

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

**NEU!**  
JETZT JEDEM MONAT!!!

Das Abenteuer  
auf dem SNES:

## Indiana Jones



Außerdem in  
diesem Heft:

- Mortal Kombat II: Test für SNES & MD
- Großer Messe-Bericht aus London
- SNES & MD-Preview: Earthworm Jim
- Erste Bilder vom Jaguar CD
- 3D-Bild • Sonic 3 für den GG u.v.m.



# Sonic & Knuckles



GAMEPRO zeigt die Level des vierten Teils



Ich bin der König  
der Videospiele.

Disney  
SOFTWARE

Disney's  
Das Dschungelbuch  
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA  
GAME GEAR

SEGA  
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

# EDITORIAL

GAMEPRO SETZT NACH

**i**hr habt uns schwer beeindruckt: Schon unmittelbar nach Erscheinen der ersten Ausgabe flogen zahlreiche Briefe bei uns ein. Neben jeder Menge Lob und Bestätigung gab es tolle Anregungen und Verbesserungsvorschläge, die wir natürlich umgehend in die Tat umsetzen werden. In der nächsten Ausgabe kommen die einzelnen Punkte ausführlich zur Sprache; einen ganz wichtigen Aspekt wollen wir schon an dieser Stelle herausgreifen: Die große Mehrheit von Euch will noch mehr aktuelle und brandheiße Infos in der GAMEPRO sehen. Gesagt, getan: Unsere News-Rubrik umfaßt diesmal satte fünf Seiten, zudem haben wir für Euch noch den ausführlichen Messe-Report von der ECTS in London.

**Apropos Messe:** Für alle, die schon sehnsüchtig auf die kommende Konsolengeneration warten, gab es einen ersten Vorgeschmack. Sega präsentierte das fertige MD 32X inklusive der ersten Software-Titel. Ob sich die Anschaffung des Gerätes bei einem Preis von sattem 400 Mark allerdings lohnen wird, bleibt abzuwarten. Nintendo seinerseits bestätigte erneut die Arbeiten am VR 32. Die geheimnisumwobene 32-Bit-Konsole soll unter Umständen schon zur Jahreswende in Japan erscheinen. Auch bei Sony hielt man sich bedeckt und ließ in einer Videopräsentation lediglich erahnen, was die PlayStation wirklich zu leisten vermag. Über die 64-Bitter Ultra 64 und Saturn wird nach wie vor weitestgehend der Mantel des Schweigens gelegt, wann die neuen Maschinen genau erscheinen sollen, weiß heute noch niemand genau.

In einem könnt Ihr aber sicher sein: GAMEPRO wird Euch auch in Zukunft über alles Wissenswerte rund um die Welt der Videospiele auf dem Laufenden halten, damit Ihr immer rechtzeitig wißt, was angesagt ist und worauf Ihr verzichten könnt.

Bis zum nächsten Mal,

*Eure*  
**GAMEPRO**  
*Crew*



# REPORT

Atari Jaguar CD-ROM ..... 24  
 Branchen-Insider im Interview ..... 56  
 ECTS - Der brandaktuelle Messebericht aus London ..... 26  
 Die heißesten News rund um das Videospiegelgeschäft findet Ihr  
 in unserem ausführlichen Messebericht.  
 Street Fighter II - Der Film ..... 55

# WETTBEWERBE

Virgin ..... 7  
 Beach Games ..... 8  
 WWF-Video ..... 59

# PREVIEWS

Club Drive (JG) ..... 25  
 Earthworm Jim (SNES & MD) ..... 22  
 Indiana Jones - Greatest Adventures (SNES) ..... 20  
 Alle drei Indiana-Jones-Filme hat die deutsche Software-  
 schmiege Factor 5 in ein handliches SNES-Modul gepackt.  
 Wir werfen einen ersten Blick auf dessen Inhalt.  
 Kasumi Ninja (JG) ..... 25  
 Redline Racing (JG) ..... 25  
 Sonic & Knuckles (MD) ..... 16



Bald ist es wieder soweit: Sonic The Hedgehog lädt zu einem neuen Abenteuer ein – und Knuckles ist mit von der Partie.

Sonic Triple Trouble (GG) ..... 19  
 Street Racer (SNES) ..... 23

Rasante Action für bis zu vier Fahrer gleichzeitig bietet „Street Racer“ – bislang einmalig. Wir sind für Euch schon einmal probefahren. Einen ersten Fahrbericht findet Ihr auf Seite 23.

# TEST

Magic Boy ..... 46  
 Mortal Kombat II ..... 52  
 Saturday Night Slammasters ..... 58  
 Endlich dürfen sich auch vier Leute gleichzeitig beim Bit-Wrestling  
 die Kante geben. Capcoms „Saturday Night Slammasters“ ist  
 das erste Programm des Genres mit Vierspieler-Unterstützung.  
 Sparkster ..... 44  
 Super Battletank 2 ..... 46  
 Turn and Burn ..... 46

Probotector 2 ..... 40  
 Phantastisch, was das deutsche Programmiererteam da auf die  
 Bein gestellt hat. „Probotector 2“ für den Game Boy ist nahezu  
 eine 1:1-Umsetzung der SuperNES-Fassung!  
 World Cup USA 94 ..... 61

Dynamite Headdy ..... 48  
 Abgefahren, abgefahren, am abgefahrensten – so und nicht  
 anders muß man „Dynamite Headdy“ bezeichnen, bei dem der  
 etwas altbackene Spruch so richtig zutrifft: Erstens kommt's  
 anders und zweitens als man denkt.  
 Mortal Kombat II ..... 52  
 Probotector ..... 38  
 Sparkster ..... 44  
 Tiny Toons ACME All-Stars ..... 62  
 Urban Strike ..... 41

Die „Strike“-Serie geht weiter – und das besser denn je!

SNES

GB

MD



# N

# GAMEPRO



Seite 51

## DER MONAT DER PRÜGELSPIELE

**W**as für ein Monat! Neben dem Wrestling-Spaß „Saturday Night Slammasters“ stehen uns noch gleich vier reinrassige Prügelspiele ins Haus, die es wahrlich in sich haben.

Da wäre zum einen „Way of the Warrior“ für das 3DO zu



erwähnen, welches es wirklich

in sich hat und nichts für schwache Nerven ist. Etwas „friedlicher“ geht es bei den Neo-Geo-Titeln „World Heroes 2 Jet“ und „Karnov's Revenge“ zu. Ne-

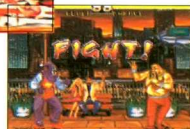


ben den Tests zu diesen Programmen bieten wir Euch zusätzlich eine Reportage über den Film, über den in der Videospiegelbranche zur Zeit am meisten gesprochen wird: Street Fighter II. Außerdem haben wir für Euch eine tolle

Tips&Tricks-Strecke zum Mega-Hit „Super Street Fighter II“ vorbereitet. Das absolute dieses Monats stellt jedoch



zweifellos „Mortal Kombat II“ dar, das den Vorgänger in Sachen „Härte“ um Meilen schlägt ...



# HALT

## PROBOTECTOR



Lange mußten sich MD-Besitzer gedulden, jetzt ist es endlich soweit: „Probotector“ erobert Segas 16-Bitter. Heiße Action und Technik vom Feinsten erwarten Euch auf Seite 38.

## SONIC & KNUCKLES



Es ist wieder soweit: Der beliebte Bläuling aus dem Hause Sega turnt erneut durch die Mega Drives

**g** eschwind saust der Superstar unter den

24V-Turbo-Igeln noch dieses Jahr zum vierten Male durch Eure Mega Drives. Doch um ein ganz normales Sonic-Modul handelt es sich beim vierten Teil der beliebten Serie nicht. Sega hat sich nämlich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Na, neugierig? Dann schlägt schnell Seite 16 auf!

**Wettbewerbe** GEWINNT EINEN HAUFEN SACHEN

FÜR DEN PREIS EINER POSTKARTE • **Jaguar** GRADE MAL EINE HANDVOLL SPIELE GIBT'S AUF

MODUL - JETZT KOMMT DAS CD-ROM • **Earthworm**

**Jim** VIRGINS ANTWORT AUF ‚TOEJAM & EARL 2‘ •

**ECTS** ALLES ÜBER DIE LONDON-MESSE • **Shock Wave**

GRAFIKPRACHT UND ACTION PUR - SO WILL

MAN 3DO-SPIELE SEHEN • **Branchen-Insider** DAS

HALTEN BRANCHEN-INSIDER VON DEN KOMMEN- DEN KONSOLEN • **3-D-Bild** KÖNNT IHR DAS

STEREOGRAMM ERKENNEN? • **Und vieles mehr ...**

Double Switch .....	47
World Cup USA 94 .....	61
<b>Dynamite Headdy</b> .....	50
Auch das Game Gear darf sich über den knuddligen Helden freuen und mit ihm zahlreiche Abenteuer durchleben.	
Dragon's Lair .....	47
Space Ace .....	47
Striker Pro .....	60
Road Rash .....	63
Shock Wave .....	37
Way of the Warrior .....	54
Brutal Sports .....	60
Karnov's Revenge .....	54
World Heroes 2 Jet .....	51

## TIPS & TRICKS

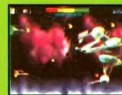
Super Street Fighter II .....	70
Shorties .....	74
Action-Replay-Codes .....	78

## RUBRIKEN

Editorial .....	3
News .....	6
USA-News .....	10
Wertungserklärung .....	36
Charts .....	42
GAMEPRO-3-D-Bild .....	64
GAMEPRO-Shop .....	65
DENKPRO - Die GAMEPRO-Rätsellecke .....	68
Entertainment .....	80
Impressum .....	82
Vorschau .....	82

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Diesen Monat präsentieren wir Euch die besten Kniffe zu „Super Street Fighter II“. Des Weiteren findet ihr viele Tips, Tricks und Cheats zu anderen Spielen und einen Haufen Action-Replay-Codes.



# NEWS

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

## SNES/MEGA DRIVE

### SYNDICATE

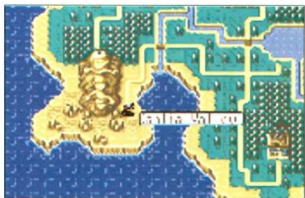


Jede Menge kleiner Männchen, die sich auf dem Bildschirm tummeln – klingt nach ‚Populous‘, meint ihr? Fast richtig: Ebenfalls aus der Schmiede von Peter Molyneux stammt der erfolgreiche Action-/Strategie-Mix „Syndicate“. PC-Besitzer dürfen schon seit etwa zwei Jahren die Geschicke Ihres Syndikats in die eigenen Hände nehmen, um die Welt zu beherrschen. Jetzt seid Ihr endlich auch am Zug: Bereits Ende Oktober – so ver-rät es jedenfalls die Pressemitteilung – soll der gnadenlose Kampf um die Macht auch auf SNES und Mega Drive toben!

## MEGA DRIVE

### SOLEIL

Endlich: Mit „Soleil“ bricht Sega in eine der letzten Nintendo-Domänen ein und präsentiert ein umfangreiches Rollenspiel im knuddigen ‚Zelda-Look‘! Schon die englische Vorversion, die in diesen Tagen in unsere Hallen flatterte, konnte einen wirklich traumhaften Eindruck hinterlas-



sen. Allerdings müßt Ihr noch ein bißchen Geduld haben: Bevor Sega das Spiel auf die deutschsprachigen Spieler losläßt, wird es zunächst komplett übersetzt. Ende November soll das 16-MBit-Abenteuer mit dem Originaltitel ‚Ragnacenty‘ dann zu haben sein.

## MEGA DRIVE

### TAZ-MANIA 2

Die guten alten Toons der Warner Brothers werden in Kürze wieder ihr Unwesen auf Eurer Konsole treiben; Sega läßt den ewig hungrigen tasmanischen Teufel Taz wieder los. In „Taz-Mania 2 – Escape from Mars“ wird der gefräßige Zeichentrickheld von Aliens entführt. Pech für die Außerirdischen, denn Wirbelwind Taz bringt bei seiner Flucht das halbe Weltall durcheinander – witzig animiert und gezeichnet, aber mit recht altbackenem Gameplay. Ab sofort erhältlich – Test folgt!



## CD-I

### HOTEL MARIO



Da geht einer fremd! Nintendos Mario ist demnächst zu Gast bei Philips: In „Hotel Mario“ ist der Kult-Klempner in den Herbergen des Mushroom Kingdom unterwegs, um sie von Bowzers ekligem Gefolge zu säubern. Diesmal nicht in der gewohnten Jump&Run-Mannier, sondern leicht strategisch angehaucht: Türen schließen und Fahrstuhlfahren ist angesagt; erhältlich ab sofort.



## SNES/MEGA DRIVE

### BUBSY 2

Der listige Luchs kommt zurück! In „Bubsy 2“ muß der witzige Tausendssassa die Welt von einer gefährlichen Virtual-Reality-Maschine und seinem Erbauer befreien – und das satte 15 Level lang. Viele neue Extras wie Taucheranzug oder ein tragbares Loch (??), drei eingebaute Minispielen und ein neuer Zweispieler-Modus sollen für Spaß bei Bubsys Fangemeinde sorgen. Das zweite Bubsy-Abenteuer ist diesmal nicht linear aufgebaut; Ihr sucht Euch die Reihenfolge der Level selbst aus. Je nach Erfolg des Spiels gibt es am Schluß einen von mehreren verschiedenen Abspannen zu sehen. Und bis dahin dauert's nicht mehr lang: Das Sequel mit dem Luchs soll noch in diesem Jahr erscheinen!





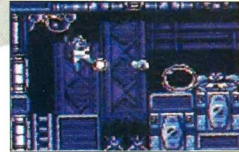
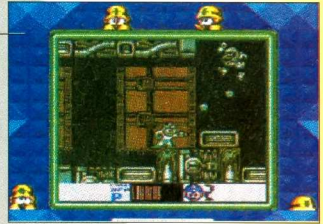
## SUPER GAME BOY

# MEGA MAN V

Vielleicht beflügelt vom Erfolg seines letzten SuperNES-Abenteuers setzt Capcom weiter auf seinen bewährten Helden „Mega Man“. Auch im fünften Teil gibt's wieder die altbekannte megamannmäßige Action, neu ist allerdings die Unterstützung des Super Game Boy: Es geht ganz ordentlich bunt zu! Freunde des ‚Althelden‘ können den fünften Teil noch in diesem Jahr käuflich erwerben ...



So sieht's auf dem Game Boy aus ...

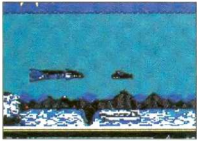


... und so per SGB-Adapter. Was ein paar Farben doch ausmachen, oder?

## SUPER GAME BOY

# SEA QUEST DSV

Ein gutes Dreivierteljahr nach dem deutschen Fernsehstart von Steven Spielbergs gefloppter ‚Wunderserie‘ bringt US-Hersteller THQ jetzt das zugehörige Spiel für (Super) Game Boy. „Sea Quest DSV“ ist eine Sammlung verschiedener Spiele: Plutoniumsammeln im labyrinthartigen Schiffswrack, Mini-U-Boot durch Höhlen steuern und vieles mehr – mit Super Game Boy sogar in annehmbaren Farben. „SeaQuestDSV“ wird hierzulande ab Oktober erhältlich sein.



## SNES

# PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Einer der besten Klassiker der frühen Videospieldgeschichte kommt wieder: „Pitfall“, das seine Premiere bereits 1982 erlebte. Nach vielen Fortsetzungen hängte Held Harry den harten Job Ende der Achtziger an den Nagel. Sohn Harry Junior tritt jetzt in Papas Fußstapfen: Anfang '95 erscheint „Pitfall: The Mayan Adventure“ zunächst für SNES. 16 Mbit lang muß Harry Junior sich mit den Tücken des Dschungels herumschlagen – und diesmal mit deutlich edlerer Grafik als der Herr Papa!



## MEGA-CD

# IRON HELIX

Nachdem Spectrum Holobytes Science-Fiction-Adventure schon seit längerem die MacIntoshs und PCs unsicher gemacht hat, soll jetzt auch eine Umsetzung für Segas CD-Maschine erscheinen. Die Originale wußten vor allem durch ihre exzellenten, photorealistischen Grafiken in subjektiver Perspektive zu gefallen – aber so was ist nun nicht gerade die Stärke von Segas CD-Spieler. Welchen Schaden die optische Pracht bei der Umsetzung erlitten hat, wissen wir Ende des Jahres ...



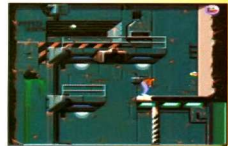
## MEGA CD/JAGUAR/3DO

# FLASHBACK & CONSORTEN

Virgin erfreut alle Mega-CDler mit „Heart of the Alien“; in der Rolle des Alien ‚Buddy‘ Ihr Euch durch die Kerker eines üblen Tyrannen. Als Bonus ist auch das Vorgängerspiel, „Out of this World“ mit auf der CD – erhältlich ab Oktober. Eigens für Mega CD wurde das Sahnespiel „Flashback“ mit neuen Zwischensequenzen und Musiken verfeinert. 3DO- und Jaguar-Umsetzungen sind ebenfalls in der Mache. Wann diese in Deutschland erscheinen, steht allerdings noch nicht fest.



„Out of this World“ für 3DO (oben), „Flashback“ für MCD (unten)



# 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 GAME BOY und 1 COOL SPOT-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich die Titel dreier Virgin-Spiele für Nintendo-Konsolen nennen.

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMEPRO • Virgin 10/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einensendeschluß ist diesmal der 21. Oktober '94



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





MEGA CD

## LINKS

Kein Geld für die Mitgliedschaft im Golfclub? Dann solltet Ihr trotzdem einen Bruchteil der dort verlangten Summe ansparen – mit „Links“ kommt eine der genialsten Golf-Simulationen auf das Sega CD. Realistisches Schlagverhalten und jede Menge digitalisierter Grafiken gibt's inclusive! Gibt's ab November von Virgin.

3DO

## PATAANK



Flipper spielen mal ganz anders: Bei PF Magics abgedrehtem „Pataank“ klickt, schlüpft Ihr erstmals in die Rolle der Kugel. Oder besser gesagt: Ihr steuert ein seltsam anmutendes

Gefährt durch ein Gewirr von Rampen, Bumpern und verschlungenen Pfaden – aus dieser Sicht habt Ihr garantiert noch nie geflippet! Das ausgefallene Actionspiel mit der überaus edlen Optik gibt's ab sofort in den USA – fragt Euren Importeur ...

SNES

## VORTEX

Von Jez San kommt „Vortex“, das erste FX-Spiel von einem Drittanbieter. Ihr steuert ein Robo-Kampfgefährt, das sich in verschiedene Kampfmaschinen verwandeln kann. Damit räumt Ihr heftig ballend jede Menge gegnerische Flugis und andere Widrigkeiten aus dem Weg



– alles natürlich in Vektorgrafik! „Vortex“ soll noch in diesem Jahr erscheinen.



# NEWS

## COMPETITION

**Bock auf ein cooles Konsolenrennen? Auf ein lässiges**

**Outfit? Sollt Ihr haben!**

**und GAMEPRO**

**lassen einen springen! Diese netten Sachen warten**

**auf ihre neuen Besitzer**

**1. und 2. Preis: der Super-Renner „Stunt Race FX“ für**

**SNES oder „Virtua Racing“ für Mega Drive**

**3. bis 7. Preis: je ein cooles Taz-Mania-T-Shirt**

**Also, worauf wartet Ihr noch? Schickt eine Postkarte**

**an: MVL GmbH, „Beach Games“, Heilwigstr. 39,**

**20249 Hamburg. Einsendeschluß ist Freitag, der 21.**

**Oktober 1994 (Datum des Poststempels). Viel Glück**

1./2. Preis



3.-7. Preis



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und Beach Games sowie deren Angehörige dürfen nicht mitmachen.

SNES

## THE GREAT CIRCUS MYSTERY STARRING MICKEY & MINNIE

Nicht von Disney, sondern aus der Capcom-Schmiede aufgestanden sind der Welt berühmteste Mäuse. In „The Great Circus Mystery“ müssen Mickey und Minnie im Zirkus für Ruhe und Ordnung sorgen,



denn die Stars der Manege laufen auf einmal Amok. Das niedlich gemachte Jump&Run ist vom Schwierigkeitsgrad eher für jüngere Spieler gedacht. Ob und wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht allerdings noch in den Sternen.

GAME GEAR / GAME BOY

## NBA JAM

Das Ende der Not ist in Sicht: Endlich ist der Basketball-Knaller „NBA Jam“ auch für die tragbaren Konsolen in Sicht! Die Game-Gear-Version wird bereits fleißig ausgeliefert, die Umsetzung für Nintendos Game Boy folgt in Kürze – Acclaim sei dank!



Wird die GB-Variante so aussehen?



MEGA DRIVE

## ROCK'N' ROLL RACING

Allerbeste News für Mega-Driver: Endlich ist Schulz mit den neidvollen Blicken auf die Super-NESler und Ihr mega-grelles „Rock'n'Roll-Racing“! Hersteller Interplay wagt sich endlich auch an Segas 16-Bitter und setzt das intergalaktische Rennen um. Allerdings erscheint das im wahrsten Sinne des Wortes fetzige Spiel nicht vor Januar. Keine Frage: Das Warten lohnt sich!



SNES

## THE FLINT-STONES

Ocean zog sich die Lizenz für den Kinohit des Sommers an Land. Das Action-/Adventure-Spiel um die Abenteuer der Steinzeitseeper scheint Ende des Jahres.





## NTSC NACH PAL

# VIDEOSYSTEM-KONVERTER

Ganz gleich, welches Videospielsystem Ihr benutzt – immer wieder hagelt's Ärger mit Importspielen: Trotz umgebaubarer Konsole gibt's oft nur verwaschene Schwarzweißbilder. Schuld ist die amerikanische Fernsehnorm NTSC („Never The Same Colour“), die inkompatibel zum deutschen PAL-System ist. Wer das Geld für eine neue Multinorm-Glotze sparen will, sollte sich mal



Für Importspieler unerlässlich: Der häßliche Konverter verwandelt NTSC- in PAL-Signale

nach einem Videosystem-Konverter erkundigen. Das kleine Gerätchen mit dem komplizierten Namen wandelt den NTSC-Output amerikanischer Spiele in erstklassige PAL-Signale um. Die kleine Wunderkiste ohne Markennamen gibt's im Fachhandel und kostet mitsamt Netzteil etwa 140 DM.

## NEUE PRÜGELSPIELE WENN FÄUSTE SPRECHEN

Knuddige Tierchen spielen die Hauptrolle in Gameteks Spiel „**Brutal**“, das Ende des Jahres für **Super Nintendo**, **Mega Drive** und **Mega CD** erscheinen soll. Allerdings sind diese Kuscheltiere nicht zum Streicheln aufgelegt, sondern dreschen gnadenlos aufeinander ein ...

Witzig geht's auch bei Interplays „**Clayfighter**“ zu, bei dem sich abgedrehte Knetmännchen gegenseitig aus der Form prügeln. Zum dezemberlichen Konsumfest soll die Umsetzung fürs

**Mega Drive** fertig sein. Damit's **SNES**-Fans nicht langweilig wird, schraubt Interplay fleißig am Nachfolger herum. In „**C2: Judgement Clay**“ erwarten Euch neudesignte Cha-



Die Helden von „Brutal“



„Clayfighter“ kommt auch für Mega Drive



Noch mehr Knete: „C2: Judgement Clay“



Helden aus Kugeln gibt's in „Ballz“

raktere und eine neue Game-Engine mit neuen Moves und Specials. **C2** soll ebenfalls rechtzeitig zum Tannenfest in den Läden liegen.

Aus einzelnen Kugeln zusammengeleimt sind die Helden von „**Ballz**“ von Hersteller PF Magic. In den Staaten dürfen sich Besitzer eines **Mega Drive** schon jetzt die Kugeln um die Köpfe hauen; wann das Spiel den großen Teich überquert wird, ist noch ungeklärt.

**3DO**-Besitzer dürfen sich im Cyberspace gegenseitig auf die Blechköpfe hauen. Die Helden von „**CyberClash**“ können sich per Morphing sogar in verschiedene Kampfmaschinen verwandeln – erscheint im Oktober in den Staaten. Ganz ähnlich geht's auch bei „**Rise of the Robots**“ von JVC



Edelgrafik bei „CyberClash“ für 3DO



„Rise of the Robots“ – wird es je erscheinen?



Fäuste statt Basketball: „Shaq Fu“

zu, dem am längsten vorangekündigten Game der Videospielgeschichte. Angeblich sollen die Versionen für **Super NES** und **Mega CD** noch im Dezember erscheinen – fragt sich nur, in welchem Jahr!

Auch US-Basketballstar Shaquille O'Neal versucht sich als Martial-Arts-Recke. Delphin Software schickt ihn in „**Shaq Fu**“ nach Japan, wo er sich sieben (**SNES**) beziehungsweise 12 (**Mega Drive**) Martial-Arts-Meistern zum Kampf stellen muß. Kommt von Electronic Arts noch in diesem Jahr!



## SCHREIBT UNS DOCH MAL ...

**S**pitzt die Federn, heizt den Computer an und schreibt, tippt oder meißelt, was Euch auf der Seele brennt! Denn wir möchten von Euch wissen, was Euch an **GAMEPRO** gefallen hat – und natürlich auch, was wir besser machen sollen. Nehmt kein Blatt vor den Mund: Wir stehen Euch Rede und Antwort! Ab der nächsten Ausgabe startet unsere Postecke mit Euren Kritiken, Fragen, Anregungen und Meinungen.

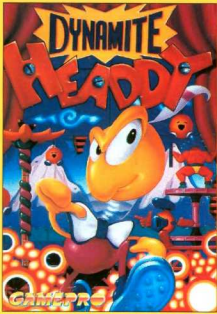
Und falls Ihr eine künstlerische Ader habt – umso besser: Jeden Monat werden wir die besten und originellsten Bilder rund um Videospiel- und Konsolenspaß abdrucken. Ob Wasserfarben, in Öl oder ganz einfach mit Filz-, Bunt- oder Bleistiften – das ist die Gelegenheit für alle angehenden Künstler, ihre Meisterwerke einem großen Publikum vorzustellen!

Für alle, die weder schreiben noch malen möchten, hätten wir noch einen Vorschlag: Schickt uns ein nettes Photo, das Euch mit Eurer **GAMEPRO** zeigt! Die gelungensten Portraits gibt's ebenfalls monatlich in der Leserecke zu bewundern.

Alsdann – worauf wartet Ihr noch? Ach so, ja, die Adresse:

MVL GmbH  
GAMEPRO Leserpost  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Wir freuen uns schon auf Eure Postberge!



In jeder GAMEPRO findet Ihr **drei** Arten von Sammelkarten Eurer Lieblingsspiele und -Helden. Neben den **Tips & Tricks-**



**Karten** diverser Kämpfer gibt es außerdem noch **Titel-Postkarten** (s. Dschungelbuch) und informative **Spielekarten** (s. SSFII).



Die Sammelkarten findet Ihr in folgenden Videospiele-Magazinen:



# NEWS

DIEREI HUS DEN USH

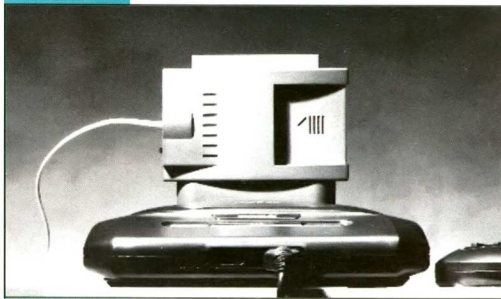
## NEU UND NUTZLOS

Ihr wißt nicht mehr wohin mit Euren Kohlen? Dann seid Ihr hier goldrichtig! Unsere Empfehlung des Monats ist diesmal die „**Video Jukebox**“. Diese unglaublich geniale Erfindung erspart Euch endlich das lästige Wechseln der Spielmodule! Bis zu sechs Cartridges haben gleichzeitig Platz im klöbigen Gehäuse der Jukebox. Statt „Modul raus, Modul rein“ müßt Ihr dann nur noch einen Schalter bewegen. Das gute Stück gibt's für Mega Drive, SNES und Jaguar und läßt sich bei Bedarf sogar gleich stapelweise anschließen – keine Sache beim Stückpreis von echt schlappen 50 US-\$, oder?

Das teuerste Lager-system für Spielmodule: die „Video Jukebox“



## TELEFONITIS



Was Computerspielern schon lange ein Begriff ist, wird jetzt auch im Videospielbereich salonfähig: das Spiel per Modem. Ganz gleich, wie weit entfernt der Spielpartner auch ist – Hauptsache, er hat einen Telefonanschluß, eine Konsole und Spielmodule; um alles weitere kümmert sich das Modem. Die kleinen Spezial-Cartridges werden einfach in den Modulschacht der Konsole gesteckt und an die Telefondose angeschlossen. Per eingebauter Software wählt Ihr Euren Spielpartner über das Telefonnetz an und könnt anschließend ein beliebiges Zweispeler-Game mit ihm daddeln. Das neue „**Catapult Modem**“ erscheint Anfang '95 in den Staaten und wird mit 60 US-\$ vergleichsweise billig sein. Ob es diese Technik bis nach Deutschland schafft, darf man bei unseren horrenden Telefongebühren stark bezweifeln!

## JAGUAR & PC

Jaguar-Erfinder Atari und PC-Peripheriegigant Sigma Designs entwickeln eine PC-Steckkarte, mit der sich Jaguar-CD-Games auf dem PC spielen lassen. Von Atari stammt die 64-Bit-Hardware des Jaguar, während Sigma Designs „Reel Magic“-Technologie Full-Motion-Video in hervorragender Qualität ermöglicht. Der Preis steht noch nicht fest, die ersten Exemplare gibt's Ende des Jahres in USA.



## PUMP IT UP!

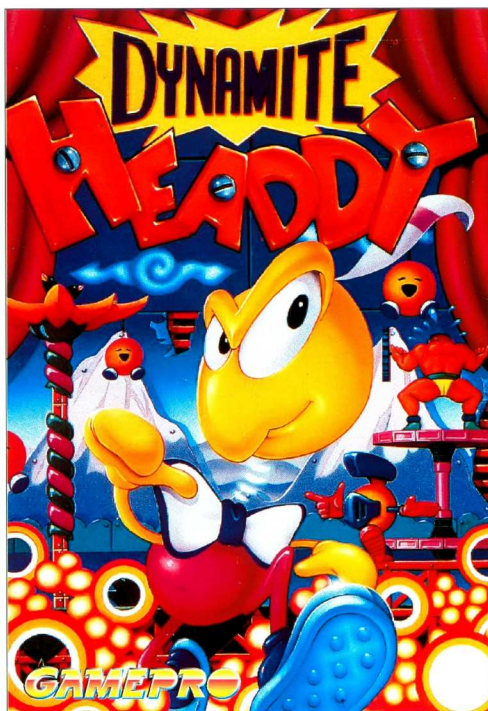
Kein Lustgewinn mehr durch Videospiele? Wer dermaßen abgehärtet ist, dem sei der „**Aura Interactor**“ fürs „ganzheitliche Spielerlebnis“ ans Herz gelegt. Oder besser gesagt: auf den Rücken geschmalt. Der schwarze Plastikrucksack ist mit einem wohlproportionierten Lautsprecher bestückt, der Euch erdbebengleich die Bässe ins Mark hämmert. Nichts für Mietwohnungen ...

## HÖREN IN 3D

Das wirklich dreidimensionale Videospiel ist noch in weiter **Ferne** – zumindest, was die **Optik** angeht. Akustisch ist man da schon einen Schritt weiter, glaubt man den Worten der Firma NuReality. Ihr „**Vivid 3D**“-Sound-Enhancer soll die Stereoklänge beliebiger Spielkonsolen zu plastischen Pseudo-3D-Sounds aufmotzen, die sich dann über Stereoanlage oder Aktivboxen wiedergeben lassen. Wer besser hören will, muß aber kräftig bluten: Der kleine Klangkünstler kostet heftige 99 US-\$ ...

## BASE-BALL-STICK

Was braucht der wahre Amerikaner fürs perfekte Videospiele-Vergnügen? „**Batter Up!**“, den digitalen Baseballschläger für die Konsole! Der elektronisierte Edelprügel erlaubt die Steuerung verschiedener Baseballgames wie „World Series Baseball“ für Mega Drive und soll dem Videospieleler zu überaus realistischen Abschlagerlebnissen verhelfen. Dürfte sich hierzulande kaum verkaufen lassen; Vorschlag an den Hersteller: Entwickelt einen fußball-förmigen Controller für deutsche Videosportbolzer!



GP 008

© by SEGA 1994



GP 009

© by KONAMI

**SNES**

# SUPER MARIO ALLSTARS

© 1993 Nintendo

Hersteller ..... Nintendo  
 Spieler ..... 1 - 2  
 Genre ..... Jump&Run  
 Level ... 4(!) Mario-Games  
 Schwierigkeitsgrad ... alle  
 Continues ..... Batterie  
 Erschienen ..... Sept. '93

Vier Mario Module zum Preis von einem. Außerdem wurden alle Games grafisch und akustisch dem 16Bit-Standard angepaßt. Wer dieses Modul nicht besitzt, hat sein SNES nicht verdient!

**1** SNES

**GAMEPRO**

GP 010

# SONIC & KNUCKLES

**SEGA**

**GAMEPRO**

GP 011

© by SEGA 1994

Bitte ausreichend  
frankieren

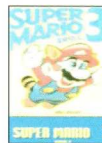
Bitte ausreichend  
frankieren



1985 kam diese ausschließlich horizontal scrollende Jump&Run in die Spielhallen. Die fantastische NES-Umsetzung trug maßgeblich zum Erfolg der Konsole bei. Der berühmte Super-Pilz tauchte auch zum erstenmal in diesem Game auf.



1986 kam in Japan SMB 2 als schwierigere Variante von SMB für das Disketten-NES heraus. Die US- und Europa-Version ist eigentlich das Game ‚Arabian Adventures‘ mit ausgetauschten Charakteren. Deshalb fehlt auch Marios Sprungangriff.



1988 kam der dritte Teil der Super-Mario-Saga in Japan auf den Markt. Dank Marios vielen verschiedenen Fähigkeiten, acht großen Welten und den liebevollen Details ist SMB 3 eines der besten Mario-Module überhaupt.



‚Super Mario Bros.: The Lost Levels‘ ist der 1986 nur in Japan und nur auf NES-Disk erschienene, schwierigere zweite Teil von SMB. Im Prinzip wie SMB, nur mit neuen Levels und ein paar neuen Ideen.

Bitte ausreichend  
frankieren

Bitte ausreichend  
frankieren

# meganeWS 10

**WAS GIBT'S NEUES?**

Die Weltsensation für Deinen  
Mega Drive:



**Sonic & Knuckles.**



**Der König der Löwen:** *Besser als Aladdin.*



*Inklusive 3-D Bonus-*

*level: **Sonic Triple***

**Trouble.** *Die Fortsetzung*

*des Bestsellers: **Jurassic***

**Park Rampage Edition.**



*Besser als Kino auf*

*Mega Drive: **Dune II.***



*Der Kampf geht weiter: **Dune - der Wüstenplanet.***



WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL

SEGA

mega drive

## Oktoberrevolution

Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel

ist. D.h.: mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu.



18.10.1994

# Sonic & Knuckles



Zusammen sind sie stärker; Sonic kämpft jetzt gemeinsam mit dem neuen Held Knuckles gegen Dr. Robotnik. In sechs neuen Welten schlagen sich die beiden durch fantastische Grafiken und wenden dabei völlig neue Tricks und Techniken an. Knuckles z.B. fliegt, klettert und durchbricht Mauern, daß es eine wahre Freude ist. Das schnellste und spannendste Sonic Spiel auf dem Markt. Wer da zögert, ist selbst schuld.



### Abwärtskompatibel

Gute Nachrichten für alle Sonic Fans! Sonic & Knuckles ist das erste abwärtskompatible SEGA Game überhaupt. Einfach Sonic 2 oder Sonic 3 in den speziellen Slot von Sonic & Knuckles stecken. Schon mischt Knuckles auch in den alten Spielen kräftig mit. Dadurch könnt ihr noch nie dagewesene Levels erreichen. Und Deine Sonic-Spiele machen noch mehr Spaß.

... und wer weiß, was Sonic & Knuckles noch kann.

Der Mega Drive ist das Herz einer zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridges und CDs. Der Mega Drive ist aufwärtskompatibel für die großartige 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!

Get your Kicks - Mega Drive 32X.



HOTLINE:  
Noch Fragen? Anruf genügt!

HOTLINE: Infoservice 040/2270961 - HOTLINE

# mega drive/game gear/master system



**info**

Und von Virgin Interactive Entertainment gibt's Disney's König der Löwen für alle **Nintendo** Systeme.

**Simba, Walt Disneys neuester Kinoheld, macht dieses Spiel zum königlichen Genuß.**

Der Kinohit für Dein Mega Drive, Game Gear und Master System: Kämpfe wie ein Löwe, um Simbas Land zu retten. Beiß' Dich durch filmreife Grafiken und Animationen des Disney-Originals, um die Königswürde zu erlangen. Danach wirst Du Dich wie ein Kaiser fühlen! Denn dies ist ein Spiel wie aus dem Bilderbuch.

**Unser Tip: Krall' es Dir so schnell wie möglich.**

## Der König der Löwen

Das Hardware-Set für Jeden Geldbeutel.



Achtung! Umblättern.



Simba, der brüllende Löwe...



...schlägt sich durch den dunklen Dschungel, ...



...in insgesamt 6 Level als Baby Simba...



...um anschließend als ausgewachsener Löwenkönig in vier weiteren Level spannende Abenteuer zu bestehen.

## Jurassic Park Rampage Edition

**Die Dinosaurier kommen!**

**Die Fortsetzung des Bestsellers Jurassic Park hat das Zeug zum unschlagbaren Kultspiel.**

**Sie sind nicht totzukriegen:** Rechtzeitig zum Erscheinen des Videos erweckt SEGA die legendären Dinos wieder zum Leben. Und wie! Neue Dinosaurier-Arten, Orte, die noch kein Mensch betreten hat, mehr Speed und besseres Handling machen den Nachfolger des Mega Drive-Hits zu einem absoluten Muß für alle Dino-Fans. Also: Nicht warten, sondern sofort starten.



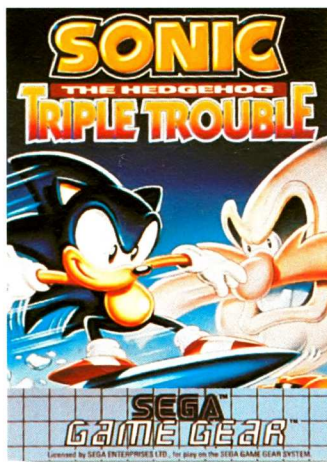
**Jetzt komplett in Deutsch, exklusiv für Mega-CD.**

**Ab 4. Oktober:**

**Das Kaufvideo Jurassic Park von CIC.**

## Sonic Triple Trouble

**3 völlig irre Typen:** Sonic und Tails machen sich diesmal gemeinsam auf die Suche nach dem Chaos-Edelsteinen. Das allein verspricht schon Spaß und Action ohne Ende. Hinzu kommen neue Bewegungen, jede Menge Extras und ein unglaublicher 3D-Bonuslevel! Und natürlich Nack, das Wiesel, das Dir das Spiel auch nicht gerade leichter macht. Ein neues Game Gear-Highlight, das Dein ganzes Können fordert.



## hardware-tip

Beim Multi Mega ist alles drin: Mega CD, Mega Drive und ein mobiler CD-Spieler. Alles auf dem neuesten Stand der Technik. Damit hast Du alles, was Du zum Spielen und Musikhören brauchst in einem Gerät. Besser Geht's nicht!



**Sega Magazin 5/94: 92%**

**Gamers 4/94: 2+**



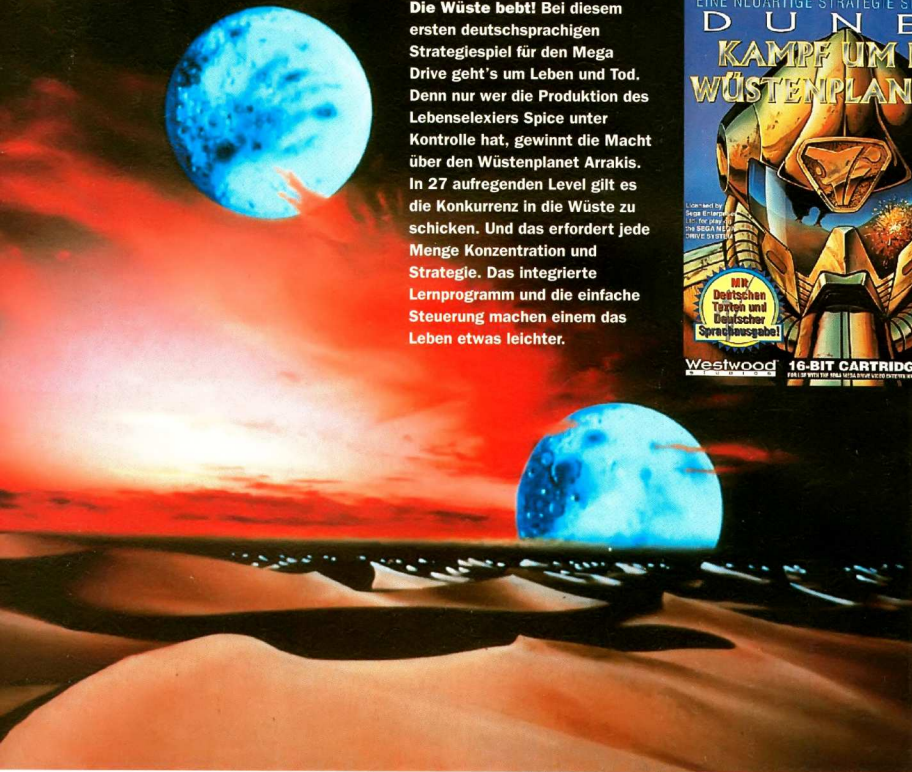
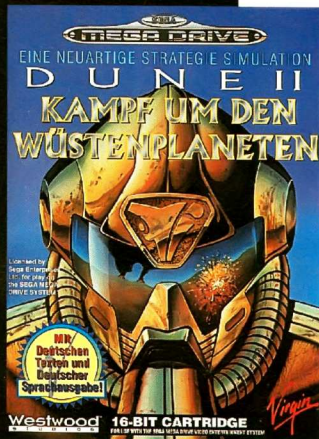
**Video Games 6/94: 84%**

**Mega Fun 4/94: 83%**



# Dune II - Kampf um den Wüstenplaneten

**Die Wüste bebt!** Bei diesem ersten deutschsprachigen Strategiespiel für den Mega Drive geht's um Leben und Tod. Denn nur wer die Produktion des Lebenselixiers Spice unter Kontrolle hat, gewinnt die Macht über den Wüstenplanet Arrakis. In 27 aufregenden Level gilt es die Konkurrenz in die Wüste zu schicken. Und das erfordert jede Menge Konzentration und Strategie. Das integrierte Lernprogramm und die einfache Steuerung machen einem das Leben etwas leichter.



## Dune - Der Wüstenplanet



**Das Spiel von einem anderen Stern:** Auf dem Planeten Arrakis kämpfen zwei Familien um die Macht. Die streitlustigen Harkonnen versuchen, die Produktion der wertvollsten Substanz im Universum, Spice, an sich zu reißen. Nur Du kannst es verhindern! Als Vorbild für dieses Game diente der gleichnamige Kinohit von David Lynch. Entsprechend genial sind die Full-Motion-Video-Einsätze auf Mega CD. Ein Spiel, das besser ist als Kino. Natürlich komplett in Deutsch!

Hier geht die Post ab!  
Coupon ausschneiden  
und einsenden. Schon  
kriegst Du regelmäßig  
wichtige Infos und Tips.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

GP 10

Name: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Alter: \_\_\_\_\_  
System: \_\_\_\_\_



Dune CD: besser als Kino...



... und natürlich komplett in Deutsch





**Segas Maskottchen meldet sich zurück! Im vierten Teil der scheinbar endlosen Sonic-Reihe wird Knuckles, bekannt aus Sonic 3, die zweite Hauptrolle spielen. Diesmal wird der knallrote Maulwurf jedoch nicht gegen Sonic antreten, sondern mit ihm zusammen auf die Reise gehen.**



# SONIC & KNUCKLES

MIT KNUCKLES DIE ALTEN SONIC TITEL SPIELEN ?

**n**un wird es bald soweit sein, ein neues Sonic Abenteuer steht ins Haus. Mitte Oktober wird in den Auslagen der Videospieldabteilungen Platz für die gehaltvolle Spielkassette (satte 18 MBit) mit dem neckischen Stacheltier geschaffen. Wie schon angekündigt, ist der vierte Teil der „Chaos-Emerald-Suche“ kein normales Modul, sondern etwas ganz Besonderes. Die Entwickler haben sich wirklich sehr benutzerfreundlich gezeigt und es kompatibel mit Sonic Titeln 2+3 gemacht. Diese Modul-verkupplung ist nicht nur neu, sie ist auch genial (allerdings nur für diejenigen, die diese alten Titel auch besitzen!). Im Klartext

## KNUCKLES BESITZT INTERESSANTE BEWEGUNGEN

heißt das: Auf das Sonic & Knuckles-Modul lassen sich die alten Spiele aufstecken, ähnlich wie bei einem Action-Replay-Modul. Ihr habt dadurch die Möglichkeit den neuen Charakter durch die bekannten Level sausen zu lassen. Bei Sonic 3 besteht sogar die Chance die unvollendeten Gänge und Abschnitte und die drei unbekannt Level des geheimen Levelmenüs zu erreichen. Was bislang nur mit Action Replay Modul möglich war. Der gewitzte Maulwurf Knuckles,

den wir schon im dritten Jump&Run-Spektakel kurz zu Gesicht bekommen konnten, ist hier zu einem steuerbaren Charakter herangereift. Knuckles besitzt eine Reihe von interessanten Bewegungen, die ihn zum eigentlichen Star des neuen Teils werden lassen (siehe Kasten). Sonics Bewegungen hingegen wurden nicht weiter aufgefrischt oder verbessert. Das Gameplay ist durchweg flüssig und so gut spielbar wie immer. Außerdem enthält es viele neue Ideen. Die acht grafisch gänzlich neu konzipierten Zonen, ein-

schließlich der versteckten Special- und Bonus-Stages, geben Sonic und Knuckles eine Menge Raum, sich auszutoben. Auf der Suche nach den Chaos Emeralds werdet Ihr ganz zwangsläufig auf einige der verborgenen Level, Special-Stages und der zwei unterschiedlichen Bonusrunden stoßen. In den insgesamt elf verschiedenen Zonen (die drei geheimen Level mitgerechnet), die wiederum in drei Acts unterteilt sind, finden sich viele neue Hilfsmittel und Vorrichtungen. Zum Beispiel gibt es Laufbänder, Schwungkapseln und Lianen, die einem das Vorwärtskommen erleichtern oder erst ermöglichen. Die letzte Zone, „The Death Egg Zone“, beinhaltet ein Gravitationsfeld, das Euch mächtig herumwirbelt. Habt Ihr dieses Feld überwinden, so kann Euer Held sogar an der Decke gehen, ohne herunterzufallen. In einem anderen Level sorgen ein riesiger Propellermast und bodenlose Abgründe für die nötige Abwechslung im Spiel. Am Ende eines jeden Acts wartet ein Zwischengegner auf Euch. Neu dabei ist, daß es sich nicht immer um Robotnik handelt, sondern um dessen fiese Gefolgschaft. Wie gehabt, schließen die Zonen in einer Begegnung mit Robotnik ab. Der hat sich in der Zwischenzeit



**Die beiden Bonusrunden zu erreichen, ist gar nicht so einfach**  
**Ihr müßt genügend Ringe besitzen und die markierte Stelle finden**

**Die beiden Special-Stages sehen vertraut aus, sind aber schwerer**



## Knuckles Special Moves



**Knuckles' Schutzschild bewahrt ihn lediglich vor einem einzigen Treffer. Das hat er mit Sonic gemeinsam**



**Seine Dreadlocks benutzt er zum Fliegen. Im Flug kann er dann Feinde mit seinen geballten Fäusten treffen**



**Die Schaufeln des Maulwurfs sind auch dazu geeignet, steile Wände emporzuklettern, was Sonic nicht kann**



**Mit den mächtigen Schaufeln lassen sich Wände und Türen problemlos durchbrechen**



**Knuckles' Trickkiste ist sehr reichhaltig**



schließlich der versteckten Special- und Bonus-Stages, geben Sonic und Knuckles eine Menge Raum, sich auszutoben. Auf der Suche nach den Chaos Emeralds werdet Ihr ganz zwangsläufig auf einige der verborgenen Level, Special-Stages und der zwei unterschiedlichen Bonusrunden stoßen. In den insgesamt elf verschiedenen Zonen (die drei geheimen Level mitgerechnet), die wiederum in drei Acts unterteilt sind, finden sich viele neue Hilfsmittel und Vorrichtungen. Zum Beispiel gibt es Laufbänder, Schwungkapseln und Lianen, die einem das Vorwärtskommen erleichtern oder erst ermöglichen. Die letzte Zone, „The Death Egg Zone“, beinhaltet ein Gravitationsfeld, das Euch mächtig herumwirbelt. Habt Ihr dieses Feld überwinden, so kann Euer Held sogar an der Decke gehen, ohne herunterzufallen. In einem anderen Level sorgen ein riesiger Propellermast und bodenlose Abgründe für die nötige Abwechslung im Spiel. Am Ende eines jeden Acts wartet ein Zwischengegner auf Euch. Neu dabei ist, daß es sich nicht immer um Robotnik handelt, sondern um dessen fiese Gefolgschaft. Wie gehabt, schließen die Zonen in einer Begegnung mit Robotnik ab. Der hat sich in der Zwischenzeit

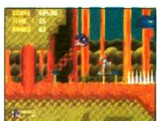
natürlich nicht auf die faule Haut gelegt und bekämpft Euch mit seinen nagelneuen Apparaturen und Kampfmaschinen. Die Hintergrundgeschichte ist auch im vierten Teil weitestgehend dieselbe. Diesmal allerdings ist durch die beiden verschiedenen Hauptfiguren eine andere Situation entstanden. Je nachdem mit welchem Charakter Ihr beginnt, verändert sich der Ablauf des Spiels. Als Sonic rast Ihr über Robotniks Insel und versucht das Todesei ein für allemal zu zerstören. Als Knuckles wiederum versucht Ihr herauszufinden, wer die Chaos Emeralds gestohlen hat. Der Anreiz liegt darin, sich mal mit dem einen, mal mit dem anderen Charakter auf die Reise zu begeben. Mit Knuckles könnt Ihr zum Beispiel Abschnitte erreichen, die Ihr mit Sonic nicht aufsuchen könnt. Was sich mit Knuckles noch so alles anstellen läßt, und ob Sonic 1 und Sonic Spinball ebenfalls kompatibel sind, verraten wir Euch im großen Sonic & Knuckles-Test in der nächsten Ausgabe von GAMEPRO.

Thomas Hellwig

## THE MUSHROOM HILL ZONE



In der Mushroom-Zone trifft Sonic auf allerhand seltsame Kreaturen



Dr. Robotnik hat ein mechanisches Hähnchen kreiert, um Sonic aufzuhalten



Dieser Zwischengegner beschneißt den guten Sonic doch tatsächlich mit Holzstämmen!



Am Ende des dritten Acts habt Ihr es dann mit Dr. Robotnik persönlich zu tun



Hier gibt es auch eine Menge Pilze. Manche darunter können sehr nützlich sein



Hoffentlich landet Ihr weich nach diesem Fallschirmflug

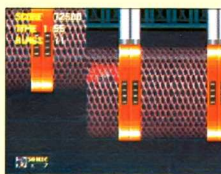


Für den Endkampf der Mushroom-Zone sollte Euer Charakter mit allem aufwarten, was zur Verfügung steht

## THE FLYING BATTERY ZONE



Per Propeller, der an einem Mast befestigt ist, gelangt Sonic in höhere Sphären



Diese rollenden Tunneln dürften Besitzern der Sonic-Titel 2 + 3 bekannt vorkommen. Eine gründliche Überarbeitung haben sie natürlich auch über sich ergehen lassen müssen



Rechts seht Ihr einen der Zwischenbosse in der Flying Battery Zone. Links schützt sich Sonic durch den Feuerschild vor Verletzungen



Den Boss auf der linken Seite muß man mit Vorsicht genießen



## THE SANDOLPOLIS ZONE

In diesem Level geht es recht sandig zu. Zieht Euch am besten hohe Gummistiefel an



Schubst den Stein weg, setzt Euch dann drauf, und ab geht die Post!



Diese Art der Fortbewegung ist den meisten Sonic-Fans wohl bekannt



Das ist doch gemein, der ist ja doppelt so groß wie Sonic!



Da hat sich Robotnik aber wieder etwas ziemlich fieses einfallen lassen, um Euch zu kriegen



Diese Tür kann nur Knuckles öffnen, Sonic bleibt davor stehen



# SONIC & KNUCKLES

### THE DREATH EGG ZONE

Die letzte Zone ist selbstverständlich auch die schwierigste

### THE LAVA REED ZONE



Lava und Sonic, das ver-trägt sich nicht. Es sei denn, Ihr plant ein Barbeque! Auch Knuckles hat es hier schwer



Na, wird diese wackelige Brücke halten? Bleibt lieber nicht allzulange darauf stehen, sonst wird's mäch-tig heiß!



Schwer zu er-reichende Ringe be-kommt Ihr mit dem 'Electric Shield' am leichtesten



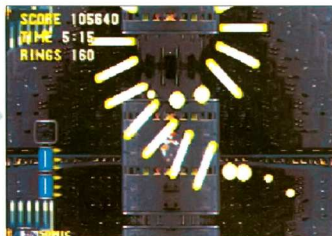
Robotnik hat natürlich auch wieder seine Monitorfallen aufgestellt. Wer sie öff-net, ist selber schuld



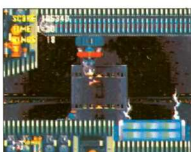
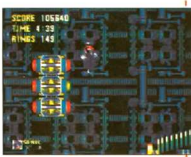
Festhalten, hier geht's rasant ab-wärts



Was hier so alles abgeht, werden wir im Testbericht genauer erläutern



Die Grafiken des letzten Levels sind beeindruckend und zugleich auch die schönsten



### THE SKY SANCTUARY ZONE



Um höheres Gelände zu er-reichen, kann Sonic sogar auf Wolken wandeln!

Sonic gelangt nur in diesen Level, wenn er zuvor Knuckles besiegt hat



Diese Miniatur-Robotniks sind nicht zu unterschätzen

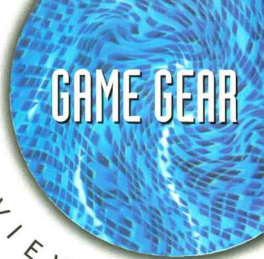
Nachdem Ihr den Zwischenboss erledigt habt, trefft Ihr auf keinen anderen als Metall-Sonic



Nach dieser Zone ist es vorbei - oder vielleicht doch nicht?

# SONIC TRIPLE TROUBLE

PREVIEW



GAME GEAR

**Sonics Abenteuerlust reißt nicht ab, und Dr. Robotnik will sich einfach nicht geschlagen geben! Wir haben für Euch schon einmal in den dritten Sonic-Teil geschaut.**



**d**a sind sie wieder, die sympathischen Wald- und Wiesbewohner! Der blaue Igel mit den schnellen Schuhen und sein schweifkreisender Freund, der Fuchs Tails, wollen es ein weiteres Mal mit Dr. Robotnik und dessen Verbündeten aufnehmen. Im dritten Sonic-Abenteuer für das Game Gear tauchen diesmal auch der knallrote Maulwurf Knuckles und ein neuer Charakter, das Wiesel Nack, auf. Knuckles scheint erneut mit Blindheit geschlagen zu sein und denkt, daß Sonic und Tails die Bösen seien. Nack, der sich die Chaos Emeralds geschnappt hat, macht den beiden zusätzlich das Leben schwer. Doch das ist noch nicht alles: Dem ewig bösen Dr. Robotnik scheinen die Ideen einfach nicht auszugehen. Plant er doch diesmal einen alles zerstörenden, riesigen Atomisierer.



**Sonic auf Nachtflug! Hat er denn auch einen Flugschein?**

**Mann, wie komm' ich bloß da hoch?! Wo ist der Bumper?**



**Im Looping holt er sich Schwung, um dann mit Volldampf die Ringe abzustauben!**

**Hier kann das Stehenbleiben schnell zum Verhängnis werden**

In diesem Einspieler-Game habt Ihr die Wahl zwischen dem schnellen Sonic und dem Flugexperten Tails. Sonics Möglichkeiten sind etwas erweitert worden, zum Beispiel steigt er per Skateboard problemlos in die Lüfte oder bewegt sich mit seinen neuen Schuhen gleich einer Schiffsschraube durch tiefstes Wasser. Tails kann seinen Fuchsschwanz nun nicht mehr nur in der Luft, sondern auch



unter Wasser benutzen. Eine rasante Lorenfahrt durch einen Bergwerksstollen ist auch wieder dabei, und in der Bonusrunde geht's im Doppeldecker durch die Nacht, Ringe einsammeln.

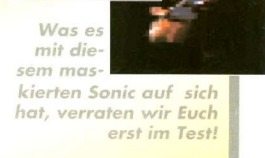
Ihr rast durch insgesamt sechs verschiedene Zonen, die, wie auch bei den meisten anderen Sonic-Titeln, in jeweils drei Acts unterteilt sind. Das Scrolling ist schnell und flüchtig, eingeleichteten Fans wird es vertraut sein. Die gestohlenen Chaos Emeralds sind wieder in alle Himmelsrichtungen versprengt und wollen von Euch entdeckt werden. Natürlich gibt's auch wieder jede Menge Ringe einzusammeln.

„Sonic Triple Trouble“ wird nach Auskunft von Sega zeitgleich mit „Sonic & Knuckles“ am 18. Oktober in Deutschland zu haben sein. Ob sich die Anschaffung lohnt und was das 4 MBit große Modul sonst noch so zu bieten hat, werden wir im Test klären. In der nächsten GAMEPRO-Ausgabe könnt Ihr das dann nachlesen.

Thomas Hellwig



**Sonic ist und bleibt der Größte, wenn es ums Springen oder Laufen geht. Wie aber sieht es mit Tails aus? Wird er sich mit seiner unbestritten hervorragenden Flugkunst behaupten können? Und was ist mit dem Maulwurf Knuckles, der sich noch immer zwischen den Fronten befindet?**



**Was es mit diesem maskierten Sonic auf sich hat, verraten wir Euch erst im Test!**

SNES

PREVIEW

Der Stein des Anstoßes kommt ins Rollen: Vorsicht Indy, nicht an den zahlreichen Fallen hängenbleiben, das tut nämlich weh ...



**Es hat ziemlich lange gedauert, bis unser peitschenschwingender Archäologe auf dem SNES aktiv werden durfte. Aber die Wartezeit ist nun (fast) vorbei, wir durften schon mal einen ersten Blick auf Indys größte Abenteuer werfen.**

**d**er Mann mit der Peitsche ist wieder da, diesmal schwingt er sie in alter Frische auf dem SNES. Wie es dazu kam, daß Indy mit einiger Verspätung nun doch noch sein Debüt in der Nintendo-Welt geben darf, darüber haben wir Euch in der letzten Gamepro schon berichtet. Jetzt wird es Zeit, das Game selbst etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Alle drei Kinofilme lieferten Vorlagen für die einzelnen Sequenzen, insgesamt sind satte 28 Level voller Action von Euch zu bewältigen.

Die Story beginnt, wie sollte es auch anders sein, mit „Jäger des verlorenen Schatzes“ und der Erforschung des peruanischen Tempels. Ge-

nau das Richtige, um sich ordentlich einzuarbeiten und den Umgang mit der Peitsche zu üben: Sie ist natürlich Indys wichtigstes Werkzeug im Umgang mit den Widrigkeiten des Abenteuerlebens, in einigen Leveln bekommt er auch eine Pistole als Argumentationsverstärker spendiert, für ausweglose Situationen bleibt immer noch eine der raren Handgranaten als letzte Rettung.

Die Beherrschung der hohen Kunst des Peitschenschwingsens ist lebenswichtig: Mit ihr lassen sich nicht nur die zahlrei-



**Richtig, Herr Jones, bei den Tieren da unten handelt es sich um Schlangen**

**Indy im Visier der Gangster: Wo ist die nächste Deckung?**



beiden Level sind der Episode Nepal gewidmet, hier muß zunächst eine eiseige Gebirgswelt

chen Gegner ausschalten, sie ist auch die einzige Möglichkeit, um die vielen Abgründe unbeschadet überqueren zu können. Diese Technik erfordert viel Übung und nur wer sie wirklich beherrscht, der wird Erfolg haben. Gut beherrschen sollte man übrigens auch die Schulterrolle, mit der sich Indy blitzschnell durch enge oder knifflige Passagen kugeln kann.

Nach dem relativ gemühtlichen Einstieg folgt einer der etwas nervigeren und frustfördernden Autoscroller, frei nach dem Motto ‚Wie bitte, noch kein Leben verloren? – Dann wird es aber langsam Zeit ...: Unaufhaltsam

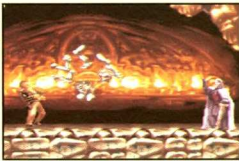
rollt die riesige Steinkugel und wenn Indy sich nicht schnellstens aus dem Staube macht (wobei er natürlich nicht in den zahlreichen Fallen hängen bleiben sollte), so bekommt er eine ziemlich schmerzhaft Delle in seinen Schlafphut. Die nächsten

durchquert werden, bevor sich Indy in Ravens brennender Kneipe ‚aufwärmen‘ kann. Weiter geht es nach Kairo, wo Indy zur Abwechslung mal Aladdin spielt und sich bei Tag und Nacht als Fassadenkletterer betätigt sowie beim Autoscroller mit dem Heuwagen mal wieder Leben lassen darf. Der Rest der Episode klingt mit einigen netten Jump&Run-Leveln an der Ausgrabungsstelle aus, zum krönenden Abschluß darf sich Indy mit den Geistern aus der Bundeslade auseinandersetzen.

‚Der Tempel des Todes‘ beginnt mit einer recht originellen Sequenz, bei der Indy im Club Obi Wan das rettende Gegengift erhaschen muß. Leider haben ihn dabei die Fieslinge im Visier ihrer Waffen, so daß es ganz praktisch ist, wenn man von Zeit zu Zeit mal eine kleine Verschneupause in der Deckung eines Klaviers einlegt. Anschließend wird noch eine kleine Kletterpartie in den Straßen von Shanghai eingelegt, dann kommt schon die spektakuläre Rutschpartie mit dem Schlauchboot durch den Himalaya. Das Labyrinth im Palast von Pankot ist zwar recht zeitraubend, allerdings kann man hier noch einige Extraleben ein-

GREATEST ADVENTURES

# INDY



# INDY JONES

Auch im kühlen Gebirge kann es manchmal heiß hergehen. Schießwütige Gegner sind nur ein Teil der örtlichen Gefahren



Keine Müdigkeit, Indy! Mit dem Feuer ist wirklich nicht zu spaßen.



Mit dem Schlauchboot im Gebirge? Das ist echter Abenteuerurlaub!

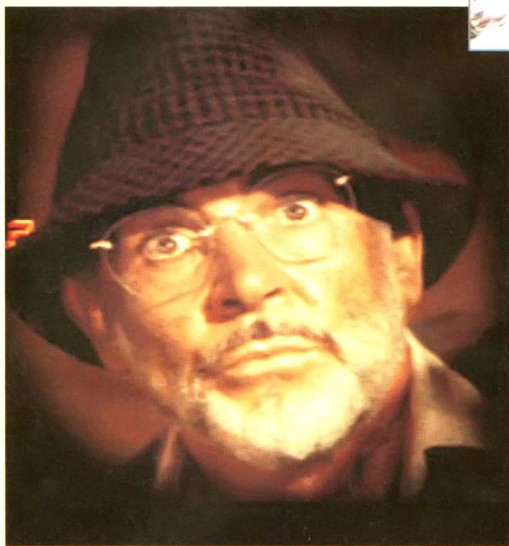
Die 28 Level unterscheiden sich teilweise ganz erheblich von einander.



Eine kleine Einlage à la Pilotwings findet sich ebenfalls im Spiel



Achtung, Ihr habt nur begrenzt Zeit, um den Bösewicht zu besiegen



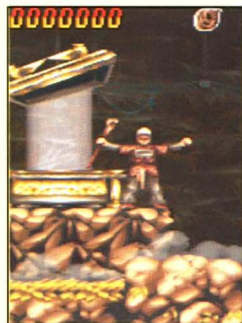
sammeln, die für die spätere Erforschung des Tempels des Todes und der Minen dringend benötigt. Anschließend folgt die rasante 3D-Fahrt durch die Mine in der Lore, bei der Indy durch gezielte Schüsse Weichen stellen und Hindernisse aus dem Weg räumen muß. Ge-

ratten und Messerwerfern auseinandersetzen, sondern auch ständig auf der Hut vor plötzlichen Feuerwänden sein muß. In Schloß Brunwald werden ordentlich Nazis verprügelt, die anschließende Flucht aus dem Schloß ist zwar recht kurz, erfordert aber Euer

ganzes Talent als Peitschenschwinger. Im Zeppelin darf nochmals etwas herumgeprügelt werden, danach gibt es sogar eine kleine Luftkampfeinlage. Nach der Absolvierung der fallengespickten ‚drei Prüfungen‘ darf sich Indy im Finale mit dem zum Zombie

mutierten Donovan herumbalgen. Alles in allem ist also ziemlich viel zu tun. Zwar sind einige Level relativ kurz ausgefallen, der recht hohe Schwierigkeitsgrad gleicht das aber teilweise wieder aus. Den eher biederen Jump&Run-Leveln stehen teilweise spektakuläre 3D-Level gegenüber, so daß immer wieder Überraschungen zu erwarten sind. Die Action wird eingerahmt durch digitalisierte Filmbilder und von einem packenden Soundtrack untermalt. Bis November werdet Ihr Euch leider noch gedulden müssen, aber vielleicht wird das Game ja ein potentieller Kandidat für Euren Weihnachtswunschzettel?

Michael Anton



Was mag wohl in dieser Kiste stecken? Vielleicht hätte der den Deckel doch besser zulassen sollen. Klar, das Indy die ganze Sache jetzt allein ausbaden muß.



Mit den Schwertschwingern in den Straßen von Kairo ist wirklich nicht zu spaßen. Schnell zuschlagen!



Im Palast können ordentlich Punkte gesammelt werden, die eines der begehrten Extraleben bringen

gen diese furiose Hatz sieht der eigentliche Endgegner auf der bröckelnden Hängebrücke dann eher blaß aus. Natürlich fehlt auch ‚der letzte Kreuzzug‘ nicht, er startet in den Katakomben von Venedig, wo sich Indy nicht nur mit diversen Kanal-

SNES

PREVIEW

EIN WURM AUF ABWEGEN: JIM

## EARTHWO

**Ein ganz gewöhnlicher Regenwurm als Held eines Jump&Run? Sicherlich eine recht ungewöhnliche Sache. Aber wenn wenn sich David Perry und seine Crew dieser Sache annehmen, dann darf man schon Geniales erwarten.**



den Zunft, allerdings nur, solange Jim für Nachschub sorgt und die überall herumliegende Munition einsackt. Für den Fall der Fälle kann sich Jim immer noch auf seinen Kopf verlassen, mit dem er wie mit einer Peitsche zu-

schlagen und den Gegnern ziemliche Schmerzen zufügen kann. Das ist aber längst nicht alles, denn mit dem Peitschenkopf kann sich Jim auch über Abgründe schwingen oder ihn als Rotor verwenden, um längere Strecken fliegen zu können.

All seine Fähigkeiten braucht Jim auch, um in den völlig abgedrehten Levels überleben zu können.

Levels verstreuten Energiepiellen einzusammeln, um nicht eines seiner Wurmleben zu verlieren. Denn



**Das nervenaufreibende Wettrennen im Wurmloch ist ziemlich rasant**

**Vorsicht, Starkstrom. Der zehrt ziemlich an der Lebensenergie**

**Dieser Köter braucht einen Einpeitscher, um voranzukommen**



die Gefahren sind vielfältig lästige Krähen, bissige Hunde und allerlei andere unliebsame Bösewichte wollen Jim ans Leder. Pech für sie, denn Jim weiß sich zu wehren: Seine neue Handfeuerwaffe lehrt den Gegnern sehr schnell Respekt vor der kriechen-

Ob Jim nun eine merkwürdige Müllkippe durchquert, zu Gast in der Hölle ist, Küchen das Fliegen beibringt oder auf Hamstern reitet: Das Leben ist nicht nur voller Gefahren, sondern auch voller Rätsel, die gelöst werden

müssen. Es gibt viele Abkürzungen und Extras zu entdecken, an vielen Stellen muß man schon einigen Grips aufwenden, um zu überleben oder weiterzukommen. Daß die ganze Arbeit zwar manchmal etwas stressig, aber nur selten frustrierend wird, dafür sorgen das

## PAUSENFAXEN



**Wenn man Jim nicht ausreichend beschäftigt, treibt er aus...**



**...lauter Langeweile die unmöglichsten Scherze und sorgt somit...**



**...für allerlei Kurzweil. Aber nicht nur hier stecken unheimlich...**



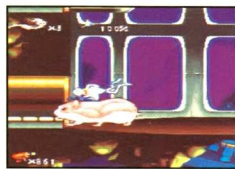
**...viele Animationsphasen in diesem Game. Wirklich sehenswert.**

**W**elcher Regenwurm träumt nicht davon, eines Tages einmal den wirklich großen Fang zu machen. Dummerweise hängt man als Wurm dann im allgemeinen leider am falschen Ende der Angel, aber das Leben ist nun mal hart und ungerecht. Jim, seines Zeichens würdiger Vertreter des ringelnden und kriechenden Volkes, hat da schon etwas mehr Glück, als er eines schönen Tages auf einen Kampfanzug stößt, in dem irgendwie der Wurm drin ist. Durch ihn mutiert der Regen- zum Kampfworm mit ungeahnten Fähigkeiten, allerdings hat die Sache einen kleinen Haken: Der Vorbesitzer, ein recht über Zeitgenosse und Weltraumpirat namens PsyCrow, möchte sein Eigentum natürlich wieder zurückhaben und läßt keine Möglichkeit aus, Jim das Leben zu vermiesen. Dieser findet das natürlich gar nicht gut und schlägt mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zurück.

Und diese Mittel haben es in der Tat in sich, nicht zuletzt dank des neu erworbenen Kampfanzugs. Mit ihm ist Jim nicht länger das Weichei, das er früher einmal war, sondern ein ernstzunehmender Gegner, der es der Übelkrähe mit gleicher Münze heimzahlen kann. Der Anzug verkräftet einiges an Treffern, allerdings sollte Jim darauf achten, ständig die in den



# INGELT SICH DURCH ARM JIM



abwechslungsreiche Leveldesign und die schlichtweg geniale Grafik, der coole Sound ist ebenfalls nicht zu verachten. Die Animationen des Helden und vieler seiner Gegner sind detailliert und immer wieder für einen Lacher gut, die farbenfrohen Hintergründe sorgen für eine tolle Atmosphäre. Und es gibt wesentlich mehr zu tun als nur durch die Gegend zu hüpfen und um sich zu schießen: Auch in Flugsequenzen und Unterwasserleveln darf Jim sein Können

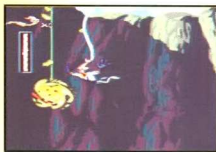
unter Beweis stellen, das Bungee-Springen gegen ein Schleimmonster dürfte wohl schon jetzt als die genialste Einlage der Videospiegelgeschichte gelten. „Earthworm Jim“ hat sehr gute Chancen, auf beiden Systemen der absolute Renner des Weihnachtsgeschäfts zu werden. Leider

*In der Hölle geht es irgendwie heiß her. Cool bleiben!*

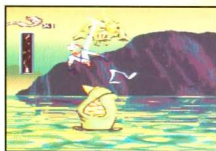
müssen wir uns noch bis November gedulden, aber das Warten dürfte sich mit Sicherheit lohnen. Wir werden Euch natürlich zu gegebener Zeit mit einem ausführlichen Testbericht versorgen. Und zum Abschluß noch eine kleine Warnung: Wenn Ihr im Garten mal wieder auf einen unscheinbaren Regenwurm stoßt, so seid vorsichtig und behandelt ihn mit dem nötigen Respekt: Es könnte ja schließlich Jim sein...

**Michael Anton**

## BUNGEEWURM



*Drängt das Monster gegen die Felswand, damit das Seil reißt.*



*Aber vorsicht, unten lauert ein weiteres Monster auf sein Futter.*

## STARK: HEISSES RENNVERGNÜGEN FÜR VIER SPIELER

# STREET RACER



*Na, kommt Euch das vertraut vor? Im Zweispielermodus sieht's nach Mario Kart aus ...*

**Der Mensch ist ein soziales Tier – das wissen sogar die Spielehersteller. Hier kommt ein Gemeinschaftsvergnügen der ganz besonderen Art!**

**m**achen wir uns mal nix vor: Wirklich neue Ideen auf dem Videospielektor sind selten. Umso erfreulicher, daß Ubi-Soft jetzt ausgerechnet einer der ältesten Spielgattungen ganz neues Leben einhaucht. Die Anzahl der Spieler macht's: „Street Racer“ ist der Welt erstes Rennspiel für Super Nintendo, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig mitspielen können. Wie das gehen soll? Der Bildschirm wird einfach in bis zu vier horizontale Streifen eingeteilt. Klar: Zu viert bleibt da nicht mehr viel Fläche für jeden einzelnen Spieler. Dank Mode 7 und geschickter Wahl der Perspektive bleibt's aber erstaunlich übersichtlich und spielbar. Und: Selbst zu

viert wird das Rennen nicht merklich langsamer. Hier haben die Programmierer anscheinend wirklich das Letzte aus dem Super Nintendo herausgekitzelt, denn Street Racer braucht nicht einmal einen zusätzlichen Rechenknecht im Modul, sondern kommt ganz ohne FX- oder DSP-Chip aus. Davon dürfte sich manch anderer Hersteller mal eine Scheibe abschneiden! Spielerisch erinnert Ubi-Softs Multiplayer-Rennen ein wenig an das legendäre ‚Super Mario Kart‘. Nicht nur, daß beide mit dem Mode 7 des SNES arbeiten – nein, bei beiden Spielen wird zudem noch mit harten Bandagen gegeneinander gekämpft. Jeder der

*Der Vierspieler-Modus ist übersichtlicher, als er aussieht!*



*Die Replay-Funktion zeigt Euch die Wiederholung des Rennens aus neuen Perspektiven*



acht verfügbaren Fahrer bei Street Racer verfügt über andere Fähigkeiten und ziemlich unsportliche ‚Extras‘ sprich Waffen. Damit keine Langeweile aufkommt, wird die fertige Version außerdem zehn Kurse mit je bis zu vier Strecken enthalten. Neben zwei verschiedenen Renn-Spielmodi gibt's im

fertigen Spiel außerdem noch einen Crash- und einen sogenannten Soccer-Modus – ein abgefahrenes Fußballspiel mit Autos. Für Abwechslung wird also gesorgt sein, wenn die Street Racer voraussichtlich im Oktober auf die Tube drücken. Wir informieren Euch!

**Gerald Arend**



**Wie geht es eigentlich mit dem CD-ROM-Laufwerk für den Jaguar voran? GAMEPRO wechselte einige aufschlußreiche Worte mit Bill Rehbock, der bei Atari für die Betreuung von Drittanbietern zuständig ist.**

Soundfähigkeiten des Jaguar klären? Wieviele Polygone und Soundkanäle kann der Jaguar gleichzeitig verarbeiten?  
**BR:** Wenn irgendjemand absolute Zahlen darüber verbreitet, dann lügt er doch irgendwie, denn diese Zahlen hängen davon ab, was sonst noch so alles im System vor

tionen selbst und die Soundeffekte eine wichtige Rolle.  
**GP:** Was macht eigentlich Jeff Minter, der Programmierer von



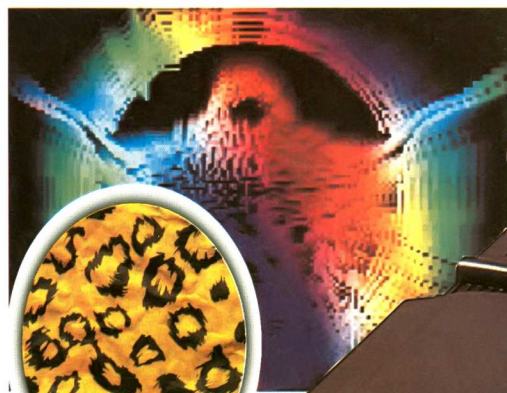
- N E U E S V O M J A G U A R - C D -

# SPRUNGBEREIT

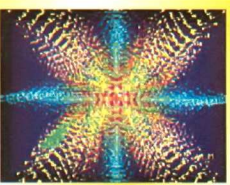
**GAMEPRO:** Was können Sie uns über das CD-ROM für den Jaguar verraten? Preis? Erscheinungsdatum? Erste verfügbare Titel?

**Bill Rehbock:** Wir streben für die Vereinigten Staaten einen Preis von 199 Dollar und einen Auslieferungstermin gegen Ende dieses Jahres an. So wie es aussieht, können wir mit folgenden Spielen rechnen: „Space Ace“ von Readysoft, „Return to Zork“ von Activision und „Rise of the Robots“ von ArtData.

Atari selbst arbeitet zur Zeit gerade an „Chaos Agenda“, einer Mischung aus Action und Rollenspiel mit Science Fiction-Touch. Man spielt darin einen Regierungsagenten, der feststellen muß, daß die



## KATZE AUS DEM SACK!



Gute Nachrichten für alle Freunde der Raubkatze, die bislang vor Importversionen der Konsole zurückgeschreckt sind: Ab sofort gibt es das Tierchen offiziell in Deutschland, und zwar bei Hertie und Karstadt für 599 DM. Es ist absolut stubenrein, entspricht der deutschen Videonorm und kommt komplett mit Netzteil, Antennenkabel und dem Spiel „Cybermorph“.

Regierung seine Dienste zu nicht ganz einwandfreien Zwecken in Anspruch nimmt. Zwar spielt das Game aus der Sicht des Hauptdarstellers, allerdings ist die Kamera in manchen Situationen wie mit einem Gummiband an ihm befestigt: Rennt der Held beispielsweise eine Straße hinunter, so bleibt die Kamera ein Stück zurück. „Chaos Agenda“ wird kurz nach dem Beginn der Auslieferung der Laufwerke erhältlich sein.

**GP:** Was wird das Besondere an Ataris CD-ROM sein?

**BR:** Seine hervorragenden Grafikfähigkeiten: Die Grafik der Spiele wird extrem flüssig sein. Weiterhin können komprimierte Videosequenzen mit einer Auflösung von 320 x 200 Pixeln und 16-Bit-Echtfarben mit 30 Bildern pro Sekunde abgespielt werden.

**GP:** Können Sie einige Mißverständnisse in Sachen Grafik- und

„Tempest 2000“, seit der Fertigstellung seines letzten Games?

**BR:** Jeff arbeitet gerade an der „Virtual Light Machine“, dem Licht-synthesizer für das Jaguar-CD. Die VLM basiert auf der Technik, mit der Jeff tolle Light-shows



sich geht.

Nach den reinen technischen Spezifikationen können mehr als eine halbe Million gerenderter Polygone erzeugt werden, aber das allein ist wenig aussagekräftig, schließlich muß die Software auch noch andere Dinge erledigen.

Auch die Soundfähigkeiten sind softwareabhängig. Je nachdem, was man gerade macht oder benötigt, ist zwischen einem und 25 oder mehr Kanälen alles möglich. Natürlich wird man bei 25 Stimmen statt auf Samples auf die Frequenzsynthese zurückgreifen, außerdem spielen natürlich auch noch die Komposi-

in ganz England produziert hat. Sie wird wirklich tolle optische Effekte als Untermalung von normalen Audio-CDs liefern. Sie verwendet eine dreidimensionale Echtzeit-Frequenzanalyse der Musik, um sie als 3-D-Grafik mit den Achsen Zeit, Frequenz und Lautstärke darzustellen. Die optischen Eindrücke sind nur schwer wieder-



zugeben, aber man sollte sie unbedingt auf sich wirken lassen.

# - DIE KATZE ZEIGT DIE KRALLEN - THINGS TO COME



Wie es sich für eine ordentliche Raubkatze gehört, schleicht sich Ataris Jaguar recht artgerecht an den Markt heran.

Keine falsche Scheu, die Kiste hat wirklich einiges auf dem Kasten, wenn man sie nur ordentlich zähmt.

## CLUB DRIVE

**d**iese Eigenentwicklung aus dem Hause Atari wird erstmals die vollständige Bildauflösung von 640 x 480 Pixeln ausnutzen. Das Gameplay dieser relativ flotten Raserei ist recht flexibel: Egal, ob man alleine versuchen möchte, die Strecke innerhalb eines Zeitlimits abzufahren oder bei seinen Runden möglichst viele Bonusgegenstände einzusammeln, es bleibt die Qual der Wahl. Auch beim Zweispieler-Modus, bei dem man natürlich zunächst gegen die Uhr antreten kann, gibt es eine kleine Überraschung: Wer dafür sorgt, daß der Gegner zuerst ins Ziel kommt, der hat gewonnen. Ein in der Tat etwas seltsames Reglement, aber so ist das Leben nun mal, zumindest hier. Die fröhliche Raserei nach dem Rundenrekord findet in vier verschiedenen Welten beziehungsweise Epochen statt. Für die Gegenwart ist San Francisco ein recht brauchbares Pflaster, wer wollte nicht schon immer mit Überschall über



Die ersten Eindrücke sehen schon mal ganz gut aus. Wie es wohl weitergeht?

die Golden Gate Bridge brettern. Wer mehr auf Vergangenheit oder Zukunft steht, der darf seine Fahrkünste auch in den Western- oder Future-

Szenarien unter Beweis stellen. Völlig abgedreht geht es dann im eigenen Heim zur Sache: Auf Spielzeuggröße geschrumpft muß der geeignete Fahrer nun mit ganz alltäglichen Gefahren wie etwa überdimensionierten Plüschtieren fertig werden. Alles in allem ein etwas ungewöhnliches und gewöhnungsbedürftiges Rennspiel mit vielen Überraschungen, das hoffentlich schnell seinen Weg in die hiesigen Modulschächte finden wird.

## REDLINE RACING

**e**igentlich sollte diese Nummer ja „Checkeder Flag II“ heißen und die würdige Nachfolge des damaligen Klassikers auf dem Lynx antreten, aber irgendwie ging alles schief. Eigentlich wollte man zunächst noch die Namen einiger Rennpromis wie Emo Fittipaldi oder Bobby Rahal für dieses Game gewinnen, aber zuerst wollten die nicht, dann wollte wiederum Atari nicht, und so mußte das Game dann letztendlich auf den



Die unterschiedlichen Strecken können aus den ...



... verschiedensten Perspektiven bewundert werden



eigenen zwei Beinen (oder vier Rädern) stehen. Und die Chancen dafür, daß es stehen bleibt, sind recht gut: Mehr als zehn Strecken stehen zur Verfügung, Witterungsverhältnisse können eingestellt werden und wer will, der darf sich auch noch die Farben seines bevorzugten Sponsors an die Karosserie klatschen und das Geschehen aus einer der sechs Kameraperspektiven beobachten. Tolle Aussichten, aber irgendwie sollte das Teil doch langsam mal fertig werden. Für uns Jaguar-Junkies mag es zwar ein recht gutes Gefühl sein daß wir mit Stolz behaupten können, alle derzeit erhältlichen Games unser eigen nennen zu können. Aber wenn das eben gerade mal fünf oder sechs Stück sind, dann wirkt das doch irgendwie peinlich, oder nicht? Na ja, Geduld ist eine Tugend, also warten wir noch etwas ...

Michael Anton

**k**laro, keine Konsole ohne ein deftiges Prügelspiel, da darf auch der Jaguar keine Ausnahme machen. Die Leutchen von Hand Made Software legen sich jedenfalls mächtig ins Zeug, um die ersten zu



## KASUMI NINJA



sein, die der Raubkatze Martial Arts beibringen. Gleich neun unterschiedliche Kämpfer warten darauf, ihre individuellen Fähigkeiten unter Beweis stellen zu dürfen. Die Jungs und Mädels haben jede Menge Schläge, Tritte und andere fiese Tricks drauf, man munkelt auch von recht blutigen Finishing Moves. Mal schauen, was dabei

letztendlich rauskommt. Die ersten Eindrücke mögen zwar angesichts der bunten Hintergründe und detaillierten Animationen recht positiv sein, ob das Game aber auch spielerisch überzeugen kann, ist eine ganz andere Frage.

NINTENDO

Die fieseln kleinen „Syndicate“-Agenten bei der Arbeit ...



## BULLFROG ...

... bereiten derzeit ihre PC-Titel **Syndicate** und **Theme Park** fürs SuperNES vor. Bei ersterem handelt es sich um ein stark strategisches Science-Fiction-Machtgemetz. Es geht mal wieder um die Welt-herrschaft. Bei letzterem geht's um den Aufbau des eigenen Super-Vergnügungsparks. Beide Titel sollen im nächsten Früh-jahr bei uns erscheinen.



## OCEAN

Die **Alien Olympics** (GB, Okt.) dürften mit dem Titel alles über sich gesagt haben, der **Jelly Boy** (SNES, GB, Okt.) hüpfelt bloßmäßig durch sein Jump&Run, während **Lothar Matthäus' Super Soccer** (SNES, Nov.) ein weiteres leicht taktisch angehauchtes Soccer-Game ist.



## GREMLIN INTERACTIVE

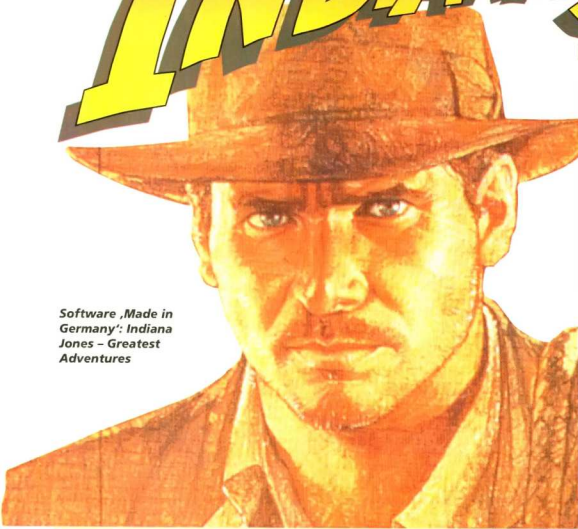
Hier wird fließig entwickelt! Aus dieser sehr traditionsreichen britischen Soft-ware-schmiede erwarten uns demnächst zwei Titel, deren Namen man schon mal gehört haben könnte: **Jungle Strike** (SNES, Dez.), der Hubschrauber-Action-Klassiker von

## TITUS

Von dieser französischen Company hat man seit ihrem Rennspiel „Lamborghini American Challenge“ nichts mehr gehört. Im Oktober erscheinen die **Brainies** (SNES, Denkspiel), **SOS - Sink or Swim** (SNES, Action/Strategie) und **Prehistorik Man** (Game Boy, Steinzeit-Jump&Run), im November folgt der **Ardy Lightfoot** (SNES, Jump&Run).

# INDIANA JONES

Software „Made in Germany“: Indiana Jones – Greatest Adventures



NEWS-UPDATE: EUROPEAN

# LONDON



London. Seit Jahren schon ist die britische Weltmetropole Heimat der europäischen Leitmesse für Computer- und Videospiele-Unterhaltung. Zutritt haben nur Fachbesucher, Normalsterbliche müssen draußen bleiben. Die

## JVC

Auch hier keine Änderungen. **Indiana Jones - Greatest Adventures** (SNES, Nov.) ist auf dem Weg, um Euch ein feines Weihnachtsfest zu beschern können. Ebenfalls im Anflug: **Super Return of the Jedi** (SNES, Nov.), das voll in der Tradition seiner Vorgängerspiele steht. **Ghoul Patrol** (SNES, Nov.) ähnelt bei näherer Betrachtung immer eklatanter den SNES-Hit „Zombies“. Nähere Infos über **Timecop** (SNES, Mitte '95), die Umsetzung eines kommenden Van-Damme-Streifens waren auch nicht angesagt. Also: Weitermachen!



„Super Return of the Jedi“ bringt die Handlung des dritten Films, umgesetzt in der Tradition der Vorgängerspiele

## PSYGNOSIS

„Dropzone“ ist für Euch ein Begriff? Ihr habt ein SNES? Na, dann könnt Ihr Euch ja schon mal freuen, im vierten Quartal wird nämlich **Super Dropzone** erscheinen – freilich von Archer MacLean designt. Ebenfalls neu und (hoffentlich) gut: **Lemmings 2**. Über 120 Level, 15 neue Musikstücke, Mausunterstützung und 60 Lemming-Fähigkeiten zeichnen das Game aus. Näheres zu dem Thema erfahrt Ihr übrigens in einer der nächsten Ausgaben von **Gamepro**.

## HUDSON SOFT

„Weihnachten kann kommen“ schallt es auch von hier. Es stehen zur Verfügung: **Adventure Island 2** (SNES, J&Run, Nov.), **Die Schöne und das Biest** (SNES, J&Run, Nov.), **Super Bomberman 2** (SNES, Nov.), **Feivel der Mauswandlerer** (SNES, J&Run, Nov.)



„Super Bomberman 2“ – ein feiner Spaß für alle SNES-Besitzer. sowie Milon's Secret Castle (GB, Nov.)

## DOMARK

Mit von der MD-Version leicht abweichenden Features geht **Marko's Magic Football** (SNES, J&Run) an den Start. Story und Inhalt sind gleich. Zweites Game hier: **F1 World Championship Edition** (SNES, Dez.), eine Neuaufgabe des letztjährigen MD-Rennhins, Aktualisierung inbegriffen.

## News von Nintendo

Wie erwartet wurde offiziell nichts Neues über die im nächsten Jahr erscheinende Hardware verlautbart. Hinter verschlossenen Türen jedoch wurde nicht nur das „Ultra 64“ („Project Reality“) erneut propagiert. Ebenso wurde bei einem Händler-Meeting die Existenz der bereits als Ente betrachteten 32-Bit-Konsole, **VR 32**, bestätigt. Das bedeutet, daß sie wohl in absehbarer Zeit in Europa erscheint. Das Geheimnis der „revolutionären neuen Darstellungsart“ (viele tippen auf ein Projektionsgerät) wurde nicht gelüftet, dafür war zu erfahren, daß die wichtigsten japanischen Softwarehäuser (vermutlich Konami, Capcom, Hudson Soft und Square oder Enix) im Auftrag von Nintendo Spiele entwickelt haben. Auf der tokioter Nintendo-Messe im Herbst wird der Vorhang voraussichtlich gelüftet.

## NINTENDO

Fangen wir mit dem Game Boy an: Das neue **Soccer** (Okt.) hieß ehemals Striker, (Okt.) schickt den Spieler erneut in Jump&Run-Abenteuer. Unerwartet traf uns dies. **Space Invaders** (Nov.) wird ebenfalls für den Game Boy geben. Kurios hier: Im Game Boy-Modul befinden sich zwei Spiele! Zum einen das GB-Invasors mit samt Super-GB-Unterstützung, zum anderen die komplette SNES-Version. Ohne Scherz! Wählt man die SNES-Invasors, wird das Game in den Super GB transferiert und läuft von dort als SNES-Spiel ab. Ob die Gallery 5 (Nov.) mit fünf alten Nintendo-LCD-Spielen (anfang der Achtziger Jahre als Game & Watch im Handel) auf einem Modul bei uns erscheinen wird, ist unklar. **Donkey Kong Country** (SNES), der Weihnachtshit schlechthin, enthält jetzt auch einen Zweispieler-Modus und weitere Grafiken. Eine Batterie wird das 32 MBit-Modul nicht beinhalten. Im Spiel werden einem Paßworte spendiert. **Donkey Kong Land** für den Game Boy folgt erst Anfang 1995. Und sonst? Über das **Ultra 64** gab's folgendes zu vernehmen: DMA Design (Lemmings) sind in Bezug auf die Maschine „an Bord“, was auch immer das bedeuten mag. Acclaim entwickelt **Turok, Dinosaur Hunter**. Die nach wie vor nicht bestätigten, aber laut Nintendo zu erwartenden Hardwarevarianten: 64 Bit-RISC-Prozessor mit 80 MHz Taktfrequenz, 24 Bit-Grafik in HDTV-Auflösung, Sound in CD-Qualität, mehr als 100.000 Polygone/Sek. Angeblich leistet die Hardware mehr als 100 MIPS und 100 MFLOPS, wodurch Echtzeit-Texture-Mapping kein Problem mehr ist. Das ganze System soll nach wie vor mit Cartridges laufen, etwas schwammige Aussagen von Nintendo lassen aber darauf schließen, daß ein CD-Laufwerk ebenfalls in Vorbereitung ist.



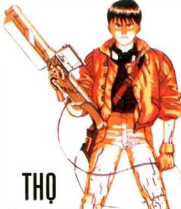
„Killer Instinct“, eines der ersten „Ultra 64“-Games

Electronic Arts, bisher nur für Mega Drive erhältlich und für Game Boy angekündigt) und **Top Gear 3000**, ein weiteres Rennspiel mit Vierspieler-Modus, bei dem allerdings im Gegensatz zu „Street Racer“ kein vierfacher Splitscreen zum Einsatz kommt, sondern vier einzelne kleine Screens auf dem Bildschirm verteilt sind.

## N COMPUTER TRADE SHOW

# DOON

„European Computer Trade Show“ – kurz **ECTS** – stellt die Weichen fürs nächste Vierteljahr. Und: Etwas Interessantes gibt's immer!



THQ

Gefürchtet als eine der schrecklichsten Softwaremüll-Produktionsfirmen ist THQ zurecht. Im Moment arbeitet man an Umsetzungen von **Street Fighter** (SNES, GB), dem bekannten Manga-Video, **The Mask** (SNES, Spiel zum Film), **B.A.S.S. Masters Classic** (SNES, Actionspiel), **SeaQuest DSV** (SNES) und **Madden 95** für den Game Boy. Ob und wann die Games bei uns kommen ... abwarten und Tee trinken. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

## ELITE

Der aktuellen Fassung von **Powerslide**, Elites FX-Rennspiel fehlt es nach wie vor an Action & Aussehen. Der angegebene Termin (Nov.) klingt daher eher unwahrscheinlich. Ebenfalls im November (und wohl auch pünktlich) kommt **Joe & Mac 3**, eine Fortsetzung der Steintzeit-J&R-Story.

## GAMETECH

Die Engländer mit der etwas anderen PR haben bis Weihnachten noch was vor, neue Titel im Programm. Schon bekannt ist **Brutal** (SNES, Nov.), das Knuddel-duddel-Prügelspiel. Bei **Full Throttle Racing** (SNES, Nov.) kann man mit Motorrad oder Jetski rasen, was das Zeug hält. **Carrier Aces** (SNES, Dez.) bringt Kopf-an-Kopf-Flugzeugduelle mit Mode 7 und Splitscreen. **Tarzan**, seinerzeit noch fürs SNES angekündigt, wird vorerst nur für den GB erscheinen, und das im November.



Full Throttle Racing, SNES

## KONAMI

Bei Konami gab's nicht Neues zu sehen, aber wie auch, wo sich die demnächst erscheinenden Titel zur Zeit bereits im Test befinden. Nach hinten verschoben wurde der Erscheinungstermin der **Biker Mice from Mars** (SNES). Geplant ist nun der Februar '95. **Batman - The Animated Series** heißt nun **The Adventures of Batman & Robin**, und soll noch fürs SNES gegen Ende dieses Jahres erscheinen.

## ACCOLADE

Ein Titel, zwei Spiele, immer dieselben: **Busy II** für SNES und Game Boy soll im Dezember erscheinen. An allen weiteren Titeln wird fleißig gearbeitet, man ist aber anscheinend leicht in Verzug geraten. In der Pressemappe jedenfalls gab's nichts Neues zu sehen.

## PITFALL ACTIVISION

Es geht auf die Weihnachtsbescherung zu: **Pitfall: The Mayan Adventure** (SNES) soll allen anderen Ankündigungen zum Trotz nun doch zu Weihnachten gegen den Indiana Jones jump&runnig antreten. Eindruck: Sehenswert! **Radical Rex** (SNES), den skateboardenden Mini-Dino werden wir in der nächsten Ausgabe schon unter die Lupe nehmen können. Ob letzteres auch für **X-Kaliber 2097** (SNES, Dez.) gilt, ist noch nicht abzusehen. Wir bleiben aber dran. **Battletech** (SNES) ist leider verschoben. Vor dem nächsten März (sofern sich nicht auch das noch weiter verschiebt) gibt's keine neuen Mech-Keileren.



# NINTENDO

C2 - Judgment Clay', der 'Clayfighter-Nachfolger

## THE LORD OF THE RINGS

### INTERPLAY

Keine neuen Titel, nur stete Entwicklung. Blackthorne heißt jetzt **Blackhawk** (SNES, Nov.) und vermittelt 'Klapperschlangen'-Feeling. Alles andere ist gleich geblieben.

## SPECTRUM HOLOBYTE

Viel gibt's nicht. **Star Trek: TNG** verspätet sich weiter und wird keinesfalls mehr vor Weihnachten bei uns erscheinen. In Arbeit sind **Tinhead** (SNES, J&Run) und ein Tetris-Verschnitt von Alexey Pajitnov. Titel: **Breakthru** (SNES, GB). Mehr dazu bald.



## U.S. GOLD

Die **Hurricanes** ereilen uns im November mit ihrem Fußball-Jump&Run **Power Drive** (SNES, Dez.) nennt sich ein witziger Verschnitt eines Spielhallen-Renngames aus einer 45°-Draufsicht, leider ohne Zweispiel-Modus. Letztlich kommt die SNES-Fassung von **James Pond 3** (Jump&Run, Jan. angepeilt).



## MINDSCAPE

Ein paar neue Produkte gab's auch von hier: **Thunder in Paradise** (SNES, Action), das Spiel zur Serie mit Hulk Hogan, dem öligen Wrestler, **Al Unser Jr.** (SNES), ein Renngame mit lizenziertem Real-Fahrer. Hinter **Pac in Time** (SNES, Game Boy) verbirgt sich ein ... Jump&Run mit dem runden Kugelfresser. Letzter Titel: **Val D'Isère** (SNES), das Skispiel zum Tal. Nähere Infos folgen.

## VIRGIN

Sportiv: **Dino Dini's Soccer** (SNES, Nov.) ist die neue Umsetzung des Rasensports vom Kick Off-Macher **Pagemaster** (SNES, GB, Nov.) ist der neue Streifen mit Macaulay Culkin; ein Ausflug in diverse Phantasiewelten. Unvergessen ist auch **Dragon** (SNES, Okt.). Spielerisch gibt's einen Haufen Moves. Was die Macht der Lizenz angeht, hat **The Lion King** (dt. Der König der Löwen, SNES, GB, Dez.) Priorität bei Virgin. Das Spiel hinterließ einen feinen Eindruck. Apropos Disney: **Alddinn** für den GBoy folgt in Kürze. Last but not least: **Earthworm Jim** (SNES, Nov.), das neue Game von Dave Perry, das vor Grafik, Abwechslung und Spielbarkeit strotzt. **Demolition Man** (SNES) fehlt? Kommt angeblich im Januar ...



Edle Grafik, teure Lizenz: **The Lion King**

Perrys Meisterwerk: Bei **Earthworm Jim** stimmt alles!



## SONY

Neben vielen Vertriebslizenzen präsentierte Sony auch Spiele aus eigener Entwicklung und so manche Neuenwerbung. Besonders bemerkenswerten **Jurassic Park II** (SNES, GB, Dez.), bei dem aber



Jurassic Park II, SNES

hauptsächlich Dinos abgebildet werden müssen, die SNES- und GB-Fassung von **Micro Machines II** und von **Elite II** (II), dem Weltraumhandels-Mega-Klassiker.

Klare Geschmackssache wird die Umsetzung des **Flintstones**-Kinofilms (SNES, GB) sein. Hier ist Probespielen angesagt! Warum man **Charles Barkley: Shut Up and Jam!** (SNES, Okt.) ins Programm genommen hat, ist – abgesehen von der Lizenz – gänzlich unverständlich.

Ein gegnerischer Herkules bei der Arbeit.

## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Titel	Plattform	Verlag	Genre	Veröffentlichung
No Escape	Fx, Time	Fx/Master	Action	Jan 95
Virgin	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Fiske	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Power Drive	Act/Strat	U.S. Gold	Action	Jan 95
Bandai	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Ratsul Rev	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Sea Quest DSV	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
SNES: Snake vs. Sam	Act/Strat	Star Trek	Action	Jan 95
Star Trek: Star Fleet Act	Act/Strat	Star Trek	Action	Jan 95
Stack Card Racing	Act/Strat	Spectrum H	Action	Jan 95
Super Bomberman 2	Act/Strat	HUDSON	Action	Jan 95
Super Prozone	Act/Strat	Pygmalion	Action	Jan 95
Super Puzzle	Act/Strat	LucasArts	Action	Jan 95
Super Return of Jedi	Act/Strat	LucasArts	Action	Jan 95
Theme Park	Act/Strat	Bullfinch	Action	Jan 95
Thunder in Paradise	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Timecop	Act/Strat	U.S. Gold	Action	Jan 95
Tinhead	Act/Strat	Empire	Action	Jan 95
Top Gear 2000	Act/Strat	Empire	Action	Jan 95
Turbo Toons	Act/Strat	Umicore	Action	Jan 95
Vortex	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Vid I sere	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
X-Kaliber 2097	Act/Strat	Activision	Action	Jan 95
Aladdin	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Alan Smithee	Act/Strat	Accolade	Action	Jan 95
Bucky	Act/Strat	Accolade	Action	Jan 95
Chopfield II	Act/Strat	Electronic Arts	Action	Jan 95
Desert Strike	Act/Strat	Electronic Arts	Action	Jan 95
Dink's Kang Land	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Stick Tale 2	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Planetes	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Frankenstein	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Galaxy 5	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
July Boy	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Jump & Run	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Jump & Run II	Act/Strat	Bandai	Action	Jan 95
Loon King	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Macross Plus	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Micro Machines	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Micro Machines Castle	Act/Strat	THQ	Action	Jan 95
Page in Time	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Pagemaster	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Power Rangers	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Prehistorik Man	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Robo vs Terminator	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Space Invaders	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Space Invaders	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95
Tarzan	Act/Strat	Virgin	Action	Jan 95

### EMPIRE

Lediglich ein kommender Titel: **Turbo Toons** (SNES, Weihnachten), ein Rennen zu Fuß mit Hanna-Barbera-Charakteren (Yogi Bear etc.).

### SCI

Der nette Rabiator **Mr. Tuff** (SNES) ist leider nach '95 verschoben worden. Hoffentlich um die Spielqualität zu erhöhen, denn Potential hat das Game ganz sicher.

### BANDAI

Ihr liebt die **Power Rangers**? Se kommen! Für SNES und Game Boy. Wann und wo das auch in Deutschland geschieht, lassen wir Euch abtald wissen.

### ELECTRO BRAIN

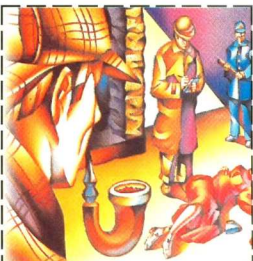
Mit **Vortex** nicht genug, ist bereits ein zweites FX-Game in der Mache: **DirT Trax FX** soll es heißen, ein Motocross-Rennen wird's. Mehr dazu demnächst.

### ELECTRONIC ARTS

Bei **Desert Strike** (GB, Okt.) könnt ihr den Golfkrieg hochschaukelnd erleben. Einen Monat später folgt **Jungle Strike** (GB) nach. Hinter **NBA Live '95** (SNES, Nov.) verbirgt sich ein Basketball-Game. **Shaq Fu** (SNES, Nov.) ist ein Prügelspiel mit viel Phantasie und einer feinen Grafik – übrigens vom Fließband-Entwickler. Ebenfalls im November: **NHL Hockey '95** (SNES), letzteres ist ein Jump&Run (!).



3DO



## SHERLOCK HOLMES

Adventure-Freunde kommen bei **The Lost Files of Sherlock Holmes** auf ihre Kosten. In der Umsetzung des Computerspiels leitet Ihr die Ermittlungen des legendären Meisterdetektivs und dürft dabei gehörig Eure grauen Zellen strapazieren.



## DRAGON LORE

Endlich werden auch die Fantasy-Rollenspieler mit Material versorgt. Die Abenteuer um Ritter, Magier, Elfen und Drachen aus dem französischen Softwarehaus Cryo beeindruckten vor allem aufgrund der filmreifen Grafiken und Animationen.



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Herausragendster Titel für das 3DO war zweifellos **FIFA International Soccer** vom Sportspiel-Spezialisten Electronic Arts. Das meistverkaufte Videospiel des Jahres 1993 brilliert auf dem 3DO mit fantastischen, Kamerafahrten', die selbständig dem Spielgeschehen folgen.

## DEMOLITION MAN



Für das Spiel zum Action-Films ließ Virgin mit Stallone und Snipes zusätzliche Szenen drehen, die digitalisiert in dem Ballerspektakel auftauchen.



Die 3DO-Company hatte erfreuliche Zahlen zu vermelden. Nach der zufriedenstellenden Japan-Einführung kommen auch in den USA die Verkäufe langsam in Schwung, 200.000 Geräte sind inzwischen verkauft. Das ist zwar wenig im Vergleich zu millionen verkaufter Sega- oder Nintendo-Konsolen, aber immerhin schon ein Fortschritt zum schleppenden Start.

Erfreulicherweise gibt es mittlerweile schon einige gute Spiele für das 3DO, und auch auf der Messe gab es eine Reihe interessanter Titel zu begutachten, in erster Linie natürlich von Electronic Arts.

Bleibt nur die Frage, ob man auch Verwendung für die anderen Funktionen des 3DO hat, denn rund 1000 Mark sind für eine Videospielekonsole allein dann doch ein wenig viel.

# DOON

## THE 11TH HOUR

Die Fortsetzung zum überaus erfolgreichen 'The 7th Guest' bietet noch genialere Grafik und verbessertes Gameplay.



## DRAGON'S LAIR

Kein Videospielsystem ohne sein **Dragon's Lair**. Auf dem 3DO präsentiert sich Don Bluths mehr oder weniger interaktiver Zeichentrickfilm

wie am Laserdisc-Automaten. **Dragon's Lair II: Time Warp** sowie das Science-Fiction-Abenteuer **Space Ace** werden in Kürze folgen.

## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Alone in the Dark	Interplay	Herbst	Action/Adv
AD&D Slayer	SSI	k. A.	Rollenspiel
Battlechess	Interplay	k. A.	Strategie
Creature Shock	Virgin	Winter	Action
Demolition Man	Virgin	Február	Action
Dragon Lore	Mindscape	Winter	Rollenspiel/Action
Dragon's Lair	ReadySoft	Oktober	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	Electronic Arts	Winter	Action
Fifa International Soccer	Delphine	November	Sport
Flashback	Domark	k. A.	Action/Adv
Flying Nightmares	Crystal Dynamics	Winter	J&R/Action
Gex	Coktvision	Herbst	Action/Adv
Inca 2	Virgin	Herbst	Sport
Links	Mindscape	Oktober	Rennspiel/Action
Mega Race	Crystal Dynamics	Herbst	Rennspiel/Action
Off-World Interceptor	Interplay	Winter	Action/Adv
Out of this World	Crystal Dynamics	Winter	Action
Patank	Elite	November	Rennspiel
Powerslide	Elite	Winter	Rennspiel
Rise of the Robots	Mirage	Winter	Prügelspiel
Samurai Shodown	Crystal Dynamics	Oktober	Prügelspiel
Sherlock Holmes	Electronic Arts	Oktober	Adventure
Space Ace	ReadySoft	Herbst	Adventure
Stellar 7	Dynamic	Winter	Action
Super Wing Commander	Electronic Arts	Oktober	Action
The 11th Hour	Virgin	k. A.	Adventure
The Lost Eden	Virgin	Winter	Action/Adv
Theme Park	Bullfrog/EA	Oktober	Strategie
Top Gun	Microprose	k. A.	Simulation/Adv
Virtuoso	Elite	November	Action

## SAMURAI SHODOWN

Viele halten es für besser als Street Fighter 2! Das geniale Prügelspiel vom Neo Geo wird in originalgetreuer Umsetzung in kurzer Zeit erscheinen. Apropos: **Super Street Fighter 2 Turbo** für das 3DO ebenfalls in Arbeit. Man darf gespannt sein.



## LINKS

Wer schon immer in den eigenen vier Wänden Bernhard Langer nacheifern wollte, hat bald in der Umsetzung der besten PC-Golfsimulation die Gelegenheit dazu.



## ALONE IN THE DARK

Schon wieder ein altes Computerspiel. Während auf dem PC bereits der dritte Teil des erfolgreichen Polygon-Action-Adventures fertig ist, kommt für 3DO von Interplay erst einmal der erste Teil von Infogrames Grusel-Klassiker.



SEGA



Bislang nur in den US-Kinos: **The Mask**



Nimmt Kurs auf die Sega-Konsolen: **Akira**

### THQ

Im Frühjahr '95 schlägt der japanische Comicheld **Akira** gleich dreifach zu: Erste Bilder auf MD, MCD und GG sahen vielversprechend aus. Zur Zeit in den USA im Kino, ab März '95 auf dem MD: **The Mask**. Wann **SeaQuest DSV** (MD) auf Tauchstation geht, ist zur Zeit noch nicht bekannt, wir rechnen erst Mitte '95 mit dem Unterwasser-Abenteurer. Möglicherweise noch später werden folgende Game-Gear-Titel erscheinen: **Jungle Strike**, **Urban Strike**, **PGA European Tour**, **PGA Tour Golf III** und **Michael Jordan: Chaos in the Windy City**. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

### Game Gear

### MD 32X

## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

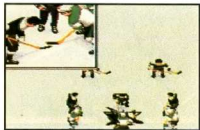
Akira	FHQ	Frühjahr '95	Action
Baby 2	Accolade	Dezember	Jump & Run
Duffy Duck	Sega	Oktober	Jump & Run
Ecco 2	Sega	November	Action/Adv
Exzellen! Dizzy Coll.	Codemasters	Oktober	Jump & Run
F1 - WC Edition	Domark	Januar '95	Rennspiel
FIFA Soccer	Electronic Arts	November	Sport
James Pond 3	U.S. Gold	Dezember	Jump & Run
John Madden '95	Electronic Arts	Dezember	Sport
Kawasaki Superbikes	Domark	Dezember	Rennspiel
Learnings 2	Pygnosis	Dezember	Strategie
Lion King	Virgin	Dezember	Jump & Run
Marko's Magic Football	Domark	Januar '95	Jump & Run
Mickey's Ultimate C.	High Tech	Dezember	Jump & Run
Pete Sampras Tennis	Codemasters	November	Sport
Pinball Phantasies	21th Century	Dezember	Flüper
Power Drive	U.S. Gold	Januar '95	Rennspiel
Power Rangers	Sega	Dezember	Action
Rise of the Robots	Mirage	Dezember	Prügelspiel
Speedy Gonzales	Sega	Januar '95	Jump & Run
S.S. Lucifer	Codemasters	November	Action
Tazmania 2	Sega	November	Jump & Run
Wizard Pinball	Domark	Januar '95	Flüper
X-Men 2	Sega	Dezember	Action
Alien Trilogy	Accaim	Mitte '95	Action
Clayfighter II	Interplay	Frühjahr '95	Prügelspiel
Cyber Brawl	Sega	Frühjahr '95	Prügelspiel
Doom	Sega	November	Action
Ecco the Dolphin	Sega	Frühjahr '95	Action
Mortal Combat II	Accaim	Frühjahr '95	Prügelspiel
NBA Jam	Accaim	Frühjahr '95	Sport
Soul Star	Core Design	Frühjahr '95	Action
Star Wars Arcade	Sega	November	Action
Street Fighter II	Capcom	Frühjahr '95	Prügelspiel
Super Motorcross	Sega	November	Sport
Super Space Harrier	Sega	Frühjahr '95	Action
Tempo	Sega	Frühjahr '95	Action
Virtual Racing Deluxe	Sega	November	Rennspiel
Vortex	Argonaut	November	Action



Pagemaster (MD)

### ELECTONIC ARTS

EA zeigt sich wie gewohnt sportlich: Mit **FIFA Soccer '95** und **Madden NFL '95** werden die MD- und GG-Besitzer beglückt, nur für das MD gibt es demnächst **NHL Hockey '95**, **PGA Golf III** und **Rugby World Cup** und **Shaq Fu**. Ein weiterer Basketballer tritt erst Anfang 1995 in **Jordan Adventure** in Aktion.



NHL Hockey '95 (MD)

### KONAMI

Nach **Probotector**, **Sparkster** und **Tiny Toons Adventures - AAS** (Tests in diesem Heft) kommen im Dezember die knuddeligen **Animaniacs** (MD). Etwas rauher geht es bei der Wildwest-Schießerei **Lethal Enforcers II** zur Sache (MD & MCD). Weiter: **Snatcher** auf MCD.



### EUROPEAN COMPUTER

# LION

### VIRGIN

Einen der, wenn nicht sogar DEN Weihnachtshit wird Virgin dieses Jahr auf uns losslassen: **Lion King** wird zeitgleich zum Start des gleichnamigen Disney-Films auf Mega Drive und Game Gear erscheinen. Die Karate-Legende Bruce Lee gibt uns in **Dragon** (MD und GG) die Ehre und fordert ab November zwölf verschiedene Fighter zum Kampf heraus. Auf dem MD geht es Sportlich weiter: **Dino Dini's Soccer** (Oktober) heißt die nächste Fußball-Simulation, zur selben Zeit soll auch **Jimmy White's Whirlwind Snooker** erscheinen. Außerdem kommen die Golf-Umsetzungen **Links** (MCD) und **Sensible Golf** (MD). Für Action werden der **Demolition Man** (MD und MCD, Feb.), **Cannon Fodder** (MD, Dez.) und **Another World 2** (MCD, Okt.) sorgen.



### BULLFROG



Syndicate (MD)

Lediglich zwei Frühjahrs-Ankündigungen für das MD: Das vom PC her bekannte Action/Strategie-Game **Syndicates** soll mehrmals 50 neue Missionen enthalten. Im **Theme Park** könnt Ihr Euer Organisationsstalent unter Beweis stellen.

### SUNSOFT

MD-Heldentaten sollen **Aero the Acro-Bat 2**, **Zero the Kamikaze Squirrel** und dem Weihnachtsmann in **Daze before Christmas** vollbringen. Dazu: **Bubble and Squeak** und Abenteuerliches auf MCD mit **Myst** und **Pirates of Dark Water**



Lion King (MD)

Soll nicht nur als Film für schönere Weihnachten sorgen: **Lion King**



## NEWS VON SEGA

Wer schon sehnsüchtig auf das Saturn wartet, muß sich noch ein Weilchen gedulden: Lediglich Segas MD 32X wurde samt den ersten Software-Titeln präsentiert, doch auch hier folgt die Masse der Spieler erst Anfang '95. Ganz anders sieht es da beim Mega Drive, Mega-CD und Game Gear aus. Hier sind zu Weihnachten und zur Jahreswende zahlreiche Titel angekündigt.



Virtua Racing de Luxe (MD 32X) Adv. of Robin & Batman (MD) Taz in Escape from Mars (MD) Ecco 2 (MD)

## SEGA

Das größte Interesse am Sega-Stand zog zweifellos die Präsentation des MD 32X auf sich. Selbst gnaue Pessimisten zeigten sich überrascht: Das fast fertige **Virtua Racing de Luxe** machte vor allem im Einzelspieler-Modus einen überzeugenden Eindruck und auch die neuen Strecken konnten sich sehen lassen. Bleibt abzuwarten, ob auch die drei weiteren „Start-Titel“ – **Doom**, **Star Wars Arcade** und **Super Motocross** – bis zur Veröffentlichung Ende November den Kauf des 32-Bitters rechtfertigen können. Wir werden Euch auf

dem Laufenden halten. Neben **Sonic & Knuckles** (ausführlicher Bericht auf Seite 16) wurden für das Mega Drive noch das **Jump & Run The Pagemaster**, sowie vier Fortsetzungen vorgestellt: Die Lieblinge **Ecco** und **Taz** erleben ebenso neue Abenteuer, wie **Batman & Robin**, zudem öffnet der **Jurassic Park** ein weiteres Mal seine Pforten. Außerdem hat Sega mit **Soleil** und **Shining Force II** noch zwei weitere Rollenspiel-Titel hat Sega auch noch in petto. Die neuen Game Gear-Helden sind vor allem Comic-Charaktere. Mit **Speedy Gonzales**, **Daffy Duck in Hollywood** und **Escape from Mars** (die Hauptrolle übernimmt wiederum Taz) ist noch in diesem Jahr zu rechnen, schon im Oktober kommt **Sonic Triple Trouble** (siehe S. 19). Außerdem: **Ecco 2**, **X-Men 2** und **Power Rangers**. Die Umsetzung des Weltraum-Ballerautomaten **Star Blade** darf ab Dezember auf der Mega-CD begutachtet werden. Ecco kehrt auch ein zweites Mal in die MCD-Welt ein und Anfang nächsten Jahres folgen **Midnight Riders** und **Fahrenheit**.

## U.S. GOLD

Bei der **Power Drive**-Rally könnt Ihr ab Dezember die Motoren aufheulen lassen (MD und GG). Sportlich geht's weiter mit der Simulation **World Cup Golf** (MCD). **James Pond 3** (GG) nimmt ab Dezember seine neuen Missionen in Angriff. Außerdem: **Hurricanes** für MD und GG.



## TRADE SHOW

# DOWN



## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

MCD

3 Ninjas Kick Back	Sony	Dezember	Action
Akira	T.H.Q.	Frühjahr '95	Action
Another World 2	Virgin	November	Action/Adv
Animals	Mindscape	Oktober	Lernspiel
B.C. Racers	Core Design	November	Rennspiel
Cyberwar	SCI	Frühjahr '95	Action/Adv
Demolition Man	Virgin	Februar '95	Action
Dragon Lore	Mindscape	Januar '95	Rollenspiel
Ecco 2	Sega	November	Action/Adv
Fatal Fury Special	JVC	Oktober	Prüfungsspiel
Fahrenheit	Sega	Dezember	Action
Flashback	Sony	Dezember	Action/Adv
Formula 1 Racing	Sega	Oktober	Rennspiel
Frankenstein	Sony	k.A.	Jump & Run
Heimdall	JVC	k.A.	Strategie
Iron Heil	Microprose	November	Action
Kanji's Squadron	JVC	k.A.	Action
Lawnmower Man	SCI	Dezember	Action/Adv
Links	Virgin	Oktober	Sport
Marco's Magic Football	Domark	Januar '95	Jump & Run
Mega Race	Mindscape	Oktober	Action
Mickey Mania	Sony	Dezember	Jump & Run
Mighty Riders	Sega	Dezember	Action
Myst	Sunsoft	Frühjahr '95	Adventure
Nova Storm	Pygnosis	Frühjahr '95	Action
Pirates of D. Water	Sunsoft	Oktober	Action
Prinfall	Activision	Dezember	Jump & Run
Radical Rex	Activision	Dezember	Jump & Run
Rebell Assault	JVC	k.A.	Action
Rise of the Robots	Mirage	Dezember	Prüfungsspiel
Samurai Shodown	JVC	k.A.	Action
Soulstar	Core Design	Oktober	Action
Star Blade	Sega	November	Action
Star Wars Chess	Mindscape	Oktober	Strategie
Total Carnage	T.H.Q.	Frühjahr '95	Action
W.C. Golf	U.S. Gold	Anfang '95	Sport

Saturn

Alien Trilogy	Acclaim	Ende '95	Action
Castlevania	Konami	Ende '95	Action/Adv
Cyberwar	SCI	Sommer '95	Action/Adv
Mortal Kombat II	Acclaim	Ende '95	Prüfungsspiel
NBA Jam	Acclaim	Ende '95	Sport
Parodius	Konami	Ende '95	Action
Ridge Racer	Namco	Ende '95	Rennspiel
Star Blade	Namco	Ende '95	Action
Street Fighter	Capcom	Ende '95	Prüfungsspiel

## SONY

Eine wahre Module-Flut kündigt Sony an: Highlight ist zweifellos **Mickey Mania** (MD und MCD), das für November angekündigt ist. Das Spiel erinnert an die schönsten Trickfilm-Abenteuer der berühmtesten Maus der Welt und konnte schon als Vorversion überzeugen. Weitere Mega Drive Titel sind die Action-Games **Mega Turrican** (November) und **Battletech** (k.A.) und **Might Max** (Dezember). **Elite** (Frühjahr '95) für Weltraum-Strategien, die Prügelanlage **Double Dragon 5** (Dezember), die Fußball-Simulation **Troy Aikman**, und die Jump & Run's **Flinstones** und **Addams Family**. Für das Mega-CD gibt es neben dem bekannten Action-



Adventure **Flashback** und **Frankenstein** (Angekündigt für Sommer '95) noch die Jump & Run/Action **3 Ninjas Kick Back** (auch für MD) und die Sport-Simulation **ESPN Baseball** (Dezember).



## ACCOLADE

Accolades Vorzeige-Luchs bläht zur nächsten Runde: In seinem zweiten Abenteuer wird **Bubsy** (MD und GG) fünf neue Welten in Angriff nehmen. Ab Oktober ist mit der außergewöhnlichen Prügelanlage **Ballz** (MD) zu rechnen, bei der 16 verschiedene 3D-Fighter die Fäuste fliegen lassen. Noch härter geht es bei **Zero Tolerance** zu, daß Ende November für das Mega Drive erscheinen wird.



## MESSE SHORTIES

**Activision** hat für MD und MCD jeweils zwei Jump & Run-Titel in petto: **Pitfall** und **Radical Rex** sollen zwischen November und Dezember erscheinen. **Domark** bringt **Marko's Magic Football** im Januar '95 auch für MCD und GG, die Rennspiele **Kawasaki Superbikers** und **F1 WC Edition** jeweils für MD und GG, den **Flipper Wizard Pinball** (GG, Jan.) und die Future-Action **Bloodshot** (MD und MCD). **Brutal**, gerade auf MCD erschienen, und **Yogi Bear** veröffentlicht **Gametek** im November auf dem MD. **Mirage** kündigt das Prügelspiel **Rise of the Robots** nach wie vor für MD, MCD und GG an. Im November ist es soweit: MCD-

User dürfen sich dann mit Cuck Rock's Rennspiel **B.C. Racers** von **Core Desgin** vergnügen. Etwas länger müssen wir auf **UBISOFT's Street Racer** (MD) warten, daß wohl erst Mitte '95 kommen wird. **JVC** schlägt auf dem MCD zu: Geplant sind Prügelspiele wie **Samurai Shodown** und **Fatal Fury Special**, **Keio-Flying Squadron**, **Dungeon Master II: Skullkeep** und **Heimdall**. Ein weiteres Disney-Abenteuer hat **Hi Tech** mit **Mickey's Ultimate Challenge** (MD und GG, Nov.) angekündigt. Außerdem: **A Dino Tale**, **NFL Team Heroes** und **Beethoven 2nd** (alle MD). **SC** plant: **Cyberwar** für das MCD und das Saturn (Aha!) im Frühjahr '95 zu veröffentlichen. Schon im Dezember können wir mit **Mr Tuff** rechnen. Und die Besitzer eines Game Gears werden im Dezember mit einem weiteren Flipper beglückt. **Pinball Phantasies** heißt das gute Stück und kommt von **21th Century**

### INTERPLAY



Rock 'n' Roll Racing (MD)



ClayFighters (MD)

Ab Dezember gibt es zwei SNES-Hits endlich auch auf dem MD: **Rock 'n' Roll Racing** und **Clayfighter**. Mit **Boogerman** kommt ebenfalls Ende des Jahres ein weiterer Jump & Run Titel.



Domark's Bloodshot (MCD)



Pitfall (MD) von Activision



B.C. Racers (MCD, Core Desgin)



JVC: Samurai Showdown

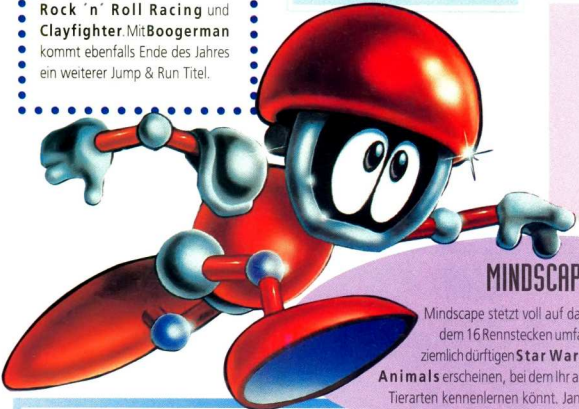
### MICROPROSE

Auf dem Mega Drive soll ein kleiner Roboter (siehe unten) mit dem Action/Jump & Run-Titel **Tinhead** Aufsehen erregen. Für MD und GG soll Anfang '95 **Breathrurs** erscheinen. **Alexey Pajitnov**, der Erfinder vom legendären Tetris, bleibt seiner Linie treu und versorgt die Strategie-Freunde mit Nachschub.

### CODEMASTERS

Auch Codemasters setzt auf eine Fortsetzung – die hat allerdings in sich: Bei **Micro Mashines II** (MD) dürften diesmal bis zu vier Spieler gleichzeitig auf 54 verschiedenen Kursen ihr Können unter Beweis stellen. **Psycho Pinball** (MD) bietet vier verschiedene Flipperer, bei **S. Lucifer** (MD & GG) gilt es die Passagiere

eines untergehenden Schiffes zu retten. Außerdem auf GG: **Pete Sampras Tennis**, **Ernie Els Golf** und das 3 in 1-Modul **Excellent Dizzy Collection**.



### MINDSCAPE

Mindscape setzt voll auf das Mega-CD: Im Oktober soll neben dem 16 Rennstrecken umfassenden **Mega Race** und dem ziemlich dürftigen **Star Wars Chess** noch das Lernspiel **The Animals** erscheinen, bei dem ihr auf einer Video-Expedition über 200 Tierarten kennenlernen könnt. Januar '95 erscheint dann das Rollenspiel **Dragon Lore**.

### TIME WARNER

**Sylvester & Tweety** erleben ab November ihr erstes gemeinsames Jump & Run-Abenteuer auf dem Mega Drive. Ein wenig kompromißloser geht es Ende November bei den Action-Spielen **Red Zone** und **Generations Lost** zu (auch beide MD). Zwei Fortsetzungen sind auf dem Game Gear für Dezember angekündigt: **Road Rash II** bietet fünf verschiedene Strecken und 15 Motorräder, **PGA Tour Golf II** besticht durch sieben verschiedene Kurse.



## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Mega Drive

Adv. of Robin & Batman	Sega	Dezember	Jump & Run	Mega Bomberman	Sega	November	Action
Aero the Acro-Bat 2	Sunsoft	Frühjahr '95	Jump & Run	Mega Tunic	Sony	November	Action
Akira	T-HQ	Frühjahr '95	Action	Mickey Mana	Sony	November	Jump & Run
Animanics	Konami	Dezember	Jump & Run	Mickey's Ultimate C	High Tech	Dezember	Jump & Run
Balaz	Accolade	Oktober	Prügelspiel	Micro Mashines 2	Codemasters	Dezember	Rennspiel
Battletech	Sony	Oktober	Action	Mr. Tuff	k.A.	November	Jump & Run
Breakthru	Microprose	Frühjahr '95	Strategie	NBA Live '95	Electronic Arts	Oktober	Sport
Brutal-P. of Fury	Gametek	November	Prügelspiel	NHL Hockey '95	Electronic Arts	Oktober	Sport
Bloodshot	Domark	Frühjahr '95	Action	Pagmaster	Sega	Dezember	Jump & Run
Boogerman	Interplay	Dezember	Jump & Run	Pelade Beach Golf	Sega	Oktober	Sport
Bubble and Squeak	Sunsoft	Frühjahr '95	Jump & Run	PGA Tour Golf III	Electronic Arts	November	Jump & Run
Buzzy 2	Accolade	November	Jump & Run	Pitfall	Activision	November	Jump & Run
Canon Fodder	Virgin	Dezember	Strategie	Power Rangers	Sega	Dezember	Action
ClayFighter	Interplay	Frühjahr '95	Prügelspiel	Power Drive	U.S. Gold	Januar '95	Rennspiel
Daze & Christmas	Sunsoft	Dezember	Jump & Run	Psycho Pinball	Codemasters	Januar '95	Simulation
Dino Dins Soccer	Virgin	November	Sport	Radical Rex	Activision	November	Jump & Run
Dino Tale	High Tech	Dezember	Jump & Run	Rise of the Robots	Mirage	Dezember	Prügelspiel
Dragon	Virgin	November	Prügelspiel	Rock 'n' Roll Racing	Interplay	Dezember	Rennspiel
Ecco 2	Sega	November	Action/Adv.	Rugby World Cup	Electronic Arts	November	Sport
FIFA Soccer '95	Electronic Arts	November	Sport	SeaQuest DSV	T-HQ	Oktober	Action
F1 - WC. Edition	Domark	Januar '95	Rennspiel	Shaq Fu	Electronic Arts	Oktober	Prügelspiel
Flink	Pygoss	Dezember	Jump & Run	Shining Force 2	Sega	Oktober	Rollenspiel
Flintstones	Sega	Dezember	Jump & Run	Solex	Sega	November	Adventure
Jordan Adventures	Electronic Arts	Frühjahr '95	Sport	Street Racer	UBI Soft	November	Rennspiel
Jurassic Park - Rampage E	Sega	November	Action	Sylvester & Tweety	Time Warner	k.A.	Jump & Run
Lawnmower Man	SCI	Dezember	Action	Syndicate	Bullfrog	Frühjahr '95	Strat./Act.
Lemmings 2	Pygoss	Dezember	Strategie	Taz-Mania 2	Sega	Oktober	Jump & Run
Lion King	Virgin	November	Jump & Run	Theme Park	Bullfrog	Frühjahr '95	Strategie
Madden NFL '95	Electronic Arts	November	Sport	Tinhead	J.L.A.	Jump & Run	Jump & Run
Mask	T-HQ	März '95	Jump & Run	Zero Tolerance	Accolade	November	Action

## CHAOS CONTROL

**Chaos Control** ist ein actionreiches 3-D-Ballerspiel mit Full-Motion-Video-Sequenzen. Philips verspricht mehr Interaktion als bei vergleichbaren Sega Mega-CD-Spielen.



## LOST EDEN

In fiktiver prähistorischer Umgebung kämpfen Menschen und Dinosaurier um die Vorherrschaft. Atemberaubende Grafiken und digitalisierte Sprache verbreiten gepflegte Urzeit-Stimmung.



## THUNDER IN PARADISE

Im Herbst starten die Baywatch-Produzenten in den USA eine brandneue TV-Serie. Star der Reihe ist der amtierende WCW-Champion und beliebteste Wrestler aller Zeiten Hulk Hogan. Philips bringt dazu im nächsten Jahr ein „interaktives Spiel“, das an die Fernsehfolgen anknüpft. Für Fans des Hulksters natürlich ein Muß. DV-Card vorausgesetzt.



## DIE SCHLÜMPFE

Künftig wird Infogrames mit den Schlümpfen dafür sorgen, daß Jump&Run-Fans auch auf dem CD-I nicht zu kurz kommen.

## CREATURE SHOCK



Seit geraumer Zeit werfelt man bei „Argonaut“ nun schon am grafisch beeindruckenden **Creature Shock**. Aufwendig gerenderte Kreaturen und 3D-Animationen lassen auf ein spannendes Action-Abenteuer hoffen.

# DOON

## ZELDA'S ADVENTURE

Nach **Link-Die Fratzen des Bösen** und **Zelda-Der Zauberstab von Gamelon** arbeitet Philips zur Zeit an einem neuen Spiel mit den beliebten Nintendo-Helden: **Zelda's Adventure** erscheint 1995 und wird wie gewohnt außer den Charakteren mit den erfolgreichen NES- und Super-Nintendo-Spielen keine Gemeinsamkeiten haben.



Was wäre eine Messe ohne die erneute Ankündigung des Mirage-Prügelspiels. Nachdem es bereits eine Ewigkeit in Arbeit ist, soll das Werk nun angeblich bald für fast alle Systeme auf den Markt kommen. Warten wir's ab!

## RISE OF THE ROBOTS



Da hat man sich wohl ausgiebig **Blade Runner** angesehen ...

## BURN: CYCLE

In einem düsteren Zukunftsszenario kämpft Ihr in dieser Mischung aus Action und Adventure in der Rolle eines Cyberpunks ums nackte Überleben. Über 100 Live-Action-Sequenzen und die extrem aufwendige Ausstattung bei den Filmaufnahmen sorgen für ein Science-Fiction-Erlebnis, wie es bisher für zu Hause noch keins gegeben hat.



## DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Burn Cycle	Philips	November	Action/Adv.
Chaos Control	Infogrames	Dezember	Action
Civild	3T Prod	Dezember	Strategie
Cosmic	Philips	Winter	Action
Creature Shock	Virgin	Frühjahr 95	Action
Dead End	Cryo	Winter	Rennspiel
Die Schlümpfe	Infogrames	k. A.	Jump&Run
Discworld	Pygros	1995	Adventure
Dragon's Lair II	ReadySoft	Dezember	Action
Flashback	US Gold	Frühjahr 95	Action/Adv.
Lemmings	Philips	November	Strategie
Little Doll	Philips	Oktober	Action
Microcosm	Pygros	1995	Adventure
Mutant Rampage	Philips	November	Prügelspiel
Rise of the Robots	Mirage	1995	Prügelspiel
The Apprentice	Philips	Dezember	Jump&Run
The Lost Eden	Virgin	Winter	Adv./Strategie
Thunder in Paradise	Philips	Frühjahr 95	Action/Adv.
Top Gun	Microprose	k. A.	Simulation/Act.
World Cup Golf	US Gold	k. A.	Sport
Zelda's Adventure	Philips	Dezember	Adventure

Bei Philips stand alles im Zeichen der neuen Hardware. Da die Verkaufszahlen des CD-I bisher u. a. am hohen Preis scheiterten, kommt noch vor Weihnachten eine wesentlich günstigere Version (voraussichtlich etwa DM 750) auf den Markt, das **CDI 450**. Dem Gerät wurde ein wesentlich ansprechenderes Design verpaßt, d. h. es gleicht jetzt mehr einer Konsole als einem Videorecorder. Technisch hingegen ist alles beim alten geblieben, das CD-Rom arbeitet weiter hin auf Single-Speed-Basis. Das CDI 450 hat keine sogenannte **Digital Video Cardridge**, sie kann aber nachgerüstet werden. Die DV-Card ermöglicht das Abspielen von Full-Motion-Video-Sequenzen, und das in wesentlich besserer Qualität, als es auf dem Mega CD möglich ist. Dies bedeutet im Klartext, nicht alle Games laufen auf dem normalen Spieler. Im **CDI 550** (um DM 1150 incl. **The 7th Guest**) ist die Videokarte serienmäßig enthalten. Neben den Multimedia-Anwendungen, auf die wir hier nicht näher eingehen wollen, wurden auf der Messe natürlich auch eine Menge neuer Spiele vorgestellt. Näheres dazu findet Ihr links.

Nachdem Atari es bisher immer noch nicht geschafft hat, den Jaguar so richtig in Schwung zu bringen, hat man sich für die ECTS etwas ganz besonderes ausgedacht. Auf dem Messegelände suchte man einen Atari-Stand vergeblich, stattdessen wurde für die exklusive Präsentation der neuen Produkte das Londoner Planetarium angemietet. Neue Spiele waren aber Mangelware – einige **Kasumi Ninja** war in einer fertigen Version zu begutachten; das **Jaguar CD** glänzte mit völliger Abwesenheit. Auf Video gab es dann noch („Same procedure as every show“) Sequenzen aus den seit Jahren angekündigten Spielen zu „bewundern“.

**FAZIT**

„Da muß Atari ja ziemlich gute Produkte haben“, dachten sich hoffnungsvolle Optimisten beim Anblick der riesigen Projektionsfläche im Planetarium. „Massive Selbstüberschätzung“ beschreibt die Situation leider ein wenig besser. Die Spielausschnitte sorgten bei der anwesenden Presse eher für unfreiwillige Heiterkeit. Vor allem das ins Bild ruckelnde Fahrzeug im **Club Drive**-Vorspann würde mit einem kollektiven Lacher quittiert. Ein weiteres Highlight: Ein **Kasumi Ninja**-Kämpfer berührt einen am Boden liegenden Kontrahenten mit dem Fuß, worauf dessen Oberkörper explodiert. Einfach lächerlich! Auch ein Blick auf die Liste der Spieleentwickler gibt keinen Anlaß zu großen Hoffnungen: Zwar tauchen vereinzelt auch ein paar renommierte Firmen wie Activision, Interplay, Ocean oder Virgin auf, aber wer hat jemals von Beyond Games, Photorealism oder Retour 2048 gehört? Kaufinteressierten kann man nur empfehlen, lieber noch ein paar Monate ins Land gehen zu lassen und abzuwarten, wie sich die Situation weiterentwickelt: Zu übermäßigen Optimismus besteht aber kein Anlaß.



**Dragon**

Das Spiel zum Film: In der Rolle von Bruce Lee verteilt ihr Handkantenschläge und Fußtritte, daß es nur so kracht. 40 verschiedene Moves halten Euch die Gegner vom Hals.



**Syndicate Theme Park**

Bullfrog, die vor allem mit Populös auf anderen Systemen Kultstatus erlangten, Strategiespiele ihre neusten Strategiespiele erfreulicherweise

auch für den Jaguar um. Während Syndicate eher von kriegerischer Natur ist, geht es bei Theme Park ungleich friedlicher zu: Hier geht es darum, einen Vergnügungspark zum wirtschaftlichen Erfolg zu führen.



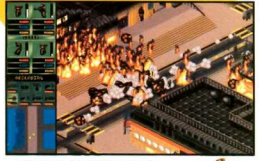
**Cannon Fodder**

Altbekanntes im Amnarsch: Während **Cannon Fodder** auf Strategiefans abzielt, können sich Sportspieler auf **Kick Off 3** und **Brett Hull Hockey** freuen.



**Chequered Flag Club Drive Rage Rally**

Um Atariener in den Geschwindigkeitsrausch zu versetzen, kämpfen eine Reihe von Rennspielen um einen Platz in der ersten Startreihe. Während **Chequered Flag** und **Club Drive** mit schneller 3D-Polygon-Grafik glänzen (sollen), setzt **Rage Rally** auf die altbewährte „von oben“ Perspektive.



**Euer Ziel bei Syndicate ist es, die Konkurrenz einzuzüchern!**



**BUBSY**

Accolades Luchs für den Jaguar: Eine gefährliche Kombination. Das Jump&Run ist keine Umsetzung des bekanntesten SNES/Mega-Drive-Spiels, sondern eine Neuentwicklung speziell für den Jaguar. Endlich kann auch auf dem Jaguar nach Herzenslust gehüpft und gesprochen werden.



**Hasumi Ninja**

Eine Brutalo-Prügelie in „bester“ Mortal Kombat-Tradition.



Bei jedem Treffer spritzt das Blut gleich eimerweise! Na ja, wer's braucht ...



**Jaguar CD**

Obwohl vom CD nichts zu sehen war, sind bereits er-

nige Spiele angekündigt, darunter **Battle Chess**, **Argonauts Creature Shock** (auf 2 CDs!), **Litil Devil** und **Activisions Adventure-Klassiker Return to Zork**.



**DIE SPIELE IM ÜBERBLICK**

Die Veröffentlichungsdaten für die Jaguar-Software ist mit Vorzicht zu genießen. Angegeben sind die voraussichtlichen englischen Termine. Und wie wir bereits auf den letzten Messen gesehen haben, kann sich dabei noch einiges verändern.

Alien vs Predator	Atari	Oktober	Action
Battle Zone 2000	Atari	Dezember	Action
Battle Chess CD	Interplay	k. A.	Strategie
Bubsy	Accolade	Januar	Jump&Run
Cannon Fodder	Virgin	Dezember	Strategie
Chequered Flag	Atari	Oktober	Rennspiel
Club Drive	Atari	Oktober	Rennspiel
Creature Shock CD	Argonaut	Dezember	Action
Demolition Man	Virgin	Januar	Action
Doom	id Software	Herbst	Action
Double Dragon 5	Williams	Herbst	Prügelspiel
Flashback	Virgin	Dezember	Prügelspiel
Gunship 2000	US Gold	Oktober	J&R/Adv.
Iron Soldier	Microprose	k. A.	Simulation
Kasumi Ninja	Atari	Dezember	Action
Kick Off 3	Atari	im Handel	Prügelspiel!
Litil Devil CD	Anco	Oktober	Sport
Pinball Fantasies	Gremlin	Dezember	Action
Rayman	21st Century	k. A.	Geschickl.
Ubisoft	Ubisoft	Oktober	Jump&Run
Return to Zork CD	Activision	Dezember	Adventure
Syndicate	Ocean	Dezember	Strategie
Theme Park	Ocean	Dezember	Strategie
World Cup Striker	Elite	Dezember	Sport
Zool 2	Gremlin	Dezember	Jump&Run

# Gnadenios **VIDEO SPIELE**

## TEL.: 089-4802913

### MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	79,90
MULTI MEGA CD	799,90
Andre Agassi Tennis d	439,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Bar's Nightmare d	39,90
Balman Returns d	39,90
Balman Revenge us	39,90
Captain America d	39,90
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	89,90
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	39,90
Clue us	39,90
Combat Cars d	79,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	49,90
Cyborg Jackson d	49,90
Dave Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
DJ Boy d	39,90
Dschungelbuch d	109,90
Donald Sports d	69,90
Donald Duck d	49,90
Dune II d	109,90
Dragon & Dragon d	89,90
Eternal Champions d	109,90
Eternal Champions us	89,90
Ex Mutants d	49,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fatal Fury d	69,90
FIFA Soccer d	99,90
G. Loc d	49,90
Gainsound d	39,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Galunet d	49,90
Ghost n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	39,90
Grandslam Tennis d	19,90
Grandslam d	49,90
Gunsnip d	49,90
Gynogut dt	39,90
Hardball '94	99,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	69,90
Halffire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
James Pond 3 d	49,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jurassic Park d	79,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	49,90
King of Monsters d	39,90
Klax d	49,90
Last Battle	49,90
Lotus Turbo.Ch	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Marble Madness d	49,90
Mario Lemieux d	49,90
Master Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Marble Madness d	39,90
Mc Donald Land	99,90
Merces d	39,90
Mickey & Donald d	59,90
Mortal Combat 2	109,90
Mutant League Fb d	39,90
NBA Jam d	99,90
Paperboy d	39,90
Phelios d	39,90
Puggsy d	49,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	49,90
Ranger X d	59,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Robocop 3 1	49,90
Robocod d	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Rocket Knight d	79,90
Royal Rumble d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shinforce d	129,90
Skitching d	49,90
Simps Barts Nightm d	39,90
Simps Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	39,90
Snake Rattle n Rell d	39,90
Sonic d	69,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	79,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Steel Empire d	39,90
Streets of Rage 3 d	139,90
Strider d	19,90
Strider d	29,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Sunset Riders d	49,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfighter d	129,90
Super Streetfighter jr	139,90
Steel Talons d	49,90
Talespin d	29,90
Talim's Adventure d	39,90
Team Challenge d	59,90
Tiny Toons d	69,90
Thunderblade d	49,90
Thunderforce 2 d	39,90
Truxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	59,90
Turtles T. Fighters d	89,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
Winterchallenge d	49,90
Wonderboy V	49,90
World of Illusion d	59,90
World Cup Italia d	49,90
WWF Wrestlingmania d	49,90
WWF Royal Rumble d	89,90
Xenon 2 d	39,90
X-Men d	59,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	79,90
Zool d	49,90

### MEGA CD

Dune d	99,90
Ecco d	79,90
FIFA Soccer d	89,90
Ground Zero Texas d	89,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Jurassic Park d	89,90
Kriss Kross d	69,90
NHL '94 d	99,90
Nightrap d	99,90
Road Avenger d	69,90
Robo Alester d	79,90
Shewarsark d	79,90
Silphed d	69,90
Sonic d	89,90
Spiderman d	59,90
Thunderhawk d	79,90
Time Gal d	79,90
Tomcat Alley d	99,90
Flashback	69,90
Home Alone us	79,90
Hook d	79,90
Jurassic Park d	69,90
K.H. Rummegen d	79,90
Kick Off d	79,90
King Arthur d	79,90
King of Dragons d	109,90
King of Monsters d	59,90
Last Action Hero d	29,90
Leibal Weapon d	89,90
Mario Allstar d	79,90
Marjokart us	99,90
Megalomania us	49,90
Megaman X d	99,90
Might & Magic II us	129,90
Mir Nutz us	79,90
Mortal Combat 2 d	129,90
NBA Jam d	119,90
Pop'n Tw. Rainbow d	109,90
Populous d	79,90
R-Type III us	89,90
Rival Turf d	59,90
Robocop III d	59,90
Rummegen Mgr.d	79,90
Schlumpfe d	109,90
Secret of Mana us	139,90
Simcity d	69,90
Simcity us	59,90
Skyblazer us	69,90
Steel Talons us	69,90
Streetfighter 2 us	59,90
Strike Gunner d	49,90
Striker d	79,90
Sunset Riders d	69,90
Super Conflict us	69,90
Super Jo Jo us	49,90
Super Pang d	79,90
Super Swiv d	89,90
Super Turrican d	89,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arc d	119,90
TZ Judgement Day	139,90
Timeslip us	49,90
Tiny Toons d	79,90
Total Carnage us	59,90
Trodders d	109,90
Untouchables us	119,90
Wingcommander II us	59,90
Winterolympics us	69,90
Wolfenstein 3D d	99,90
World Cup Striker d	119,90
World Cup USA d	129,90
World Heroes d	129,90
World League Basket d	69,90
World League Hockey d	89,90
WWF Royal Rumble d	89,90
Young Merlin d	129,90
Zombies d	79,90
Zool d	119,90
Gnadenios Elektronik Vertreibs GmbH, Orleansstr. 63	
81667 München	
Fax: 089/488074	

### SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90
Gamemage	89,90
Actraiser us	69,90
Adam's Family d	59,90
Adam's Family us	39,90
Adam's Family 2 us	59,90

# DOWN



Über mangelnden Support kann sich Sony wahrlich nicht beklagen. Neben den in der letzten GAMEPRO erwähnten Spielen kommt z.B. von Capcom noch vor Street Fighter ihr neuestes Automatenprügelspiel: **The Dark Stalker**. Auch Activision, Interplay oder SCI haben bereits einige Projekte in Arbeit.



### SONYS STRATEGIE

In Japan kommt die Playstation im Dezember auf den Markt, trotzdem gab es auf der ECTS nahezu nichts zu sehen. Die Erklärung hierfür ist leicht zu finden: Sonys hat aus den Fehlern der Konkurrenz gelernt. Sega brachte seinerzeit z.B. das Mega CD ohne ausreichend gute Software auf den Markt und ist damit weitestgehend gescheitert. Sony will einen solchen Fehlschlag vermeiden und wartet mit der Veröffentlichung ihres Systems, bis sich das Gerät in Japan etabliert hat. „Mindestens 20 Top-Titel“ will Sony bei der Europeanführung in der Hand haben. Da die Playstation hierzulande voraussichtlich nicht vor Herbst '95 erscheinen wird, sollten bis dahin genügend „vernünftige“ Spiele zur Verfügung stehen. Denn nichts ist frustrierender, als mit einem teuren neuen System zu Hause zu sitzen und nur aus einer Handvoll mehr oder weniger guter Spiele auswählen zu können.



Nach einem Gang durch einen butterweich scrollenden Dungeon wird man plötzlich von einem freundlichen Drachen überrascht. Auch die Sounds sorgen für beste Grusel-Stimmung.



Auch dies eine Demonstration der überlegenen Playstation-Hardware: Mit aufwendigem Texture-Mapping erzeugene Polygon-Raumschiffe, alles superschnell und ohne jegliches Ruckeln.



Softwareentwickler konnten dann hinter den sprichwörtlichen verschlossenen Türen doch noch einen Blick auf fertige Spiele werfen. Der erste Eindruck: Von der Leistungsfähigkeit des Systems schlägt die Playstation erwartungsgemäß alles bisher dagewesene, selbst Segas Saturn wird da nicht ohne weiters mithalten können. Spielerische Sensationen waren dabei aber noch nicht auszumachen.

Die ganze Branche war gespannt: Endlich sollte Sonys brandneue Wunderkonsole, die Playstation, präsentiert werden. Im Endeffekt gab es dann aber nur das Gehäuse in einer Vitrine zu bestaunen, gelinde gesagt eine herbe Enttäuschung. In einer Videopräsentation wurden die bereits bekannten Ausschnitte aus einigen Spielen vorgeführt. Das konnte zwar einen kleinen Eindruck der technischen Fähigkeiten der Maschine vermitteln, über den spielerischen Gehalt kann man natürlich noch nichts sagen.



„Ora-194“ und „Poly Poly Circus Grand Prix“ zählen zu den ersten Spielen.



# UNSERE WERTUNG

• konkret • verlässlich • unabhängig •

**n**eben den Informationen in unseren Tests könnt Ihr die Eckdaten jedes Spiels aus dem GAMEPRO-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll schulnotenverträglich. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die Möglichkeiten des jeweiligen Systems und das bisher darauf Gebotene.

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 Levels 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? Stützt sie die Spielatmosphäre?

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

Hier steht die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Wie viele Leute dürfen sich gleichzeitig oder nacheinander an diesem Spiel vergnügen?

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

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'.

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



## NAME DES SPIELS

### Gameplay

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

### Dauerspaß

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

### Grafik

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

### Sound

Kurzer Kommentar: Genießbar für die Lauschläppchen oder nicht? Etwa so: Bombastischer Sound, super Komposition!

### FAZIT

# 1

- Hersteller ..... GAMEPRO
- Preis ..... 120 DM
- Spieler ..... 1 bis 4
- Genre ... Action/Jump&Run
- Level ..... 7 sehr komplexe
- Schwierigkeitsgrad ... hoch
- Continues ..... 5
- Speicher/MBit ..... 32
- Erhältlich ..... ab sofort

In diesem Kreis findet Ihr Euer Konsolensystem.

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

Nur die goldgelb ausgefüllten Kreise zählen! Je mehr goldgelbe Kreise ein Programm in den verschiedenen Sparten einheimen kann, desto besser ist es auf dem jeweiligen Gebiet!

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-, 3+, 3-, 3+, 4+, 4-, 5+, 5-, 6+ und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht!  
Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, 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.

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

'Game Over' - und was dann? Kann man an derselben Stelle noch einen Versuch starten, oder ist alles verloren?  
Jetzt wollt Ihr's wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will die Firma nur den Gewinn maximieren?

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

 Grausige Grafik! Ab Level 1.2 unspielbar, verträgt sich nicht mit meinem Quietscheentchen

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



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



**e**igentlich sehen sie ja auf dem ersten Blick recht harmlos aus, diese Fieslinge aus dem Weltall: Ein dezenter Hauch von Insekt, solche Wesen können doch höchstens lästig, kaum aber gefährlich werden, oder? Weit gefehlt, denn die Aliens mit ihren bizarren Fahrzeugen haben einiges auf dem Kasten. Und das Schlimmste daran: Es gibt unheimlich viele davon. Schlechte Karten



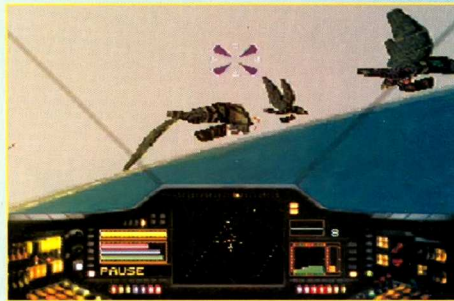
für Mutter Erde, aber zum Glück gibt es ja noch den obligatorischen Retter in der Not, nämlich Euch. Als Pilot eines F-177-Weltraumjets habt Ihr mit Euren Lasern und Raketen genau die richtigen Argumente in der Hand, um die Aliens von der Sinnlosigkeit ihres



**Nachts sind alle Aliens grau, wie der Volksmund so schön sagt, oder?**



**Spinnenähnliche Monster, die größer als Wolkenkratzer sind? Hilfe!**



## SELTSAME INVASOREN

# SHOCK WAVE

**Was ist hinterhältig, unbeliebt und kommt aus dem All? Richtig, außerirdische Invasoren. Und was macht man mit ihnen?**



**Auch richtig, abschießen...**

Tuns zu überzeugen. Rein ins Cockpit und Kammerjäger gespielt! Die Story ist natürlich schon recht abgenutzt und klingt irgendwie bekannt, aber was soll's. Letztendlich kommt es ja auf die Action an, und davon gibt es natürlich jede Menge. In zehn Levels müssen sämtliche Eindringlinge ausgeschaltet werden, was natürlich nicht ganz einfach ist, da sich die Herrschaften dummerweise

wehren. Es erfordert schon Euer ganzes Können als Pilot, um in den späteren Levels überleben zu können. Die Steuerung reagiert recht präzise, so daß Ihr zumindest in dieser Hinsicht kaum Probleme haben solltet. Wenn Ihr dann auch noch immer schön auf Eure Munition achtet und bei Bedarf auftankt, kann ei-



gentlich nichts mehr schiefehen. Technisch ist das Game durchaus gelungen: Der Sound köchelt zwar auf Sparflamme, dafür ist in Sachen Grafik wesentlich mehr los: rasante Flüge durch Polygonlandschaften, beeindruckend bizarr gezeichnete Gegner und digitalisierte Filmsequenzen. Die Steuerung ist präzise, das Gameplay hart aber fair, was will man mehr. Etwas ärgerlich ist le-



diglich, daß man manchmal mitten in einem heißen Gefecht eine Nachricht seiner Basis auf dem Bildschirm empfängt, obwohl man gerade in dieser Situation viel lieber einen Blick aufs Radar werfen würde. Auch sollte man möglichst nicht allzu weit von der festgelegten Route abweichen, da man sonst von den eigenen Leuten unter Beschuß genommen wird. Insgesamt aber ein recht gut gemachtes Actionsspektakel, das sich Freunde gepflegter Ballerspiele ruhig einmal anschauen sollten.

Michael Anton



**Filmsequenzen erzählen die Nebenhandlung**

## SHOCK WAVE

**Gameplay** ●●●●●●●●

Eine Preis für besondere Genialität gibt es nicht unbedingt, dazu ist das Thema doch schon zu ausgelagert.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Neben den bizarren Gegnern reizen vor allem die Filmsequenzen zum Weiterspielen. Wie mag es aussehen?

**Grafik** ●●●●●●●●

Die insektoiden Gegner sehen wirklich toll aus, auch die Nachtmissionen sind optisch sehr packend.

**Sound** ●●●●●●●●

Mit dem Sound wurde leider recht sparsam umgegangen, ein paar mehr Effekte hätten nicht geschadet.

Hersteller .....	Electronic Arts
Preis .....	120 DM
Spieler .....	1 Spieler
Genre .....	Action
Level .....	10 Level
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	Batterie
Speicher/MBIT .....	1 CD
Erhältlich .....	ab sofort

**FAZIT**  
2

# MEGA DRIVE Test



Den netten Herren oben haben wir doch schon mal fast genauso in Gunstar Heroes gesehen



Mr. Chainsaw: Der Roboter von oben in einer anderen Mutationsphase



**b**isher gab es für Sega-Action-Freaks. Bisher ja kaum Gründe, neidvoll auf ihre Nintendo-Kollegen zu blicken. Einen Anlaß gab es jedoch, der Ihnen Tränen der Verzweiflung in die Augen trieb, und das war ‚Super Probotector‘, für viele der genialste und beeindruckendste Action-Knaller aller Zeiten. Und das, obwohl das Super Nintendo aufgrund des vergleichsweise ‚langsamen‘ Hauptprozessors eigentlich nicht so geeignet ist für diese Spieleattung. Doch endlich, endlich, nach dreijähriger Durststrecke, können MD-Besitzer

## ZWEI SPIELER KÖNNEN GEMEINSAM IN DEN KAMPF ZIEHEN

aufatmen: Als eines der letzten Systeme (Probotectors gibt es auch für das NES und den Game Boy) kommt Segas 16-Bitter in den Genuß der Serie. Leider hat sich das Original-Programmerteam mittlerweile bei Konami abgetzt (vergleiche ‚Dynamite Headdy‘-Test in dieser Ausgabe) und u.a. mit ‚Gunstar Heroes‘ auf dem Mega Drive Maßstäbe in Sachen Ideenreichtum und Hardware-Ausnutzung gesetzt. Doch eine große Firma wie Konami

sollte durch So etwas sicherlich nicht in einen kreativen Engpaß geraten. Oder?

„Probotector“ ist die Geschichte von einer Kampfrobotereinheit, die die Erde ständig gegen außerirdische Invasoren verteidigt. Normalerweise nur zu zweit unterwegs, haben die traditionellen Probotectoren Verstärkung zur Seite gestellt bekommen, einen wolfsähnlichen und einen besonders kleinen Roboter. Ausgestattet sind die Maschinen mit erstaunlicher Sprungkraft, der Fähigkeit, durch Gegner durchzurschren und einem enorm ausbaufähigen Waffensystem. Zu Beginn steht ihnen nur ein einfacher Schuß zur Verfügung, der in alle Richtungen gelenkt werden kann. Im Laufe des Spiels kann er durch das Aufsammeln von Extras seine Schußkraft enorm verstärken und



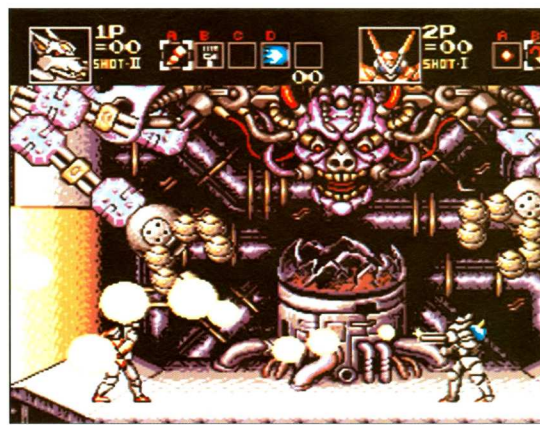
Cooler Effekte: Die Straße oben zoomt flüssiger als jedes Rennspiel



**Nach ‚Castlevania‘ kommt ‚Probotector‘ nach Jahren endlich einer der größten Action-Klassiker auch für das Mega Drive. Kann Konami an die großen Erfolge auf anderen Systemen anknüpfen?**

Z U Z W E I T G E G E N D E N

# PROBO

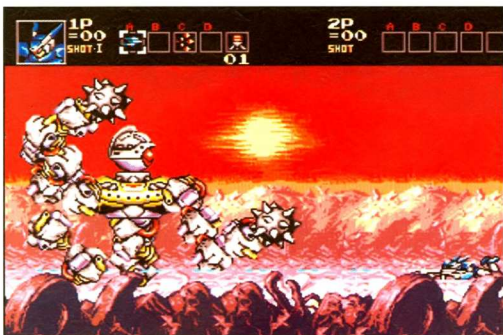


Und auch dieses nette Monster hat es doch schon mal gegeben? Genau, in Super Probotector war ein ähnlicher Geselle mit von der Partie ...

außerdem noch drei weitere Extrawaffen sowie Smartbomben bekommen. Jeder der vier Kämpfer hat seine eigenen speziellen Waffen. Der blaue z.B. wird mit Granatwerfer, Steuschuß und ziel-suchenden Raketen ausgestattet, die anderen haben statt dessen durchschlagskräftige Laser, Flammenwerfer und ähnliche Massvernichtungsmittel. Extrem erfreulich: Zwei Spieler können gleichzeitig in die Schlacht ziehen. Das Besondere an Probo-

vector ist, daß nicht einfach nur levellang unendliche Gegnerhorden auf den Spieler einströmen, sondern die Level vollgepackt sind mit originellen Zwischengegnern, die den Spieler mit ungewöhnlichen Angriffsarten überraschen. Das Problem dabei: Das mit dem ‚Überraschen‘ ist manchmal durchaus wörtlich zu nehmen, da der erste Angriff oftmals automatisch zum Ableben führt. Erst beim nächsten Versuch, wenn man weiß, welche Attacken zu erwarten sind, kann man ihnen erfolgreicher gegenüber treten. Auf jeden Fall sind die zahlreichen Zwischen- und Endgegner von Probotector wirklich genial. Einige sind aus vielen einzelnen Segmenten zusammengesetzt, was ihnen eine enorme





# EST DES UNIVERSUM ROBOTECTOR

Beweglichkeit verleiht. Andere verwandeln sich im Verlauf der Auseinandersetzung mehrmals, und wieder andere warten mit besonderen grafischen Effekten auf: z.B. der ‚Sharing-Modus‘, bei dem, ähnlich wie beim ‚Mode 7‘ auf dem Super Nintendo, Objekte gedreht werden. Leider kann man diesen coolen Effekt auf den Bildschirmfotos natürlich nicht erkennen, in Be-

gehalten. Mag sein, daß auch dieser Stil seine Fans finden wird, aber gerade im Vergleich zum brillanten Super Probotector hätte man hier wesentlich mehr machen können. Außerdem hätte die Sprites der Hauptdarsteller größer sein können, denn die sind doch etwas mickrig ausgefallen. Auch der Sound kann nicht unbedingt überzeugen. Wenn Konami nicht in der Lage ist, verständliche Sprachsamples auf dem Mega Drive zu produzieren (daß das

## GENIALE GRAFIKEFFEKTE BIS ZUM ABWINKEN

durchaus nicht unmöglich ist, bewies ja vor kurzem ‚Dune 2‘ auf eindrucksvolle Art und Weise), sollten sie es doch lieber bleiben lassen. Der Rest der Soundeffekte ist da schon besser geraten, aber bei den Musiken muß man leider wieder Abstriche machen. Die treibenden Action-Soundtracks sind relativ durchschnittlich ausgefallen, da hätte man sich etwas mehr Mühe geben können.

Was bei Probotector hingegen wieder angenehm ins Auge fällt, ist die Tatsache, daß nicht einfach nur sinnlos geballert werden darf, son-



... genauso wie sein Kollege, der unsere Helden hier am Gleiter angreift

wegung sieht das Ganze aber einfach fantastisch aus. Ach ja, die Effekte. Technisch ist Probotector extrem beeindruckend. Neben den coolen Spezialeffekten geht auch sonst eine Menge ab. Selbst ‚normale‘ Gegner vergehen in riesigen Explosionen. Das sieht zwar gigantisch aus, führt aber oft dazu, daß man im Gewimmel der Feinde schon mal die Übersicht verliert. Außerdem ist der Grafikstil insgesamt recht gewöhnungsbedürftig. Ähnlich wie bei Konamis ‚Castlemania‘ ist Probotector optisch durchgehend in schmutzig-dunklen Braun- und Grautönen

**Panik im Explosionschaos. Unser beliebtestes Suchspiel in diesem Monat. Finde den Probotector**



der die Handlung von einer durchgehenden Background-Story begleitet wird. Neben dem Briefing am Anfang eines jeden Levels haltert ihr zwischendurch Smalltalks mit Euren Helfern oder ein gemütliches Schwätzchen mit einem Engdegener, bevor es zur Sache geht und das, man lese und staune, mit deutschen (!) Bildschirmtexten. Doch auch hier gibt es erneut etwas zu meckern: Spätestens, wenn man die Texte zum x-ten Male gelesen hat und sie langsam auswendig kennt, wünscht man sich, sie abbrechen zu können. Was aber in der uns vorliegenden Version (nach Aussage von Konami die fertige Endversion) nicht

Teilweise chaotisch und unübersichtlich, viele Gegner und ihre Angriffsarten sind unfair

möglich ist. Ungewöhnlich ist auch, daß man nach einigen Leveln die Möglichkeit hat, auf verschiedenen Wegen weiterzuspielen. Eine einfache, aber wirkungsvolle Methode, um den Dauerspielspaß zu steigern.

Alles in allem macht Probotector einen hervorragenden Eindruck, gerade wenn man bedenkt, wie wenige solcher hirnlosen Actionspiele (was durchaus nicht negativ gemeint ist) in letzter Zeit erscheinen. Vergleichbar ist noch das besagte ‚Gunstar Heroes‘, das streckenweise sogar eine Idee besser gefällt, in den späteren Leveln aber dann weniger Abwechslung bietet. Wer also mal wieder Lust hat auf knallharte



Nein, es gibt keine Master-System-Version! 8-Bit-Grafik auf dem MD



Monstren, Mumien, Mutationen



Konami hat sich hübsch Mühe gegeben und alle Texte eingedeutscht



Action, der wird bei Probotector bestens bedient. Wir wünschen fröhliches Ballern!

Klaus-Dieter Hartwig



## PROBOTECTOR

**Gameplay** ●●●●●

Bestimmte Ideen. Streckenweise aber zu schwer, chaotisch und unübersichtlich. Positive 2-Spieler-Simulation.

**Dauerspaß** ●●●●●

Reichlich Levels und verschiedene Handlungsstränge zwingen zum ‚Nachmalspielen‘.

**Grafik** ●●●●●

Technisch brillant, aber der Stil (röchel!) Eine Orgie in Braun und Grau.

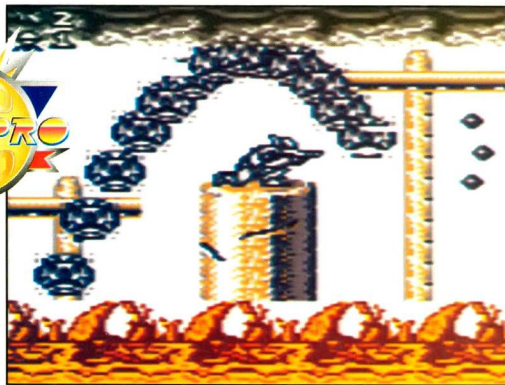
**Sound** ●●●●●

Die üblichen treibenden Actionmusiken. Schwache Soundeffekte und schlechte Sprachsamples.

Hersteller	Konami
Preis	130 DM
Spieler	1-2 Spieler
Genre	Action
Level	8
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	4
Speicher/Mit	16
Erhältlich	ab Oktober

**FAZIT**  
**2+**

**W**ie schon im „Probator-Test fürs Mega Drive zu lesen war, zählt „Super Probator“ auf dem Super NES zum Beeindruckendsten, was es in Sachen Action für Geld zu kaufen gibt. Bombastische Soundeffekte,



**Eine Super-Probator-Umsetzung für den Game Boy? Auf den ersten Blick ein absurdes Konzept! Factor 5 hatten jedoch keine Berühmungsängste und stellten sich der großen Aufgabe.**

B A L L E R N B I S D E R G A M E B O Y R A U C H T

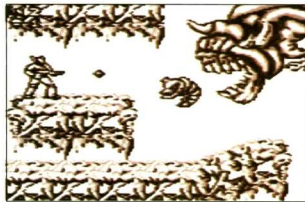
# PROBOTECTOR 2

fantastische Grafiken und die gnadenlose Ausnutzung der SNES-eigenen Hardwarefähigkeiten (z.B. Mode7) katapultierten Konamis Actionorgie in den Olymp der Referenzmodule. Doch es gibt auch Kritikpunkte: Strenggenommen lebt das Spiel in erster Linie von den Effekten, und nur sechs Level sind dann doch etwas dünn. Um so überraschender, daß nun eine Umsetzung für den Game Boy erscheint und das nicht bei Konami selbst, sondern „außer Haus“, und zwar unter der Regie der Kölner Programmiergruppe Factor 5! Aber zuerst einmal kurz ein Blick auf das, worum es bei „Probator 2“ eigentlich geht: Ein Kampfroboter läuft durch horizontal scrollende Level und schickt, aus-

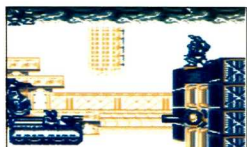


gestattet mit Unmengen an aufsammelbaren Extrawaffen, Horden von Aliens dorthin zurück, wo der Pfeffer wächst. In zwei Levels wird das martialische Geschehen in der Draufsicht präsentiert. Das dabei auch gigantische Zwischen- und Endgegner vom Screen gefegt werden, versteht sich ja wohl von selbst. Überraschenderweise bietet sich dem kritischen Testerauge ein verblüffender Anblick: Das ist tatsächlich Super Probator im Westentaschenformat, was da

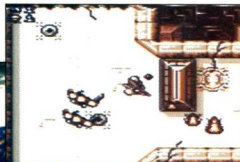
vom LC-Display leuchtet. Natürlich wird der Super-Probator-Kundige einige Zwischengegner, den kompletten vierten Level und den Zweispieler-Modus vermissen. Die Gründe dafür sind leicht nachvollziehbar: einerseits natürlich die fehlenden Hardwarefähigkeiten des Handhelds, andererseits aber auch der mangelnde Speicherplatz (opulente 4-MBit-Module kann sich halt nur Nintendo selbst leisten). Ein weiterer Pluspunkt für das Kölner Werk: Probator 2 unterstützt die Fähigkeiten des Super GB. Bis zu 13 Farben und zusätzliche Soundeffekte versüßen das Geschehen auf dem heimischen TV-Screen.



**Auch in Schwarz-Weiß was fürs Auge: P2 auf dem „normalen“ Game Boy**



**Panzerfahren macht Laune. Aber dauernd diese Aliens in den Ketten ...**



**Natürlich gibt es in den „Draufsicht-Levels keinen rotierenden Boden**

**Der erste Endgegner: fast wie das große Vorbild vom Super Nintendo**

## PROBOTECTOR 2

**Gameplay** ●●●●●○  
*Wen auf Action steht, kann kaum mehr verlangen. Im Vergleich zum SNES vermißt man den 2-Spieler-Modus.*

**Dauerspaß** ●●●●●○  
*Probator 2 bringt einfach Fun. Leider insgesamt nur fünf (sehr abwechslungsreiche) Level.*

**Grafik** ●●●●●○  
*Gigantische Endgegner, endlose Feindscharen und tolle Effekte. Vergleichbares ist auf dem Game Boy*

**Sound** ●●●●●○  
*Fetzigte Musiken (wie in alten C-64-Tagen) und Sounds heizen die Stimmung an. Nutzung der SGB-Features.*

Hersteller .....	Konami
Preis .....	70 DM
Spieler .....	1
Genre .....	Action
Level .....	5 Level
Schwierigkeitsgrad .....	Schwierig
Continues .....	3
Speicher/MBit .....	2 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
2+

Fazit: Spieler mit arg begrenzten finanziellen Mitteln sollten ihren Pfennig (bzw. Ihre ca. 7000 Pfennige) zweimal umdrehen, bevor sie einen Kauf in den engeren Kreis der Erwägungen ziehen. Denn ganze fünf Level sind natürlich nicht die Welt! Abgesehen davon: Wer ein cooles Actiongame für seinen Handheld sucht, liegt mit Probator 2 sicher nicht falsch. War das erste Probator für den Game Boy schon nicht schlecht, Teil zwei läßt eigentlich nur einen Wunsch unerfüllt: den nach MEHR!

**Klaus-Dieter Hartwig**



Im Kasino lauft Ihr per pedes herum. Für diesen Gauner heißt es gleich „rien ne va plus“ (oben)



**Nach dem inhaltlich sehr fragwürdigen ‚Desert Strike‘ und dem überaus harten ‚Jungle Strike‘ folgt nun der dritte Teil der erfolgreichen Reihe.**

GNADENLOSE ACTION, DIE DRITTE – DAS SEQUEL ZU ‚JUNGLE STRIKE‘ IST DA!

# URBAN STRIKE

Die militärische Führung der Vereinigten Staaten von Amerika ist in Aufruhr: Ein machtiger Terrorist versucht mit seiner Gefolgschaft, dem Land den Garaus zu machen. Genau der richtige Zeitpunkt, um den besten Kampfpiloten zu engagieren, um das Vorhaben zu vereiteln. In die Rolle dieses Helden schlüpft freilich Ihr, und Ihr seid es auch, die zehn bis zum Bersten vollgestopfte Level überstehen müssen, um die USA zu retten.

Jedes der Level besteht üblicherweise aus vier bis acht Missionen. Egal ob die Rettung von Geiseln oder Schiffbrüchigen, das Ausschalten einer feindlichen Basis mit allen Gefechtsstationen, das Zerstören einer Ölplattform oder nur das Eliminieren von Panzerstellungen, Flugzeugen, Radaranlagen etc. angesagt ist, jeder Auftrag muß erfolgreich abgeschlossen werden. Fehler sind dabei möglichst wenige zu machen, und zuweilen kann einer schon das Aus für Euch und Amerika bedeuten ... Während bei fast allen anderen Spielen dieser bzw. ähnlicher Art lediglich pure Action angesagt ist, kommt bei „Urban Strike“ noch ein ganz gehöriger Schuß Strategie hinzu, wie man es auch von den Vorgängern gewöhnt ist. Vor



allem Sprit- sowie Waffenvorräte müssen gut kalkuliert, Zielobjekte taktisch geschickt angefliegen werden, und es empfiehlt sich hin und wieder auch, Einsätze nicht in vorgeschriebener Reihenfolge abzuschließen, sondern einen eigenen Angriffsplan zu schmieden. Dadurch kann häufig Zeit und somit auch Sprit gespart werden. Womit man bei Urban Strike auf keinen Fall weiterkommt, ist stupides Herumgeballere, zumal dabei meistens auch Zivilisten, Geiseln und Kontaktmänner ihr kostbares Leben lassen. Um nicht einfach einen Nachfolger auf den Markt zu schmeißen, der lediglich mit neuen Missionen und Grafiken aufwartet, hat sich

Electronic Arts ein paar Nettigkeiten einfallen lassen: So könnt Ihr beispielsweise nicht nur in Level vier Gebrauch von einem megastark gepanzerten Bodenvehikel machen, sondern müßt Euch auch zu Fuß durch diverse Level ballern, zum Beispiel durch ein Kasino in Las Vegas.

Grafisch präsentiert EA das kriegerische Spektakel in albekannter Perspektive und verpackt die ganze Action mit sehr guter Grafik, die viel Liebe zum Detail offenbart. Teilweise schon des Guten zuviel, denn unseres Erachtens ist es nicht vonnöten, daß sich feindliche Soldaten mit einem doppelten Toe-Loop von Ihrem Wachturm verabschieden, ehe sie im Sand zerplatzen. Ein schlichtes Verschwinden hätte es auch getan. Wer an solcherlei Dingen jedoch nichts Anstößiges findet, keine Probleme mit



der realistisch dargestellten, kriegerischen Action hat und dem Kindesalter entsprungen ist, der bekommt mit Urban Strike den bislang besten Cocktail aus knallharter Action, einer Portion Strategie, hervorragender Spielbarkeit und toller Grafik geboten. Nicht nur für Fans der ‚Strike‘-Reihe ist dieses Programm ein unbedingtes Muß!

Hans-Joachim Amann



**Ein Gefangener wird sieben von Euch befreit**

**„Fliegen-der Wechsel: Der Transporter kann mehr Personen aufnehmen**

**Oben hat unser Super-soldat ein stark gepanzertes Fahrzeug geentert**

## URBAN STRIKE

**Gameplay** ●●●●●

Abschließungsreich, fesselnd, actionreich – war erwartet man von einem Action-Programm mehr?

**Dauerspaß** ●●●●●

Laßler spielen sich die Luft Sequenzen ein wenig trüppig, ansonsten Dauerspaß pur!

**Grafik** ●●●●●

Flottes Scrolling (ruckt jedoch manchmal) und detailierte Grafik wissen gut zu gefallen.

**Sound** ●●●●●

Nicht viele, aber dafür passende Soundeffekte unterstreichen das Geschehen.

Hersteller ..... Electronic Arts  
Preis ..... 130 DM  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action  
Level ..... 10 Level/58 Missionen  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... Padwort  
Speicher ..... 16 MBit  
Erfährlich ..... im Handel

Diese tolle Mischung aus Rollen- und Strategiespiel kann auch in ihrer zweiten Auflage voll überzeugen. Eine tolle Story, viele neue Gegner und Monster, dazu noch gelungene Grafiken und ein faszinierender Soundtrack. Da muß das Rollenspielerherz doch ganz einfach höher schlagen, oder etwa nicht?



Shining Force II  
Mega Drive



Da könnt ihr sagen, was ihr wollt: Wenn man mit Koopa Troopa am Start steht, ein wenig mit dem Kopf wackelt, sich mit einem Blitzstart gleich an die Spitze setzt und seinen Gegenüber zum Verzweifeln bringt, weil gerade eine weitere seiner Bestzeiten gefallen ist, dann weiß man, daß es kaum ein besseres Spiel gibt.



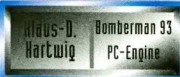
Super Mario Kart  
SNES



Leider kommen nur sehr wenige in den Genuß dieser besten Bomberman-Version von allen. Obwohl es auch für andere Systeme Umsetzungen gibt, bleibt die 93er Fassung ungeschlagen. Ganz klar, die ganze Nacht über vier Mitspieler gegenläufig wegschleppen, ist einfach das Größte!



Bomberman 93  
PC-Engine



Bei 'Tempest 2000' ist der Teufel los! Viele mögen sich in der Urzeit der Videospiele großlich schlecht bedient vorkommen, doch wenn der Spielspaß stimmt, ist mir die Grafik egal. Und wenn draußen der Morgen graut... ja, um mit dem Jaguar 'excellent' spielen zu können, muß man einfach Opfer bringen.



Tempest 2000  
Jaguar



Wie eine Bombe schlägt Super Street Fighter 2 in die Charts ein. Sowohl die SNES- als auch die MD-Hitliste wurden kräftig durchgeschüttelt.

**SNES**

**1 SUPER STREET-FIGHTER 2**  
Diesen Monat neu drin! **neU!**

**2 NBA JAM**  
Vormonat: auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**3 SUPER METROID**  
Vormonat: auf Platz 1, seit 1 Monat drin

**4 DAS DSCHUNGELBUCH**  
Diesen Monat Neu drin! **neU!**

**5 SUPER MARIO KART**  
Vormonat: auf Platz 5, seit 1 Monat drin

**GAME BOY**

**1 LINK'S AWAKENING: ZELDA 4**  
Vormonat: auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**2 SUPER MARIO LAND 3**  
Vormonat: auf Platz 1, seit 1 Monat drin

**3 HIRBY'S PINBALL LAND**  
Vormonat: auf Platz 3, seit 1 Monat drin

**CHARTS**

**MEGA DRIVE**

**1 VIRTUA RACING**  
Vormonat: auf Platz 1, seit 1 Monat drin

**2 SUPER STREET-FIGHTER 2**  
Diesen Monat Neu drin! **neU!**

**3 DAS DSCHUNGELBUCH**  
Diesen Monat Neu drin! **neU!**

**4 SONIC 3**  
Vormonat: auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**5 ALADDIN**  
Vormonat: auf Platz 5, seit 1 Monat drin

**MEGA-CD**

**1 NHL HOCKEY '94**  
Vormonat: auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**2 THUNDERHAWK**  
Vormonat: auf Platz 1, seit 1 Monat drin

# ARTS

SEGA  
**3 DUNE**

Vormonat auf Platz 3, seit 1 Monat drin

**GAME GEAR**

SEGA  
**1 COOL SPOT**

Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat drin

SEGA  
**2 SONIC SPINBALL**

Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat drin

SEGA  
**3 NBA JAM**

Diesen Monat Neu drin!



**3DO**

3DO  
**1 TOTAL ECLIPSE**

Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat drin

3DO  
**2 SHOCK WAVE**

Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat drin

3DO  
**3 THE HORDE**

Diesen Monat Neu drin!



**JAGUAR**

JAGUAR  
**1 TEMPEST 2000**

Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat drin

JAGUAR  
**2 CYBERMORPH**

Vormonat auf Platz 3, seit 1 Monat drin

JAGUAR  
**3 RAIDEN**

Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**CD-I**

CD-I  
**1 KETHER**

Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat drin

CD-I  
**2 LINK: DER ZAUBERSTAB VON GJAMELAN**

Vormonat auf Platz 3, seit 1 Monat drin

CD-I  
**3 LINK: DIE FRATZEN DES BOSEN**

Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**NEO GEO**

NEO GEO  
**1 SAMURAI SHOWDOWN**

Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat drin

NEO GEO  
**2 LAST RESORT**

Vormonat auf Platz 3, seit 1 Monat drin

NEO GEO  
**3 VIEWPOINT**

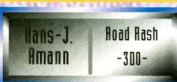
Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat drin

**GAMEPRO TIP**

Was auf dem Mega Drive allenfalls guter Durchschnitt war, avanciert auf dem 3DO zum absoluten Mega-Hit. „Road Rash“ ist einfach ein Bombenspiel. Es bietet höchst rasante Renntaction mit köstlichen Prügeln. Selten haben Spiele des Genres mehr Spaß gemacht. So, und jetzt gebe ich Gamml ...



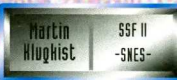
Road Rash  
3 DO



Als ich vor zwei Monaten mal Super Street Fighter 2 in den Händen hielt, überweg die Skepsis: „Besser als Street Fighter 2 Turbo? Lächerlich!“ Dankstiel! Capcom hat es geschafft seinen Prügel-Klassiker noch spielbarer zu machen. Dieses Game ist und bleibt meine absolute Nummer Eins.



Super Street Fighter 2  
SNES



Mit Euer Post entscheidet Ihr nicht nur, welche Platzierung jedes einzelne Game erreicht, sondern auch, wie viele Plätze jedem System zugeordnet werden. Wenn Eure Konsole also zu kurz kommt, könnt Ihr das ganz einfach ändern. Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht! (Paß-Foto nicht vergessen!) Jeden Monat verlosen wir ein Spiel Eurer Wahl. Unsere Adresse:

**GAMEPRO CHARTS**

Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg  
Deutschland

# SNES Test

Spiegeffekt im Wasser. Eine tolle Idee!



Sehr gut designte Level, die die Stärken Sparksters gekonnt nutzen

**m**ega Drive-Besitzer werden vielleicht schon einmal von ihm gehört haben: Sparkster, seines Zeichens designer Videospieldarsteller, der für Actionspezialist Konami auf dem Mega Drive erstmals auftrat. Kennt Ihr ihn nicht, dann zumindest das Spiel: Rocket Knight Adventures kam vor einem Jahr heraus und sorgte bei der Kritik für Verzückung. Nach einigen Krücken landete Konami endlich auch auf Segas 16-Bitter einen innovativen und technisch bestehenden Hammer. Trauriges Ende der Rocket Knight Adventures: Sparkster Nr.



Hier geht es kopfüber durch den Astesalat. Die einzusammelnden Diamanten bringen jedoch nur schöne Punkte

1 ging die Düse aus - gegen Sonic kam das pfeilschnelle Opposum im Reich der Verkaufszahlen trotz Knuddelbonus nicht an. Jetzt startet Konamis Vorzeigeheld den zweiten Anlauf, und damit nicht auch der schon auf der Startrampe endet, werden erstmals auch die Nintendo-Jünger mit dem Raketenrucksack ausgerüstet.

Legt man mit der Super Nintendo-Variante los, fallen sofort die Ähnlichkeiten zu den Rocket Knight Adventures auf: Sparkster springt und rennt wie jeder gute Videospieldarsteller - erst durch längeres Drücken des Feuerknopfes ladet Ihr den Raketenrucksack auf und schießt in jede beliebige Richtung los. Kommt Ihr auf dem Boden laufend oder mittels Sparksters Schwanz an Stangen krabbelnd in Feindberührung, ist das Energie-schweres des Raketen-Ritters gefragt.

Damit für genügend Gegner gesorgt ist, kämpft Ihr um die liebe Prinzessin, die von einem bösen Ober-Opossum entführt wurde. Fußvolk des Bösen sind Heerschaaren von Wölfen, die nicht nur in jeder Form und Verkleidung auftreten, sondern

## NINTENDO EINDEUTIG BESSER

auch allerlei Kriegsgeschütze mitbringen, um Euch zu ärgern. Damit die Hatz nicht langweilig wird, spendiert Konami Mannen dem Modul neun Level, die Ihr allerdings in voller Pracht nur im Normal-Modus zu sehen bekommt - Easy-Enthusiasten werden nur sechs abgespeckte Action-Arenen zu Gesicht bekommen. Da Euch 8 Levels voll



Sparkster zeigt kaum Schwächen - lediglich die Grafik läßt zu wünschen übrig



Reitenweise kämpft Ihr mit Eurem Roboterraubstrauß gegen diesen Spargelgegner

## MEGA-MASKOTT

# SPAR

**Konamis Raketen-Ritter beim 2. Startversuch: Auf Mega Drive und Super Nintendo tritt der kränkelnde Neustar an, um der japanischen Spieleschmiede mehr Profil zu verpassen.**



abgedrehter Ideen, aufwendiger Mittel- und Endgegner und einigen versteckten Bonusgruben nicht genug sind, winkt ein kompletter Vertikal-Shoot 'em Up-Level, in dem Ihr in Axel-Tradition eine Raumstation in Schutz und Asche ballert. Leider überzeugt beim SNES-Debüt Sparksters die



GAMEPRO



## SPARKSTER

### Gameplay

Kein Vergleich zum Mega-Drive-Debakel: Fantastische Spielbarkeit und durch und durch fair.

### Dauerspaß

Neue Ideen, irre Endgegner und viel Abwechslung trotz der kleinen 8 Mit-Konami Action-Künstler

### Grafik

Konami konnte es schon besser - tolle Effekte und viele Farben, teilweise aber schlicht und unpassend

### Sound

Konsequent gut - Tolle Kompositionen, sehr schöne Soundeffekte und Konami-üblich irre Qualität.

Hersteller ..... Konami  
Preis ..... DM 150  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action/Jump&Run  
Level ..... 3 Level  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... Passwort  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab Oktober

FAZIT  
**2+**

## Im direkten



Auch die SNES-Version erinnert an einigen Stellen an Sonic 3 Level



Flüssige Animation und schnelles Scrolling bieten Euch satte Action

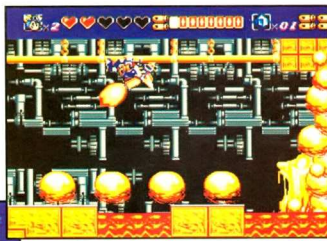


Der leider zu kurze Auftritt dieses Feindes ist wirklich sehenswert

# SPARKSTER

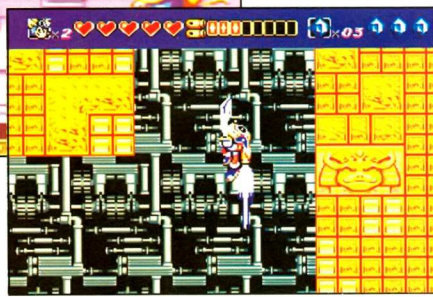


Grafik an vielen Stellen nicht – auf dem Nintendo-16-Bitter wurde schon Schöneres geboten. Dafür stimmt aber der Rest: Die Level spielen fantastisch mit den Fähigkeiten Sparksters, neue Ideen gibt's bei den Endgegnern



Vorsicht, hier wird's verdammt heiß!

Welten gewandelt: Vom durchdesignten Charakter des ersten Teils zu einem charakterlosen Grafikbrei ohne Pepp. Beim krampfhaften Versuch, das erfolgreiche Opposum auf den richtigen Kurs zu bringen, versuchten Konamis Designer, ihm alle Tugenden von Segas Vorzeige-Igel beizubringen, hauptsächlich natürlich die Geschwindigkeit. So müßt Ihr jetzt den Rucksack nicht mehr



Wie ein Senkrechtstarter steigt Sparkster steil empor. Ohne Raketenantrieb wäre das unmöglich!

zuhauf (viele zusammengesetzte Sprites, eine technisch bedingte Seltenheit auf dem Super Nintendo) und die Steuerung des Raketen-Ritters gelang absolut tadellos. Nimmt man die Mega Drive-Variante unter die Lupe, sind vor allem Rocket Knight-Fans schockiert: Aus dem knuddeligen Sparkster ist ein frecher Sonic-Verschnitt geworden, und ebenso haben sich die Hintergründe seiner

aufluden, Sparkster ist fast jederzeit schußfester. Als wäre das noch nicht genug, wurden auch die Levels in bester Sonic-Manier riesengroß und ausladend designt –

## IN BESTER SONIC-MANIER DESIGNT

nur Spaß und Sinn machen sie dabei kaum noch. Um den wild herumschießenden Sparkster in den Griff zu bekommen, griffen die anscheinend überforderten Leveldesigner zu ultraschweren und ebenso unfairen Mitteln. Teilweise schießt sich der Spieler völ-

Sparkster ist schnell und bewegt sich über große Levels. Das war's aber auch schon.

lig ohne Übersicht durch den Level, ansonsten geht's nicht weiter. Auch die witzig ausgedachten Schweine-Gegner der Rocket Knight Adventures mußten konturlosen, dafür aber knallbunten Reptilien weichen, die den Stil noch weiter verwässern.

Auch wenn hier acht Levels geboten werden – die Faszination des Vorgängers ist völlig dahin, die Fähigkeiten Sparksters wurden ins pure Chaos hinein geändert, und der krampfhaft Versuch, Sonic zu kopieren endete in einem mittelmaßigen und müden Plagiat: Sparkster-Fans der ersten Stunde sollten lieber zu Sonic 3 greifen oder sich ein Super Nintendo zulegen, denn der SNES-Sparkster tritt im besten Sinne in die Fußstapfen seines Sega-Vorgängers. Zumindest auf dieser Konsole hat sich Konamis Action-Maskottchen ein längeres Leben und viel Erfolg redlich verdient.

Julian Eggebrecht

## Vergleich

MD



So groß, daß er nicht mehr auf den Bildschirm paßt: Der Riesenboss!



Einfach gemacht: Das Leveldesign erinnert zu sehr an Sonic 3



Mit der Animation des Spargelroboters hapert es ein wenig

Uninspirierter Nachfolger mit schlecht geklautem Sonic-Ambiente

Weicht dem Fadenkreuz aus, ehe es Euch erwischt!



**MEGA DRIVE**

## SPARKSTER

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Der ständig einsatzbereite Raketenrucksack und das faule Leveldesign bringen Chaos ins Spiel.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Fast alle Tugenden des brillanten Vorgängers wurden fürs Mittelmaß geopfert – greift lieber zu Sonic.

**Grafik** ●●●●●●●●  
Der gekannte Stil des Vorgängers wurde geopfert – was bleibt ist Sonic-inspirierte Mittelmaßigkeit.

**Sound** ●●●●●●●●  
Nette Musiken und passable Soundeffekte – vom Hocker rißt keins von beiden.

Hersteller ..... Konami  
Preis ..... DM 130  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action/Jump&Run  
Level ..... 8  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... Passwort  
Speicher ..... 8 MB  
Erhältlich ..... ab Oktober

**FAZIT**

# 3+

# SNES Test

Im Bonusniveau lassen sich zahlreiche Extras einsammeln



# SNES Test

## NOCHMAL KRIEG

# TURN & BURN

Eine MiG ist getroffen, eine andere im Visier

**n**icht mit einem Panzer, sondern mit einer F-14 wird bei „Turn and Burn“ agiert, das wie „Super Battletank 2“ von Sony stammt.

Ebenfalls 16 Level wollen hier überstanden werden, jedoch gibt es nach jedem ein Paßwort. Jede Mission verlangt zunächst, daß einige MiGs abgeschossen werden. Leider wird dies doch



Bodenziele zoomen dank Mode 7 butterweich heran

nacheinigen Missionen ein wenig öde. Für Abwechslung sorgen spezielle Luftkämpfe und diverse Bodenziele, die in feinsten Mode-7-Manier gezoomt werden. Zur Beendigung einer Mission gehört nicht nur die Erfüllung der einzelnen Aufträge, sondern auch die geglückte Landung auf dem Stützpunkt - einem Flugzeugträger.

Turn and Burn ist kaum schlechter als „Super Battletank 2“, bietet aber einen Tick weniger Abwechslung.

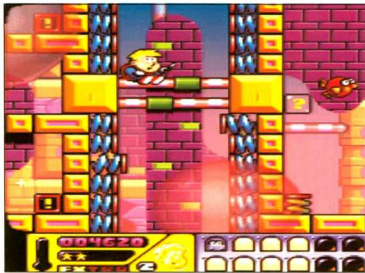
Hans-Joachim Amann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller	Sony
Preis	DM 150
Spiele	1
Genre	Action
Level	16
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Continues	Paßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3-

## WINZLING IM STRESS

# MAGIC BOY



**d**ie Aufgabe unseres Helden ist es, allerlei störendes Ungeziefer einzufangen und fachgerecht zu entsorgen. Damit er die Tierchen einsammeln kann, muß er sie zunächst mit seinem Zauberstab betäuben. Allerdings gestaltet sich das „Kammerjägerdasein“ doch nicht ganz so einfach, denn die Hatz findet in einem Gewirr aus Gängen und Plattformen statt, in dem auch viele andere Gefahren und Hindernisse wie etwa lebensgefährliche Schatplatten, zerbröckelnde Plattformen oder Eisfelder auf unseren Helden lauern. Und damit es nicht zu einfach wird, gibt es natürlich auch noch eine Art Zeitlimit, denn einmal besiegte Gegner tauchen nach einiger Zeit wieder auf. Durch vier unterschiedliche Welten mit jeweils acht Abschnitten führt die Hatz, ist der erste Durchlauf absolviert, folgt sofort der zweite - mit neuen Leveln und verschärftem Schwierigkeitsgrad, der stellenweise tierisch hoch ist (als ob man mit der etwas hakeligen Steuerung und der leicht ungenauen Kollisionsabfrage nicht schon genug zu tun hätte).

Michael Anton

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller	JVC
Preis	ck. DM 120
Spiele	1,2
Genre	Jump & Run
Level	64
Schwierigkeitsgrad	mittel/hoch
Continues	3
Speicher	4 MBit
Erhältlich	ab sofort

**FAZIT**  
3-

# SNES Test



Gleich ist dies ein Ex-Panzer

## 16-BIT-WÜSTENFUCHS

# SUPER BATTLETANK 2

**n**ichts für zartbesaitete Personen ist Sonys „Super Battletank 2“. Bei diesem Programm geht es nämlich alles andere als friedlich zu ...

Ganze 16 Level wollen gelöst werden, bevor der Spieler als Sieger aus der 16-Mega-Bit-Panzer-Schlacht ziehen darf. Daß es bis dahin kein leichtes ist, kann sich jeder denken. Doch nicht nur die zahlreichen Gegner in Form von Panzern, Hubschraubern, Raketenabschuß-Vehikeln etc. machen dem Spieler zu schaffen, sondern auch das Paßwortsystem. Dieses spuckt nämlich nur alle vier Level die begehrten Buchstabenketten aus. Unendlich nervig ist dies vor allem dann, wenn man kurz vor Erhalt eines Paßworts scheitert und alle Level nochmals spielen muß.

Wenngleich Super Battletank 2 nur wenig spielerischen Tiefgang bietet, so verspricht es

doch zumindest für einige Zeit nette, actionreiche Unterhaltung.

Hans-Joachim Amann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller	Sony
Preis	DM 150
Spiele	1
Genre	Action
Level	16
Schwierigk.	mittel bis hoch
Continues	Paßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3





Vorsicht!  
Der arme  
Dirk ist nicht  
feuerfest!



## EIN RITTER IN NÖTEN DRAGONS LAIR

**a**ußen hui, innen pfui. Treffender läßt sich Dragons Lair kaum beschreiben. Mit diesem Spiel schuf Don Bluth Anno 1981 die Gattung Spiel, welche viele Jahre später Segas Mega CD zum Verhängnis werden sollte: „Interaktive“ Grafikprotzereien ohne jedes Gameplay. Ihr steuert den braven Ritter Dirk durch die maroden Gemäuer einer feindlichen Burg, in der es vor Fallen und Monstern nur so wimmelt. „Steuern“ ist indes dann doch etwas zu hoch gegriffen, beschränken sich Eure Möglichkeiten doch darauf, im richtigen Augenblick den passenden Button zu drücken. Nur dann geht der Film, äh, das Spiel weiter. Ein falscher Knopfdruck, und Dirk geht in die ewigen Jagdgründe. Im Grunde ist das Game nichts anderes als ein stupider Reaktionstest, auch wenn grafisch echt der Punk abgeht. Die tollen Trickfilm-Animationen suchen ihresgleichen. Wem

das genügt, bitte! Allen anderen empfehlen wir: Laßt den Schrott in den Verkaufsregalen vergammeln!  
**Martin Klugkist**

Gameplay	●●●●●
Dauerspaß	●●●●●
Grafik	●●●●●
Sound	●●●●●

Hersteller	..... Phillips
Preis	..... DM 119
Spieler	..... 1
Genre	..... Action
Level	..... 1
Schwierigkeitsgrad	..... mittel
Continues	..... 3
Speichergröße	..... 1 CD
Erhältlich	..... ab sofort

**FAZIT**  
**5-**



## ERDEN-RETTER GESUCHT! SPACE ACE



**d**aß doch ein tiefer Griff in die CD-I-Müllkiste so alles ans Licht befördert! Soft-Schrott, Teil Zwei.



**Weltraumheld Ace will seine Kimberly zurück. Dafür geht er jedes noch so große Risiko ein**

ist spielerisch genauso dünne wie sein Vorgänger „Dragons Lair“. Zur Story: Die schnuckelsüße Kimberly ist zum Anbeißen schön. Das findet nicht nur Ihr Lover und Weltraum-Held Ace, sondern auch der fiese Borf, seines Zeichens Sternenterrorist mit 'nem ausgeprägten Hang zur Bösartigkeit. Skrupellos entführt er die Arme und verschleppt sie in die Tiefen des Alls. Ein fataler Fehler, denn Ace hat gar keine Lust, auf sein Frauchen zu verzichten, und wagt deshalb eine gefährliche Rettungsaktion. Euer Beitrag zum Sieg: von Zeit zu Zeit der richtige Knopfdruck und freche 130 Mark Kaufpreis. Diese Knete könnt Ihr getrost sparen, denn abgesehen von der tollen Zeichentrickgrafik wird Euch nichts geboten. Geht lieber ins Kino! Angeblich soll der neue Disney-Film „Lion King“ ganz gut sein...

**Martin Klugkist**



Der Gangster fällt in den Kamin - Eddie's Fallen machen's möglich



## FALLENSTELLER DOUBLE SWITCH

**e**ddie hat es nicht leicht: Der jungdynamische Teen hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Bewohner des „Edward Arms“ vor Übergriffen und Belästigungen durch übliche Zeitgenossen zu bewahren. Dazu hat er die Villa mit allerlei ferngesteuerten Fallen ausgestattet, die Ihr per Joypad auslösen müßt. Mit einer Video-Überwachungsanlage schaltet Ihr Euch in das Geschehen in den verschiedenen Räumen ein, um die Fallen im richtigen Moment zuschlagen zu lassen. „Double Switch“ lebt von seinen witzigen Filmszenen. Wenn die tolpatschigen Gangster in die Falle tappen, bleibt kein Auge trocken - da kommt wahre Schadenfreude auf! Unterm Strich ist dieses Spiel aber nicht mehr als eine Art „Multimedia-Memory“ - denn alle der zehn umfangreichen Level laufen nach dem immer gleichen Schema ab. Nur für geduldige Spieler mit gutem Gedächtnis!

**Gerald Arend**

Gameplay	●●●●●
Dauerspaß	●●●●●
Grafik	●●●●●
Sound	●●●●●

Hersteller	..... Sega
Preis	..... DM 130
Spieler	..... 1
Genre	..... Action
Level	..... 10 Acts
Schwierigkeitsgrad	..... hoch
Continues	..... Save-Funktion
Speichergröße	..... 1 CD
Erhältlich	..... ab sofort

**FAZIT**  
**3-**

Gameplay	●●●●●
Dauerspaß	●●●●●
Grafik	●●●●●
Sound	●●●●●

Hersteller	..... Phillips
Preis	..... DM 130
Spieler	..... 1
Genre	..... Action
Level	..... 1
Schwierigkeitsgrad	..... mittel
Continues	..... 3
Speichergröße	..... 1 CD
Erhältlich	..... ab sofort

**FAZIT**  
**4-**

# MEGA DRIVE Test

Hat hier eben jemand „Gradus“ gesagt?



**j**ump & Run-Spiele gibt es wie Sand am Meer, und selbst mit guten Vertretern dieser Zunft kann man sich inzwischen totschmeißen. Was Sega allerdings nicht davon abhält, einen neuen Charakter in diesem gesättigten Markt etablieren zu wollen. Und dieser Versuch ist mitnichten zum Scheitern verurteilt, denn „Dynamite Headdy“ hat es wirklich in sich. Das besondere an Dynamite Headdy ist, daß es sich nicht einfach um ein weiteres Spiel handelt, bei dem entführte Prinzessinnen oder andere Berufsgeiseln gerettet werden müssen. Die Handlung spielt nämlich auf den Brettern, die die Welt bedeuten: Der Theater-Bühne. Beim „Treasure-Theater-Puppen-

spiel“ geht es vor und hinter dem Vorhang hoch her. Star der Veranstaltung und Publikumsliebster war bisher Dynamite Headdy. Doch „Trouble Bruin“ will mit allen Mitteln versuchen, die Gunst des Publikums für sich zu gewinnen. Notfalls auch über Headdys Leiche! Und wäre das nicht schon schlimm genug, zieht im Hintergrund der „Dark Demon“ die Fäden. Er will mit Hilfe seine „Key Masters“ das Puppenreich unterjochen und macht alle Bewohner zu willenlosen Sklaven. Beleuchten wir doch einmal den Hauptdarsteller ein wenig genauer: Headdy ist eine Puppe, die ihren Kopf in alle Richtungen schleudern kann. Damit kann er seinen Gegnern eins überziehen, oder sich auch in besonderen Situationen an

**Erfrischend neue Ideen, sehr gute Spielbarkeit. Riesiger Umfang. Geniale Technik**

Haken klammern und höhere Ebenen schleudern. Der besondere Clou: Dutzende von verschiedenen Extraköpfen mit diversen Eigenschaften (s. Kasten). So ist es Eure Aufgabe, herauszufinden, welcher Kopf das Weiterkommen

### INNOVATIVE, ORIGINELLE EXTRAWAFFE: DER KOPF

am ehesten erleichtert. In Sackgassen kann man aber nicht geraten: Jede Situation ist in jedem Fall zu lösen. Aber es kann leicht passieren, daß Ihr dann ein paar Boni und Gimmicks abseits des Weges verpaßt...  
Offiziell hat die Mega Drive-version



Einer der tollen Spezial-effekte von Dynamite Headdy:

Hier kippt ihm der Boden praktisch unter den Füßen weg

**MEGA DRIVE**

## DYNAMITE HEADDY

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Elegante Mischung aus Action und Jump&Run, die originellsten Ideen seit AöNen

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Abwechslung ohne Ende, Levels bis zum Abwinken, zusätzliche Suche nach „Specials“

**Grafik** ●●●●●●●●  
Technisch perfekt, unheimlich bunt, manchmal wäre etwas weniger mehr gewesen

**Sound** ●●●●●●●●  
Horrorragende Effekte, die „normalen“ Musiken sind manchmal nur besserer Durchschnit

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run, Action  
Level ..... 9  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues .....  
Speicher/MBIT ..... 16  
Erschienen ..... ab Oktober

**FAZIT**

# 1-

# NUR NICHT DEN DYNA

## Ein Held mit K Auswahl seine



Der Mehrfachkopf: Drei Köpfe schlagen besser als einer!



Explosiv: Der Bombenkopf ist von bombiger Wirkung.



Der Staubsauger: saugt kleinere Gegner und Extras auf



Hält alle Gegner für kurze Zeit an. Symbol: „00“ (!?)



Der Schweinskopf: Feuert Schüsse aus der Nase ab



Der Stachelkopf: zum Hochziehen an Wänden und Decken

# HEA

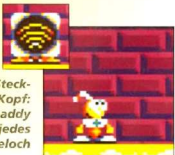
# MITTE



## Opfchen. Eine Requisiten



Diesen Kopf auf jeden Fall meiden. Symbol: eine Birne (!?!)



Der Stecknadel-Kopf: Mini-Headdy paßt in jedes Mausloch



Der Freiheitkopf: Ab ins Bonus-spiel!



Der Raketenkopf. Fliegen und mit dem Laser ballern: Klasse!



Die Schlafmütze: Ein Nickerchen bringt Energie zurück



Der Knallkopf: Verleiht Argumenten mehr Nachdruck

**Wow, ein neuer Jump&Run-Held! Revolutionär, das ist es, worauf die Welt gewartet hat! Oder etwa doch nicht? Auf jeden Fall ist dies erfreulicherweise mal keine weitere Umsetzung einer alten Comicfigur, sondern etwas völlig Neues!**



von Dynamite Headdy neun Level, was ja nicht nach so übermäßig viel klingt. Dabei muß man jedoch bedenken, daß jeder einzelne Level aus mehreren Stages besteht. Insgesamt kommt man so auf etwa 30 Stages, für genügend Umfang ist also gesorgt. Wie bei Konamis 'Rocket Knight Adventures' gibt es auch hier als besondere Abwechslung einen kompletten Shoot-'em-Up-Level. In Level sechs schnappt sich Headdy einen der drei Flug-Köpfe und fliegt damit in bester 'Graduis'-Manier durch vier Stages. Eine weitere Besonderheit des Spiels: Das Geschehen ist unglaublich abwechslungsreich, fast kein Level gleicht dem anderen. (Wer hat eigentlich gesagt, es gäbe keine Innovationen mehr in Videospielen?). Dreidimensional kippende Untergründe, sich drehende Türme, Hintergründe, die per Zug-seil umgeklappt werden, die Ideen der Programmierer waren schier grenzenlos. Manches hat man zwar schon mal in ande-



Die Extraköpfe von Headdy im Einsatz: Es darf geballert werden

Normalerweise sind ja Kopfbälle beim Basketball verboten ...

Klein aber oho! Als Winzling kann Headdy besondere Wege gehen

ren Spielen gesehen, aber noch nie so gehäuft, und dazu noch verbunden mit hervorragender Spielbarkeit. Muß man noch erwähnen, daß auch die 'KeyMaster' besonders sehenswert sind? Denn für die abgedrehten Endgegner ist das 'Treasure-Team' eh' berühmt! (Vorsicht, Hintergrundinfo: Die Treasure-Leute, Erfinder und Programmierer von Dynamite Headdy, begannen ihre Laufbahn bei Konami. Sie waren u.a. an 'Super Probotector', 'Super Castlevania' und 'Axelay' beteiligt. Nach ihrem Weggang von Konami wurden sie von Sega exklusiv unter Vertrag genommen. Es entstanden das eher durchschnittliche 'McDonalds Treasure Land Adventure' sowie der brillante

Action-Reißer 'Gunstar Heroes'.) Für den Fall, daß Ihr Dynamite Headdy durchgespielt habt, gibt es immer noch einiges zu entdecken. Am Ende jeder Stage wird in der Punkteabrechnung angezeigt, wieviele der 'Secret Points' Ihr gefunden habt. Im Spiel wird das Erreichen eines Secret Bonus (z.B. beim Aufstöbern versteckter Extras) mit einem glasklaren Sprachsample verkündet. Die Grafiken gehören mit zum Farbenfrohen, was es bisher auf dem Mega Drive zu sehen gab. Manchmal ist der Bildschirm so voller

### KUNTERBUNTE FARBENPRACHT

bunter animierter Objekte, daß man fast schon den Überblick verlieren kann. Auch die Charaktere sind einfach klasse: Die lustigsten Typen seit Konamis 'Parodius' (Super Nintendo). Die Hintergründe sind meist Theaterkulissen, in denen man oftmals durch Risse hinter



Gleiche Situation wie unten, nur alles eine Nummer kleiner



Dank Schild-Extra ist Hohlkopf-Headdy unverwundbar. Schlagt den gut geanzerten Herrn mit seinen eigenen Waffen. Das Schild zeigt, wie's gemacht wird

Völlig witzlos: der Tänzer auf dem Handheld



die Bühne schauen kann. Oder kleine Bühnenarbeiter bauen während des Spiels plötzlich die Dekoration um.

Auch die Musiken sind eine angenehme Überraschung. Neben den ‚normalen‘ trifft man auf sehr ungewohnte Klänge wie z.B. Tschaikowskis ‚Nußknacker‘. Und die Sprachausgabe ist wirklich absolute Spitze.

### ENTTÄUSCHENDE GAME-GEAR-VERSION

Auf dem Game Gear sieht die Sache allerdings nicht ganz so rosig aus. Daß die vielen Grafik- und Soundeffekte auf der 8-Bit-Konsole nicht machbar sind, war ja von vornherein klar. Doch leider ist auch in Sachen Spielbarkeit einiges danebengegangen. Einen Großteil des Spielwitzes machen nun einmal die diversen Extraköpfe aus. Und die sind hier unverständlicherweise Mangelware. Nur gelegentlich taucht mal ein Behälter mit einem Bonus-Körperteil auf. Und

# DYNAMITE

## Zwei Beispiele für die abgespaceten Gegner von Dynamite Headdy:



**Die tanzende Puppe links tritt in verschiedenen Verkleidungen auf. Und der Kopf rechts altert rapide vor unseren Augen.**

Viele der Mega-Drive-Innovationen gehen hier flöten. Trotzdem recht viel Abwechslung.

sonders viel Liebe zum Detail am Werk waren. Das Schlimmste aber ist der abartige Schwierigkeitsgrad. Drei Headdys sind einfach zu wenig für so viele Levels, und ein paar Hitpoints weniger bei den Endgegnern hätte da sicher nicht geschadet (schon mal was von einstellbarem Schwierigkeitsgrad gehört?). Ein Paßwortsystem hätte da viel rausreißen können. Eigentlich war es doch der Sinn eines Handheld-Videospiels, daß man es überall mit hinnehmen kann und auch mal zwischendurch ein Spielchen einlegen kann, und nicht daß man stundenlang ununterbrochen zu Hause über dem winzigen Display hängt und sich die Finger blutig spielt.

So bleibt Dynamite Headdy auf dem Game Gear, gerade im Vergleich mit der formidablen Mega-Drive-Version, eher eine Enttäuschung. Stellt sich zum Schluß nur noch die Frage: Wird es Headdy gelingen, sich genauso in die Herzen der Mega Driver zu spielen wie Segas Vorzeigeheld Sonic. Erleben wir irgendwann ein ‚Dynamite Headdy 3‘ oder ‚Headdy Pinball‘? Äußerst unwahrscheinlich, aber zu gönnen wäre es ihm schon. Dynamite Headdy ist, was der Name impliziert: Dynamit!

**Klaus-Dieter Hartwig**

# HEADDY

dabei kann man noch nicht mal wie beim ‚großen Bruder‘ zwischen mehreren auswählen, es steht immer nur ein Bestimmer zur Verfügung. Auch die Level verkommen durch das fehlen der Effekte zu eher durchschnittlicher Jump & Run-Kost. Genauso ist es mit den Endgegnern: Statt im Rahmen der Hardware-Möglichkeiten eigene witzige Ideen zu verwirklichen, wurden die meisten Bosse in abgespekter Form einfach übernommen. Nehmen wir als Beispiel die tanzende Puppe (siehe Kästen): Während sie auf dem Mega Drive in verschiedenen Verkleidungen mit immer neuen Angriffsarten

aufwartet, muß man sie auf dem Game Gear ein halbes Dutzend mal immer auf die gleiche Weise zurückschlagen. Scheint, daß hier die Programmierer nicht mit be-

Hier ist das fehlende Paßwort noch störender! Extremer Schwierigkeitsgrad.

Nur auf dem Mega Drive greift sich dieser Endgegner mit seinen Armen die Plattform und dreht sie im Kreis



## DYNAMITE HEADDY

**Gameplay** ●●●●●  
Wie sind denn die ganzen Extraköpfe vom MD gabelben? Ohne die ganzen Effekte nur halb so gut.

**Dauerspaß** ●●●●●  
Es gibt zwar viele Level. Aber ohne Paßwort? Und bei dem Schwierigkeitsgrad!

**Grafik** ●●●●●  
Für Game-Gear-Verhältnisse ziemlich gut. Viele Farben und lustige Charaktere.

**Sound** ●●●●●  
Guter Durchschnitt. Nicht besonders schlecht, aber auch nichts, was besonders positiv auffällt.

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 80  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run, Action  
Level ..... 7  
Schwierigkeit ..... sehr hoch  
Continues ..... 4  
Speichergröße ..... ab Oktober

**FAZIT**  
**3**

Für die ‚Mekka‘-  
Konsole der  
Beat‘em Up-Fans  
präsentiert ADK  
mit ‚World Heroes  
2 Jet‘ einen



Die berühmte Ruhe vor dem Sturm – gleich fliegen hier die Fetzen



Akrobatik gehört bei den Fighters ebenso dazu wie Körpermasse

2 Jet“ einen  
neuen Champion.

S I E S I N D W I E D E R D A

# WORLD HEROES

## 2 JET



Unser Feuerspucker hatte seinen letzten Job bei einer Grillbude, als ‚Würstchen-schnellbräuner‘



soundtech-nisch wurde ‚WH 2‘ sehr verbessert. Auch die Palette der Sprachausgabe ist reichhaltig, selten hörten wir so viele verschiedene Sprachsamples in einem Spiel. Leider läuft im Trainings-Modus immer die gleiche Musik, egal welche Stage Ihr Euch als Hintergrund ausgesucht habt. Der ‚Dizzy‘-Move ist eine Bereicherung, hoffentlich wird das Beispiel Schule machen. In der Geschwindigkeit ist allerdings keine Verbesserung gegenüber dem ersten Teil zu bemerken. Einen Tick schneller hätte das Game ruhig sein dürfen. Spieltechnisch ist zwar noch keine optimale Ausgewogenheit unter den Kämpfern (wie bei Super SF2) vorhanden, aber ADK hat sich mit diesem Game unter die ersten Plätze der Neo Geo- Prügelspiele be-



Alfred Hitchcocks ‚Die Vögel‘ sind ein lächerlicher Witz dagegen



Nicht mal im Standbild wird es ruhig. ‚Fast-Action‘ ohne Ende

der zweite Teil der World Heroes Saga ist einem beträchtlichen Lifting unterzogen worden. War der Vorgänger noch grafischer Durchschnitt, sind für alle Charaktere des Nachfolgers neue Animationsphasen hinzugekommen. Neue Special-Moves, zwei neue Fighter (insgesamt 16) und verbesserte Sounds wurden in das 178-(!!!) MBit Modul gepackt.

haben es in sich, denn gekämpft wird nur über eine einzige Runde. Mindestens zwei von drei Gegnern müssen besiegt werden, um in die nächste Stage zu gelangen. Danach trifft Ihr auf drei fiese Schergen des Oberböswichtes, ihn selbst müßt Ihr später in seinem Schloß besiegen. Musikalisch wird dieser furiose Showdown phantastisch untermalt.

### NEU: DER ‚DIZZY-MOVE‘

Größte Neuheit an diesem Beat‘em Up: Über Tastenkombination könnt Ihr vortäuschen, daß Eurer Kämpfer benommen ist. Aus diesem ‚Dizzy‘ könnt Ihr jederzeit wieder raus, um den ahnungslosen Gegenüber mit ein paar Heiben zu überraschen. Gerade im Zweispieler-Modus bringt diese Taktik neuen Spielwitz. Grafisch und



Schöne Zwischen-sequenzen unterhalten den Zuschauer



‚Peter Bond‘ und ‚Maren Gilzer‘ modernisieren die Show

### KNALLHARTER TURNIERMODUS

Die Geschichte ist dieselbe wie im ersten Teil. Alle Charaktere nehmen an der ‚World Hero Championship‘ teil. Im Turniermodus kämpft Ihr nacheinander gegen alle Helden. Und die Fights



Leichte Unausgewogenheit zwischen d. Kämpfern, Game hätte etwas schneller sein können.

## WORLD HEROES 2 JET

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Leichte Unausgewogenheit zwischen den Fighters, gute Steuerung, besser als Teil eins.

**Dauerspiel** ●●●●●●●●  
Spannender Turniermodus, 16 Kämpfer und viele Moves (neu: der ‚Dizzy‘-Move) sorgen für Spiel Spaß.

**Grafik** ●●●●●●●●  
Besser kann man es kaum machen, super Animation und farbenprächtige Hintergründe erfreuen das Auge.

**Sound** ●●●●●●●●  
Viele Sprachsamples, passende Musik, jedoch im Trainingsmodus immer die gleiche Melodie.

Hersteller .....	ADK
Preis .....	ca. DM 400
Spieler .....	1-2
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	16 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	ja
Speicher .....	178 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**2**

## HUNG LAO

Das Kreissägeblatt in seinem Hut ist eine tödliche Waffe



Ein böser Treffer!  
(beide Bilder SNES)

**d**as härteste Kampfsportturnier aller Zeiten geht in die zweite Runde. Shang Tsung ist zurück! Er will sich für seine schmachvolle Niederlage im ersten Teil rächen und fordert Euch heraus. Ihr habt die Wahl zwischen zwölf verschiedenen Kämpfern,



Technisch perfekt. Sound und Grafik am oberen Ende des heutigen Machbaren.

jeder mit ganz individuellen Stärken und Schwächen. Zur Auswahl stehen neben alten Bekannten wie Scorpion oder Rayden auch einige neue Kämpfer, die es ebenfalls in sich haben. So ist Powerfrau Kitana

# MORTAL

**Statt der Anleitung sollte Acclaim einen saugfähigen Putzlappen als Beigabe in die „Mortal Kombat 2“-Packung stecken – für die Blutflecken auf dem Bildschirm!**



ihrer Rivalin Mileena in Sachen Brutalität mehr als ebenbürtig und will ebenso wie Prügelmonster Baraka die Nummer Eins werden. Grafisch ist diese furiose Schlacht toll inszeniert. Kein Wunder, hatten doch die Acclaim-Programmierer satte 24 MBit zur Verfügung. Wie schon bei „Mortal Kombat (1)“ wurden die Bewe-

So huscht ab und zu der Kopf eines der Programmierer ins Bild. Doch das ist erst der Anfang.

Hat einer der beiden Fighter genug Prügel eingesteckt, folgt das unabwendbare Finale des Gefechts. Freundlich Naturen überreichen nach dem Kampf per Tastenkombination ihrem Kontrahenten ein nettes Präsent oder führen ein kleines Tänzchen auf. Alternativ dazu könnt Ihr ihn jedoch auch in ein ebenso harmloses wie niedliches Baby verwandeln, welches natürlich keine Gefahr mehr darstellt. Klingt ja ganz harmlos? Von wegen! Diese und ähnliche kleine

Animationen sind kaum mehr als das berühmte Feigenblatt, welches vom Kern des Games jedoch nicht ablenken kann. Und dieser Kern ist pure Gewalt, wie es sie in dieser Form noch nie auf Spielkonsolen zu sehen gab. Wer will, kann seinen benommenen Gegner nämlich auch enthaupten, verbrennen, zerstückeln oder sonst wie die Ecke bringen. In einem Level lassen sich die Feinde auch ins Säurebad befördern, um dann



## Unsere Meinung:



„Mord- und Totschlag, wohin man sieht. Der Krieg in Bosnien, die Massaker in Ruanda, Bombenanschläge auf Flugzeuge und der rechte wie linke Terror auf unseren Straßen. Traurig, aber wahr: Diese Bilder schocken heute keinen mehr. Es reicht! Wir brauchen nicht auch noch inszenierte Gewalt! Erst recht nicht, wenn mit ihr unter dem Deckmantel spannender Unterhaltung jede Menge Kohle gemacht wird.“

Martin Klugkist

„Ganz gleich, wie man Gewalt in Spielen beurteilt – eines sollte jedem klar sein: Dieses Spiel gehört auf keinen Fall in Kinderhände! Traurig, daß es angesehene Spielehersteller nötig haben, Werbung und Verkaufsstrategie solcher Brutalo-Spiele auf eine minderjährige Zielgruppe zuzuschneiden. MK2 wird die Diskussion über Gewalt in Computerspielen mit neuer Heftigkeit entfachen – und das zu Recht!“

Gerald Arend

## MORTAL KOMBAT II

### Gameplay

Die Spielem-Kollision ist von zweifelhafter Qualität. Der Options-Mangel fällt viel vom Spielspass.

### Dauerspaß

Die Vielzahl der verschiedenen Spezial-Moves sorgt für einige Monate Beschäftigung.

### Grafik

Die Fighter sind toll digitalisiert. Flüssige Animationen und sehenswerte Hintergrundgrafiken.

### Sound

Die stimmungsvollen Musiken und lebensechten Schreie passen super zur düsteren Atmosphäre.

Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... DM 160  
Spieler ..... 1-2  
Genre ..... Prügelspiel  
Level .....  
Schwierigkeitsgradeinstellbar  
Continues ..... 4  
Speichergröße ..... 24  
Erhältlich ..... im Handel





# KOMBAT II



Grafisch ist „Mortal Kombat II“ ein Meilenstein der Prügelspiele (SNES)



Kung Lao: Mit Spezial-Schlägen und fiesen Tricks zum Triumph (Mega Drive)

als zerfressenes Skelett wieder aufzutauchen Und schon sind wir beim eigentlichen Knackpunkt. Kein Zweifel: Ohne Gewalt gibt es keine Prügelspiele. Diesmal wird der Bogen jedoch überspannt. Mortal Kombat 2 ist streckenweise das reinste Massaker. Und das nicht ohne Grund, denn der Gegner in der Schlacht um das

auf Gewalt, frei nach der Devise: „Wenn schon nicht spielbarer, dann wenigstens schön blutig!“ Es scheint fast so, als wollten die Programmierer mit diesem Blutbad von den kleinen und großen spielerischen Mängeln ablenken, die sich eingeschlichen haben. Die ungenaue Kollisionsabfrage ist nur einer dieser Mängel. Dazu kommt noch, daß Ihr weder Spielgeschwindigkeit noch Rundendauer beeinflussen könnt. Schwaches Bild! Von einem Gruppen-Fight-Modus ist nichts zu sehen. Zudem ist das Gameplay so hektisch, daß gekonnte Spielzüge mehr im Bereich des Glücks als des Könnens liegen.

„Kopf ab“ statt Gameplay. Ein gefährliches Kalkül, denn Brutalo-Games wie dieses brachten die Gewalt-Diskussion ins Rollen. Die Folgen in Form von Altersfreigaben für Video-Games werdet Ihr alle jetzt zu spüren bekommen. Die Nummer Eins der Redaktion



Schreibt uns dochmal Eure Meinung für die Leserpostseiten. Was haltet Ihr von extremen Gewaltdarstellungen in Videospielen?

bleibt jedenfalls auch nach „Mortal Kombat II“ unangefochten „Super Street Fighter 2“. Es ist spielerisch um Klassen besser und kommt ohne übertriebene Gewaltorgien aus.

Martin Klugkist



## KITANA

Die beiden Fächer werden zu tödlichen Wurfgeschossen

Ungenaue Kollisionsabfrage. Wenig Spieloptionen. ‚Faktor Glück‘ zu groß.

Weihnachtsgeschäft heißt „Super Street Fighter II“. Doch während SSF II auf ein ausgereiftes Gameplay baut, setzt man bei „Mortal Kombat II“ einmal mehr

Die grafische Umsetzung setzt neue Maßstäbe. Der Sound paßt gut zu der Grusel-Atmosphäre.

## RAYDEN

Mit neuen Tricks und alter Brutalität meldet sich der Gespensterkrieger zurück.

**MEGA DRIVE**

**MORTAL KOMBAT II**

**Gameplay** ●●●●●

Das Spielverknüpfen bietet vor allem unter dem Options-Menü. Zudem Schwächen bei der Kollisionsabfrage.

**Dauerspaß** ●●●●●

Die Vielzahl der verschiedenen Spezial-Moves sorgt für monatelange Beschäftigung.

**Grafik** ●●●●●

Die fehlende Farbenpracht des Mega Drive fällt kaum auf. Wenig Unterschiede zur SNES-Version.

**Sound** ●●●●●

Der Sound klingt auf dem MD etwas schlechter als der der SNES-Fassung.

Hersteller	..... Acclaim
Preis	..... DM 180
Spieler	..... 1-2
Genre	..... Prügelspiel
Level	..... Schwierigkeitsgradinstellbar
Continues	..... 4
Speicher/MBI	..... 24
Erschienen	..... im Handel

**FAZIT**  
**2-**

VIEL BLUT, WENIG GAMEPLAY

# WAY OF THE WARRIOR

Nichts für schwache Nerven: die geschmacklosen Fatality-Moves



Lediglich neun Fighter stehen zur Wahl

**Wettbewerb unter den Prügelspielen: Welches ist blutiger, MK II' oder „Way of the Warrior“?**



**d**a scheint der blutige Höhepunkt in Sachen Prügelspiele mit „Mortal Kombat II“ erreicht, da sprüht zeitgleich ein weiterer Vertreter der Sparte „Bloody and Gorey“ auf den Videospielemarkt. Schließlich sollen sich 3DO-Besitzer nicht benachteiligt fühlen, wenn es ums „Sezieren“ von Kontrahenten geht. Und so bietet auch „Way of the Warrior“ oberharte Action, die vom harmlosen Ellbogencheck bis hin zum Abtrennen diverser Gliedmaßen reicht. In mehr als nur unnötig

brutaler Weise prügelt man den Computergegner die Birne ein, oder aber man greift sich einen Gleichgesinnten ohne künstlichen IQ. Wer – wenn schon kein geschmackvolles – zumindest ein gutes Gameplay wünscht und erwartet, der wird bitter enttäuscht sein. Während Way of the Warrior Acclaims Mortal Kombat II nämlich bezüglich „Blutfluß in Liter pro Minute“ in nichts nachsteht, of-

fenbaren sich beim Gameplay doch große Mängel. Viel zu hektisch ist die Rauferei, und die Spielbarkeit hinkt dem erwähnten Konkurrenten auf dem SNES deutlich nach. In Sachen Grafik und Sound läßt sich noch anmerken, daß die Kämpfer nicht so flüssig animiert sind, wie man es sich wünscht. Einzige Highlights an diesem ultrabrutalen, nicht nur für Kinder ungeeigneten Game, sind der Heavy-Metal-Sound und die düstere Sprachausgabe ...

Hans-Joachim Amann

## 3DO

### WAY OF THE WARRIOR

**Gameplay** ●●●●●●●●●●  
Viel zu hektisch ist das Spielgeschehen, und das nervt teilweise drastisch.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●  
Man muß sich schon ein Weichen einstellen, bis überhaupt Spaß aufkommt. Dann geht es so.

**Grafik** ●●●●●●●●●●  
Teilweise sehr schöne Hintergründe können nicht über die Animationsdefizite der Sprites hinwegtäuschen.

**Sound** ●●●●●●●●●●  
Schwermetall kimmert aus den Boxen, und eine gruselige Stimme läßt das (Reiz)Blut gefrieren ...

Hersteller .....	Universal I. Stud. Profs	DM 140	
Spieler .....	1-2	Genre .....	Prügelspiel
Level .....	9 Kämpfer	Schwierigkeitsgrad .....	einstufig
Continues .....	ja	Speicher .....	1 CD
Erfülltheit .....	im Handel		

### FAZIT

# 4+

EIN STANDART PRÜGELPAKET

# KARNOV'S REVENGE

**Eben noch in der Spielhalle, jetzt auf dem Neo Geo! Leider hat die Umsetzung an Flair eingebüßt.**



13 Fighter mit individuellen Vorzügen stehen in diesem Game zur Auswahl

**d**as Beat'em Up „Karnov's Revenge“ ist die Umsetzung des Spielhallenautomaten „Fighter's History Dynamite“. Zu den Kämpfern des Originals sind zwei neue hinzugekommen, so daß jetzt zwischen 13 Figuren gewählt werden kann. Ferner wurde die Palette der Combos und (Special-) Moves stark erweitert. „Yungmie“ ist der interessanteste Neuzugang. Sie ist eine koreanische Taekwondo-Kämpferin, die ihre Gegner nur mit Fußtrittern bearbeitet. „Zazie“, der andere



neue, ist ein Karateka, der über beeindruckende Schlagtechniken verfügt. Im Game heizt Ihr über zwei Schlag- und zwei Trittknöpfe dem Gegner ein. Special Moves werden durch Drehen des Sticks mit anschließendem Knopfdruck ausgeführt (à la Streetfighter). Die Umsetzung des Automaten ist eher ein Tiefschlag als ein Volltreffer. Die Grafik reicht nicht ganz an das Original heran. Die Figuren

sind zwar etwas größer, aber das Design der alten Kämpfer bleibt unerreicht. Seitens der Spielbarkeit gibt es keine Kritikpunkte. Musik und Sprachausgabe sind annehmbar. Somit ist das Game „nur“ ein solides Prügelspiel, das dem Standard in diesem Genre leider etwas hinterherhinkt.

Michael Koczy

## Neo Geo

### KARNOV'S REVENGE

**Gameplay** ●●●●●●●●●●  
13 Fighter lassen sich gut steuern, viele und leicht auszuführende Special-Moves.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●  
So richtig kann das Game nicht begeistern, die Automatenversion ist in vielerlei Hinsicht besser.

**Grafik** ●●●●●●●●●●  
Durchschnittliche Grafik ohne nennenswerte Highlights, hätte besser sein können.

**Sound** ●●●●●●●●●●  
Standard. Sprachausgabe und Musik sind ohne Höhen und Tiefen. Das Spielhallenfling kommt nicht rüber.

Hersteller .....	Data east		
Preis .....	ca. DM 400		
Spieler .....	1-2	Genre .....	Prügelspiel
Level .....	13 Kämpfer	Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	ja	Speicher .....	122 Mbit
Erfülltheit .....	im Handel		

### FAZIT

# 3





# STREET FIGHTER - DER FILM -

**Klappe und Action! Zu Weihnachten läuft der Street Fighter-Film in den amerikanischen Kinos an. Schöne Bescherung oder Action pur? GAMEPRO hat für Euch nachgeforscht und präsentiert Euch die ersten Fotos direkt vom Set.**



Vega zeigt sich auch im Film von seiner besten Seite und steht voll im Rampenlicht



**e**in Videospiel als Kinofilm? Mario-Fans werden skeptisch sein: Der Super Mario Bros.-Film wurde trotz aufwendiger Spezialeffekte ein Flop. Bessere Erfolgchancen haben da die Videospielhelden

der Street Fighter-Titel. Die 35-Millionen-Dollar-Produktion wurde unter anderem in Bangkok und Nord-Australien gedreht, bekannte Schauspieler wie Jean Claude Van Damme und Kylie Minogue schlüpfen in die Rollen der einzelnen Kämpfer. Raul Julia, bekannt aus der Addams Family, spielt den machtbeseenen General M. Bison, der während eines Bürgerkriegs in Südost-Asien 63 UNO-Soldaten gefangen hält. Colonel Guile (J. C. Van Damme) führt eine UN-Kampftruppe an, welche die Geiseln wieder befreien soll ... Anfang '95 kommt das Action-Spektakel in die deutschen Kinos – und das Beste: Alle 16 Fighter werden mit von der Partie sein.

## Die Street Fighter



**Cammy**  
Kylie als Cammy, die Agentin des britischen Geheimdienstes



**Chun Li und Cammy**  
Im Film nicht so angriffslustig wie im Spiel: Reporterin Chun Li



**Ken und Ryu**  
Die beiden Fighter kennen sich schon seit vielen Jahren



**Sagat**  
Die rechte Hand von M. Bison und Guiles Erzrivale: Sagat



**Vega**  
Die einen lieben ihn, die anderen können ihn nicht leiden: Auf welcher Seite wird der Spanier Vega wohl kämpfen?



**Guile**  
Colonel William F. Guile, Kommandeur der UN-Truppen, wird gespielt von Jean Claude Van Damme



**Balrog**  
Grand Bush aggiert als Kameraman an der Seite der Reporterin Chun Li

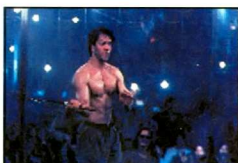


**Ryu**  
Einer der letzten Strahlenkämpfer. Auch er lehnt sich gegen den mächtigen Bison auf



Die UN-Truppen wollen die Geiseln aus den Klauen von M. Bison befreien

So wollen seine Fans ihn sehen: Ryu in Action!





# BRANCHEN IM INTERVIEW

Um Euch die Übersicht im System-Chaos ein wenig zu erleichtern, wollen wir diesen Monat einmal die Herstellerseite zu Wort kommen lassen. Wir haben die drei Konsolenanbieter (neben Nintendo und Sega wird in absehbarer Zeit durch die Playstation auch Sony hinzukommen) sowie Electronic Arts, die ja durch ihren ehemaligen Präsidenten Trip Hawkins der 3DO-Company recht nahe stehen, befragt, um ihre Ansichten zu erfahren.



**Jo Heinrich - Brand Manager Sony Electronic Publishing**

### Diese Fragen haben wir den Insidern gestellt:

1. Welchem ‚neuen‘ System räumen Sie die meisten Chancen für die Zukunft ein und warum?
2. Da es bis zu den Veröffentlichungen (vor allem in Deutschland) noch dauert: Wie sollte sich der Konsument bis dahin verhalten? (z.B. auf verfügbare Systeme wie 3DO, CD-I oder Jaguar umsteigen?)
3. Welche Systeme werden Sie in Zukunft unterstützen?
4. Nintendo setzt für die Zukunft auf Modul, während Sega und Sony die CD als Speichermedium gewählt haben. Welche Lösung ist Ihrer Meinung nach besser und warum?

**1.** Sony Playstation. Es ist das technisch beste (schnellste) System. Es ist fertig (Japan-Veröffentlichung Dez. 1994). Es wird von fast allen namhaften Softwareherstellern unterstützt. Sony hat mit seinem Firmenverbund alle Möglichkeiten, diese Maschine optimal zu distribuieren und zu vermarkten.

**2.** Warten und sich die Zeit bis zum Release der Playstation mit tollen neuen Spielen der bekannten Systeme vertreiben.

**3.** Alle, für die es sich lohnt, Spiele zu produzieren. Wichtige Titel: „Mickey Mania“, „Lemmings 2“, „Vortex“, „The Flintstones“, „Novastorm“.

**4.** Die CD. Sie hat selbst gegenüber den von Nintendo angekündigten 100 MBit-Modulen etwa

die 40-fache Speicherkapazität, was auch absolut benötigt werden wird.

### »SONY PLAYSTATION IST DAS TECHNISCH BESTE (SCHNELLSTE) SYSTEM«

Man sieht das schon daran, daß bereits heute aufwendige CD-ROM Spiele aus Platzgründen auch auf Doppel-CD veröffentlicht werden. Durch die niedrigeren Herstellungskosten werden auch günstigere Preise möglich werden. Ich bin davon überzeugt, daß sich die CD vorerst durchsetzen wird, da die Vorteile für den Endverbraucher unübersehbar sind – und letztendlich entscheidet er darüber, welches System sich etablieren wird.



**Jörg Köhler - PR-Manager, Electronic Arts Germany**

ELECTRONIC ARTS

**1.** Welches System sich in Zukunft durchsetzen wird, ist vom momentanen Standpunkt aus natürlich schwer zu sagen. Electronic Arts setzt zur Zeit eindeutig seinen Schwerpunkt auf die Entwicklung von 3DO-Titeln (insgesamt 23 Titel). Das 3DO ist zumindest mittelfristig das erfolgversprechendste System, da es bereits verkauft wird und bahnbrechende Software noch dieses Jahr erhältlich ist. Das Lizenz-Konzept des 3DO (sowohl Hardware als auch Software) ist extrem hersteller- und somit auch kundenfreundlich. Eine Machtkonzentration auf dem Markt, mit all ihren negativen Seiteneffekten wie Preisdiktat sowie

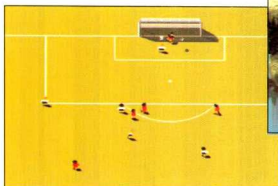
Regeln über die Inhalte der Software etc., werden bei einem offenen System wie dem 3DO vermieden.

### »BEREITS JETZT LOHNT ES SICH, AUF EIN BESSERES SYSTEM UMZUSTEIGEN«

**2.** Der Markt ist bereits seit einiger Zeit überreif für ein neues System, das mit wesentlich verbesserter Hardware-Leistung die überholten 16-Bit-Konsolen ablösen muß. Die Kunden lechzen nach einer besseren Grafik- und Sound-Performance. Bereits jetzt lohnt es sich, auf ein besseres System umzusteigen, denn die Ankündigungen für zukünftige Hardware schließen noch erhebliche Warte-



Zwei der erfolgreichsten Spiele, die derzeit von Sony vertrieben werden: 'Flashback' und 'Sensible Soccer'



# INSIDER NEWS

**n**atürlich haben die Firmen die Gelegenheit genutzt, kräftig die Werbetrömel für ihre eigenen Systeme zu rühren. Wir haben die Antworten jeweils unkommentiert übernommen, bitten jedoch darauf zu achten, daß sie verständlicherweise alles andere als objektiv sind. Daher werden wir diese Befragung in der nächsten Ausgabe fortsetzen, wobei die sogenannten Drittanbieter (z. B. Acclaim, Konami, Hudson Soft und Virgin) sowie einige Spieleentwickler ihre Meinung äußern werden. Was bisher völlig außer acht gelassen wurde, ist die 32-Bit-Konsole von Nintendo, die noch in diesem Jahr in Japan erscheinen soll. Bis-

zeiten ein, und auf entsprechende Software wird man noch wesentlich länger warten müssen.

**3.** Hauptaugenmerk legt Electronic Arts auf das 3DO, und als Highlights kann man bereits jetzt FIFA Soccer 3DO (das noch dieses Jahr erscheint) und eine Autorensimulation nennen. Bis jetzt wurde jeder, der diese beiden Spiele in noch nicht ganz fertigen Versionen gesehen hat, vollkommen überzeugt. Und mit vollkommen meine ich, daß bisher auf noch keinem System weltweit (egal, ob es sich dabei um High-End-Computer, Konsolen oder Arcadesysteme handelt) etwas auch nur annähernd Vergleichbares existiert. Man bekommt langsam immer mehr Spiele zu sehen, die das 3DO erst richtig ausreizen.

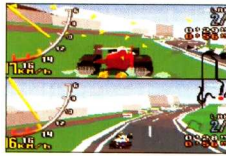
**4.** Die CD ist das Speichermedium der Zukunft. CDs sind preiswert zu produzieren und bieten wesentlich mehr Speicherkapazität fürs Geld. Jeder kann CDs überall auf der Welt produzieren und somit in Nähe zum Hersteller ohne große Transportkosten schnell auf Bedarf reagieren. Im Gegenteil zu den Modulen, die

her hüllt man sich jedoch darüber in Schweigen, um die Spannung noch ein wenig anzuheizen. Sobald es verlässliche Informationen gibt, werden wir Euch sofort darüber berichten. Selbstverständlich kann niemand in die Zukunft schauen und eine definitive Aussage treffen. Und wie man im Moment sieht, können ja auch durchaus mehrere große Systeme nebeneinander existieren. Und wie weit ein System den anderen technisch überlegen sein mag: Der entscheidende Faktor für den Erfolg wird wie immer sein, daß gute Spiele erscheinen, die auch wirklich Spaß machen. Der deutsche Käufer hat ja immer noch den Vorteil, daß er erst mal einige Monate beobachten kann, wie sich der Markt in Japan entwickelt. Mit den aktuellen 16-Bit-Systemen ist man auf jeden Fall noch eine ganze Weile gut beraten, denn allein für diese Weichen ist eine wahre Softwareflut zu erwarten.

in teuren Lizenzen ausschließlich im Lizenzgeberland produziert werden. Dem überholten Modul-konzept nachzuhängen hieße, weiterhin eine nationalistisch eingestellte Machtkonzentration auf den internationalen Märkten zuzulassen.

## SEGA Vincent Pargney - Software Manager Sega Deutschland

**1.** Mega Drive 32X. Der Mega Drive 32X gibt jedem Mega-Drive-Besitzer die Möglichkeit, für ca. DM 400,- seine Konsole auf die 32-Bit-Technologie aufzurüsten. Dank unserer Position im Spielhallenbereich beherrschen wir die 32-Bit-Technologie seit Jahren. Dieses Know-How wurde bei der Entwick-



lung des Mega Drive 32X ausgenutzt und wird dafür sorgen, daß gute Spiele für Mega Drive 32X nie Mangelware werden. Da die Qualität der Software ausschlaggebend ist, zweifeln wir keine Sekunde an dem Erfolg des Mega Drive 32X.

**2.** Der Mega Drive 32X ist ab November '94 der Zugang zu einer neuen Generation von Videospielen. Die Leistung des Geräts entspricht der Rechenpower eines 486er PCs der Spitzenklasse (zwei 32-Bit-RISC-Prozessoren/50.000 Polygone pro Sekunde/Texture Mapping) zu einem wesentlich niedrigeren Preis. **»GUTE SPIELE FÜRS 32X WERDEN NIE MANGELWARE SEIN«**

Das Gerät wird von Sega und den Drittherstellern natürlich langfristig unterstützt und kann auf keinen Fall als Übergangslösung angesehen werden.

**3.** Mega Drive 32X-Software: Virtua Racing Deluxe (eine völlig neue Version, exklusiv auf Mega Drive 32X, mit mehr Strecken und Fahrzeugen zur Auswahl), Star Wars Arcade, Super Motocross, Fahrenheit CD und noch viele weitere Titel sind geplant für '95 Das Aufsetzen des Mega Drive 32X, der die Darstellung von 32,768 Farben simultan erlaubt, ermöglicht erstmals Full-Motion-Video in optimaler Qualität.

**4.** Wir werden beide Speichermedien unterstützen. Langfristig räumen wir der CD mehr Chancen ein, da die Herstellung flexibler und schneller ist.



## Werner Rudolph - Manager Advertising & PR, Nintendo Deutschl.

**1.** Nintendo Ultra 64. Warum? Weil hier alle Faktoren, die ein erfolgreiches Videospiel-System ausmachen,

zum Tragen kommen: -richtungswiesende „State-of-the-Art“-Technologie in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics und Alias (den führenden Unternehmen im Computer Graphics-Bereich), die den Software-Entwicklern auch wirklich neue Möglichkeiten zur Spielgestaltung bieten.

## »ES LOHNT SICH, AUF NINTENDO ULTRA 64' ZU WARTEN«

- Nintendos große Erfahrung und Reputation bei der Entwicklung von Bestseller-Videospielen. - Nintendos Möglichkeit, als weltweit führender Videospiele-Hersteller dieses System auch zu einem günstigen Preis anbieten zu können. Und - ich habe mich auf der CES in Chicago bereits von der Leistung des „Nintendo Ultra 64“ überzeugen können.

**2.** Ich kann nur empfehlen: Es lohnt sich, auf „Nintendo Ultra 64“ zu warten. Warum jetzt für Kompromiß-Lösungen viel Geld ausgeben? Außerdem wird die Zeit mit neuen SNES-Spielen wie „Donkey Kong Country“ bestimmt nicht langweilig. Hier zeigt sich, daß auch das 16-Bit Super NES noch ungeahnte neue Spiel-Faszination bieten kann.



**3.** Neben Game Boy, NES und Super Nintendo unterstützen wir natürlich das „Nintendo Ultra 64“: Unsere eigenen Spiele-Entwicklerteams sowie führende Software-Häuser sorgen dafür, daß bei der Einführung 1995 ein äußerst attraktives Spieleangebot vorhanden ist. Man kann gespannt sein.

**4.** Nach dem augenblicklichen Stand der CD-Technologie ist die Cartridge mit erhöhter Speicherkapazität besser geeignet, um gerade in Bezug auf Zugriffsgeschwindigkeit und schnelle Interaktion den Anforderungen an ein packendes Videospiel gerecht zu werden. Das gilt auch für das 64-Bit-System. Sobald die CD-Technologie unseren Anforderungskriterien entspricht, werden wir auch die CD einsetzen. „Nintendo Ultra 64“ ist dafür ausgelegt.

Wer ‚Capcom‘ hört, denkt unweigerlich an ‚Super Street Fighter 2‘, die Nummer eins der Prügelspiele. Aber Capcom hat noch lange nicht genug. **Wrestlefans aufgepaßt: Hier kommt der neue Champion!**

STELLT SCHON

# SATUR SLAMM



‚Titanic Tim‘ macht hier allen klar. Aus diesem Griff gibt es für ‚El Springay‘ kein Entkommen mehr

**n**achdem das Wrestle-Fieber aus den USA ins heimische Germany rübergeschwappt und hierzulande die Vermarktungsmaschinerie angelaufen ist, war ‚WWF Royal Rum-

Vor einem ‚Pin‘ darf natürlich nach Herzenslust zuschlagen werden



**FAZIT**  
Alles in allem ist ‚Saturday Night Slam Masters‘ ein Wrestle-Modul, das begeistert. Störend ist nur die leichte Unausgewogenheit zwischen den Fightern. Den Blick auf ‚Super SF‘ gerichtet, sind acht bzw. zehn Kämpfer auch nicht die Welt, jedoch fürs Spiel ausreichend. Slammasters scheint hier noch in den Kinderschuhen zu stecken, wie seinerzeit das erste ‚SF‘. Trotzdem, mit ‚Slammasters‘ erhaltet Ihr das z.Z. beste Wrestle-Game, das auf dem Markt ist. Jeder, der auf ‚Beat ‘em Ups‘ steht, darf beruhigt in den Ring steigen.

## COMPETITION, WWF VIDEO

FÜR ALL DIEJENIGEN UNTER EUCH, DIE NICHT GENUG VON DEN FIGHTS IM RING HABEN KÖNNEN, HABEN WIR ETWAS GANZ BESONDERES:

### GAMEPRO

VERLOST 20 VERSCHIEDENE WRESTLING-VHS-VIDEOCASSETTEN, MIT Z.T. ÜBER DREI STUNDEN SPIELDAUER. UNSERE PREISFRAGE LAUTET: WIE HEISST DER WELTBEKANNTE WRESTLER, DER DENSELBEN VORNAMEN HAT, WIE EIN GRÜNHÄUTIGER COMIC- UND VIDEOSPIELHELD?

SCHREIBT DEN NAMEN AUF EINE POSTKARTE, UND SCHICKT SIE BIS ZUM 21.10.94 AN FOLGENDE ADRESSE:  
GAMEPRO • WWF-VIDEO • HEILWIGSTRASSE 39 • 20249 HAMBURG

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter von MVU und deren Angehörige dürfen, wie immer, nicht teilnehmen.

ble‘ ein Jahr lang das beste Modul in diesem Sektor. Es war nur eine Frage der Zeit, bis andere Firmen auf den Zug aufspringen würden, um sich auch ein Stück des Kuchens abzuschneiden. Daß Capcom nun sein ‚Saturday Night Slammasters‘ präsentiert, ist nur logisch, führt doch diese Firma mit ihrer SF-Trilogie die inoffizielle Hitliste der SNES-Prügelspiele an. Es ist ruhig geworden in der Wrestler-Welt. Ewig dieselben Kämpfe, dieselben Ergebnisse. Es gab nichts Neues und Aufregendes mehr in diesem Sport. Endlich wird eine neue Herausforderung für die Großen des Wrestling geschaffen: die ‚Capcom Wrestling Association‘. Jetzt können sich Kämpfer aus aller Welt neu bewei-

Nur zwei Spielmodi, keine neuen Melodien, ansonsten kann man nicht groß meckern.

sen. Neun Städte sind die Austragungsorte, sogar Hannover ist dabei.

### VIER SPIELER GLEICHZEITIG

Der Oberhammer an diesem Game ist: Vier Spieler können gleichzeitig in den Ring steigen. Endlich wird Prügelssoftware zu den längst erhältlichen Multiadaptern geliefert. Wer zu viert auf den Spielspaß des ‚Battle Mode‘ bei ‚Super Bomberman‘ abfährt, für den ist dieses Modul fast ein Muß. Im Optionsmenü können Schwierigkeit, Zeitlimit und Buttonbelegung festgelegt werden.

### DER ‚SINGLE MATCH MODE‘

Allein oder zu zweit könnt ihr im ‚Single Match Mode‘ einen von acht Wrestlern auswählen und Euch von Stadt zu Stadt um die ganze Welt kämpfen. Der Verlierer im Zweispieler-Modus kann entweder aussteigen, und der Gewinner fightet allein weiter, oder mit einem neuen Herausforderer wieder in den Ring steigen. Seid Ihr allein, könnt Ihr mit unbegrenzten Continues die Welt bereisen. Habt Ihr alle Gegner geschlagen, kommen noch zwei geheimnisvolle Kämpfer: ‚Jumbo ‚Flap‘ Jack‘ und ‚Scorpion‘. Diese könnt ihr im ‚Single Match Mode‘ nicht auswählen (wie im ersten ‚SF‘).

# DAY NIGHT ASTERS

## DER ‚TEAM BATTLE ROYAL MODE‘

Dafür ist dies im ‚Team Battle Royal Mode‘ möglich. Zwei Zweierteam treten hier gegeneinander an. Munter kann sich dann bis zum letzten Wrestler eine heiße



den Ring. Nacheinander laufen die Kontrahenten unter Applaus und Scheinwerfergewitter in die Arena. Die musikalische Untermalung ist das ganze Spiel über sehr passend. Fetziger ‚Heavy Metal‘-Sound und Sprachausgabe unterstreichen den positiven Eindruck. Neu und spektakulär klingen die Samples jedoch nicht. Der Ring, in dem die Athleten aufeinandertreffen, geht über ca. zwei Bildschirmbreiten und scrollt nach Bedarf auch in vertikaler Richtung. Endlich mehr Platz zum Wrestling, hatte der Ring bei ‚WWF RR‘ doch nur die Größe eines Bildschirms. Ruft der Schirm ‚Fight‘, ist volle Action angesagt.

‚WWF Royal Rumble‘, war ein Jahr lang das beste Wrestling-Game. Immer noch unerreicht ist der ‚Royal Rumble‘-Modus mit allen Kämpfern.



Schlacht geliefert werden. Optimal ist natürlich die Vier-spieler-Besetzung (erstmalig bei einem Prügelspiel). Seid Ihr zu wenig Leute, ersetzt der Computer die fehlenden. Netterweise kann man den eigenen Partner nicht verletzen, denn aufgrund der Hektik auf dem Bildschirm sind Verwechslungen leicht möglich. Nur zwei Spiel-Modi und zehn Kämpfer sind allerdings ein wenig mager, wenn man ‚WWF RR‘ als Vergleich heranzieht. Hier hätten sich Capcoms Prügel-Profi mehr einfallen lassen können.

## TOLLE STIMMUNG IN DER ARENA

Ist die Entscheidung für Modus und Fighter gefallen, geht es ab in

## Mit diesen Jungs ist nicht gut Kirschenessen!



Die Endgegner ‚Scorpion‘ und ‚Jumbo‘ könnt ihr nur im ‚Team Mode‘ spielen



Richtig, es ist Mike Haggar aus ‚Final Fight 2‘. Sein Hobby: Schurken aufmischen



‚Alexander the Grater‘ verteilt am liebsten kräftige Ohrfeigen. Sein ziviler Beruf: Schlachter

## RING FREI ...

Steht Ihr nah genug beim Gegner und drückt den Richtungs- und Angriffsbutton gleichzeitig, wird Euer Gegenüber festgehalten und



kann mittels Steuerkreuz geworfen oder in die Seile geschleudert werden. Den Kontrahenten drei Sekunden am Boden zu halten (Pin), ist der schnellste Weg zum Sieg. Energiebalken zeigen die Verfassungen der Wrestler an. Ist ein Fighter durch viele Treffer zu erschöpft, kann er sich nicht mehr aus einem Pin befreien und verliert den Kampf. Gewonnen wird ferner, wenn der Gegner aufgibt oder sich 20 Sekunden lang außerhalb des Rings aufhält. Alle Kämpfer haben allgemeine ‚Special Moves‘: Ihr könnt aus dem Ring herausspringen, eine z.B. herumliegende Pritsche aufheben und damit auf den Gegner eindreschen. Geht ein Gegner zu Boden, darf wahlweise nach ihm getreten oder ihm an den Haaren gezogen werden. Selbstverständlich kann man sich auch mit dem ganzen Körper auf ihn werfen. Jeder Fighter hat zudem noch zwei eigene Spezial-

attacken: Um je eine Schlag- und Wurftechnik handelt es sich hier. In gewohnter SF-Manier (ich hab aufgehört, die Parallelen zu ziehen) wird für deren Einsatz am Joypad gedreht und auf Buttons gedrückt. Auf sonstige Fernwaffen wurde verzichtet, es soll ja bekanntlich körperkontaktfreudig agiert werden. Aber so mancher Wrestler ist gegenüber anderen im Vorteil. Muß man für den Spezialangriff des ‚Großen Ohn‘ nur auf zwei Knöpfe gleichzeitig drücken, so muß bei ‚Titanic Tim‘ das Steuerkreuz um 180 Grad gedreht werden. Aber auch hier macht Übung den (Wrestling-)Meister.

Michael Koczy

## SATURDAY NIGHT SLAMMASTER

**Gameplay** ●●●●●●●●●●  
Unreal Steuerung, ‚Special Moves‘ à la Capcom. Leichte Übergangsgewandtheit zwischen den Wrestling.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●  
Bis zu vier Spieler gleichzeitig, max. 10 Fighter zur Auswahl. Leider nur zwei Spiel-Modi.

**Grafik** ●●●●●●●●●●  
Schönes Intro und detaillierte Figuren. Die Hintergründe hätten abwechslungsreicher sein können.

**Sound** ●●●●●●●●●●  
Capcoms typische Untermalung: stimmungsvolle Sounds mit digitalisierter Sprachausgabe. Hätten aber auch mal andere Samples sein können.

Hersteller .....	Capcom
Preis .....	DM 130
Spieler .....	1-4
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	9 Stadien
Schwierigkeit/Ergradenstellbar	unbegrenzt
Speicher/MBI .....	24 MBit
Erhältlich .....	ab September

**FAZIT**  
2



„Match Over“ und der hausseigene Gärtner hat alle Hände voll zu tun



**t**elegames' erstes Jaguar-Spiel ist eine rasante Mischung aus Fußball und Football. Mit einer Mannschaft aus sieben Spielern darf der Ball mit Händen und Füßen ins gegnerische Tor befördert werden.

Drei Schwierigkeitsgrade und drei Spielmodi stehen zur Auswahl: „League“ für einen Spieler, „Unfriendly“ für zwei Spieler und der Turnier-Modus, Knockout“. Aus elf Teams könnt Ihr Eure Mannschaft wählen. Und um keine Langeweile aufkommen zu lassen, haben die Programmierer diese Extras auf dem Spielfeld verteilt: Von Bomben, über Schwerter, bis

WO GIBT'S PFLASTER?

# BRUTAL SPORTS FOOTBALL



Wem Sportspiele bisher nicht rüde genug waren, sollte aufhorchen: „Brutal Sports Football“ ist wirklich brutal!

Der Torwart ist ein beliebtes Ziel: Ist der Keeper erst k.o., ist es leichter, Tore zu machen

zu Äxten ist alles vorhanden, um die gegnerische Mannschaft zu dezimieren. Somit wird der Platz schnell zum Schlachtfeld. Dies wird dem geneigten Zuschauer in detaillierter Grafik mit entsprechenden Soundgeräuschen, wie dem Brechen von Knochen, präsentiert. Alles in allem kein Spiel für zarte Seelen. Das Beseitigen gegneri-

scher Spieler, vor allem des Torhüters, steht eher im Vordergrund als das Erzielen von Toren. Große taktische Elemente fehlen fast gänzlich, somit ist BSF ein Sportgame, welches nur hartgesottene Splatterfans zufrieden stellen wird.

Michael Koczy

## BRUTAL SPORTS

**Gameplay** ●●●●●○  
Die Steuerung geht in Ordnung. Viele Extras und Möglichkeiten seine Mannschaft zu tunen!

**Dauerspaß!** ●●●●●○  
Taktische Elemente fehlen, Gewalt steht zu sehr im Vordergrund, für Sportfans uninteressant.

**Grafik** ●●●●●○  
Spiel wirkt selten unübersichtlich, detaillierte Darstellung der Figuren, gute Animation.

**Sound** ●●●●●○  
Passende Untermalung mit diversen Splattergeräuschen erreichen das gewünschte Spielerolor.

Hersteller	.....	Telegames
Preis	.....	140 DM
Spieler	.....	1-2 Spieler
Genre	.....	Sport
Level	.....	drei Spielmodi
Schwierigkeitsgr.	.....	sechs
Continues	.....	Passwortsystem
Speicher/MBit	.....	16 MBit
Erhältlich	.....	Import

**FAZIT**  
2-



NICHTS FÜR KENNER

# STRIKER PRO

SuperNES und Game Boy wurden bereits von „Striker“ erobert, jetzt wird das CD-i in Angriff genommen.

**a**endlich“, werden viele sagen, „wird auch das CD-i mit einer erfolgversprechenden Fußballsimulation bedacht“. Doch die Freude währt nicht lang, denn „Striker Pro“ enttäuscht auf ganzer Linie. Fangen wir am besten bei der Grafik an. Während die Animation der Spieler noch zufriedenstellen kann, ist das Scrolling zur Gänze danebengegangen. Obwohl das Spielfeld sehr schlicht gestaltet ist, ist das Scrolling



Leider läßt die Spielbarkeit sehr zu wünschen übrig



Gähnende Leere überall neben dem Spielfeld



Auch Striker Pro bietet eine Vielfalt an Optionen

doch sehr unsauber. Neben dem Spielfeld finden wir anstatt Zuschauertribünen oder Bandenwerbung eine öde, unifarbene Fläche. Peinliches gibt's aus der Abteilung ‚Soundeffekte‘ zu berichten. Denn Zuschauergerölle (ganz gut) und Schußgeräusche wechseln sich stets ab! Will heißen: Erst hört Ihr das Publikum für eine bestimmte Zeit, dann verstummt es, und die Kickgeräusche sind zu vernehmen, dann erneut die Zuschauer usw. Mal ehrlich: Kann es so schwierig sein, beides wie bei jedem anderen vernünftigen Spiel zu vereinen?

Lobenswert an Striker Pro ist eigentlich nur, daß aus insgesamt 64 verschiedenen starken Nationalteams gewählt werden darf und daß

es einen Hallenmodus gibt. In Sachen Spielbarkeit wird kaum Bodenständiges geboten. Enttäuschend genug, daß lediglich ein Button für sämtliche Aktionen zur Verfügung steht, doch noch schwerer wiegen Unübersichtlichkeit und der zähe Spielfuß. Fazit: Dieser Schuß ging nach hinten los!

Hans-Joachim Amann

## STRIKER PRO

**Gameplay** ●●●●●○  
Keine Passen noch die Schützen zu los sind zufriedenstellend gelöst. Auslösern ruckelt's und zuckelt's

**Dauerspaß!** ●●●●●○  
Na ja, mit Gutwill und wenn man nichts Besseres gewöhnt ist, hat man ein paar Stunden Spaß.

**Grafik** ●●●●●○  
Keine Tribüne, quergestreifter Rasen in zwei Farbtönen ohne Zeichnung, ruckliges Scrolling - reicht das?

**Sound** ●●●●●○  
Zuschauergerölle gut, Schußgeräusche in Ordnung - doch warum nicht beides gleichzeitig!

Hersteller	.....	Philips
Preis	.....	70 DM
Spieler	.....	1-2 Spieler
Genre	.....	Sport
Level	.....	64 Teams
Schwierigkeitsgr.	.....	je nach Paarung
Continues	.....	kein
Speicher/MBit	.....	1 CD
Erhältlich	.....	im Handel

**FAZIT**  
4



# TINY TOONS

## ACME All Stars

**b**ei Konami „Tiny Toons ACME All Stars“ könnt Ihr in fünf Disziplinen mit Buster und seinen Freunden um Sieg oder Niederlage kämpfen. Die Sportarten können separat oder im Story-Modus (mit Paßwortsystem) gespielt werden. Vorab lassen sich vier Schwierigkeitsgrade, deutsche Textausgabe, Joypadbelegung und einiges mehr einstellen.

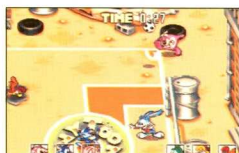
### FÜNF DISZIPLINEN

Mit zwei Mannschafts- und drei Einzeldisziplinen wird Spaß und Unterhaltung pur geboten. Lustig gezeichnete Figuren und die bekannten Toonmelodien erfreuen Auge und Ohr.

Fußball und Basketball werden mit drei Feldspielern (und einem Torwart beim Fußball) gespielt. Ihr könnt zwischen zwölf Toons wählen und die Aufstellung bestimmen. Jede Figur hat eine Spezialbewegung, die in kritischen Situationen hilfreich sein kann. Die fünf verschiedenen Spielfelder haben ebenfalls ihre Eigenarten. Ihr könnt allein, zu zweit gegeneinander oder zusammen gegen den Computer spielen.

In den Einzelsportarten seid Ihr auf einen Toon festgelegt. Beim Bowling ist Eure Reaktion und Geschicklichkeit gefragt. Ihr legt

**Basketball:** Die Jagd auf die meisten Körbe mit je drei Spielern



**Fußball:** wie im echten Spiel gibt es Ecken, Einwürfe, Elfmeter und Fouls



**Hindernislauf:** Zu viert wird in Toon-Manier der Parcours umrundet



**Bowling:** Gute Reaktion und Geschicklichkeit entscheiden



**Montana Hitting:** Nicht ganz fair, nicht ganz fein, aber sehr witzig

**Vor über einem Jahr tummelten sich die Toons erstmalig auf dem MD. Jetzt kommt Buster mit Freunden und Sporttasche zurück.**



fest, wie kräftig Ihr die Bowlingkugel werfen wollt, danach zeigt eine sich bewegende Linie die Bahn Eures Wurfes an. Drückt Ihr im richtigen Moment den Button, trifft Ihr alle Pins.

Der Hindernislauf wird auf einem kleinen Parcours ausgetragen. Gelaufen wird durch dauerndes Drücken des B-Buttons, den Hindernissen solltet Ihr ausweichen. In der Disziplin ‚Montana Hitting‘

gucken auf einer kleinen Wiese verschiedene Toon-Köpfe aus Erdlöchern heraus. Die Köpfe tauchen auf und ab, bewaffnet mit einem Hammer müßt Ihr so oft wie möglich Montanas Kopf treffen.

### SIEGEREHRUNG

Um es in einem Satz zu sagen: Grafik und Sound sind Oberklasse. Selbst nach dem xten Match lachten wir über die Grimassen der erstklassig gezeichneten Figuren. Der typische, fetzige Toonsound ist beschwingend, jedoch nicht gerade neu. Schade, daß es nur fünf Disziplinen gibt, dabei zeigen sich Buster und Co. nicht unspöttisch. Der Hindernislauf ist ein wenig öde, dafür sind die anderen Sportarten richtig genial. Dieses Modul ist nicht nur für Fans der Zeichentrickfiguren. Jeder, der gerne lacht, wird begeistert sein.

**Michael Koczy**



**Der Story-Modus wird von allerliebtesten Zwischensequenzen eingerahmt**



**Ist der Gegner nicht zu stoppen, darf die Notbremse gezogen werden. Und kein Schiri in Sicht, der mit bunten Karten wedelt, hö hö!**



## TINY TOONS

### Gameplay

..... 5/5  
 Unbegrenzter Schwierigkeitsgrad, Paßwortsystem im Story-Modus, variable Joypadbelegung, einseitige Dauerspaß.....

..... 5/5  
 Alle Disziplinen außer Hindernislauf bieten Langzeit-spaß. Story-Modus mit dt. Zwischensequenzen.

..... 5/5  
**Grafik**

..... 5/5  
 Eine wunderschöne Farbenpracht mit liebevoll und witzig animierten Figuren. Jede Toon-Grimasse eine

..... 5/5  
**Sound**

..... 5/5  
 Musik im besten Toon-Sound: einfach fetzig! Die Geräusche ebenfalls sehr passend. Nur ganz neu sind die Samples nicht.

Hersteller ..... Konami  
 Preis ..... 12,9 DM  
 Spieler ..... 1-2 Spieler  
 Genre ..... Sportspiel  
 Level ..... fünf Disziplinen  
 Schwierigkeitsgrad einsehbar  
 Controller ..... Pad/Bowling  
 Speicher/MBIT ..... 8 MBIT  
 Erhältlich ..... ab Oktober

**FAZIT**  
**2**

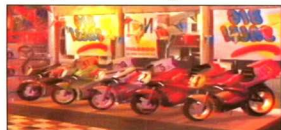




**Ja, ja, hierzulande soll uns auch noch ,der letzte Spaß am Auto- und Kradfahren' geraubt werden: Utopisch hohe Spritpreise und Schnecken-tempo auf Autobahnen sind lediglich zwei Dinge, die im Gespräch sind. Nur gut, daß EA für seelischen Ausgleich sorgt ...**

NICHT ZUR NACHAHMUNG EMPFOHLEN

# ROAD RASH



Eine dieser Maschinen und noch viele mehr dürft Ihr kaufen

**W**er hat nicht schon einmal davon geträumt, mit einem flinken Vehikel – am besten mit einem Motorrad – bei Tempo 200 über Landstraßen und durch Städte zu düsen, dabei vielleicht den ein oder anderen Sonntagsfahrer von der Straße zu schubsen oder mit anderen Leuten Rennen auszutragen? Da wir aber alle ‚vernünftige‘ Menschen sind, machen wir so etwas nicht und halten uns artig an die Verkehrsvorschriften. Unter Beachtung dieser kommt Ihr

**Sehr schnell, gute Spielbarkeit, tolle Mucke, unterschiedliche Feuerstühle**

bei „Road Rash“ allerdings nicht weit. Hier könnt Ihr Euren Gelüsten völlig legal freien Lauf lassen, denn es herrscht nur ein Motto: Der Schnellere und Härtere gewinnt! Warum der härtere, fragt Ihr Euch? Ganz einfach: Weil man bei diesem unglaublich rasanten Spiel mit

über einem Dutzend Biker um die Wette fährt und sich buchstäblich Platz um Platz nach vorne prügeln muß. Die Konkurrenz ist nämlich ausgeschlafen und attackiert Euch ständig mit Fußtrittrennen, Faustschlägen oder gar Schlaginstrumenten. Um Euch der Angriffe zu erwehren, aber auch um lästige Mitstreiter loszuwerden, fährt Ihr dieselben Geschütze auf. Doch Vorsicht: Haltet Euch nicht zu lange mit handfesten Auseinandersetzungen auf. Da es dafür leider keine Boni gibt, solltet der geldbringende Rennsieg an erster Stelle ste-

hen. Es ist jedoch nicht nur ob der Gegnerschaft kein leichtes, den Sieg zu erringen. Schließlich stellen die fünf Strecken mit scharfen Kurven und anderen Tücken ihre Anforderungen an den Spieler. Ferner herrscht munterer Betrieb auf dem Asphalt. Ein Zusammenstoß mit Autos kann leicht den Abflug vom Feuerstuhl und somit den Verlust der aktuellen Position bedeuten. Beendet ist das Rennen dann, wenn Eure Maschine zu sehr beschädigt ist, oder Ihr selbst zu viele Blessuren davontragen mußtet. Das gleiche gilt, wenn es einem Polizisten gelingt, Euch dingfest zu machen. Doch zuerst muß der nette Herr Euren Widerstand überstehen ... Es ist fast unglaublich, wie viel Spaß Road Rash bereitet. Selbst nach Tagen mag die Motivation – von der ersten Sekunde an auf Höchststand – nicht im geringsten abflauen. Dies freilich nicht nur dank des sehr fixen Ablaufs, sondern vor allem auch der guten Spielbarkeit und technisch tadellosen Seite wegen. Denn sowohl die detaillierte, sehr schnelle Grafik, als auch der schwermetallhaltige Sound gefallen durch und durch. Tolle Karikaturen sowie Full-Motion-Video-Sequenzen steigern zusätzlich die Stimmung und bringen die – teilweise sehr derbe – Biker-Atmosphäre gut herüber.

**Die Full-Motion-Video-Sequenzen sind für Kinder teilweise ein wenig hart**

Tja, da bleibt uns eigentlich nur noch zu sagen: Burn rubber burn! Möge der Härtere gewinnen ...

Hans-Joachim Amann



## Born to be wild



Kein Respekt, die heutige Jugend: Hier wird ein Polizist malträtiert



I' a loser baby, so why don't you kill me ...

Megaschnell geht's nicht nur über Landstraßen, durch Städte, Canyons etc., sondern auch durch Tunnel



## ROAD RASH

**Gameplay** ●●●●●  
Das Bike läßt sich gut steuern, das Gameplay ist prima und der „Big Game Mode“ sorgt für Abwechslung.

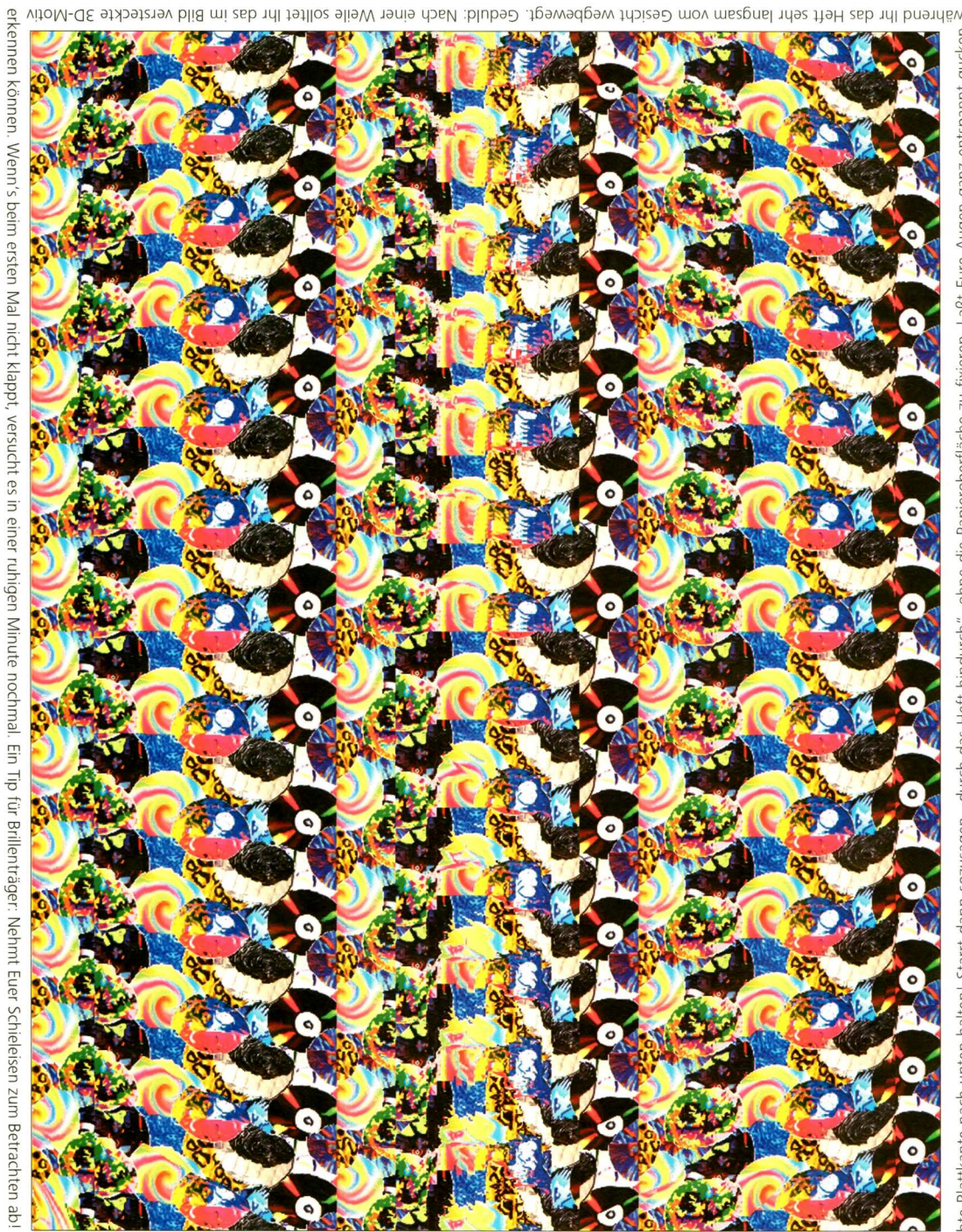
**Dauerspaß** ●●●●●  
Dank fünf Levels, erweiterbaren Motorrädern und zweier Spielmodi gibt's Dauerspaß ohne Ende.

**Grafik** ●●●●●  
Rasend flitzten Häuser, Landschaft, Autos und Fußgänger an Euch vorbei. Kompliment!

**Sound** ●●●●●  
Wie könnte es anders sein: Heavy-Metal-Mucke untermauert das Spielgeschehen. Die Soundeffekte sind okay.

Hersteller ..... Electronic Arts  
Preis ..... 7,20 DM  
Spieler ..... 1-2 (abwechselnd)  
Genre ..... Rennspiel  
Level ..... 5 lange Strecken  
Schwierigkeitsgrad ..... wählbar  
Continues ..... Batterie-Backup  
Speicher/MBIT ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**1-**



So wird's gemacht: Haltet das Heft ganz nah vor Euer Gesicht, so daß Ihr mit der Nasenspitze fast das Papier berührt – Achtung: rechte Blattkante nach unten halten! Starrt dann sozusagen „durch das Heft hindurch“, ohne die Papieroberfläche zu fixieren. Laßt Eure Augen ganz entspannt gucken, während Ihr das Heft sehr langsam vom Gesicht weg bewegt. Geduld: Nach einer Weile solltet Ihr das im Bild versteckte 3D-Motiv erkennen können. Wenn's beim ersten Mal nicht klappt, versucht es in einer ruhigen Minute nochmal. Ein Tip für Brillenträger: Nehmt Euer Schießeisen zum Betrachten ab!

# SHOP GAMEPRO

**Shop - Shop - Hurra!** Seid uns gegrüßt im Gamepro -Schlaraffenland:

Auf den nächsten Seiten findet Ihr alles, was das Daddler-Herz begehrt.

**Natürlich - Ehrensache!** - zu fair kalkulierten Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In diesem Sinne: Es ist angerichtet!

## 2 IN 1 JOYPAD

Ein Joypad für zwei Systeme? Ab sofort gibt's den ultimativen Joypad für SNES und Mega Drive I & II bei uns im Shop. Natürlich mit 6 Button, Slow Motion, Dauerfeuer



DM 44,95

Best.-Nr. 818

## TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen!  
Best.-Nr. 808



DM 99,95

HARDWARE

## SV 334 SN PRO PAD



DM 34,95

Das erfolgreichste SNES-Pad aller Zeiten bietet 2stufiges Dauerfeuer für jeden einzelnen Feuerknopf und ein nettes Design. Best.-Nr. 805

Frisch aus England eingetroffen:

3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. 1 Spiel und Controller.  
Best.-Nr. 817  
DM 989,-  
Versandkostenfrei

DM 989,-

## JETZT ENDLICH!



# 3DO

## FÜR EUROPA IST DA

## CLASSICS

solange der Vorrat reicht  
Tiny Toons Adventure (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 518

Rocket Knight (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 519

Zombies (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 520

Flashback (SNES)  
DM 129,95  
Best.-Nr. 603

NBA Jam (SNES)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 607

Sim City (SNES)  
DM 89,95  
Best.-Nr. 702

Mr. Nutz (SNES)  
DM 99,95  
Best.-Nr. 606

Pocky & Rocky (SNES)  
DM 129,95  
Best.-Nr. 605

## 3DO

J. Madden Football (dt.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 510

Out of this World (US)  
DM 149,95  
Best.-Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)  
DM 149,95  
Best.-Nr. 512

Road Rash (dt.)  
DM 119,95  
Best.-Nr. 513

Shock Wave (dt.)  
DM 119,95  
Best.-Nr. 514

The Incredible Machine (US)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 515

Total Eclipse (US)  
DM 149,95  
Best.-Nr. 516

Way of the Warrior (US)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 517

Wing Commander (dt.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 518

## MEGA DRIVE

Sonic 3  
DM 134,95  
Best.-Nr. 509

Dune II  
DM 119,95  
Best.-Nr. 508

Virtua Racing  
DM 169,95  
Best.-Nr. 511

Cool Spot Summer-Pack  
DM 95,-  
Best.-Nr. 514

Super Streetfighter  
DM 139,95  
Best.-Nr. 515

Dschungelbuch  
DM 99,-  
Best.-Nr. 513

## MEGA CD

Tomcat Alley  
DM 99,95  
Best.-Nr. 504

Soulstar  
DM 119,95  
Best.-Nr. 503

Dune  
DM 99,95  
Best.-Nr. 516

Battlecorps  
DM 119,95  
Best.-Nr. 517

## SNES

Hulk  
DM 134,95  
Best.-Nr. 519

Virtual Soccer  
DM 124,95  
Best.-Nr. 506

FIFA International Soccer  
DM 129,95  
Best.-Nr. 508

Stunt Race FX  
DM 124,95  
Best.-Nr. 520

Smash Tennis  
DM 119,95  
Best.-Nr. 521

Dschungelbuch  
DM 132,95  
Best.-Nr. 522

World Cup USA '94  
DM 139,95  
Best.-Nr. 507

## GAME BOY

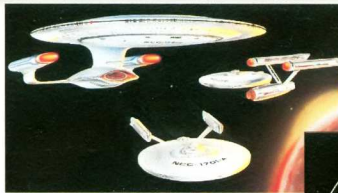
Wario Land  
DM 64,95  
Best.-Nr. 501

SOFTWARE

bitte umblättern

# 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!



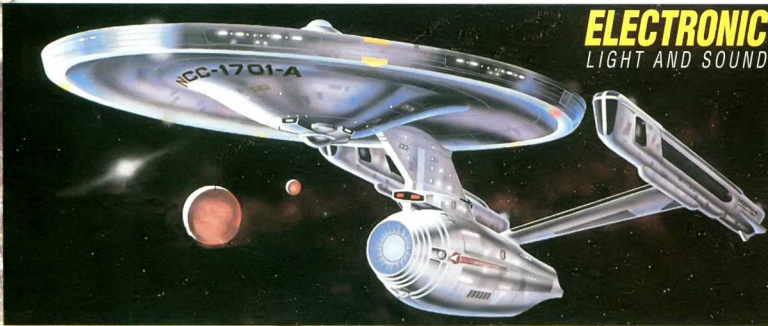
U.S.S. Enterprise  
3 Teile-Bausatz  
DM 59,95  
Best.-Nr. 809



Klingonen Kampf-Kreuzer  
Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 810



Deep Space 9 Station  
Bausatz  
DM 64,95  
Best.-Nr. 811



**ELECTRONIC**  
LIGHT AND SOUND



Star Trek The Next Generation  
U.S.S. Enterprise · Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 816



X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder  
Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star destroyer  
Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

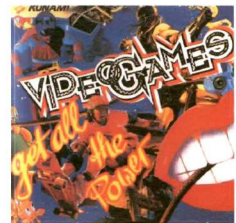
**CDs**  
HULSBECK



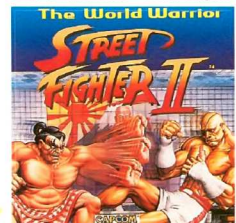
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95

**CDs**

# Die Flintstones

Fast alle Flintstones  
T-Shirts mit beidseitigem  
Aufdruck!



Nur Frontaufdruck



**Action Replay**  
DM 135,-

Best.-Nr. 402 · SNES

**DM 79,-**

Best.-Nr. 403 · GB



**Tribal Tap**  
DM 64,-

Best.-Nr. 404

6 Player-Adapter für SNES

**Booster-Boy DM 75,-**

Best.-Nr. 401



## Super-Mario-Kart

Racing-Power mal  
ohne Konsole: Mit  
dem funk-fernge-  
steuerten Mario-  
Kart düst Ihr über  
Eure selbstgebauten  
Strecken!

**DM**  
**59,95**

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm



## Die Michael Schumacher Collection



**Benetton Ford B 193 Modell 1994**  
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)  
**DM 89,95**

Best.-Nr. 820

**Benetton Ford B 193**  
Modell 1994 (s. Abb.)

Maßstab 1: 43

**DM 49,95**

Best.-Nr. 821

ohne verflixte Bodenplatte



# DENK PRO

## Die GAMEPRO Rätselecke

Na, wie wär's mit einer Extraportion Spiele-Know-How? Wir haben ein paar coole Game-Rätsel für Euch gestrickt –

**schält Euch mal von Eurer Konsole los und laßt die grauen Zellen ein bißchen rotieren! Die Auflösung verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe. Viel Spaß!**

**Hier der Super Mario Kart-Beitrag zu unserer neuen Rubrik Original und Fälschung. Könnt Ihr alle zehn Unterschiede finden? Sollte doch kein Problem sein, oder?**



### Wer kennt dieses Spiel?

Und hier eine etwas leichtere Aufgabe für alle Sega-User: Aus der Spielanleitung welches Games stammt dieser Absatz?

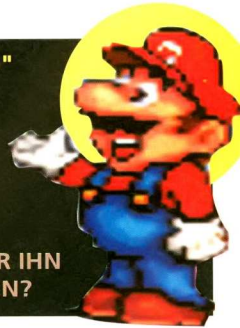
#### Das Feuer

Auf ihrem Weg durch unterirdische Gebiete stoßen ??? oft auf Feuer. Manchmal kann das Feuer mit einem Knopf oder einer Parkuhr vorübergehend abgestellt werden. Bevor das Feuer

ausbricht, beginnt der Boden zu qualmen. Das ist eine Warnung, sich in Sicherheit zu bringen. Wenn ??? Verbrennungen erleiden, fangen sie an zu rennen. Vergessen Sie nicht, daß Sie noch springen können. Es ist ratsam, sich so wenig wie möglich auf dem Boden aufzuhalten. Falls alle Stricke reißen, können Sie einen Panik-Knopf benutzen und durch das Feuer laufen, ohne sich zu verletzen.

### "finde den Mario"

UNSER GRAFIKER DOMENICO PAIS HAT IRGENDWO IN DIESEM HEFT EINEN KLEINEN KLEMPNER VERSTECKT. HABT IHR IHN SCHON GEFUNDEN?



## Suchbild des Monats

In diesem Dynamite Headdy-Screenshot haben sich einige Figuren und Gegenstände aus verschiedenen MD- 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:











MVL GmbH, GAMEPRO,  
Stichwort Suchbild,  
Heilwigstr. 39,  
20249 Hamburg.

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, darf zwischen einem Game Boy und einem Game Gear wählen, außerdem verlieren wir 5 GAMEPRO-Abos. Einsendeschluß ist der 21.10.1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeitenden von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



# Fighter-Parade

Du bist der geborene Prügelspiel-Experte? Na dann zeig' mal, was Du drauf hast! Trag' den Titel der dazugehörigen Spiele rechts in die Felder ein. Die rot umrandeten Felder ergeben von oben nach unten gelesen das Lösungswort.

1		<input type="text"/>
2		<input type="text"/>
3		<input type="text"/>
4		<input type="text"/>
5		<input type="text"/>
6		<input type="text"/>
7		<input type="text"/>
8		<input type="text"/>
9		<input type="text"/>
10		<input type="text"/>

Lösung

**WHERE** IN TIME  
 IS CARMEN SANDIEGO?" 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**

# GRUNDLAGEN TRAINING

**Hallo StreetFighter-Freunde! Dieser erste Teil unseres Street Fighter-Kurses richtet sich größtenteils an Einsteiger. Aber auch die Fortgeschrittenen entdecken sicher noch ein paar nützliche Tips!**

## Steuerung und Buttons

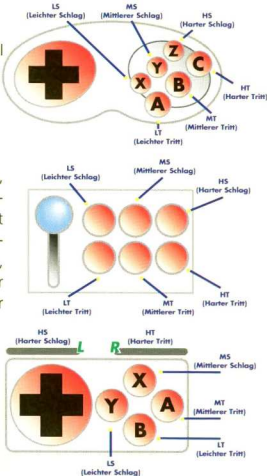
Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.

### Steuerung

Du mußt immer daran denken, daß der Controller Dein Charakter ist und umgekehrt. Du machst die Bewegung und der Charakter führt sie aus. Dein Ziel ist es, die perfekte Beherrschung der Steuerung für jeden Charakter zu lernen.

### AttackButtons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



## TERMINOLOGY

→ : 'Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.

← : 'Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.

**Stehen:** Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.

**Nahe stehen:** Dein Charakter steht so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

**Knien:** Durch drücken von ↓ kniet sich dein Charakter hin.

**Nahe knien:** Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

**Hoch springen:** Durch drücken von ↑ springt Dein Charakter hoch.

**Anspringen:** Durch drücken von ↗ springst Du in Richtung des Gegners.

**Chargen:** Drücke den Stick für 2 sek. in die angegebene Richtung.

**Große Charaktere:** Sagat, Balrog, Zangief, Dee Jay und T. Hawk. Wegen Ihrer Größe funktionieren einige Combos nur bei diesen Charakteren.

**Kleine Charaktere:** Alle anderen Charaktere.

**dicke Charaktere:** Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

**Dünne Charaktere:** Alle anderen.

# Tips &

## STREETFIGHTER teil 1

### Leichter Schlag (LS)



Dein LS ist sehr schnell, allerdings richtet er nur wenig Schaden an.

### Mittlerer Schlag (MS)



Der MS ist in seiner Geschwindigkeit und dem Schaden den er anrichtet die goldene Mitte.

### Harter Schlag (HS)



Der HS zieht dem Gegner 'ne Menge Energie ab. Leider ist er auch Dein langsamster Schlag.

### Leichter Tritt (LT)



Dein LT ist sehr schnell, richtet aber nur wenig Schaden an.

### Mittlerer Tritt (MT)



Der MT ist härter aber dafür auch langsamer.

### Harter Tritt (HT)



Der HT ist sehr heftig, allerdings ziemlich langsam. Ein kniender HT läßt Deinen Gegner immer hinfallen.

### Dizzys



Wenn Du Deinen Gegner in kurzer Zeit mit zwei oder drei starken Attacken triffst, wird er Dizzy. Sterne, Vögel und Totenschädel drehen sich um seinen Kopf, während er hin- und hertau-melt. Solange Dein Gegner Dizzy ist, kannst Du einen oder auch mehrere Treffer anbringen. Außerdem ist dies die beste Gelegenheit, einen Combo einzu-

FARBEN DES SPIELER



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



# Tricks

## TEIL 2 HURTS

setzen. Falls Du noch keine Combos beherrschst, versuche es mit einem Wurf oder Griff.

### Würfe und Griffe

Ein Wurf ist eine simple ‚packen-und-wegschleudern-Bewegung‘, die heftigen Schaden verursacht. Bei einem Griff hält Du den Gegner fest und bearbeitest ihn z.B. mit Bissen oder Kopfnüssen. Während Du einen Griff anwendest kannst Du den Schaden noch vergrößern, indem Du den Stick schnell nach links und rechts bewegst und dabei alle sechs Knöpfe drückst. Bei SSF II haben manche Charaktere Bodenwürfe, manche Luftwürfe und andere Griffe.

### Griffe



1) Drück' → oder ← und den passenden Button.



2) Um maximalen Schaden anzurichten, mußt Du schnell abwechselnd links und rechts drücken und alle sechs Knöpfe betätigen.

### Bodenwürfe



Drück', wenn Du nahe am Gegner bist, → oder ← und den entsprechenden Knopf.

### Luftwürfe



Luftwürfe werden ebenso ausgeführt, nur das beide Charaktere in der Luft sein müssen.

### Hoher Block



1) Drück ← wenn Dein Gegner Dich anspringt ...



2) ... oder eine stehende Attacke macht. So blockst Du den Angriff ab und verlierst keine oder weniger Energie.

### TieferBlock



1) Für eine kniende Abwehr drück' ↙, wenn der Opponent gegen Deine Brust ...



2) ... oder Deine Füße schlägt.

### Block gegen Spezialtechnik



Du kannst auch Spezialtechniken abblocken, allerdings kostet Dich das trotzdem etwas Energie.

### Reichweiten und Gegenschläge

Lerne die Reichweite der Schläge und Spezialattacken jedes Kämpfers auswendig. Jeder Move hat nur eine begrenzte Reichweite, und Du kannst immer einen Gegenschlag anbringen, wenn Du die Reichweite Deines Gegners kennst.

### Beenden von Dizzys und Griffen



Es gibt nur eine Möglichkeit, Dizzys vorzeitig zu beenden oder aus Griffen herauszukommen: Du mußt

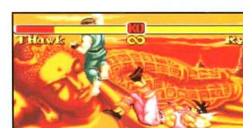
den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Buttons drücken. Und vergiß nicht: Während Du Dizzy oder in einem Griff gefangen, kannst Du für eine Spezialtechnik ‚chargen‘.



Um Dich von einem Dizzy zu erholen oder einem Griff zu entkommen, mußt Du den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Knöpfe drücken.

Das Beherrschen der Spezialtechniken ist der erste Schritt, um ein echter Street Fighter zu werden. Es gibt drei verschiedene Arten von Spezialtechniken: Controller-Techniken, Charge-Techniken und Knopf-Druck-Techniken. Jeder Charakter kann zwei oder drei Techniken ausführen.

### Stärke der Techniken



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z

FARBEN DES SPIELERS

# Tips & Tricks

## STREETFIGHTER 2 HUNS

Für fast alle Techniken gibt es drei verschiedene Stärken, welche durch die Wahl des Buttons bestimmt werden. Links seht Ihr Kens Dragon Punch mit LS, MS und HS. Man achte auf die unterschiedliche Höhe! Probiert aus, wann welche Stärke angebracht ist.

Boden liegenden Gegner werfen, daß er nicht mehr ausweichen kann. Entweder blockt er dann oder ...

SPECIALETECHNIKEN

### Fernwaffen

Fernwaffen werden sowohl über Controller-Bewegungen als auch über Chargen (je nach Charakter) ausgeführt. Die Fernwaffe oder der Feuerball ist eine der geläufigsten Angriffsmethoden, da Du hierbei ein Wurfgeschöß auf den Gegner losläßt (ohne Dich selber in Gefahr zu begeben). Hier sinderstmal ein paar grundlegende Regeln für den Umgang mit Feuerbällen.



Du kannst einen gegnerischen Feuerball mit Deinem eigenen auflösen.



Wenn Du es richtig abpaßt, kannst Du einen Feuerball so auf einen am

### Two-in-Ones

Wenn Du gelernt hast, die Spezialtechniken korrekt auszuführen, wird es Zeit, Deine Kampfstärke zu verbessern, indem Du normale Moves mit den Spezialtechniken verbindest. Diese nennt man dann, 'Two-in-Ones' (zwei in einem). Du mußt Dir das etwa so vorstellen, daß zwei Bewegungen ineinander gepackt werden. Bei Ryus Feuerball Two-in-One gehst Du aus einem HS sofort in die Feuerball-Spezialtechnik. Leider haben nicht alle Charaktere Two-in-Ones; und es können nur bestimmte Schläge und Tritte verwendet werden.



**OK!**



Bei einem Two-in-One steckt eine Bewegung in einer anderen drin. Die Animation der Spezialtechnik

beendet die Animation des normalen Angriffs vorzeitig, so daß beide Angriffe sehr schnell hintereinander kommen. Wenn Du mit dem ersten Angriff triffst (und alles richtig machst) kann der Gegner nicht mehr abblocken.



**Falsch!**



So ist es falsch. Wenn Du aus der normalen Attacke nicht sofort in die Spezialattacke gehst, wird die normale Attacke voll animiert (achte auf den Arm). Durch diese längere Pause hat der Gegner dann die Möglichkeit zu blocken.

KOMBINATIONEN

(Combos) sind wohl die mit Abstand schwierigsten Moves bei Street Fighter, aber sie sind auch der Schlüssel, dazu ein echter Champion zu werden. Eine Combo ist eine Serie von zwei oder mehr Treffern, bei der der Gegner nach dem ersten Treffer nicht mehr abblocken kann. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Durch die Kombination von mehreren Schlägen und Tritten kannst Du sehr viel Schaden anrichten und so den Kampf schnell zu Deinen Gunsten entscheiden.



Deine Gegner haben drei verschiedene Trefferzonen: Kopf, Torso und die Füße. Den Kopf kannst Du aus dem Sprung treffen, den Torso während Du stehst und die Füße im Knien. Um eine Combo anzuwenden, mußt Du zwischen den verschiedenen Trefferzonen wechseln.

### Sprung-Treffer-Zonen

Fast alle Combos beginnen mit dem ersten Treffer am Kopf. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, diesen Treffer richtig anzubringen, und das ist komplizierter als man denkt.

Wenn Du den Gegner anspringst, gibt es drei verschiedene Zonen am Körper, die Du treffen kannst. Hoch ist ziemlich weit oben am Kopf. Normal ist ist ein Treffer in Nackenhöhe, und Tief ist sehr dicht und tief am Körper des Gegners, ungefähr am Torso. Die meisten Combos funktionieren nur, wenn Du den Gegner tief triffst. Dies erreichst Du nur, wenn Du ganz dicht am Gegner und kurz vor dem Boden Deine Attacke ausläßt. Wenn Du nämlich den Gegner zu früh oder zu hoch triffst, hat er

FARBEN DES SPIELERS



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



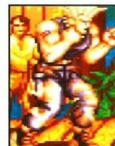
SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



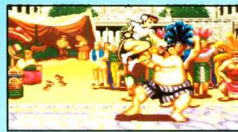
SNES: L | MD: Z



nes Charakters abtönen muß. So kann z.B. Guile, während er in seiner HS-Uppercut-Animation 'gefangen' ist, für ein kurzes Augenblick nichts machen. Lerne, wie lange die einzelnen Animationsphasen dauern und passe Deine Attacken mit dem Wechsel der Animationsphasen ab. Dies gilt insbesondere für HS, HT und Feuerbälle.

### Geblockte Combos

Du kannst während des ganzen Spiels zu jeder Zeit eine Combo anwenden. Wenn der Gegner es nicht schafft, Deinen ersten Treffer abzublocken, mach' weiter und versuch' ihn dizzy zu bekommen. Die meisten fortgeschrittenen Spieler werden allerdings abblocken, so daß Du deine Combo nicht ordentlich anbringen kannst.



Auch wenn der Gegner Deinen ersten Hit abblocken konnte, solltest Du die Combo beenden. Du schiebst den Gegner von Dir weg, und ein bißchen Schaden nimmt er trotzdem.

### Wie man eine Combo findet

Combos sind eine verzwickte Sache. Wenn die Geschwindigkeit der einzelnen Bewegungen nicht schnell genug ist, kann die Combo mittendrin geblockt werden und ist dann auch keine echte Combo mehr. Keine Combo ist 100% sicher, aber die Combos, die wir Euch ab dem nächsten Heft präsentieren, wurden allesamt getestet und funktionieren verlässlich. Wenn Ihr eigene Combos herausfinden wollt, haltet Euch an die Tips und Regeln und probiert fleißig! Um die Combo zu testen, sucht Ihr Euch am besten einen Freund, der nach dem ersten Treffer versucht zu blocken. Wenn er wirklich blocken kann, wird die Combo wahrscheinlich nicht funk-

tionieren.

### Die drei Arten von Combos

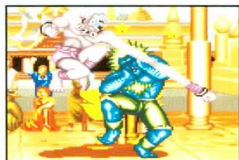
In den nächsten Lektionen befassen wir uns mit den drei Schlüsselcharakteren: Ryu, Guile und Chun Li. Wir behandeln die Kämpfer in dieser Reihenfolge, da jeder von ihnen einen vollkommen einmaligen Kampfstil hat (mal abgesehen von Ryu/Ken). Außerdem hat jeder von ihnen auch verschiedene Arten von Combos. Ryu benutzt Combos mit Controller-Bewegungen, Guile benutzt Charge-Bewegungscombos und Chun Li arbeitet mit Serien von Treffern. Wenn Ihr diese drei Fighter erst einmal beherrscht, könnt Ihr mit jedem Charakter spielen.

immer die Zeit, Deine nächste Attacke abzublocken: Und schon ist die schöne Combo dahin.



Passe Deine einzelnen Attacken mit den Animationsphasen ab.

### Combobei Dizzy-Gegnern



Die beste Chance, eine Combo anzubringen, habt Ihr, wenn der Gegner dizzy ist. Ein bewußtloser Gegner kann nicht blocken, so daß Deine Combo auf jeden Fall funktionieren wird, wenn Du sie richtig ausführst.



Ein korrekter, tiefer Treffer ermöglicht Dir die Combo durchzuführen.



Ein falscher, zu hoher Treffer gibt dem Gegner die Möglichkeit, abzublocken.

### Das Animations-Timing

Wenn der erste Treffer gegessen hat, mußst Du kontrolliert und präzise die Buttons drücken, um Deine Combo zu vollenden. Übe fleißig, damit Du ein Gefühl dafür bekommst, wie das Spiel 'arbeitet'. Du wirst bemerken, daß Du Deine Attacken mit der Animation Dei-

AUF WIEDERSEHEN ...

... IM NÄCHSTEN HEFT. DA

GEHT'S DANN NÄMLICH

RICHTIG LOS!

SCHREIBT UNS RUHIG, OB

EUCH DIESER KURS GE-

FÄLLT UND OB IHR SOWAS

AUCH FÜR ANDERE GAMES

HABEN WOLLT. ACH JA, DIE

ANDEREN ACHT FIGHTER

(UND IHRE FARBEN) FIN-

DET IHR EBENFALLS IN DER

NÄCHSTEN AUSGABE. DER

BUCHSTABE GIBT AN, WEL-

CHE TASTE IHR BEI DER

AUSWAHL DRÜCKEN MÜSST

(2S = EINE TASTE 2SEK.

GEDRÜCKT HALTEN).

BIS SPÄTER ...



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z

FARBEN DES SPIELER

# LESER HELFFEN LESERN

## Tips und Tricks gesucht!

Seid gegrüßt, Ihr fleißigen Videospierer, habt Ihr mal wieder nächtelang ein Game durchgezockt? Kennt Ihr Sonics und Marios Gegner mit Vornamen? Ist die Macht in allen Star Wars-Spielen mit Euch? Seid Ihr der Champ auf Euren Sportmodulen?

Kurzum: **Ihr habt Videospierfahrung, und das nicht zuknapp?**

Dann seid Ihr mit Sicherheit auf den einen oder anderen Cheat gestoßen, habt geheime Level entdeckt, oder habt Codes und Paßwörter ohne Ende notieren können!

Super, und das ist, was wir von Euch brauchen, damit die GAMEPRO Euch auch in Zukunft mit den Highlights in Sachen Tips & Tricks versorgen kann.

Speziell zu den brandaktuellen Spielen suchen wir Hilfestellungen, aber auch Kniffe zu legedären „Oldies“ nehmen wir gerne an.

Damit sich Euer Aufwand ein wenig lohnt, bekommen die Einsender der drei besten Tips von uns ein

**Spiele Ihrer Wahl!** Na, ist das nichts?

Schickt uns Eure Tips am besten auf weißem Papier, und vergeßt nicht Euren Absender und den Titel Eures Wunschgames. Levelkarten bitte unbedingt auf weißem Papier zeichnen, da wir sie sonst nicht leserlich im Heft abdrucken können.

Und hier geht Eure Post hin:

**TIPS&TRICKS GAMEPRO**  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Also, nicht lange zögern, sondern gleich den Stift spitzen. Denn dann sehen wir uns **nächste Ausgabe mit Euren Tips & Tricks** wieder.

# Tips & Tricks

## SNES

### Super Empire Strikes Back

Die Macht war mit Jedi-Ritter Markus Bauer. Er erspielte in seinem Kampf gegen das Imperium alle Levelcodes für die drei Schwierigkeitsgrade:

#### EASY

02. Level	WDWDWB
03. Level	CSPTNP
04. Level	WFBJTB
05. Level	BHRDHL
06. Level	HMGPWJ
07. Level	LDGLTJ
08. Level	LCJFFG
09. Level	LLJFBG
10. Level	WLIWDN
11. Level	WBWHRW
12. Level	GLTTDJ
14. Level	GJBHNF
15. Level	MCDGRJ
16. Level	PNNMNG
17. Level	NGMSJB
18. Level	RLMWSJ
19. Level	MBRCGB
20. Level	SWPMSS
21. Level	GSMJRL

#### NORMAL

02. Level	TCCPSJ
03. Level	SSFJNP
04. Level	NLBJJF
05. Level	JRWNPJ
06. Level	DGBDPL
07. Level	RCWJMF
08. Level	JRGRTD
09. Level	MDBNMR
10. Level	HDPPLL
11. Level	GTLCPN
12. Level	WVVBGHF
13. Level	PGBNBH
14. Level	TNPSPL
15. Level	FCPDPC
16. Level	DLPMMD
17. Level	FSFMSR
18. Level	SHRBLW
19. Level	LNGPNN
20. Level	MPJMBM
21. Level	HPLSHJ

#### JEDI

02. Level	FHPSMN
03. Level	CCTLFR
04. Level	MDWNDF
05. Level	THNTLR
06. Level	LQYSCH
07. Level	GQTVDL
08. Level	PNFDHJ
09. Level	SCWWFZ
10. Level	LFHWVB
11. Level	RBNHFC
12. Level	KCDFZK
13. Level	KCCVJG
14. Level	RBORWS
15. Level	YDHBQT
16. Level	QBTTXX
17. Level	FGTTVV
18. Level	ZGLKDV
19. Level	VVDQXC
20. Level	FVJXGH
21. Level	TNHJSK



Wollt Ihr mal das Star Wars Signet kreisen lassen? Gebt im Titelbild Y, Y, Y ein, und Ihr könnt mit L oder R das Logo drehen. Auch 99 Leben sind kein Problem. Drückt X, Y, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y und Start. Wollt Ihr sieben Credits, müßt Ihr X, Y, A, B, X, X und Start eingeben. Soll die Macht schon ab dem ersten Level mit Euch sein, gebt im Titelbild X, B, Y, X, A, A, X und Start ein. Sind Euch unbegrenzt viele Granaten lieber? Bitte sehr: A, X, B, X, X, A, Y und Start. Eine Abkürzung direkt zu Darth Vader ermöglicht Euch dieser Cheat: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X und Start. Aber Vorsicht, damit die Imperialien auch noch eine Chance haben, funktioniert nurein Code zur Zeit. Möchtet Ihr einen neuen eingeben, schaltet das SNES vorher aus.

Markus Bauer, Haar



# GAMEPRO SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Preis

**JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMEPRO-Shop**

Euro-Scheck zur Verrechnung im (Zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,-) und Zustellgebühr DM 2,50

per Nachnahme, nur im Inland (Zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,- und Zustellgebühr DM 2,50)

per Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten



**GAMEPRO M. BISON**

**SUPER STREET FIGHTER II**

GP 012

Super Street Fighter II ist ein registriertes Trade-Mark of Capcom Co. Ltd.

# Mein Dschungelbuch + GAMEPRO-Sonder-Abbo-Paket!

**Ja, ich bestelle Dschungelbuch und die nächsten 6 GAMEPRO Ausgaben im Sonder Abonnement zum Gesamtpreis von nur DM 149,- (SNE5) od. DM 119,- (MD)**

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Vespertropfen! Deshalb erhalte ich GAMEPRO auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abbo-Preis. Wenn ich diese nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abbo läuft mit der Lieferung der 6. Ausgabe GAMEPRO ab.

Dschungelbuch SNE5 DM 149,-

Dschungelbuch Mega Drive DM 119,-

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck zur Verrechnung im (Zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,-) und Zustellgebühr DM 2,50

per Nachnahme, nur im Inland (Zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,- und Zustellgebühr DM 2,50)

per Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten



**GAMEPRO VEGA**

**SUPER STREET FIGHTER II**

GP 013

Super Street Fighter II ist ein registriertes Trade-Mark of Capcom Co. Ltd.



Bleib ausreichend  
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH  
GAMEPRO SHOP  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Bleib ausreichend  
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH  
GAMEPRO  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

**M. BISON** Geb.: 17.4.19??, Größe:  
180 cm, Gew.: 115 kg,  
Maße:132/86/91,  
Blutgr.: A, Nationalität: Thailandisch

**Special Moves:** *Psycho Crusher:* ◀(zwei Sek.)▶ + Schlag  
*Scissor Kick:* ◀(zwei Sek. = ‚chargen‘)▶ + Tritt  
*Head Stomp:* ▼(zwei Sek.)▲ + Tritt. Nach dem Stomp kannst Du Bison entweder wegbeugen oder nochmal zuschlagen.  
*Flying Psycho Fist:* ▼(zwei Sek.)▲ + Schlag.

**Würfe (nahe am Gegner):** Body Throw: ▶ + MS oder HS  
**Combos:** *Psycho Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ◀, ‚chargest‘. 2. Lande und mach' einen knieenden LS (weiter ‚chargen‘). 3. Wenn Du den LS anbringst, mach die Psycho Crusher-Bewegung und einen Schlag.

*Triple-Hit Combo:* 1. Spring mit einem tiefen HS. 2. Mach' einen knieenden HS. 3. Steh auf, warte einen kurzen Augenblick und mach einen MT.

**Strategien:** *Scissor in the Corner:* 1. Dräng' den Gegner in die Ecke und mach einen knieenden MT während Du ◀, ‚chargest‘. 2. Steh' auf und mach einen MT (weiter ‚chargen‘). 3. Drück' nun sofort ▶ und einen Tritt um den Scissor Kick zu machen. Nun sofort wieder ◀, ‚chargen‘ und wieder zurück zu Nummer 1.

**Abkürzungen:** LS = Leichter Schlag (SNES = Y / MD = X)  
MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)  
HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)  
MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)



**VEGA** Geb.: 27.1.1967,  
Größe: 182 cm, Gew.: 94 kg,  
Maße: 122/74/84, Blutgr.: 0,  
Nationalität: Spanisch

**Special Moves:** *Claw Dive:* ▼(zwei Sek.)▲ + Tritt, in mittlerer Höhe ▶ + Schlag.

*Wall Leap:* ▼(zwei Sek.)▲ + Tritt, in mittlerer Höhe ▲ + Schlag.

*Claw Roll:* ◀(zwei Sek.)▶ + Schlag.

*Claw Thrust:* ▼(zwei Sek. = ‚chargen‘)▲ + Schlag.

*Back Flip:* LS+ MS+ HS= Doppelflip, LT+ MT + HT= Einzelflip.

**Würfe:** *Ground Suplex:* ▶ + MS oder HS

*Air Suplex (nach Wall Climb):* ▶ + Schlag oder Tritt

*Midair Choke Throw:* ▶(bei Gegnerberührung)+ MS oder HS.

**Combos:** *Three-Hit Slider Combo:* 1. Spring' mit einem HS oder HT. 2. Lande und mach einen stehenden LS.

3. Beende die Combo mit einem knieenden HT.

*Roll Out the Six-Hit:* 1. Spring' mit einem tiefen HT während Du ◀, ‚chargest‘. 2. Mach' einen knieenden LS und beginn sofort mit der Claw Roll-Bewegung. 3. Beende die Claw Roll mit einem HS. Die Claw Roll trifft dann bis zu viermal.

*Two-in-One Claw Roll:* 1. Steh' dicht am Gegner. Mach einen LS während Du ◀, ‚chargest‘ und ‚beginn‘ die Claw Roll-Bewegung. 2. Beende die Claw Roll und mach' einen Schlag.

**Abkürzungen:** MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)  
HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)  
MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)  
HT = Harter Tritt (SNES = R / MD = C)



# Tricks T I E S

## MCD

### RebelAssault

Vor langer Zeit ... in einer weit, weit entfernten Galaxie ... gab es einen abenteuerlustigen Piloten.

DanielDinh, unerschrockener Jedi-Ritter, flog alle Einsätze im Game Rebel Assault auf Mega CD. Auch wenn er während seiner Missionen dem Tode manchmal nur knapp entronnen konnte, konnte er alle geheimen Paßwörter erbeuten. Hier ist sein Bericht:



### EASY

- |           |         |
|-----------|---------|
| 02. Level | BOSSK   |
| 03. Level | ENGRET  |
| 04. Level | RALRRA  |
| 05. Level | FRIJA   |
| 06. Level | LAFRA   |
| 07. Level | DERLIN  |
| 08. Level | MOLTOK  |
| 09. Level | MORAG   |
| 10. Level | TANIIS  |
| 11. Level | OSWAFI  |
| 12. Level | KLAAATU |
| 13. Level | IRENEZ  |
| 14. Level | LIANNA  |
| 15. Level | PAKKA   |

Abspann: NORVAL

### NORMAL

- |           |        |
|-----------|--------|
| 02. Level | BOTHAN |
|-----------|--------|

## MO

### Sonic3

André Riedel fand einen Weg, damit Ihr mit Sonic jeden Level anspielen könnt.

Drückt, sobald Ihr den Sonic nach dem Einschalten Eurer Konsole erblickt, auf dem Pad: oben, oben, unten, unten,

- |           |         |
|-----------|---------|
| 03. Level | HERGLIC |
| 04. Level | LEENI   |
| 05. Level | THRAWN  |
| 06. Level | LWYLL   |
| 07. Level | MAZZIC  |
| 08. Level | JULPA   |
| 09. Level | MORRT   |
| 10. Level | MUFTAK  |
| 11. Level | RASKAR  |
| 12. Level | JHOFF   |
| 13. Level | ITHOR   |
| 14. Level | UMWAK   |
| 15. Level | ORLOK   |

Abspann: NKLLON

### HARD

- |           |        |
|-----------|--------|
| 02. Level | BORDOK |
| 03. Level | SKYNX  |
| 04. Level | DEFEL  |
| 05. Level | JEDGAR |
| 06. Level | MADINE |
| 07. Level | TARKIN |
| 08. Level | MOTHTA |



- |           |        |
|-----------|--------|
| 09. Level | GLAYD  |
| 10. Level | OTTEGA |
| 11. Level | RISHII |
| 12. Level | IZRINA |
| 13. Level | KARRDE |
| 14. Level | VONZEL |
| 15. Level | OSSUS  |

Abspann: MALANI

Möge die Macht auf ewig mit Euch sein!

DanielDinh, Wannweil

oben, oben, oben, oben. Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Klingeln. Nochmals nach unten drücken, und eine neue Soundtest-option erscheint. Anwählen, und Ihr seid in der Levelanwahl.

André Riedel, Plauen

# GAMEPRO

PRÄSENTIERT:

# VIDEOSPIEL BÖRS E

Die private Tauschbörse für alle  
ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH  
– alle Systeme –

## HAMBURG

Sonntag 02. 10. 94

12-18 Uhr  
MARKTHALLE  
Klosterwall 9-21

## BERLIN

Sonntag 09. 10. 94

11-17 Uhr  
HUXLEY'S JUNIOR  
Hasenheide 108-114

Info & Standvermietung:

'Maybe Crazy'

Tel.: 040/250 18 02

Fax: 040/250 92 84

# Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

**Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO**  
 Dongkey Kong Country SN us 159,95 Blackthorn SN us 119,95  
 NHL'95, Urban Strike MD dt 129,95 Shining Force 2 MD dt 149,95  
 Earth Worm Jim dt/SN/MD 129,95 Final Fantasy 3 SN us 159,95  
 BC Racer, Rise of the Robots, Dungeon Master MCD us 109,95  
 Contra, Probotector MD 119,95 Dragon dt SN 139,95/MD 119,95

**3DO:** Star Control 2 Slayer Off World Interceptor  
**JAG:** Alien vs Predator Redline Racer Club Drive  
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup>  
 FON/FAX: 030/621 30 18  
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln  
 Nähe Hermannplatz.



## CRESCENT GALAXY

Für diesen Cheat benötigt Ihr ein zweites Joypad. Gebt im Titelbild auf Joypad 1 den Code 1193 ein. Auf den ersten Blick tut sich zwar nicht viel, aber mit dem zweiten Joypad könnt Ihr nun einige



Zusatzfunktionen aktivieren: Mit dem Steuerkreuz und den Tasten A und B läßt sich die Scrollgeschwindigkeit variieren, Taste C feuert Eure gerade aktive Extrawaffe ab, ohne daß sich der Vorrat erschöpft. Mit den Tasten ,1' und ,2' könnt Ihr die Stärke von Laser und Bomben einstellen, mit ,3' lassen sich die einzelnen Welten als durchgespielt markieren und ,4' macht Euer Schiff unzerstörbar. Weiterhin könnt Ihr Euch auch noch mit ,0' und ,\*' einige Sound-effekte anhören. **Stefan Mimmelschek, Koblenz**



## DINO DUDES

Das Steinzeitleben ist ohnehin schon hart genug, warum sollte man sich da noch mit solchen Nebensächlichkeiten wie unbarmerzig tickenden Timern oder einer begrenzten Anzahl Leben abplagen? Mit den richtigen Zauberworten, die im Paßwortmenü eingegeben werden, lassen sich diese Unannehmlichkeiten abschalten.

Die Cheats bestehen jeweils aus zwei Teilen, die anstelle des eigentlichen Levelcodes eingegeben werden: Zunächst wird der momentan angezeigte Code mit <AC> gelöscht, der erste Teil des Cheats eingegeben und dann mit <OK> bestätigt. Dieser Schritt wird anschließend mit dem zweiten Teil des Codes wiederholt.

Die beiden Teilcodes für das Ausschalten des Timers lauten ,TIME STANDS' und ,STILL FOREVER', für unbegrenzte Lebensind ,ONCE DEAD' und ,TWICE BORN' einzugeben.

**Time Bandit, Laterland**



## The Horde



Wollt Ihr Euch einmal alle Filme ganz entspannt ansehen? Nichts einfacher als das: Nachdem das Spiel angefangen hat, drückt und haltet oben, A und B. Danach pausiert Ihr das Spiel. Nun loslassen und rechts, A, links, links, A, oben, B eingeben. Geht zurück ins Spiel und Ihr könnt Euch alle Filme ansehen. Auf Knopfdruck wird eine Szene übersprungen.

**Patrick Duroid, Bobingen**



## Robo Aleste

### Levelanwahl

Geht zuerst in das Optionsmenü und wählt ,hard' als Schwierigkeitsgrad. Stellt nun Sound Nummer ,3A' ein und wählt über ,CD-DA' mit der nachfolgenden Liste den gewünschten Level aus. Danach müßt Ihr Start und B gleichzeitig drücken und letztlich Continue anwählen. Das klappert allerdings nicht immer, leider.

Falls Ihr im falschen Level gelangt seid, könnt Ihr ihn durch gleichzeitiges drücken von A, B, C und Start beenden, um die Prozedur zu wiederholen. Wenn alles zu Eurer Zufriedenheit geklappt hat, könnt Ihr die Options natürlich an Eure Bedürfnisse anpassen.

- Level 2 CD-DA 01
- Level 3 CD-DA 02
- Level 4 CD-DA 03
- Level 5 CD-DA 04
- Level 6 CD-DA 05
- Level 7 CD-DA 06
- Level 8 CD-DA 07
- Level 9 CD-DA 08
- Level 10 CD-DA 09
- Level 11.1 CD-DA 0A
- Level 11.2 CD-DA 0B

**Stefan Kranich, Siegen**



## Die Schlümpfe

Dieses Game ist wirklich nicht leicht zu knacken. Aber für den Einsteiger haben wir die Paßwörter für die ersten drei Level besorgt:



### Der See:

Brillenschlumpf/Schlumpfine/Tortenschlumpf/  
 Überraschungsschlumpf

### Die Grotte:

Papa-Schlumpf/  
 Überraschungsschlumpf/  
 Brillenschlumpf/  
 Tortenschlumpf

### Schlitterfahrt:

Muskelschlumpf/Tortenschlumpf/Papa-Schlumpf/  
 Schlumpfine

**Mathias Olm, Berlin**



## Dschungelbuch



### Levelanwahl/skip

Um in die geheime Levelanwahl zu gelangen, müßt Ihr nach dem Walt Disney-Logo folgende Kombination mit dem Steuerkreuz eingeben: O, u, o, u, l, r, l und r. Wenn Ihr nun Start drückt, könnt Ihr anschließend die einzelnen Level anwählen. Falls Ihr nun auch noch ein-



zelne Level überspringen wollt, müßt Ihr das Spiel pausieren und B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A eingeben. Schon seid Ihr im nächsten Level.

**Tamara Ruhnke, HH**

SEGA  SEGA  
**WORLD OF GAMES**  
 Computerspiele · Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404  
**Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!**





# Tips & Tricks

## ACTION REPLAY

### Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle findet Ihr ab nun die heißesten Schummelcodes für Action Replay und Game Genie! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß sie 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 Euer Namen stehen soll, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

MVL GmbH  
GAMEPRO  
Action Replay Game Genie  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

## SNES

### Wing Commander

- 7E0D A964 unendl. Waffen-  
energie  
7E15 3D28 unendl. Schutz-  
schild vorne  
7E15 4F28 unendl. Schutz-  
schild hinten  
7E16 9107 unendl. Raketen

### Batman Returns

- 7E00 8C03 unendl. Leben  
7E00 8A50 unendl. Energie  
7E00 9003 unendl. Tubes

### Soulblasters

- 7E1B 8B08 unendl. Energie

### Actraiser

- 7E00 1C02 unendl. Leben  
7E00 1D08 unendl. Energie

### Super Probotector

- 7E1F 8A63 unendl. Leben  
Pl. 1  
7E1F CA63 unendl. Leben  
Pl. 2  
7E1F 8C02 unendl. Bomben  
Pl. 1  
7E1F CC02 unendl. Bomben  
Pl. 2  
7E1F 840X X für die Waffe  
1 von Pl. 1  
7E1F 860X X für die Waffe  
2 von Pl. 1

- 7E1F C40X X für die Waffe  
1 von Pl. 2  
7E1F C60X X für die Waffe  
2 von Pl. 2

### Faceball 2000

- 7E0B D103 unendl. Leben

### Joe and Mac

- 7E08 1A89 Joe mit Knochen  
7E08 5A89 Mac mit Kno-  
chen  
7E08 1A92 unendl.  
Bumerangs Joe  
7E08 6202 unendl.  
Bumerangs Mac  
7E08 1A93 unendl. Feuer  
für Joe  
7E08 5A93 unendl. Feuer  
für Mac  
7E08 1A94 unendl. Steinrä-  
der für Joe  
7E08 5A93 unendl. Steinrä-  
der für Mac

### Krustys Super Funhouse

- 7E11 A303 unendl. Krustys

### Magic Sword

- 7E04 0C05 unendl. Magie

### Parodius

- 7E00 980F unendl. Leben  
7E1C 680X X = Optionen  
7E1D B201 +  
7E1C 6602 unendl. Missiles  
7E1C 6C07 nächste Option  
Shield

### Robocop 3

- 7E04 7738 unendl. Energie

### Super Aleste

- 7E01 5202 unendl.  
Bomben  
7E01 5702 unendl.  
Leben

### Super Battle Tank

- 7E04 0E42 unendl. 120  
mm Geschosse  
7E04 A001 unendl. Laser  
Raketen  
7E00 6700 unendl. Energie  
7E05 C4FF unendl. Fuel  
7E04 A296 unendl. MG-  
Munition  
7E00 25XX Levelanwahl,  
XX = Level + 2  
(z.B. 7E00 2505  
= Level 7)

### Super Double Dragon

- 7E00 DC02 unendl. Leben

### Super Ghouls ,n, Ghosts

- 7E02 A402 unendl. Leben



### Virtua Racing

- FFD05 50063 Zeit steht  
bei 99 sec.  
FFD30 C0001 Du bist im-  
mer Erster  
FFFDC 80080 Strecken sind  
spiegelverkehrt

### MIG-29

- FF9AF D2700 unendl. Fuel  
FFC56 70007 unendl. A 270  
FFC56 90002 unendl. AA 8

### G-Loc

- FF250 30002 unendl. Leben  
FF45A 20040 unendl. Zeit  
FF4A4 80020 unendl. Luft-  
Luft Raketen  
FF4A4 A0020 unendl. Luft-  
Boden Raketen

### LHX Attack Chopper

- FFF1B D00D0 unendl. Chain  
Guns  
FFF76CXXXX XXXX = Punkte-  
stand

- FFF92 A004A unendl. Fuel  
FFBF400XX Levelanwahl, XX  
= Mission (0-21)

### McDonald's Treasure Land Adventures

- FFE05 90001 unendl. Leben

### 688 Attack Sub

- FF4EA C0013 unendl.  
Torpedos  
FF4EB 10005 unendl.  
Noisemaker  
FF4EB 00001 unendl.  
Raketen

### F-117 Nightstorm

- Unbegrenzte Raketen für:  
FFC8B 20002 1. Waffen-  
träger  
FFC8B 30002 2. Waffen-  
träger  
FFC8B 40002 3. Waffen-  
träger  
FFC8B 50002 4. Waffen-  
träger MG

### F-15 Strike Eagle

- FF304 70010 unendl.  
Amraam  
FF304 B0008 unendl.  
Mavericks

### Sub Terrania

- FF003 50010 unendl.  
Leben

### Streets of Rage 3

- FFDF8 B0010 unendl.  
Leben Player 1  
FFEE8 B0010 unendl.  
Leben Player 2

### Landstalker

- FF543 E0042 unendl.  
Energie  
FF104 0002A unendl. Eke  
Eke  
FF120 FFFFF Geld nimmt  
bei jeder Berüh-  
rung um etwa  
300 T zu  
FF104 A0025 unendl. gol-  
dene Statuen  
FF120 A0092 Zauberschwert  
immer auf-  
geladen

SNES oder MD

# DAS DSCHUNGELBUCH

**+1/2 JAHR**  
im ABO

für **149,- SNES**  
od. **119,- MD**

Im Dschungelbuch ist der Bär los. Zum Glück ist der dicke Balu wenigstens auf Menschenkind Moglis Seite, denn der hat ansonsten eher wenig Freunde im grünen Dickicht. Trotzdem schafft es der kleine Racker, zwischen diversen Bananen-gestützten Zweikämpfen auch noch jede Menge Diamanten einzusammeln. Helft ihm bei seinem Kampf gegen fiese Tiger, verlogene Schlangen und humorlose Affen. Bestellt Euch sofort den neuesten Jump&Run-Knaller der Virgin-Superprogrammierer, die gemeinsam mit Walt Disneys besten Zeichnern 'mal wieder eine echte Grafik-Granate gezündet haben. Und als ob das alles nicht schon wahnsinnig genug wäre, machen wir Euch hier und jetzt auch noch dieses unglaubliche Angebot: „Das Dschungelbuch“ + 1/2 Jahr lang die absolute Videospiele-Kompetenz GAMEPRO zusammen für nur DM 149,- (SNES) oder DM 119,- (MD)

## GAMEPRO



Ich glaub' ich bin im Wald

Bestellkarte  
auf S. 74/75



## ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

**Hallo Freunde,**

neulich diskutierten wir in der Redaktion. Thema: Die lautesten Bands der Welt. Selbst gestandene Rocker warnen inzwischen vor zu lauten Konzerten. Der wohl Geschädigste von allen ist Pete Townshend. In den 60er Jahren gehörte er zu „The Who“. Die letzte gute Platte kam Mitte der 80er Jahre von Pete. Inzwischen hat er einige Comebackversuche gestartet, die alle gepflegt in die Hose gegangen sind. Der Grund dafür, ist nicht etwa fehlende Kreativität, sondern die fast nicht mehr funktionierenden Trommelfelle. Auf

seinen Konzerten, braucht er Leute, die sein Instrument stimmen, seine Kompositionen kann er kaum noch hören. Um wesentlich jüngere Kollegen steht es viel schlechter. So kann man bei der angeblich lautesten Band der Welt „Manowar“ schon von Taubheit bei den Bandmitgliedern reden. Ärzte und Wissenschaftler warnen vor den Konzerten der Band, die durch ihre Gehörattaken im Guinness Buch der Rekorde gelandet ist. Den Vogel schossen vor kurzem „Rage against the Machine“ ab. Bei einem Konzert in Holland glaubten Wissenschaftler an eine Katastrophe, da die Anzeige auf der Richterskala für Erdbeben ausgeschlagen hat ...

*Andreas Heineke*



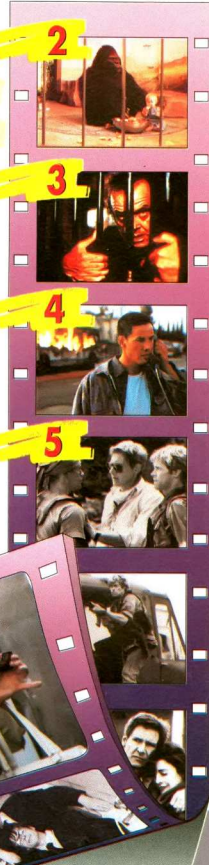
## ASTERIX IN AMERIKA

„Die spinnen, die Indianer“

**a** Der Comicaldtimer kommt in diesem Herbst das siebte Mal in die Kinos. Obwohl natürlich kein realer Schauspieler dabei ist, kostete die Produktion nahezu 20 Millionen Dollar. Herausgekommen ist ein gewohnt actionreiches und lustiges Abenteuer von Asterix und Obelix. Da Caesar inzwischen weiß, daß das kleine gallische Dorf ohne den Zaubertrank und den Druiden Miraculix ein ganz normales kleines Dorf ist, läßt er den Druiden ans Ende der Welt entführen. Im Jahre 50 v. Chr. ist das Ende der Welt aber Amerika. Asterix und



Obelix werden also so eine Art vorchristliche Cowboys, und Obelix steht das erste mal in seinem Leben am Marterpfahl. Für Kenner ein Muß!



## M O V I E N E W S

- |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>1</b> Start: 6.10.</p> <p><b>Johnny Flash</b><br/>Der zweite Kinofilm mit Helge Schneider! Vom Elektriker zum Schlagerstar ist 's kein leichter Weg. Besonders dann, wenn man aussieht wie Johnny Flash!</p> | <p><b>2</b> Start: 6.10.</p> <p><b>Juniors freier Tag</b><br/>Wir lernen, was ein Kind im Krabbelalter erlebt, wenn es von strohdümmen Verbrechern gekidnappt wird. Eine moderne Panzerknacker Story.</p> | <p><b>3</b> Start: 15.9.</p> <p><b>Wolf</b><br/>Jack Nicholsons Leben verändert sich, als er auf verschneiter Straße einem Wolf begegnet. Jack wird ein anderer Mensch – ab und zu ist er auch gar keiner mehr.</p> | <p><b>4</b> Start: 20.10.</p> <p><b>Speed</b><br/>Keanu Reeves, der furchtlose Cop aus L.A. gegen Dennis Hopper, den Bombenleger. Ein Actionfilm um die bedrohten Passagiere in einem Todesbus.</p> | <p><b>5</b> Start: 29.9.</p> <p><b>Das Kartell</b><br/>Harrison Ford und William Dafoe in einem Politthriller in hohen amerikanischen Kreisen. Nicht nur der Titel erinnert an die Romane von John Grisham.</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

# ROCK & POP

AMY GRANT –  
HOUSE OF LOVE



Nachfolgerhit zu „Baby, Baby“?

Vor 4 Jahren war „Baby, Baby“ das Sommerthema. Auch wenn man in Videos den Eindruck hatte, hier hüpfte ein junges Talent über den Schirm, hatte sie bereits neun Alben veröffentlicht, die in Amerika bei christlichen Radiostationen liefen. Amy Grant kommt aus der Gospelszene. Leider sind die Songs diesmal schwächer. Die Stimme aber ist kaum schlechter als z.B. die von Whitney Houston!

# NEW ROCK

LIVE –  
THROWING COPPER

Seit dem Frühjahr tummelt sich eine New Rock Band in den amerikanischen Alternative-Charts, die hierzulande noch unbekannt ist. Nun soll ihnen nun der große Wurf gelingen. Mit „Selling the drama“, der ersten Single, könnte ihnen selbst für konservative Radiostationen ein Hit für die Abendstunden gelingen.



Helden der amerikanischen College-Radioszene

# BLACK DANCE

PUBLIC ENEMY – MUSE SICK -N- HOUR MESSAGE

Vor sieben Jahren zeigten Public Enemy, wie Hip Hop klingen kann. So ehrlich und radikal hat niemand zuvor über die Belange der Schwarzen gerappelt. Schwer fiel es Chuck D. Flavor Flav und Terminator X, noch einen draufzusetzen. Diesmal haben sie ihr Debüt übertröfen. Mit einmaligen Gitarrensamples und fantastischen Ideen gelang es aufs neue, die Spitzenposition auszubauen. Die CD gehört zu den Besten des Jahres!



Die Urvieter des Straßenraps sind wieder da!



i

## Die Mega 4

Fantastischer Metalrap aus Deutschland

**Andreas:** Als ich „Die Da“ das erste mal in der neuen Version hörte, traute ich meinen Ohren nicht. Ich wußte nicht, daß ein Mensch so schnell rappen kann.

**Andy von den Fantastischen 4:** Ja, ein Riesene lob von mir auch an Smudo. Das war wirklich eine Leistung. So schnell hat auf deutsch noch niemand gerappelt.

**Andreas:** Wie kam es denn zu dem Gig mit der Frankfurter Metalband?

**Andy:** Wir haben einige Konzerte im Raum Frankfurt zusammengespielt. Unsere Fans wollten unheimlich gerne das Material auf CD haben und lächerten uns. Schließlich hatten wir auch einen solchen Spaß an den Konzerten, daß wir uns entschlossen, eine CD daraus zu machen.

**Andreas:** Habt ihr weitere Pläne in Richtung Metalrap?

**Andy:** Erstmal nicht. Beide Bands kommen ja nunmal aus ganz verschiedenen Richtungen und da wollen auch beide bleiben.

Die Mega Vier sind ein einmaliges Projekt, das eigentlich mehr aus Spaß entstanden ist. Wir werden gemeinsam touren und ich würde jedem empfehlen, sich das anzuhören. Da kracht es nämlich richtig!

**Andreas:** Was planen die Fantast jetzt?

**Andy:** Bislang waren wir in diesem Projekt ausgelastet. Als nächstes werden wir an unserem neuen Album arbeiten. Es wird wieder ein Album in der Richtung 4. Dimension werden. Wir haben ja hier eine neue Richtung sowohl in unseren Texten als auch in den Grooves eingeschlagen. Bei „Jetzt geht's ab“ waren wir verdammt jung und haben viel rumgealbert, und das hat sich auch auf der „4 gewinnt“ niedergeschlagen. Die 4. Dimension ist unsere ernsthafteste Platte geworden.

**Andreas:** Gibt es schon ein Albumtitel?

**Andy:** Bislang gibt's nur ein Motto: Individuell, aber schnell!



# HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heiligw. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!

<p>1 (-) <b>The Real Thing</b> 2 Unlimited</p>	<p>2 (3) <b>Raveland</b> Marusha</p>	<p>3 (2) <b>Bestie i. Menschengest.</b> – Die Ärzte</p>
4 (0) <b>The Crow</b> – Soundtrack	5 (7) <b>Bam Bam Bam</b> – Westbam	6 (10) <b>Troublegum</b> – Therapy?
7 (4) <b>God shuffled his feet</b> – Crash Test Dummies	8 (-) <b>Superunknown</b> – Soundgarden	9 (-) <b>Come</b> – Prince
10 (6) <b>Get a grip</b> – Aerosmith		

E  
M  
S  
T  
I  
K  
  
M  
A  
S  
T  
I  
K  
  
E  
R  
T  
R  
I  
M  
M  
E  
N  
T

# VORR SCHAU

## 3DO MARKTÜBERSICHT

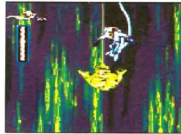
Noch ist Panasonics Nobel-spielzeug bei uns ein exotisches Maschinchen. Freunde der schnellen Konsole haben's da nicht leicht, Spielenachschub ranzukriegen. Keine Panik, Hilfe naht: In unserer großen 3DO-Übersicht im nächsten Heft erfahrt Ihr, welche Spiele momentan erhältlich sind!

## REGEN- (BOGEN)WURM

Was für eine edle Grafik: „Aladdin“, „Dschungelbuch“ – und was kommt dann? „Earthworm Jim“! Hat David „Cool Spot“ Perry



Edelgrafik aus der Perry-Schmiede!



neustes Action-Jump&Run für SNES und MD mehr auf dem Kasten als regenbogenbunte Grafik? Die Antworten gibt Euch unser ausführlicher Test!

**Leute, haltet Eure Kohlen zusammen** – DIE SAISON HAT BEGONNEN! EINE MEGA-WOGE

BRANDHEISSER SUPERGAMES FÜR ALLE SYSTEME SCHWAPPT AUF EUCH ZU.

**GAMEPRO** HILFT EUCH, DIE ÜBERSICHT ZU BEHALTEN: UNSERE UNBESTECHLICHEN

TESTS VERRATEN EUCH MONAT FÜR MONAT, WELCHE GAMES IHR GELD

AUCH WIRKLICH WERT SIND! ALSO: CLEVERE RECHNER HOLEN SICH **GAMEPRO 11/94**

– AB DEM **28. Oktober** BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!

## FLIPPERS RÜCKKEHR

Fernab von der üblichen Hektik der meisten Videospiele zieht Segas Delphin Ecco seine Kreise. Der zweite Teil für Mega Drive wartet mit neuen Grafiken und zusätzlichen 3D-Levels auf. Im nächsten Heft lest Ihr, welche Gefahren unterhalb der Wasseroberfläche auf den cleveren Meeressäuger lauern ...



## BOMBENSTIMMUNG

Wow – das Warten für Sega-Spieler hat ein Ende!

Bei „**Mega Bomberman**“ dürfen sich bis zu vier Mega-Drive-Mitspieler gegenseitig die Bomben um die Ohren hauen. Ob es Spaß macht, die kleinen Knuddelmännchen in die Luft zu jagen? Lest **GAMEPRO 11!**



## TOLLE ROLLE!

Die Legende lebt: „**Shining Force II**“, der Nachfolger des bekannten Kult-Rollenspiels, macht sich bereit, Eure Mega Drives zu erobern! Wir haben eine ordentliche Party zusammengestellt und sind schon mal testhalber gegen das Böse angetreten. Heiße News aus der Unterwelt gibt's in **GAMEPRO 11!**



## STREET RACER

## FLOTTER VIERER

Videospielen macht einsam? Nicht mit „**Street Racer**“, der Weltersstem Rennspiel für Super Nintendo mit echtem Vierspielermodus. Nach der Preview in dieser Ausgabe präsentieren wir Euch im November-Heft die fertige Version mitsamt ihrer verschiedenen Mehrspielermodi!



... auf einem einzigen Bildschirm!

Vier Spieler gleichzeitig ...



## Sammel-Fieber

Jäger und Sammler kommen bei unseren **GAMEPRO**-Sammelkarten zum Zug. Wir präsentieren Euch Monat für Monat sechs edle Karten im Postkartenformat. Mit den besten Motiven aus Euren Lieblingsspielen, den schärfsten Tips und tollen Infos. Der große Sammelspaß geht in der nächsten Ausgabe weiter!

## GAMEPRO

## IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Reza Abdolali

Redaktionelle Mitarbeit: Ulrich Mühl

Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Mars Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Thomas Hellwig, Martin Klugkist

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Carsten Wiedt (NY), Koordination: Sven Jakobsen

Graphik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach

Graphik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Anni-Katrin Schöel

Tel. 040/48 05 22 23,

Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnemente: GAMEPRO-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99A, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Gamepro, USA, © 1994 Indiana Jones, Artwork, 1994 Lucas Arts Entertainment Company, Indiana Jones is a registered Trademark of Lucas Film Ltd. All rights reserved.

© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMEPRO erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

SCHNELL, SCHNELLER...  
**THEO KRANK**  
**VERSAND**

☆ **SUPER NINTENDO** ☆

Super Game Boy (Sept.)	99.-
Actraiser 2 (Okt.)	124.-
Die Schlämpfe (dt. Texte)	114.-
Donkey Kong Country (Nov.)	139.-
Spielerberater zu Donkey Kong C. (Nov.)	94,80
Chaos Engine (Okt.)	129.-
Dschungelbuch	134.-
Dragon (Bruce Lee) (Okt.)	129.-
Earth Worm Jim (Nov.)	134.-
F-T Pole Position 2 (Okt.)	129.-
Fifa Soccer	109.-
Indiana Jones	139.-
Lion King (Nov.)	134.-
Mega Man X	114.-
Power Rangers	139.-
Secret of Mana (Okt.)	114.-
Sparkster (Okt.)	129.-
Stunt Race FX	114.-
Super Metroid (Spielerberater)	114.-
Super Pinball	94.-
Super Streetfighter II SN	134.-
Val d'Iserre Champ.	129.-

☆ **MEGA DRIVE** ☆

**Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) 399.-**  
 2 x 32 Bit Turbo Lader fÄrs Mega Drive  
 (Ende Nov.). Spiele hierzu auf Anfrage!  
 Mega Drive ohne Spiel 189.-  
 Action Replay 2 Pro 99.-  
 Dragon/Bruce Lee (Okt.) 109.-

Dschungelbuch	109.-
Dune 2	119.-
Dynamite Headdy (Okt.)	114.-

EA Tennis	109.-
Fifa Soccer 95 (Nov.)	109.-
Jurassic Park-Ramp.Edit (Okt.)	114.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler) (Nov.)	99.-
NBA Live 95 (Okt.)	109.-
NHL Hockey 95	109.-
Shadow Run	114.-
Shaq Fu (Okt.)	129.-
Shining Force II (Okt.)	134.-
Silverster & Tweety (Sept.)	109.-
Shining Force II (Okt.)	134.-
Soleil dt. (Okt.)	129.-
Sonic & Knuckles (19. Okt.)	114.-
Sparkster	99.-
Super Street Fighter II (Sept.)	134.-
Taz-mania 2	119.-
Tiny Toons Adv. 2	109.-
Urban Strike	109.-
Virtua Racing	169.-
WWF Raw (Nov.)	134.-

**TOP HITS  
 ZU KNALLERPREISEN**

☆ **MEGA DRIVE** ☆

ALADDIN	89.-
ASTERIX	89.-
CASTLEVANIA	59.-
ROCKET FIGHTER ADV.	59.-
STREET FIGHTER II	79.-
TINY TOONS	59.-
TOE JAM & EARL 2	89.-

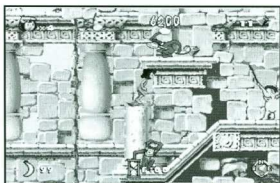
☆ **SUPER NINTENDO** ☆

DAFFY DUCK	79.-
EQUINOX	99.-
KING ATHUR'S WORLD	69.-
SKYBLAZER	89.-
TINY TOONS	59.-

Alle Spiele in deutscher Version

☆ **MEGA CD** ☆

Mega CD II mit CD Spielebuch und Road Avenger	399.-
Battlecorps	119.-
B.C. Racer (Okt.)	114.-
Dune CD	109.-
Formula 1 World Champ. (Okt.)	114.-
Heart of the Alien	109.-
Mega Race CD	99.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-



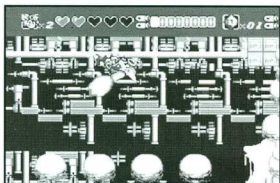
**DSCHUNGBUCH**  
DM 134.- (SNES)



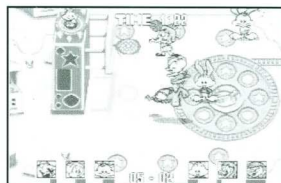
**SUPER GAME BOY**  
DM 99.-



**SECRET OF MANA**  
DM 114.- (SNES)



**SPARKSTER**  
DM 99.- (MD)



**TINY TOONS ALL STARS**  
DM 99.- (MD)



**STUNT RACE FX**  
DM 114.- (SNES)

# GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION\* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

**NEW** **MEGA CHEAT INPUTSCREEN\***  
JETZT MIT EINGABEMÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

**NEW** **EINGebaUTE CHEATS\***  
JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG!!

**NEW** **"DEAD CODE" GENERATOR\***  
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE!! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

**NEW** **ERWEITERTER CHEATFINDER**  
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL? SOFORT NEUE CHEATS!! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS!!

**NEW** **ZEITLUPEN-FUNKTION\***  
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV!!

**NEW** **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION\***  
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

**NEW** **UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM**  
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

**KEIN UNNÖTIGES WARTEN**  
ACTION REPLAY HAT REIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER\* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM\* EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN!!

**NEW** **MASTER SYSTEM™ DM 79,-**  
**GAME GEAR™ DM 79,-**  
**NES™ DM 99,-**  
**GAME BOY™ DM 59,-**

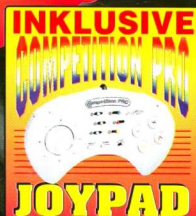
**SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAHMIPRÄSTEN!!!**  
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

**DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:**  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

**MEGADRIVE™  
UND SNES™  
NUR DM149,-**



\* NUR SNES UND MEGADRIVE



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET, ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD DELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo  
★ 8 Way Super Switch ★ Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

**24 STUNDEN  
BESTELLSERVICE**  
**02822-68545**

**FAX  
02822-68547**

DATAFLASH GmbH  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH  
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-  
AUSLAND NUR VORKASSE - DM 15,-

## SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL  
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

## MEGADRIVE™ MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

## CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

## MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-