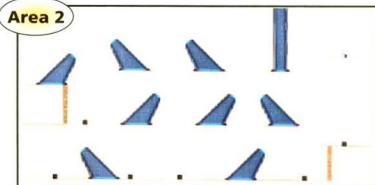


Springt bei (C1) nach unten auf die Kugel anstatt voreilig den Haken in Richtung Ausgang zu benutzen. Von der Kugel aus geht es zunächst nach rechts, wo bei (C2) Munition und Energie auf Euch warten. Habt Ihr den Kram eingesackt, geht es zurück auf die Kugel und weiter nach links, wo bei (C3) noch mehr Energie und Munition einzusammeln sind. Die Glasröhre führt Euch dann wieder zurück auf den ursprünglichen Weg, und Ihr dürft über den Haken endlich den Level verlassen und den weiteren Weg antreten..

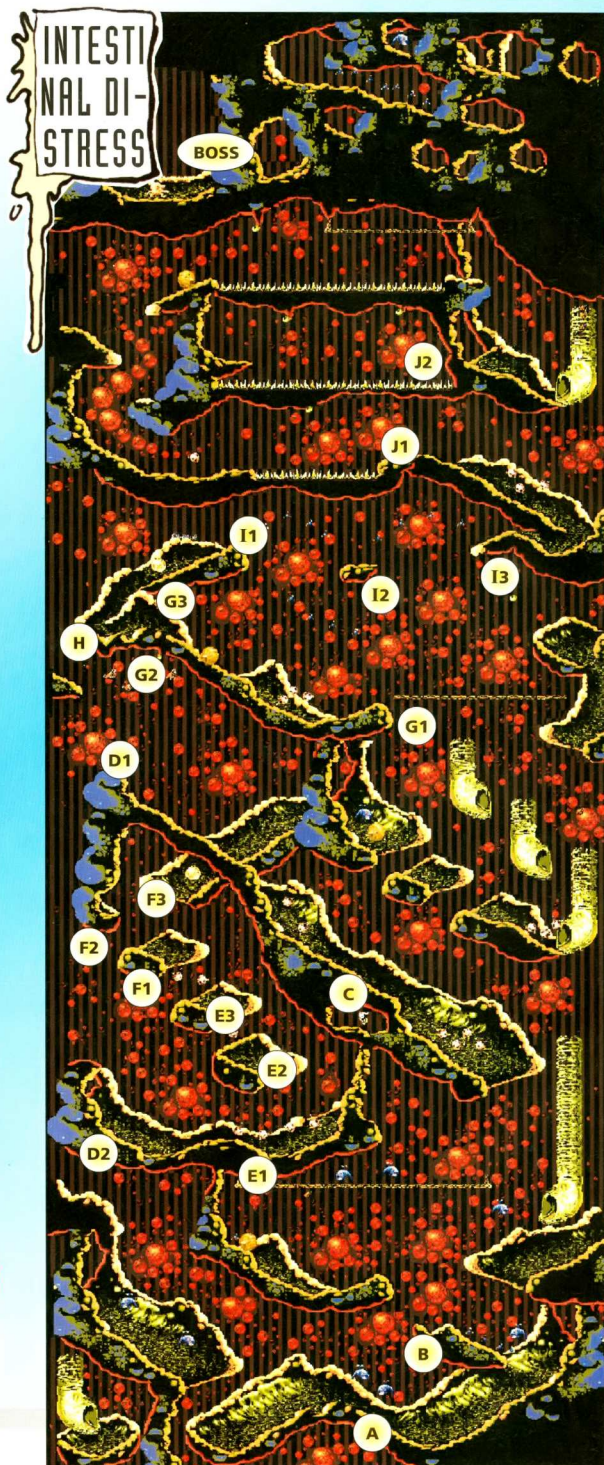
(Und, waren diese Umwege nun wirklich so schlimm und zeitaufwendig? Na also, aber zuerst mal meckern... Außerdem: Speziell über die zuletzt gefundene Munition dürften sich noch so einige Herrschaften im Hauptlevel ganz ungemein freuen – wetten, daß?)



**vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, aber überaus originell, auch der darauf folgende ‚Wurm-Striptease‘ hat durchaus seine Reize. Ihr braucht diese Level zwar nicht unbedingt zu absolvieren, aber wer verzichtet schon freiwillig auf Extras... Wir wünschen Euch bei diesen doch etwas anderen Leveln jedenfalls viel Vergnügen...**



Und hier ist noch ein kleines Schmankerl für alle Mega-Drive-Besitzer: Der Level ‚Intestinal Distress‘ ist nur in seiner Version vorhanden, auf dem SNES muß man auf diese Einblicke in die Darmwelt einer Alienkönigin leider verzichten. Damit die SNES-Besitzer aber nicht allzu sehr in die Röhre schauen, verraten wir ihnen wenigstens einen Cheat mit dem sie sich davon überzeugen können, daß dieser Level in ihrem Modul wirklich nicht vorhanden ist – so ein Debug-Modus ist doch etwas Feines: Pausiert das Spiel im ersten (!) Level, haltet LINKS auf dem Joypad gedrückt und drückt A. Laßt beide Buttons los und drückt B, X, A, A, B, X, A. (Eine andere Überraschung erlebt Ihr, wenn Ihr im Pausenmodus Y, A, B, B, A; Y, A, B eingibt...) LINKS+A, A,B, B, A, RECHTS+A, B, B, A hilft übrigens auf dem MD...



**W** Hier kommt so richtig Bewegung in die Sache: Nachdem die Sache mit den Fischen erledigt ist, solltet Ihr Euch schnellstmöglich nach einem sicheren Platz vor dem Rad umsehen. Rennt nach rechts und springt im Notfall, ganz rechts seid Ihr am sichersten.

Wenn sich das Rad um die Ecke bewegt, solltet Ihr drüberspringen. Bei (B) könnt Ihr in Deckung gehen und abwarten bis nach oben springen könnt, danach springt Ihr über das Rad, rennt nach links und hängt Euch ans Seil.



An dem Extraleben bei (C) muß man erst vorbeilaufen und sich dann seinen Weg zurück nach rechts suchen. Anschließend geht es nach links oben zu (D1) und von dort abwärts nach (D2). Die folgende Passage mit den hüpfenden Bällen erfordert genaues Timing: Haltet Euch links von dem Ball der nach zwei Hüpfen explodiert und geht nach dem zweiten Hüpfen nach rechts und holt erstmal tief Luft. Nachdem ein Ball die Plattform bei (E2) passiert hat, springt Ihr nach oben, sobald ein Ball bei (E3) aufkommt, könnt Ihr die Streß-Strecke hinter Euch bringen.

Die Strecke zwischen (F1) und (F3)

Luft ist, müßt Ihr nach links zu einer sicheren Stelle bei (F2) springen, unmittelbar nach dem ersten Aufschlag geht es weiter nach (F3). Nach dieser Zitterstrecke sind die drei Schächte fast eine Erholung, beim Hangeln am Seil solltet Ihr darauf achten, rechtzeitig Euer Hinterteil in Sicherheit zu bringen, um Kollisionen zu vermeiden.

## EARTHWORM JIM DIRTY DOC

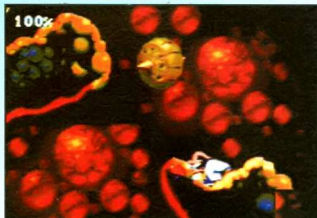
Er ist schon ein schleimiger Typ, dieser Dirty Doc Duodenum. Laßt Euch also lieber nicht von ihm erwischen, denn wenn er Euch schnappt, dann tut das nicht



nur weh, sondern verursacht auch noch Euren schiefen Kampfanzug. Sein dummes Rumgehörsel sollte Euch nicht weiter irritieren, weicht immer schön aus und schießt im passenden Augenblick auf ihn. Sofern Ihr einige Super-Blasts für



den Doc aufgehoben habt, ist diese schmutzige Angelegenheit sogar recht schnell erledigt., ansonsten darf ordentlich gepeitscht werden



ist noch etwas kniffliger, da hier die Bälle zweimal aufschlagen: Ihr müßt nach dem zweiten Aufschlag an die Stelle springen, wo der Ball zum ersten Mal aufgekommen ist. Wenn der Ball in der



meiden. Springt auf die Plattform bei (G1) und überspringt die folgenden Räder bis Ihr bei (G2) seid.

Hakt Euch unter der Plattform fest und sammelt die

Blaster ein. Schwingt ganz nach links, damit Ihr Euch zurückschwingen könnt, ohne **Das ging gerade nochmal gut, Reaktion ist alles...**

### Jims Gems

Geht sparsam mit Eurer Munition um, insbesondere wenn Ihr im Besitz von Super-Blastern seid. Oft reicht auch ein einfacher Peitschenhieb, um Situationen zu entschärfen.

die absoluten Passagen wiederholen zu müssen. Energieauffrischung gibt es am

Seil rechts von (G1) und wenn Ihr bei (G3) nach links doppel-schwingt. Der Ball bei (H) erfordert exaktes Timing: Beobachtet ihre Bewegung während Ihr auf dem zweiten Aufschlagpunkt steht und rennt nach dem dritten Aufschlag an die entsprechende Stelle. Von (J1) aus schwingt Ihr nach links (Vorsicht bei den Rädern), der Pfad bei (J2) führt in eine Sackgasse und sollte vermieden werden. Schon naht der Endgegner!

**So,** das war es mal vorerst zum Thema Regenwurm. Mit unseren Tips sollte es kein Problem mehr sein, den genialen Abspann zu Gesicht zu bekommen – sofern Ihr nicht gemogelt habt...

(Erinnert Ihr Euch übrigens noch an die Kuh aus Level 1?) Viel Spaß beim Spielen und experimentiert ruhig noch etwas herum. Es gibt da nämlich noch so einige Überraschungen zu entdecken, denn die Wege des Wurms sind manchmal unergründlich. In diesem Sinne noch ein fröhliches Ringeln und Schwingen, und bitte in Zukunft mehr Respekt vor Regenwürmern.



# TIPS UND TRICKS GESUCHT!

**Hey, hey, hey, hey! Herzlich willkommen in der U-Base!**

**(Wir machen Euch nämlich kein X für ein U vor!)**

Was wäre die Welt der Videospiele ohne den einen oder anderen Tip oder Trick? Fast zu jedem Spiel gibt es irgendwelche Cheats, Tips oder Paßwörter, die Euch weiterhelfen oder neue Möglichkeiten eröffnen. Die folgenden Seiten zeugen davon. Sie enthalten all die kleinen Schummeleien, die Ihr herausgefunden und an uns gesandt habt. Und damit wir Euch auch in Zukunft keine leeren Seite unter dem Titel ‚Tips&Tricks‘ veröffentlichen, geht unser Aufruf an Euch: **Schickt uns Eure Tips und Tricks!** Ihr besitzt ein Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD-i, Game Boy oder Game Gear und habt tolle Tastenkombinationen, Komplettlösungen, Karten, Paßwortlisten, Endgegner-Tricks oder geniale Lösungswege und unschlagbare Strategien erarbeitet? Na, dann nix wie ab in eine Umschlag und zur Post damit!

**Die drei besten und ausgefallensten Einsendungen werden von uns mit einem tollen Preis prämiert: Und zwar mit einem Game Eurer Wahl!**

**Achtung!** Wir können Eure Level-Karten nur dann gebrauchen, wenn sie mit einem dunklen Stift auf unliniertem, weißen Papier gezeichnet bei uns eintudeln. Denkt bitte auch daran, den Namen der Konsole, des Spiels und Euren eigenen beizufügen, sonst nützt Euch das Ganze gar nichts! Lange Paßwortlisten tippt Ihr am besten auf der Schreibmaschine oder dem PC, um Mißverständnisse zu vermeiden. Zum Schluß schreibt noch Euren Wunsch auf, und schickt die Wundertüte an:

**GAMEPRO  
Tips&Tricks  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

Mit der Einsendung eines Beitrags gehen die Veröffentlichungsrechte automatisch an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und hier sind noch die Gewinner aus Heft 1/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:

C. Weise, Einum  
Karsten Veit, Leipzig  
P. Bauchmann, Halle

Viel Spaß damit wünscht Euch Eure Gamepro-Crew!

# TIPS &

# S H O P

## MEGA DRIVE



### SHADOWRUN

#### Spielerleichterung

Wenn auf dem Titelscreen ‚Press Start‘ blinkt, mußt Du A, B, B, A, C, A und B auf Controller eins eingeben. Starte das Spiel normal. Wenn Du nun Start und dann A fürs ‚Pocket Secretary‘ drückst, wirst Du in der untersten Zeile eine nützliche unsichtbare Option finden.

**Holger Horbach, Gechingen**

## SNES



### FINAL FANTASY 3

#### Kettensäge

Damit Edgar nicht länger ohne seine geliebte Kettensäge herumlaufen muß, solltest Du die kaputte Uhr in ZOZO auf 06.10.50 stellen, damit die Geheimtür aufgeht hinter der das gute Stück verborgen ist.

**Joachim (Chiphead) Hapke,  
Stuttgart**

## SNES

### SAMURAI SHODOWN

#### Mit und gegen Amakura Shiro spielen

Du mußt während des Takara-Logos A, Y, X und B drücken. Ein Schrei zeigt Dir an, daß es geklappt hat. Wenn Du alleine spielst, mußt Du bei der Spielerauswahl L & R gedrückt halten, bis der Gegner bestimmt ist, dann kämpfst Du gegen Amakura. Zu zweit mußt Ihr beide L & R gedrückt halten und mit Start einen Recken auswählen damit Ihr mit Amakura fightet.

**Ahmet Bozan, Gelsenkirchen**

## JAGUAR



### DRAGON-

#### THE STORY OF BRUCE LEE Neue Continues

Nach Verlust all Deiner Continues hast Du im Kampf gegen den Dämonen ja kaum eine Chance. Wenn Du ihm aber geschickt ausweichst, verschwindet er nach einiger Zeit und Du kannst mit drei frischen Continues von dannen ziehen. Funktioniert möglicherweise auch auf MD&SNES, ausprobieren!

**Sven Starke, Potsdam**

## MEGA DRIVE



### SHINING FORCE 2

#### Noch mehr kämpfen

Soso, Spiel durchgezockt und dann gleich in die Ecke geschmissen! Schade, denn nach dem Abspann könnt Ihr nochmal gegen alle Oberteufel loslegen, daß baut Frust ab!

**Armin Wojtzik, Fürstenwalde**



# T E S

## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Gegen und als Akuma spielen

Um gegen den ominösen Super-Endgänger Akuma zu spielen, mußt Du alle 16 Fighter besiegen ohne einmal zu verlieren. Dann erscheint unser fremdländischer Freund, verprügelt noch fix den armen M.Bison und wendet sich dann Dir zu.

Wenn Du allerdings lieber selber Akuma steuern möchtest, dann solltest Du den folgenden Instruktionen folgen: Wähle die ‚Super Battle‘ und die Geschwindigkeit. Als Spieler eins steht Dein Cursor auf Ryu (O.K.), als Spieler zwei steht er auf Ken (nix gut, also, ganz schnell auf Ryu stellen). Verweile nun 2 Sek. bei Ryu und gehe dann schnell zu T.Hawk. 2 Sek. warten, dann zu Guile. 2 Sek. warten, dann zu Cammy. 2 Sek. warten, dann wieder zu Ryu. Hier nochmal 2 Sek. warten und dann alle drei Punch-Buttons plus den Start-Knopf drücken. Voila, Du spielst als Akuma. Leider hat der gute Mann keine Super-Moves, dafür aber ein paar nette Specials:

- Helikopter Kick
- Air Helikopter Kick in der Luft
- Fireball
- Red Stun Fireball
- Air Fireball in der Luft
- Dragon Punch

- u, lu, l + Tritt
- u, lu, l + Tritt
- u, ru, r + Schlag
- l, lu, u, ru, r + Schlag
- u, ru, r + Schlag
- r, u, ru + Schlag

Das Ganze funktioniert natürlich auch am Automaten!  
**Joachim (Chiphead) Hapke, Stuttgart**



## HOPMANN COMPUTER

### SUPER NINTENDO

- Blues Brothers dt. 49,95
- D.K.C. Spieleberater dt. 24,95
- Indiana Jones dt. 129,95
- König der Löwen dt. 124,95
- Mickey Mania dt. 119,95
- Pirfall dt. 124,95
- Populous dt. 49,95
- Secret of Mana dt. 99,95
- Tiny Toons dt. 49,95
- WWF Raw dt. 149,95
- 6 Spieler Adapter 49,95
- Verlängerungskabel für Joypad 19,95

### MEGA DRIVE

- Orifants dt. 39,95
- Sonic & Knuckles dt. 109,95
- Wonderboy 5 dt. 49,95

### GAME BOY+MEGA CD+3DO+JAGUAR

### PREISLISTE kostenlos!

### - HÄNDLER WILLKOMMEN -

Versandkosten Vorläufe: DM 7,90  
 Nachnahme DM 11,90 + NN-Gebühr.  
 Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI

HOPMANN COMPUTER  
 Postfach 1616, D-29506 Uelzen Fax: 0581-44327

## MEGA DRIVE

### OUTRUNNERS

Virtua Racing-Autos fahren im Titelscreen l, r, l, r, B, C und A eingeben. Ein Kontrollton sollte ertönen. Im Arcade-Mode, kannst Du ganz links den Virtua-Formula auswählen.

**Holger Horbach, Geching**

Bernd Herfurth

# FREAK'S SHOP

WESLERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

### SUPER NINTENDO PAL:

- AERO THE ACROBAT 2 99,95
- ANIMANIMAS 109,95
- BREATH OF FIRE 129,95
- CHAOS ENGINE 109,95
- DORKEY KING COUNTRY 129,95
- DR. MARIO & TETRIS 129,95
- DRAGON - Die Bruce Lee Story 109,95
- DSCHUNGLERBUCH 109,95
- DI SCHLUMPF 109,95
- EARTHWOORM JIM 119,95
- F1 ROLL POSITION 2 139,95
- FINAL FANTASY 3 99,95
- GRUDDI PATROL 119,95
- HEBERCKE POPOCON 119,95
- HUMANS 99,95
- HYPER VOLLEYBALL 119,95
- ILLUSION OF GALA 139,95
- INDIANA JONES GREAT ADV. 119,95
- JORDAN ADVENTURE 109,95
- KICK OFF 119,95
- KING OF DRAGONS 104,95
- KÖNIG DER LÖWEN 119,95
- LORD OF THE RINGS 109,95
- M. ANDRETTI UNIV CAR 119,95
- MAXIMUM CARINAGE 119,95
- MIGHT & MAGIC 2 129,95
- NBA LIVE '95 119,95
- NBA LIVE '96 119,95
- PAC-ATACK 99,95
- PAC IN TIME 129,95
- PACMAN 2 119,95
- PAGESTAR 119,95
- PAWS OF FURY (Brazil) 119,95
- PIRELLA DREAMS 109,95
- POWER RANGERS 129,95
- RISE OF THE ROBOTS 119,95
- SAMURAI SHODOWN 129,95
- SECRET OF MANNA (Rollenspiel) 109,95
- SOULKAZER 119,95
- SPARKSTER 119,95
- SPIDER MAC FANG 119,95
- STUNT RACE FX 109,95
- SUPER BOMBERMAN 2 129,95
- SUPER CONFLICT 109,95
- SUPER ICE HOCKEY 119,95
- SUPER MARIO ALL STARS 89,95

- SUPER MARIO KART 89,95
- SUPER METROID 109,95
- SUPER PINBALL 99,95
- SUPER PUNCH OUT 119,95
- SUPER RETURN OF THE JEDI 119,95
- SUPER STREETFIGHTER 2 129,95
- SYNDICATE 119,95
- TETRIS 2 89,95
- VIRTUAL BART 109,95
- UTOPIA 109,95
- WOLVERINE 109,95
- WORLD HEROES 2 119,95
- WWF RAW 129,95
- WWF RAW & VIDEO 154,95
- X-MEN - Capcom+US 119,95
- ZELDA 3 89,95

### SONDERANGEBOTE SNES:

- ACRAGER 2 99,95
- ADDAMS FAMILY 59,95
- ADVENTURE ISLAND ADV. OF MIGHTY MAX 69,95
- ALLEN 2 89,95
- ART OF FIGHTING US 59,95
- BATMAN RETURNS 89,95
- AXELAY 59,95
- BATMAN RETURNS 89,95
- BLETTAETZUS V 59,95
- DOUBLE DRAGON 49,95
- BLACKHAWK 89,95
- BUBLES BROTHERS 89,95
- BRAINS 89,95
- BRETT HULL'S HOCKEY CHAMP WORLD CLASS SOCC 59,95
- CHARLES BARCLAY 119,95
- SHUT UP & JAM 69,95
- CHOPFLETER 3 69,95
- CHOPFLETER 3 US 69,95
- EQUINOX 89,95
- COLD SPOT 79,95
- CYBERNATOR 69,95
- DINO DIN'S SOCCER 119,95
- DOUBLE DRAGON 5 59,95
- EEK THE CAT 109,95
- EQUINOX 89,95
- ESPN BASEBALL 69,95
- FIEVEL DER MAUSWANDERER FLASHBACK 79,95

- FUN & GAMES 69,95
- HURRICANES 69,95
- INCREDIBLE CRASH DUMMIES 59,95
- INCREDIBLE HULK 89,95
- JURASSIC PARK 69,95
- JURASSIC PARK 2 89,95
- KEVIN KEEGAN PLAYER MAN 59,95
- LEGEND 89,95
- LEMMINGS 69,95
- LEMMINGS 2 89,95
- LOST VIKINGS 89,95
- MAGIC BOY 79,95
- METAL MARINES 89,95
- MICKEYMANIA 89,95
- MICRO MACHINES 79,95
- MR. NUTZ 69,95
- NIGEL MANSSELL 69,95
- PARDIUS 59,95
- P.F. LE CHEF - OUT TO LUNCH 59,95
- PLOTWINGS 49,95
- PITFALL 89,95
- POP'N TWIN BEE 59,95
- PRINCE OF PERSIA 59,95
- PUSH OVER 59,95
- R-TYPE 3 69,95
- RASCENWÄHNERMANN 69,95
- ROAD RUNNER 69,95
- SCHÖNE & DAS BIEST 99,95
- SENSIBLE SOCCER 89,95
- SHAO FU 99,95
- SKY SLAZER 89,95
- SMASH TENNIS 89,95
- SPECTRE 49,95
- STREET RACER 89,95
- STREETFIGHTER 2 59,95
- SUNSETRIDERS 59,95
- SUPER BATTLE TANK 2 69,95
- SUPER BOMBERMAN 69,95
- SUPER MARIO PAINT 89,95
- SUPER MARIO WORLD 89,95
- SUPER MORPH 59,95
- SUPER OFF ROAD 59,95
- SUPER PANG 69,95
- SUPER PUTTY 59,95
- SUPER R-TYPE 49,95
- SUPER TENNIS 69,95
- TAZMANIA 59,95
- TERMINATOR 1 59,95
- TERMINATOR 2 - ARCADE GAME 59,95

- TERMINATOR 2 - JUDGE DAY 59,95
- TINY TOON 59,95
- TOM & JERRY 79,95
- TROY ARKMAN FOOTBALL 89,95
- TURN & BURN 89,95
- VORTEX 89,95
- WINGS 2 US 59,95
- WORLD CUP STRIKER 89,95
- WORLD HEROES 89,95
- X-KALIBRE 2097 69,95
- ZOMBIES 59,95
- ZOO! 69,95

### ZUBEHÖR SNES:

- 5 SPIELER ADAPTER 59,95
- ADAPTER US / PAL 39,95
- CONTROL PAD 29,95
- GAME SAVER (Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spieles & Adapter (Zurück)) 89,95
- RGB KABEL 29,95
- SV 336 JOYBOARD 69,95
- SV 337 PROGRAMMPAD 79,95
- SV 338 TOPFIGHTER 129,95

### GAME BOY:

- CHOPFLETER 3 39,95
- JURASSIC PARK 2 39,95
- LEMMINGS 2 39,95
- MICRO MACHINES 39,95
- HAUNTING INTERNATIONAL RUGBY 39,95
- JUNGLE STRIKE 39,95
- 2nd SAMURAI 79,95
- LEMMINGS 3 59,95
- DINO DIN'S SOCCER 89,95
- DSCHUNGLERBUCH 99,95
- EARTH WORK & JIM 119,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 99,95
- FIFA SOCCER '95 99,95
- GENERATIONS LOST 89,95
- J MADDEN FOOTBALL '95 99,95
- KÖNIG DER LÖWEN 109,95
- LANGLÄUFLER 114,95
- LETHAL ENFORCERS 2 99,95
- MENACER (PISTOLE) & 6 GMS. MR. NUTZ 79,95

### MEGA DRIVE:

- 2nd SAMURAI 79,95
- LEMMINGS 3 59,95
- DINO DIN'S SOCCER 89,95
- DSCHUNGLERBUCH 99,95
- EARTH WORK & JIM 119,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 99,95
- FIFA SOCCER '95 99,95
- GENERATIONS LOST 89,95
- J MADDEN FOOTBALL '95 99,95
- KÖNIG DER LÖWEN 109,95
- LANGLÄUFLER 114,95
- LETHAL ENFORCERS 2 99,95
- MENACER (PISTOLE) & 6 GMS. MR. NUTZ 79,95

- NBA LIVE '95 99,95
- NHL HOCKEY '95 99,95
- PGA TOUR GOLF 3 99,95
- PROFIGHTER 89,95
- PSYCHO PINBALL 89,95
- RISE OF THE ROBOTS 109,95
- ROCK'N ROLL RACING 99,95
- SHINING FORCE 99,95
- SONIC & KNUCKLES (Abwärtskompatibel) 99,95
- SNOOKER 79,95
- SUPER STREETFIGHTER 2 119,95
- VIRTUA RACING 99,95
- WWF RAW 119,95

### SONDERANGEBOTE MD:

- 2 GAMES IN 1: FANTASTIC DIZZY & COSMIC SPACEHEAD 49,95
- FANTASY ZONE 69,95
- ART OF FIGHTING 69,95
- ASTERIX 69,95
- RUBIN'N STIX 69,95
- CHAM WORLD CLASS SOCCER 49,95
- CHUCK ROCK 2 69,95
- CORPORATION 69,95
- DRAGONS REVENGE (Flippert) 49,95
- EX MUTANTS 49,95
- FANTASY ZONE 69,95
- FLINK 69,95
- GAMTLEIT IV 49,95
- HAUNTING INTERNATIONAL RUGBY 39,95
- JUNGLE STRIKE 39,95
- LEGEND OF GALAHAD 39,95
- LEMMINGS 3 69,95
- MARCO'S MAGIC FOOTBALL 89,95
- MARCO TURRICAN 69,95
- MICKEY MANIA 69,95
- OTTIFANT 39,95
- PAPERBOY 2 39,95
- PIZZA BOY 39,95
- POWERMONGER 39,95
- ROCKET REX 39,95
- RADICAL REX 49,95
- PUCKY KNIGHT ADVENTURE 39,95
- SHADOW O' T BEAST 1 & 2 je 39,95
- SKITCHIN 39,95

- SONIC 2 39,95
- STRIDER 39,95
- SUBTERRANIA 79,95
- TALM'T'S ADVENTURE 39,95
- TECHNO CLASH 39,95
- TINY TOONS 59,95
- ULTIMATE SOCCER 59,95
- WIZ LIZ 39,95
- WOLVERINE 89,95
- WWF ROYAL RUMBLE 69,95
- ZOMBIES 39,95

### ZUBEHÖR MD:

- Mega Drive Konsole & Virtua Racing 289,95
- Mega CD & 3 Spiele 499,95
- 6 Button Pad 29,95
- Adapter US/PAL 29,95
- Action Replay 2 99,95

### MEGA CD PAL:

- ARTERBURNER 49,95
- BATMAN RETURNS 49,95
- BEAST 2 79,95
- BLACKHOLE ASSAULT 49,95
- CHUCK ROCK 49,95
- ECCO THE DOLPHIN 69,95
- ESPN BASEBALL 79,95
- EYE OF THE BEHOLDER US 109,95
- FLINK 79,95
- FLINK 49,95
- HOOK 49,95
- LETHAL ENFORCERS 2 79,95
- MICKEYMANIA 89,95
- NBA JAM 89,95
- NBA JAM 2 89,95
- PRINCE OF PERSIA 49,95
- ROAD AVENGER 39,95
- SILPHED 49,95
- SQUATHER 49,95
- SOULSTAR 109,95

### MEGA DRIVE X:

- MEGA 32X 379,95
- DOOM 129,95
- FAHRENHEIT 129,95
- STAR WARS 129,95
- VIRTUA RACING DELUXE 129,95

Tel: 0251-527854 und 525522 • Versand- und Ladenlokal • Fax: 0251-527971 • An- Verkauf von Gebräuchtspielen  
 LADE- UND VERSANDPREISEN KÖNNEN VON EINANDER ABWEICHEN  
 Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten !!!



Im Frühfeld 1, 63856 Bessenbach 2

06095 / 4298

**Master Drive**

Search Wars Jim	129,-
Sooo the Dolphin 2	119,-
Flirt	99,-
König der Löwen	119,-
Learning 2	114,-
Mickey Media	119,-
Pitfall	114,-
Psycho Pinball	114,-
Rise of the Robots	137,-
Soleil	119,-
Sonic & Knuckles	109,-
Syndicate	119,-

**Super Nintendo**

Donkey Kong Country	137,-
Search Wars Jim	134,-
Tandem House	137,-
Jungle Strike	137,-
Mickey Media	139,-
Mr. Hockey '95	137,-
Pitfall	139,-
Return of the Jedi	129,-
Rise of the Robots	147,-
Secret of Mana	114,-
Street Racer	127,-
Syndicate	134,-

**SEGA 32X**

32X Adapter	385,-
Doom	137,-
Palenbrock CD	129,-
Midnight Balder CD	129,-
Star Wars Arcade	137,-
Super Heroines	109,-
Surgical Strike CD	137,-
Virtus Racing Deluxe	509,-
32X + Spiel	509,-

**Master CD**

Sooo the Dolphin 2	114,-
Golf the Best 36 holes	117,-
Heart of the Alpin	114,-
Linka	109,-
Mickey Media	109,-
Mr. Jim	114,-
Pitfall	109,-
Rabel Assault	114,-
Soul Star	117,-

**Preisliste gegen frankierten Rückumschlag**  
 Versandkosten DM 8,- zzgl. NN-; per Vorkasse DM 4,- (nur Barumschicks)  
 ab 200,- DM liefern wir Versandkosten frei!

# TIPS & SHO



## ART OF FIGHTING 2

### Moves

Wenns bei Art of Fighting 2 mal so richtig abgehen soll, kommt Ihr mit den normalen Moves nicht mehr aus, dann braucht Ihr die Ultra-coolen und Energiefressenden Supermoves. So ein Hammer läßt kaum was vom Gegner übrig. Für die Supermoves muß Dein Energiebalken auf unter 25% gesunken und Dein Spiritbalken gefüllt sein. Er blinkt dann!

- Ryo Sakazaki u, ru, r, ru, u, lu, l + C
- Robert Garcia u, ru, r, ru, u, lu, l + C
- King lu, l, r, ru, u, lu, + B&C
- Yuri Sakazaki r, l, r, ru, u, lu, l + B&C
- Lee Pai Long u, ru, r, ru, u, lu, l + A
- Jack Turner r, ru, u, lu, l + A (nahe am Gegner)
- John Crawly r, l, lu, u, ru, r + B&C
- Eiji Kisaragi l, lu, u, ru, r, ru, u + B
- Temjin u, lu, l, r, ru, u + A&C / r, ru, u, lu l, r, ru, u + A&C
- Micky Rogers u, lu, l, lu, u + A / l, lu, u, ru, r, l, lu, u + A
- Takuma Sakazaki u, ru, r, l, r + A&C / u, ru, r, l, lu, u, ru, r + A&C
- Mr. Big u, ru, r, ro, r, ru, u, lu + A / u, ru, r, ru, u, lu, l + A (nahe am Gegner)

Wenn Du alle Kämpfe 2:0 gewinnst, kommt nach Mr. Big noch der sehr schwierige Geese Howard aus Fatal Fury zu Besuch vorbei.

### Death Moves

Für diese Moves muß Dein Spiritbalken gefüllt sein.

- Ryo Sakazaki l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Robert Garcia l, r, l, lu, u, ru, r + A
- King r, l, r, ru, u + B
- Yuri Sakazaki l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Lee Pai Long l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Jack Turner l, r, ru, u, lu, l + B
- John Crawly l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Eiji Kisaragi u, ru, r, ru, u, lu, l + A
- Temjin l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Micky Rogers l, r, l, lu, u, ru, r + A
- Takuma Sakazaki l, r, l, lu, u, ru, r + A

Jochim (Chiphead) Hapke, Stuttgart  
 Harald Söllner, Tröstau  
 Bayu Handoko, Frankfurt a. M.



## DOOM

Levelwahl/Gamelink  
 Ohne Probleme kannst Du die einzelnen Level von Doom mit den folgenden Tasten anwählen:

- Pause+1-9 = Level 1-9
- Pause+A = Level 10
- Pause+A+1-9 = Level 11-19
- Pause+B = Level 20
- Pause+B+1-4 = Level 21-24
- Pause+\* = Unsterblichkeit
- Pause+# = Alle Waffen



Leider gibt es die Jaguar-Linkkabel noch nicht einmal in den USA zu kaufen, d.h. wir müssen wohl noch eine ganze Weile warten. Mit etwas Geschick solltest Du Dir aber selbst eins basteln können: Dreh den Jaguar um und sieh Dir den DSP-Port an. Die Kontakte dort tragen folgende Bezeichnung:

- Oben: 1 2 3 4 5 6
- Unten: 7 8 9 10 11 12

Zwischen zwei Jaguaren muß nun jeweils 12 mit 12, 8 mit 9 und 9 mit 8 verbunden werden. Das ist alles! Die notwendigen IDE-Steckverbinder bekommst Du im Elektronikladen.

Achtung!!! Obwohl schon mehrere Leute die Funktionsfähigkeit des Kabels bestätigt haben, kann weder der Einsender noch GAMEPRO irgendwelche Haftung für mögliche Schäden übernehmen. Solche Hardware-/Spieleerien muß Du immer auf eigenes Risiko ausprobieren.

Gregor Duchalski, Herne

**SEGA SEGA**

**WORLD OF GAMES**

Turnst. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

ShinForce2	129,90
Shang FU	139,90
Sonic vs. Knuckles	119,90
Soleil	129,90
Urban Strike	119,90
WWF Raw	139,90
Zero Tolerance	109,90

**Laufend Neuheiten!**

**ANGEBOTE MEGA STARK BUBSY 49,90  
 GODS 49,90- Robocop vs. Terminator 49,90**

**SNES**

**MICKEY & MINNIE: GREAT CIRCUS MYSTERY**

Paßwörter

Natürlich lassen wir Dich mit dem neuesten Micky-Maus-Abenteuer nicht alleine.

- Level 1 Mickey, Minnie, Goofi, Donald
- Level 2 Pluto, Donald, Mickey, Goofi
- Level 3 Goofi, Donald, Mickey, Minnie
- Level 4 Donald, Goofi, Pluto, Mickey
- Level 5 Minnie, Mickey, Donald, Goofi
- Level 6 Mickey, Goofi, Donald, Minnie

**Marcel Oesterhaus, Scheeßel**





# Tricks

## T I E S

### MEGA DRIVE



#### ZERO TOLERANCE

##### Paßwörter

Schön: Die Paßwortfunktion bei „Doom für Arme“.

Schöner: Die passenden Codes.

- Docking Bay 1 LNj8\*/Jng
- Docking Bay 2 LHJ8\*/Lng
- Bridge 1 Hnj8\*/Lng
- Engineering 1 XHKd\*TMv?
- Engineering 3 LFKbu\*NnA
- Engineering 2 LDLbu\*NnA
- Engineering 4 WrZdC/Ml2
- Greenhouse 1 GL6ds8Nnv
- Greenhouse 2 Tr6bsrNIE
- Greenhouse 3 ?Pad-vMFj
- Bridge 2 cvZdt8NIE
- Reactor 1 WPbb\*8Mpk
- Reactor 2 WHYdC9MF8
- High Rise Rooftop LFLUt\*Box
- Floor 164 LDKXs\*xGx
- Floor 163 PFLXs\*xGx
- Floor 162 PDKUs\*xGx
- Floor 161 UFjy//Bww
- Floor 160 DHBy/CJlJ
- Floor 159 Pnxy/CJtS
- Floor 158 HVdSVcKu7
- Floor 157 HPjzCJu7
- Floor 156 LvxUvCxgJ
- Floor 155 kPxX/CxgJ
- Floor 154 WvLUCcBK!
- Floor 153 rPKUCcx?j
- Floor 152 DFJku\_BqS
- Floor 151 KPjQ\*CxrQ
- Basement 1 OPjS\*CxrQ
- Basement 2 bFJZ7oDt?
- Basement 3 TLJZnuEE
- Basement 4 Ovaf! \*JGj
- Basement 5 gHKZn/G?
- Basement 6 LnJZn/JmU
- Basement 7 L?t 2tomS
- Basement 8 XmN/kvjuQ
- Basement 9 dk\*\*ZvuJ7
- Basement 10 bq\_82tJg!
- Basement 11 U7\*\*kv)q!
- Basement 12 dg\_\*2vjJ

Philippe Geisler, Bielefeld

### SNES



#### BLACKHAWK/THORNE

##### Paßwörter

Wenn Du nicht auf Thomas' geniale Komplettlösung warten kannst, versuch' es doch mit diesen Paßwörtern.

- |             |      |      |
|-------------|------|------|
| Höhle       | FBWC | QP7R |
|             | WJTV |      |
| Regenwald   | RRYB | ZS9P |
|             | XJSN |      |
| Steinwüste  | CJDM | TJ1F |
|             | GS63 | BMH5 |
|             | Y4DJ |      |
| Sarlac Turm | HCKD | NRLF |
|             | J6BZ |      |
| Sarlac      | MJXG | K3CH |

Oliver Cal, Frankfurt

### SNES



#### PITFALL- THE MAYAN ADVENTURE

Unendlich Continues  
Wenn Du nur noch ein Continue über hast, drück' solange auf B herum bis Du neun der lustigen Lebensretter Dein eigen nennen kannst. Freundlicherweise bleiben Dir diese auf ständig erhalten.

Uli Flad, Weilen u.d.R.

**SO SPIELT IHR MORGEN!**

NEU

Electronic

**ENTERTAINMENT**

1/95 Dezember/Januar/Februar

NEU!  
Deutsche Ausgabe

DIE ZUKUNFT DER UNTERHALTUNG

EINFÜHRUNGSPREIS  
NUR 9,80 DM

Ku Gewinnen CD-i-PLAYER

WIE GUT KOMMT CYBER-SEX?



HOLLYWOOD CONNECTION  
20 Seiten Test WELT DER SPIELE

MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.  
ALLES AHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE  
DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.  
TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

uski

ab 2.12.94

# Tips & Tricks

## ACTION REPLAY & GAME GENIE

### ACTION REPLAY & GAME GENIE

Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle findet Ihr die heißesten Schummelcodes für Action Replay und Game Genie! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß ja auch schreiben) brauchen wir Eure Hilfe. **Schickt uns Eure Codes!** Je neuer oder ausgefallener, desto besser. Aber bitte ordentlich! Ansonsten gibt's nur Fehler. Wenn also in der nächsten Ausgabe hier Eure Namen stehen soll, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

GAMEPRO • Game-Codes • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

P.S. Dank an: Eric Karkger, Freital,  
Stefan Zamponi, Hofgeismar/Carlsdorf

### MEGA DRIVE

#### ACTION REPLAY SUPER STREET FIGHTER 2

003BE 6602E Immer diesen Code vor allen anderen eingeben  
FF803 D0090 unendlich Energie Pl. 1  
FF828 A0002 Pl. 1 muß nur einen Kampf gewinnen  
FF833 D0090 unendlich Energie Pl. 2  
FF97E 80000 Kämpfen vor dem Fight Kommando

### MEGA DRIVE

#### DER KÖNIG DER LÖWEN

FFCCE F0009 unendl. Leben  
FFCCF 70004 unendl. Energie  
FFCCF 30010 unendl. Brüllen



### SNES

#### GAME GENIE

##### DONKEY KONG COUNTRY

Es gibt zwei verschiedene Versionen dieses Games. Wenn der erste Code nicht funktioniert, probiert den zweiten.

NV = Noch ist kein alternativer Code verfügbar

C2C9-4E2C Unendl. Leben (beide Versionen)  
D568-C34D / D568-C33D Start mit 8 Leben  
DC68-C34D / DC68-C33D Start mit 11 Leben  
DE68-C34D / DE68-C33D Start mit 16 Leben  
FB68-C34D / FB68-C33D Start mit 26 Leben  
7468-C34D / 7468-C33D Start mit 51 Leben  
0868-C34D / 0868-C33D Start mit 76 Leben  
1768-C34D / 1768-C33D Start mit 100 Leben  
EE65-C37E / NV

Wenn Dein letzter Affe getroffen ist, kommt der andere wieder. Du mußst mindestens einmal beide Affen gehabt haben damit der Code funktioniert. Resete, wenn Du festhängst

DCC-CA7A / 1DCA-C2EA

Unverwundbar (resete wenn Du festhängst)

DBC1-3D6D + DCC1-34AD / DBC9-340D + DCC1-3D6D

10 Bananen für ein Xtraleben

F6C1-3D6D + FBC1-34AD / F6C9-340D + FBC1-3D6D

25 Bananen für ein Xtraleben

7FC1-3D6D + 74C1-34AD / 7FC9-340D + 74C1-3D6D

50 Bananen für ein Xtraleben

0CC1-3D6D + 08C1-34AD / 0CC9-340D + 08C1-3D6D

75 Bananen für ein Xtraleben

1D6B-3FDD + 196A-333D / 1D6B-3D6D + 196A-3E3D

Tiere mit in andere Stages nehmen (Fisch in Nichtwasser- und andere Tiere in Wasserleveln bringen Probleme)

A081-1273 / A086-13E3

High Jump für Donkey Kong

2D81-1273 / 2D86-13E3

Super Jump für Donkey Kong

3D81-1273 / 3D86-13E3

Mega-Jump für Donkey Kong

8081-1E73 / 808B-1AE3

High Jump für Diddy Kong

AD81-1E73 / AD8B-1AE3

Super Jump für Diddy Kong

2D81-1E73 / 2D8B-1AE3

Mega-Jump für Diddy Kong

A08F-C273 / A087-C3E3

High Jump für alle Tiere

2D8F-C273 / 2D87-C3E3

Super Jump für alle Tiere

3D8F-C273 / 3D87-C3E3

Mega-Jump für alle Tiere

D76B-337E / NV

Nach Lebensverlust beide Affen auf der Karte zurück (funktioniert nicht, wenn Ihr runterfallt)

DD8B-C28A / NV

Im Zweispieler-Modus kann der inaktive Spieler übernehmen, wenn er A oder Select auf seinem Pad drückt

DDB9-3DD4 / DDB0-344A

Mit Start und Select kann man nun alle Level verlassen

## Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Gamesaver	59,90	Alien 3	39,90
Actraizer 2	99,90	Bubsy	59,90
Alien 3	49,90	Cannon Fodder	99,90
Blackhawk	99,90	Dino Dini Soccer	99,90
Bomberman	49,90	Dr. Robotnik	79,90
Dino Dini Soccer	99,90	Dragon	99,90
Earthworm Jim	109,90	Dragon's Revenge	69,90
F1 Pole Position II	119,90	Earthworm Jim	109,90
First Samurai	39,90	EA Tennis	79,90
Ghoul Patrol	119,90	FIFA '95	99,90
Indiana Jones	119,90	Hardball '94	79,90
International Tennis	49,90	Haunting	29,90
Lord of the Rings	99,90	Jimmy White Snooker	79,90
Mechwarrior	79,90	John Madden 95	99,90
Michael Jordan Chaos	99,90	NHLPA '95	99,90
Return of the Jedi	119,90	Nigel Mansell Indy Car	99,90
Rise of Robots	99,90	Nigel Mansell Racing	99,90
Roadrunner	49,90	Prince of Persia	49,90
Sensible Soccer	69,90	Sepp Maier Soccer	39,90
Streetworker	99,90	SOLEIL	119,90
Syndicate	119,90	Syndicate	109,90
Wolverine	99,90	Urban Strike	99,90
WWF Raw	119,90	WWF Raw	109,90

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

# STAR TREK - THE NEXT GENERATION

# SHOP GAMEPRO

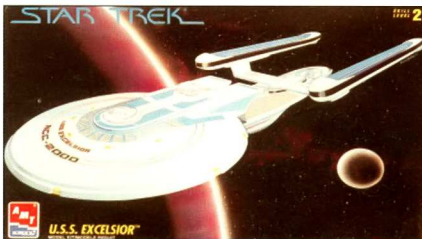


## U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

**DM 179,95** Best.-Nr. 823

## U.S.S. Excelsior Bausatz



**DM 69,95** Best.-Nr. 828

## Doctor Leonard McCoy Bausatz



**DM 64,95**  
Best.-Nr. 831



## Captain James Bausatz T. Kirk

**DM 64,95**  
Best.-Nr. 830



## EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

### US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)  
FBI DM 119,- Best. Nr. 249  
Windbreaker Jacke (gefüttert)  
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater  
FBI DM 99,- Best. Nr. 251  
Kapuzensweater  
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI  
DM 39,- Best. Nr. 253  
Cap, bestickt NASA  
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt  
FBI DM 39,- Best. Nr. 255  
Wollmütze, bestickt  
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Original-Farbkombinationen:  
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz  
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz  
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.  
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

Größen  
L/XL



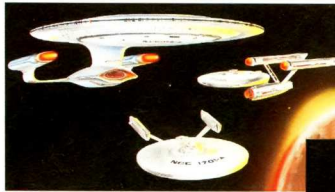
Bestell-Hotline

040/48052400

Mo.-Fr.14.30-18h

# Star Trek & Co.

Der Weltraum -  
unendliche Wei-  
ten! Mit unserem  
galaktisch guten  
Zubehör holt Ihr  
Euch die Zukunft  
schon heute ins  
Haus. Ob Star  
Trek oder Star  
Wars - damit seid  
Ihr den anderen  
um Lichtjahre  
voraus!



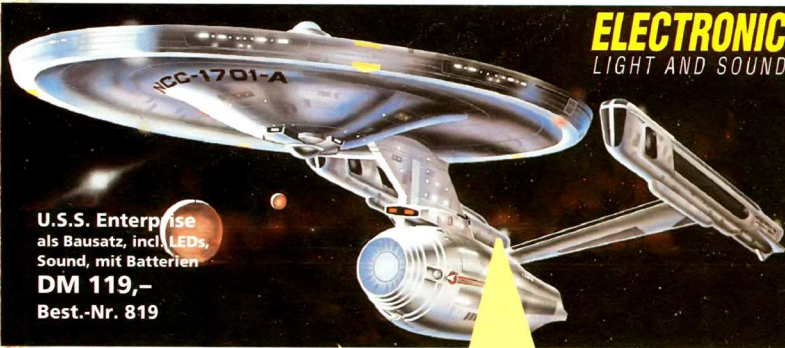
U.S.S. Enterprise  
3 Teile-Bausatz  
DM 59,95  
Best.-Nr. 809



Klingonen Kampf-Kreuzer  
Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 810



Deep Space 9 Station  
Bausatz  
DM 64,95  
Best.-Nr. 811



U.S.S. Enterprise  
als Bausatz, incl. LEDs,  
Sound, mit Batterien  
DM 119,-  
Best.-Nr. 819

**ELECTRONIC**  
LIGHT AND SOUND



Star Trek The Next Generation  
U.S.S. Enterprise - Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Star Wars Snowspeeder  
Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814

**CDs**



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95

**CDs**

X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813



Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

# AMERICAN WAY OF CAPS

## ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

### Charlotte Hornets



Cap Best.-Nr. 247  
Rucks. Best.-Nr. 248



### Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228  
Rucks. Best.-Nr. 229

### New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



### Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231  
Rucks. Best.-Nr. 232



### Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233  
Rucks. Best.-Nr. 234



### Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235  
Rucks. Best.-Nr. 236



### Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237  
Rucks. Best.-Nr. 238



### Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239  
Rucks. Best.-Nr. 240



### Seattle Supersonics

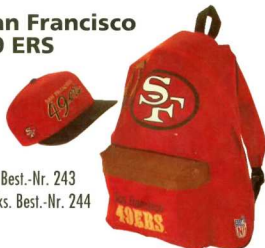
Cap Best.-Nr. 241  
Rucks. Best.-Nr. 242



**ALLE CAPS JE DM 29,95**  
**ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95**

### San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243  
Rucks. Best.-Nr. 244



### New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245  
Rucks. Best.-Nr. 246





# JAGUAR

**Atari-Jaguar-64-Bit-Club.** Infos und Anmeldeformular gegen DM 1 Rückporto. Mischa Hildebrandt, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel/Fax: 02307-61532 ab 17.00 Uhr.

**Suche** Spiele für Jaguar (dt.) Zahle DM 50-70 für ein gut funktionierendes Spiel. Bitte nach 17.00 Uhr anrufen.

Tel: 06081-56312, Marius

**Verkaufe** Jaguar (USA) mit 2 Joypads und Spielen: Alien vs Predator, Dragon/Bruce Lee, C. Galaxy u. Cybermorph für nur DM 600 (Neupr. DM 1000) alles nagelneu! CALL NOW 0202-403500, Mike ab 17-18.30 Uhr

**Verkaufe** Jaguar: Tempest 2000 für DM 50. Tel: 09131-440102, Thomas

**Suche** 3DO, Jaguar, Neo Geo CD mit Spielen günstig. Eventuell auch Mega Drive, SNES, Game Boy, Saturn und Sony PlayStation mit Spielen. Tausche auch (für alle Systeme) Tel: 07724-7747, Martin

**Verkaufe/Tausche** AVP, Dragon (Bruce Lee) u. a., Sven Starke, Zum Kahleberg 87, 14478 Potsdam

**Atari: Jaguar 64-Bit-Club.** Infos und Anmeldeformular gegen DM 1 Rückporto. Mischa Hildebrandt, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel.: 02307-61532

**Jaguar**, neu, Original-Verpackung DM 520. Spiele: Raiden, Dino Dudes DM 100, Tempt. 2000, Bruce Lee DM 115, Alien vs Predator DM 125, Manuel Brehm, Amdorferstr. 8 a, 82393 Iffeldorf, Tel.: 08856-7771

## HARDWARE

**Verkaufe** CD-32-Konsole mit 7 Spielen, u.a. P. Fantasies, Morph, Microcosm, Zoolu mit Joypad + Maus, alles nur 1 Woche gespielt und 100% o.k., nur DM 450. Tel: 04101-24900, Philipp ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** Neo Geo mit drei Spielen und zwei Joypads u.a. Viewpoint für DM 900, Tel.: 0731-82884 oder 52032, Nils

**Verkaufe** SNES mit 17 Spielen, drei Joypads, ein Joystick, ARP 1 und 2, Game Saver, sechs Spiele AD und AD für DM 950 VB nur komplett, Tel.: 02103-241051, ab 18 Uhr, Marcus

## VERSCHIEDENES

Games. Tausche/Verkaufe

FM-Marty mit Viewpoint, Scavenger 4, Truxton 2 (Pal), oder SNES, RGB, 50/60 Hertz, Spiele, Zubehör, suche 3DO, Jaguar, PSX, Saturn u.a. Tel: 07354-2873, Stefan

**S.O.S. - Suche** GAMEPRO Ausgabe 9/94 und TOTAL! 6/93, Suche auch ständig Neuheiten für SNES und MCD. Tel: 0161-5302846, Kim

**Suchen:** Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Infos gegen DM 1 Rückporto. Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

**Tausche** neue SNES-/Jaguar-Games, Tausche FM Marty, NTSC/Pal, 3 Spiele (Viewpoint, Scarenger 4, Truxton) oder Multi SNES, RGB, Spiele, Zubehör gegen 3DO, Saturn usw. Suche Farbmonitor mit Scart. Tel: 07354-2873, Stefan

**Privater** Spieleclub sucht neue Spiele-Freaks. Infos gegen DM 1 Porto, Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

**Verkaufe** ca. 80 Sega Master-Spiele, Tel.: 04521-71497, Andreas

**Kauf/Verkaufe** für Engine/Duo Hard und Software, Tel.: 02334-40198, ab 17 Uhr, Peter

## GAMEPRO IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Reza Abdolali (verantwortlich f. d. red.linhalt)

Redaktionelle Mitarbeit: Ulrich Muhl

Redaktion: Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Mans Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczy (mk)

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik-Leitung:

Britta Jakobsen, Marion Limbach

Graphik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Paris, Christoph Poets, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Michael Gremtira, Tel.: 040/48 05 22 34

Ann-Katrin Schol, Tel.: 040/48 05 22 23

Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246,

20022 Hamburg

Abonnement: GAMEPRO-Leserservice, Postfach 10 32 45,

20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH,

Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

MVL GmbH, Heiligengr. 39, 20249 Hamburg

Virgin, Demolition Man ist a Trademark of Warner Bros.®; Clockwork Knight: © Sega, Donkey Kong © Nintendo,

Earthworm Jim: © Shiny Entertainment

© 1995 für alle Beiträge bei: MVL GmbH



Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMEPRO erscheint an jedem letzten Freitag eines 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.

**WHERE** IN TIME  
**IS CARMEN SANDJEGO?" FRAGTE**  
**ALADDIN,**  **ALS ER**  
**DIE GLOBAL GLADIATORS IN**  
**IHREN**  **MICRO MACHINES**  
**DURCH DIE WORLD OF ILLUSION**  
**RASEN SAH. „WATT WEISS**  
**DENN ICH,“ ENTGEGNETE**  
**CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND**  
**ER VERZWEIFELT VERSUCHTE,**  
**DIE LOST VIKINGS**  **ZURÜCK IN**  
**DEN JURASSIC PARK ZU TREIBEN,**  
**„GUCK DOCH IN DIE GAMERS...!“**



**Recht hat er, denn:  
 Ist es SEGA, steht's  
 in**

# GAMERS

Ihr habt eine GAMEPRO-Ausgabe verpaßt und wißt die Note des einen oder anderen Spiels nicht mehr? Hier findet Ihr alle Tests der ersten fünf Ausgaben auf einem Blick.

Titel	Heft	Note	Genre
<b>TEST 300</b>			
Alone in the Dark	11/94	4+	Adv.
Burning Soldier	11/94	3	Action
Crash 'n Burn	11/94	2-	Rennsp.
Dragon's Lair	11/94	5-	Act./Adv.
FIFA Soccer	1/95	2+	Sport
Gridders	11/94	5+	Strateg.
Guardian War	11/94	3+	Adv.
Jammit	1/95	5-	Sport
John Madden Football	11/94	1-	Sport
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Act./Adv.
Lemmings	11/94	2+	Strateg.
Mega Race	12/94	4+	Action
Microcosm	11/94	5+	Action
Monster Manor	11/94	3+	Action
Out of this World	11/94	3	Act./Adv.
Pataank	1/95	5-	Action
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport
Real Pinball	11/94	6	Simul.
Road Rash	10/94	1-	Rennsp.
Samurai Shodown	1/95	3+	Prügel.
Shock Wave	10/94	2	Action
Slayer	12/94	2-	Act./Adv.
Star Control II	1/95	1-	Act./Adv.
Super Street Fighter II Turbo	1/95	2+	Prügel.
Super Wing Commander	11/94	2	Act./Adv.
The Horde	9/94	2+	Stra./Act.
The Incredible Machine	11/94	3	Strateg.
Total Eclipse	11/94	2-	Shoot
Twisted	11/94	3+	Strateg.
VR Stalker	12/94	5	Action
Way of the Warrior	10/94	4+	Prügel.
<b>TEST CD-i</b>			
Dragons Lair	10/94	5-	Action
Earth Command	1/95	3+	Strateg.
Lilil Divil	12/94	4	Act./Adv.
Space Ace	10/94	4-	Action
Striker Pro	10/94	4	Sport
The 7th Guest	9/94	3	Adv.
<b>TEST GAME BOY</b>			
Aladdin	11/94	2	J&R
Alien vs Predator	11/94	5+	Action
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	J&R
Choplifter 3	12/94	2	Action
Desert Strike	12/94	2-	Action
Megalit	1/95	3-	Strateg.
Micro Machines	1/95	2-	Rennsp.
Monster Max	12/94	2+	Strateg.
Mr. Nutz	12/94	2	J&R
Pagemaster	12/94	4+	J&R
Power Rangers	1/95	6+	Prügel.
Protobotter 2	10/94	2+	Action
Space Invaders	1/95	3	Action
Super Chase H.Q.	1/95	3-	Rennsp.
Tarzan	12/94	3-	J&R
Tiny Toons Adventure	-	-	-
W&W Sports	12/94	4-	Sport
WWF Raw	12/94	3	Prügel.

Titel	Heft	Note	Genre
<b>TEST GAME GEAR</b>			
Daffy Duck	11/94	3+	J&R
Der König der Löwen	1/95	2-	J&R
Dynamite Headdy	10/94	3	Act./J&R
Ecco 2: The Tides of Time	1/95	2-	Act./Adv.
Ernie Els Golf	12/94	2-	Sport
Pete Sampras Tennis	12/94	2	Sport
PGA Tour Golf II	12/94	2+	Sport
S.S. Lucifer	12/94	3-	J&R
Sonic Triple Trouble	11/94	2+	J&R
WWF Raw	12/94	2-	Prügel.
<b>TEST JAGUAR</b>			
Alien vs Predator	12/94	2	Action
Brutal Sports Football	10/94	2-	Sport
Raiden	1/95	3+	Prügel.
Dragon	9/94	3-	Shoot
Tempest 2000	9/94	1-	Action
<b>TEST MEGA-CD</b>			
Battlecorps	9/94	1-	Action
Beyond the Limit	12/94	2-	Rennsp.
Double Switch	10/94	3-	Action
Iron Helix	1/95	5+	Act./Adv.
Mickey Mania	1/95	2+	J&R
NBA Jam	1/95	1-	Sport
Rebel Assault	12/94	4-	Action
Snatcher	1/95	1-	Act./Adv.
Soulstar	12/94	2-	Action
Starblade	12/94	4-	Action
<b>TEST MEGA DRIVE</b>			
Aero the Acro-Bat 2	12/94	2-	J&R
Animanics	12/94	2-	J&R
Ballz	12/94	4+	Prügel.
Bubsy II	11/94	3-	J&R
Chaos Engine	12/94	2-	Action
Clayfighter	11/94	3	Prügel.
Das Dschungelbuch	9/94	2+	J&R
Der König der Löwen	1/95	4-	J&R
Dino Dini Soccer	12/94	2-	Sport
Dragon	12/94	4+	Prügel.
Dynamite Headdy	10/94	1-	Act./J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
Ecco 2: The Tides of Time	12/94	2	Act./Adv.
FIFA Soccer '95	11/94	2+	Sport
Flink	12/94	3+	J&R
Generation Lost	1/95	3	Act./J&R
Gunship	12/94	4	Action
Havoc	12/94	2-	J&R
Jimmy White's Whirlwind Snooker	12/94	2	Sport
Jurassic Park Rampage Edition	12/94	3-	Act./J&R
Lemmings 2	-	-	-
The Tribes	12/94	2-	Sport
Madden NFL '95	1/95	1-	Sport
Mega Bomberman	11/94	2	Action
Mega Turrican	1/95	2	Action
Mickey Mania	12/94	2	J&R
Micro Machines 2	11/94	1-	Rennsp.

Titel	Heft	Note	Genre
NBA Live '95	12/94	2-	Sport
Newman Haas Indycar	1/95	3	Rennsp.
NHL Hockey '95	11/94	1-	Sport
Pagemaster	12/94	4+	J&R
PGA Tour Golf III	12/94	1-	Sport
<b>Pitfall: The Mayan Adventure</b>			
Protobotter	12/94	2+	Act./J&R
Psychopinball	12/94	2+	Simul.
Red Zone	1/95	2	Action
Ren & Stimpy	12/94	4+	J&R
S.S. Lucifer	12/94	3+	J&R
Second Samurai	12/94	4-	J&R
Shadowrun	12/94	2+	Rollen.
Shaq-Fu	12/94	3-	Prügel.
Shining Force II	11/94	2+	Adv.
Soleil	12/94	2	Act./Adv.
Sonic & Knuckles	11/94	1-	J&R
Sparkster	10/94	3+	Act./J&R
Super Street Fighter II	9/94	1-	Prügel.
Sylvester & Tweety	12/94	4	J&R
Taz in Escape From Mars	11/94	3	J&R
Tiny Toons Acme All Stars	10/94	2	Sport
Urban Strike	10/94	2+	Action
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	3+	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügel.
Yogi Bear	1/95	3-	J&R
Zero the K. Squirrel	12/94	2	J&R
Zero Tolerance	1/95	2-	Action
<b>TEST MD 32X</b>			
Doom	1/95	3+	Action
Star Wars Arcade	1/95	4+	Action
Virtua Racing Deluxe	1/95	2+	Rennsp.
<b>TEST NEO GEO</b>			
Aero Fighter 2	11/94	4	Shoot
<b>Aggressors of Dark</b>			
Kombat	12/94	3	Prügel.
Karnov's Revenge	10/94	3	Prügel.
King of Fighters '94	12/94	2+	Prügel.
World Heroes 2 Jet	10/94	2	Prügel.
<b>TEST SATURN</b>			
Virtua Fighter	1/95	3+	Prügel.
<b>TEST SUPER NES</b>			
Actraiser 2	11/94	3+	Action
Animanics	12/94	3+	J&R
Biker Mice From Mars	1/95	3-	Rennsp.
Blackhawk	1/95	1-	Act./Adv.
Brain Lord	12/94	3	Adv.
Breath of Fire	12/94	2	Rollen.
Das Dschungelbuch	9/94	1-	J&R
Demon's Crest	1/95	2+	Action
Der Herr der Ringe	1/95	3	Sport
Der König der Löwen	1/95	4-	J&R
Die Schöne und das Biest	12/94	4	J&R
Dino Dini Soccer	12/94	3	Sport
Donkey Kong Country	12/94	1-	J&R



Titel	Heft	Note	Genre
Dragon	11/94	2+	Prüfels.
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
ESPN Baseball Tonight	1/95	3-	Sport
F1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennsp.
Fievel goes West	12/94	5+	J&R
Final Fantasy III	12/94	1	Adv.
Ghoul Patrol	12/94	2-	Action
Hebereke's Popoon	1/95	3+	Action
Hurricanes	1/95	4+	J&R
Illusion of Gaia	12/94	2-	Act/Adv.
Indiana Jones			
Greatest Adventures	11/94	2	Act/J&R
Joe & Mac 3 —			
Lost in the Tropics	12/94	3-	J&R
Kid Clown in Crazy Chase	1/95	2+	J&R
Legend	12/94	4-	Prüfels.
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2	Strat.
Madden NFL '95	12/94	2-	Sport
Magic Boy	10/94	3-	J&R
Maximum Carnage	11/94	3-	Action
Mickey Mania	12/94	2-	J&R
Micro Machines	1/95	4	Rennsp.
Newman Haas Indycar	1/95	4+	Rennsp.
NHL Hockey '95	1/95	2	Sport
Pac in Time	12/94	3	J&R
Pagemaster	12/94	3-	J&R
Pinball Fantasies	1/95	3-	Simul.
Pitfall: The Mayan			
Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Populous II	9/94	1-	Strat.
Power Rangers	1/95	5-	Prüfels.
Radical Rex	12/94	2	J&R
Robotrek	12/94	3	Adv.
Samurai Shodown	11/94	2	Prüfels.
Saturday Night			
Slammasters	10/94	2	Prüfels.
Shaq-Fu	11/94	3	Prüfels.
Smash Tennis	9/94	1-	Sport
Sparkster	10/94	2+	Act./J&R
Speed Racer	1/95	6	Renn/Act
Street Racer	11/94	2-	Rennsp.
Stunt Race FX	9/94	2+	Rennsp.
Super Adv. Island	1/95	2	Act/Adv.
Super BattleTank 2	10/94	3	Action
Super Bomberman 2	11/94	2	Action
Super Dropzone	12/94	3+	Action
Super Pinball -			
Behind the Mask	1/95	4-	Simul.
Super Return of Jedi	12/94	2-	Acti/J&R
Super Street Fighter II	9/94	1	Prüfels.
Syndicate	1/95	3+	Act/Strat
The Adventures of			
Batman & Robin	1/95	2-	Action
Tiny Toons Adventures			
W&W Sports	12/94	4+	Sport
Turn & Burn	10/94	3-	Action
Virtual Bart	11/94	4+	diverse
Vortex	12/94	4+	Action
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	2	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prüfels.
X-Kaliber 2097	1/95	5+	Prüfels.

## L e g e n d e

Act = Action	Shoot = Shoot 'em Up
J&R = Jump&Run	Simul. = Simulation
Prüfels. = Prüfelspiel	Strateg. = Strategie
Rennsp. = Rennspiel	Adv. = Adventure
Rollen. = Rollenspiel	

Ma sagt:

»Räum' Dein

Zimmer auf!«

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich  
an den Absatz  
und spring.  
Behutz' das  
Kraftfeld und  
schalte dann  
den MUTANTEN  
aus! <<\*

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache.  
Und weiß, wo's langgeht.

**TOTAL!**

100% Nintendo,  
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

# VOR SCHAU

## Klassiker

Gestern noch ein marktstückfressender Spielhallenautomat, heute schon im Wohnzimmer: Mit den Arkade-Klassikern „Space Harrier“ und „After Burner II“ aus der Mitte der Achtziger sorgt Sega für neuen Nachschub für ihren 32X-Nachbrenner. Machen die alten Games auf der neuen Konsole noch immer Laune? Oder hat der Zahn der Zeit schon kräftig am Spaßfaktor genagt? GAMEPRO 3 weiß die Antwort!



## Tor zu den Sternen

Der 9. März könnte ein wichtiges Datum für Science-fiction- und Action-Fans werden – Kinostart des vorab bereits hochgelobten Films „StarGate“. Klar, daß auch die Spielumsetzung nicht lange auf sich warten läßt: Wir haben Acclaim's Lizenzspiele für Mega Drive und SuperNES einem intergalaktischen Test unterzogen!

## Eine neue Schockwelle

Ballern auf dem 3DO? Ja, aber richtig: Nach dem furiosen „Shock Wave“ legt Electronic Arts nochmal kräftig nach: Die Zusatz-CD „Operation JumpGate“ verwöhnt mit fünf neuen Missionen im Weltall. Freut

Euch: Im nächsten Heft geht's den Aliens richtig an den Kraken!



**Es geht voran.** ERSTE KROKUSSE DURCHBRECHEN WAGHALSIG DIE FROSTIGE ERDE, SELBSTGEFORMTE PAPPNASEN WARTEN AUF IHREN

GRÖßEN KARNEVALEINSATZ, UND DIE HÄNDLER RÄUMEN DIE RESTBESTÄNDE VOM „Prinz der Tiger“ AUS DEN REGALEN, UM

PLATZ FÜR NEUE SPIELE ZU SCHAFFEN. UND WAS KÖNNTE

BESSER IN DIESE POSITIVE STIMMUNG PASSES ALS DIE

FOLGENDE FROHE BOTSCHAFT: **GAMEPRO 3/95 ERSCHEINT**

AM 24. Februar. KEEP SMILING!

## Eisensoldat

Und wieder bekommt die Familie Jaguar aus dem Hause Atari Nachwuchs. Der jüngste Sproß hört auf den Namen „Iron Soldier“ und – man höre und staune – stammt aus deutschen Landen, nämlich vom ehemaligen Thalion-Programmierer Marco Rosocha. Mehr über die vielversprechende Vektor-Orgie in der März-Ausgabe!



Roland Emmerichs Action-Spektakel „StarGate“ als Videospiel – kann das gutgehen?



## Ohne Konsole

Es muß nicht immer die Konsole sein: In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch die besten Games für PC (CD-ROM) vor. In unserem Extra-Beileger findet Ihr auf 16 Seiten alles Wissenswerte über die Spielewelt auf Silberscheibe. Wir garantieren Euch: Der Blick über den Tellerrand hält einige interessante Überraschungen bereit!



## Schutt und Asche

Den Film könnt Ihr mittlerweile im Billigregal der Videothek finden – die Spiele dazu noch gar nicht. Über ein Jahr nach dem Kinostart des „Demolition Man“ mit Sylvester Stallone sollen die Games für Mega Drive und Super NES endlich zu kaufen sein. GAMEPRO wandelt für Euch auf den Pfaden von Superpercop John Spartan ...



## GAMEPRO RESERVIERUNG 3/95

Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von GAMEPRO 3/95.  
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.



# COMPUTER SIND DOOF

ES SEI DENN, SIE  
MACHEN RICHTIG SPASS.

Denn dann finden Sie sie in  
**ELECTRONIC ENTERTAINMENT.**  
Zusammen mit dem Neuesten  
aus der Welt von Cybersex und  
Multimedia, CD-I und Power Mac.

**Die Zukunft der Unterhaltung**  
- ganz neu, ganz anders:  
Hintergrundstory statt Programmier-  
tabelle, Spielen statt Schuften,  
Spaßfaktor statt Speicherplatz. Jede  
Ausgabe mit einem zusätzlichen  
interaktiven Magazin auf CD-ROM.

**JETZT BEI  
ALLEN GUTEN  
ZEITSCHRIFTEN-  
HÄNDLERN**



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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

## Große Geheim-Competition: Habt Ihr den Durchblick?

Gewinnt ein PHILIPS CD-i 550  
mit Digital-Video-Cartridge (für  
Video-CDs) und dem Spiel  
„The 7th Guest“



Preisfrage: Wie viele  
GAMEPRO-Logos  
sind in diesem  
3-D-Bild  
versteckt?  
Weitere  
Infos  
auf  
S. 3

