

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

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

**Der Nachfolger
des Game Boy**



*Nintendos
'tragbare'
3-D-Brille!
Erste
Bilder und
Infos zum*

Virtual Boy



Mortal Kombat - Der Film

Außerdem:

- SNES-Preview: Mega Man X2
- SSF II Turbo & FIFA Soccer für 3DO
- Poster: Donkey Kong & Earthworm Jim
- Großes 3-D-Bild • Tops & Flops 1994



Saturn & PlayStation

News und Tests zu Hard- und Software

Tel. 0931-571601 oder 06

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ VERSAND

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

☆SUPER NINTENDO☆

Super-Game-Boy	99.-
Actraiser 2	99.-
Animaniacs	129.-
Donkey Kong Country	139.-
Dschungelbuch	129.-
Earth Worm Jim	134.-
Eek the Cat	99.-
F1 Pole Position 2	129.-
Ghoul Patrol	119.-
Indiana Jones	139.-
Jungle Strike	124.-
Legend	99.-
Lemmings 2	149.-
Lion King	134.-
Mickey Mania	139.-
Micro Machines	109.-
Mythy Max	109.-
Kick Off 3	119.-
NBA 95	129.-
NHL 95	129.-
Pagemaster	124.-
Pitfall	144.-
Punch Out (Feb.)	114.-
Rise of the Robots	144.-
Samurai Shodown	134.-
Secret of Mana (dt.Texte S.berater)	114.-
Shaq-Fu	119.-
Soulblazer	124.-
Sparkster	129.-
Star Wars III (Return of the Jedi)	129.-
Street Racer	124.-
Super Bomberman 2	109.-
Super StreetFighter II	134.-
Syndicate	134.-

Tetris & Dr. Mario (Jan.)	89.-
Vortex (Nov.)	149.-
WWF Raw	144.-

☆MEGA DRIVE☆

Mega Drive II ohne Spiel	189.-
4 Pl. Adapt. 2 Sega (auch EA Spiele)	59.-
Animaniacs	109.-
Baby Boom (Jan.)	114.-
Cannon Fodder (Jan.)	109.-
Der König der Löwen (Lion King)	124.-
Dragon/Bruce Lee	109.-
Dschungelbuch	109.-
Earth Worm Jim	129.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Fifa Soccer 95	109.-
John Madden Football 95	109.-
Kick Off 3	109.-
Lemmings 2	114.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99.-
Mega Turrican	99.-
Micro Machines 2	114.-
Mickey Mania	119.-
Mythy Max	89.-
Dune II	119.-
Flintstones - The Movie	119.-
NBA Live 95	109.-
NHL Hockey 95	109.-
PGA Tour Golf III	109.-
Probotector	109.-
Pitfall	114.-
Psycho Pinball	114.-

Fragen Sie auch nach unseren
Neuheiten für:
**NEO GEO; Game Boy; NES; Master
System und Game Gear**

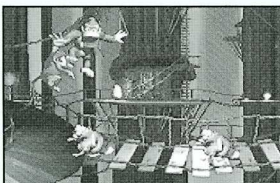
Red Zone	114.-
Rise of the Robots	139.-
Sequest DSV	114.-
Shaq Fu	109.-
Shining Force II	134.-
Shionbi 3	59.-
Soleil dt. (Nov./Dez)	124.-
Sonic & Knuckles (18. Okt.)	114.-
Speedy Gonzales (Dez.)	109.-
Sparkster	99.-
Super Street Fighter II	129.-
Syndicate	109.-
Stargate (Jan.)	124.-
The Pagemaster	114.-
Tiny Toons 2 All Stars	94.-
Urban Strike	109.-
WWF Raw	134.-

☆MEGA CD☆

Mega CD II mit CD Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A., Sonic, R.Av.)	499.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Formula 1 World Champ.	114.-
Jurassic Park dt.	89.-
Mickey Mania	109.-
NBA Jam	114.-
Rebel Assault	104.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Tomcat Alley	89.-

WELCOME TO THE NEXT LEVEL !

Mega Drive 32 X (Lief. portofrei) 389.-



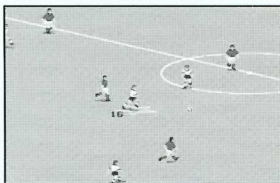
DONKEY KONG COUNTRY
DM 129.- (SNES)



Spiele hierzu auf Anfrage! Doom; VR-Racing
Deluxe; Star Wars Arcade je DM 129.-



EARTH WORM JIM
DM 134.- (SNES)



FIFA SOCCER 95
DM 109.- (MD)



LION KING
DM 134.- (SNES)



MICKEY MANIA
DM 144.- (SNES)

EDI TORIAL

GAMEPRO ZIEHT BILANZ

W

illkommen, liebe Leserinnen und Leser!

Seit geraumer Zeit werden die Videospiele mit Neuigkeiten nur so überhäuft: So setzt beispielsweise Nintendo mit Donkey Kong Country in Sachen Grafik neue Maßstäbe auf dem Super NES oder will Sega mit dem MD 32X den Mega-Drive-Usern noch schnellere und farbenprächtigere Spiele bieten. Konsolen wie der Jaguar oder das 3DO laufen in der Zwischenzeit eher schlecht als recht, zudem sind der Saturn und die PlayStation mittlerweile als Import erhältlich. Mit dem Virtual Boy soll in Japan Anfang April die erste 32-Bit-3-D-Brille erscheinen, mindestens genauso gespannt darf man auf das Ultra 64 sein. Da fällt es schwer den Überblick zu behalten — in welches Gerät soll man sein Geld investieren?

Eines ist klar: Die technischen Fähigkeiten einer Konsole sind nicht allein entscheidend. Das Preis-/Leistungsverhältnis, vor allem aber die Qualität der Software machen eine Maschine für den Käufer erst rentabel.

Durch den Konkurrenzkampf stehen leider fast alle Software-Hersteller unter immensem Zeitdruck; im Prinzip hat kaum einer die Möglichkeit „in aller Ruhe“ ein völlig neuartiges Produkt fertigzustellen. Ein Software-Querschnitt der neuen Konsolen zeigt, daß der User weitestgehend Umsetzungen schon bekannter Titel erwarten. Beispiele gibt es mehr als genug: Virtua Racing Deluxe (32X), FIFA Soccer (3DO), Tempest 2000 (Jaguar), Raiden (PlayStation), Ecco (Saturn), oder eben noch ein weiteres Mario-Abenteuer (Virtual Boy).

Wer das nötige Geld hat und Gefallen an den vorrangig grafisch besseren und schnelleren, spielerisch aber eher gleichgebliebenen Games findet, kann sein Geld schon heute guten Gewissens in eine neue Konsole investieren. Wen das nicht befriedigt, muß sich wohl oder übel noch eine Weile gedulden.

Wir hoffen für 1995, daß die Zeit der zahllosen Umsetzungen schnell vorübergeht und der Spielspaß weiterhin im Vordergrund steht!

Guten Rutsch ins neue Jahr und viel Spaß mit diesem Heft wünscht Euch,

Eure
GAMEPRO
Crew



REPORT

Gestatten, GAMEPRO	42
Hot at the Arcades – Neues aus der Spielhalle	56
Mehrspieler-Adapter: Der große Spaß in der Gruppe	40
Mortal Kombat – Der Film	68
Sega Saturn	21
Sony PlayStation	26
Spiele '94: Tops & Flops	34
Ultra-64-Reportage, Teil 2	54

WETTBEWERBE

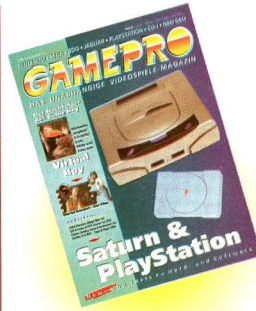
Codemasters	13
Virgin	7

PREVIEWS

Chaos Control (CD-i)	17
Mega Man X2 (SNES)	16
Stargate (MD, SNES)	15
The Great Circus Mystery – Starring Mickey & Minnie (SNES)	19
True Lies (SNES)	19

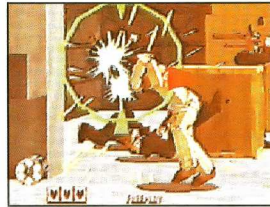
TEST

SNES	Biker Mice from Mars	46		
	Blackhawk	44		
	Demon's Crest	32		
	Der Herr der Ringe	47		
	Der König der Löwen	28		
	Hebereke's Popoon	47		
	Kid Klown in Crazy Chase	30		
	NHL Hockey '95	60		
	Super Adventure Island 2	31		
	Syndicate	47		
CB	The Adventures of Batman & Robin	46		
	Kurztests: ESPN Baseball, Hurricanes, Micro Machines, Mighty Morphin Power Rangers, Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell, Pinball Fantasies, Speed Racer, Super Pinball behind the Mask, Wolverine, X-Kaliber 2097	72-75		
	Space Invaders	41		
	Kurztests: Bubble Bobble Part 2, Megalit, Micro Machines, Mighty Morphin Power Rangers, Super Chase H.Q.	72-75		
	MD	Der König der Löwen	28	
		Mega Turrican	39	
		NFL Madden '95	60	
		Red Zone	38	
		Zero Tolerance	65	
		Kurztests: Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell, Wolverine, Yogi Bear	72-74	
MCD		Snatcher	36	
		Kurztests: Iron Helix, Mickey Mania, NBA Jam	73-75	
		32X	Doom	64
			Star Wars Arcade	41
	Virtua Racing Deluxe		62	



IN

GAMEPRO



THE NEXT GENERATION

ab Seite 21

Sie hat bereits angefangen, die ‚Neue Generation der Videospiele‘ – das ‚32X‘ ist offiziell in Deutschland eingeführt worden, der ‚Saturn‘ ist just in Japan erschienen, Nintendos ‚Ultra 64‘ ist in Lauerstellung und steht bereits in einigen Spielotheken. In dieser GAMEPRO findet Ihr deshalb ultra-heiße News und Tests zu



Hard- und Software.

Ab Seite 21 könnt Ihr in

die Welt der 32- und

64-Bitter

eintauchen.



HALT

BLACKHAWK



„Flashback“-Fans werden ihren Augen nicht trauen: Ihr Lieblingsspiel verblaßt regelrecht gegen „Blackhawk“. Dieses besticht durch geniale Animation, düstere Grafik und viel Action. Seite 44

SPIELE '94 - TOPS & FLOPS DES JAHRES

e in turbulentes Jahr ist vergangen. Viele tolle Programme wie Super Street Fighter II, Earthworm Jim (MD, SNES), Tempest 2000 (JAG), John Madden Football (3DO), Kirby's Pinball Land (GB) und viele mehr begeisterten jung und alt. Doch es gab auch Schattenseiten. Flops wie Space



Ace (SNES), Barkley: Shut up and Jam! (MD), Incredible Crash Dummies (GG), Real Pinball (3DO) etc. konnten die Spiel lust gehörig verderben. Wir lassen das Jahr 1994 noch einmal Revue passieren. Auf Seite 34 startet unser Rückblick.



Super Street Fighter II Turbo DAS 3DO IST UM DAS WELTBEKANNTE PRÜGELSPIEL REICHER • **Dragon**

BRUCE LEE UND ATARIS SCHMUSEKATZE •

Virtua Racing Deluxe GESCHWINDIGKEITSRAUSCH PUR AUF MD 32X • **Konsolen** INFOS UND TESTS ZU MD

32X, PLAYSTATION, SATURN UND ULTRA 64 •

FIFA Soccer UNGLAUBLICHES FUSSBALLSPEKTAKEL

AUF 3DO • **Der König der Löwen** DISNEYS LÖWE

BRÜLLT AUCH AUF MD & SNES • **Und vieles mehr ...**

DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Damit „Earthworm Jim“ nicht allzufrüh am Angelhaken endet, solltet ihr den zweiten Teil unserer Lösung studieren. Der SFII-Kurs findet mit dem nunmehr vierten Teil sein Ende. Weiterhin gibt's freilich heiße Mogelmodul-Codes und Shorties.



Virtua Fighter	24
Der König der Löwen	28
Ecco 2 – The Tides of Time	46
FIFA Soccer	58
Samurai Shodown	67
Star Control II	37
Super Street Fighter II Turbo	66
Kurztests: Jammit, Pataank	73
Earth Command	33
Kurztest: Mutant Rampage	75
Dragon	69

TIPS & TRICKS

Earthworm Jim, Komplettlösung Teil 2	76
Street-Fighter-II-Kurs, Teil 4	86
Shorties	90
Action-Replay-Codes	95

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserpost	12
Wertungserklärung	20
Statements: Die Meinung der GAMEPRO-Crew.....	48
Doppel-Poster: Earthworm Jim & Donkey Kong Country	49
3-D-Bild	61
Top Ten	70
GAMEPRO-Shop	82
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätsellecke	88
Kleinanzeigen	94
Impressum	94
Register – Was gab's bislang in GAMEPRO?	96
Vorschau	98

NEWS

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

3 DO

SOCCER KID

Wer schon mal einen ordentlich gekickten Fußball an die Denkmurmur bekommen hat, weiß um die brachialen Gewalten des runden Leders – vor allem, wenn der ‚Schütze‘ richtig damit umzugehen weiß, etwa so, wie „Soccer Kid“ aus dem gleichnamigen

Videospiel. Nur mit seinem Lieblings-sportgerät bewaffnet zieht er los, um den Weltmeisterschaftspokal wiederzuholen – denn den haben Außerirdische entführt! Tolle Animationen und Grafiken sollen für den rechten Spaß bei dieser Umsetzung sorgen!



SUPERNES

FX FIGHTER

Zuerst die schlechte Nachricht: Dieses Spiel wird wohl kaum vor Mai erscheinen.

Und jetzt die gute: Seht Euch mal die Screenshots an! Was uns Hersteller Argonaut auf dem SuperNES servieren wird, riecht verdächtig nach einem Knaller – solide Spielbarkeit vorausgesetzt. Ein Super-FX-Chip soll der Vektor-Prügelei den nötigen Dampf machen, Zoom-Funktionen und 360-Grad-Drehungen für die nötige Übersicht sorgen. Ein 16-Bit-Konkurrent für ‚Virtua Fighter‘ auf Segas Saturn?

„FX Fighter“ baut auf schnelle Vektor-Animation vor hübschen Hintergründen



MEGA DRIVE

EXTRA SCHWER FÜR DEUTSCHEN

Da staunt der Fachmann, und der Wunde leiert sich: Da gibt es doch tatsächlich Spiele, bei denen sich Importversionen und deutsche Module ganz gehörig voneinander unterscheiden. Beispiel 1: „Probotector“ für Mega Drive. Viele stöhnten über den abartigen Schwierigkeitsgrad – Vertreiber Konami versucht mit Werbekampagnen dagegen zu halten und die Käufer zu überzeugen, das Spiel sei „jederzeit fair“.

Da müssen sie wohl die japanische Originalversion gemeint haben – denn das Originalspiel, Contra: Hard Cops' (Originaltitel) ist tatsächlich wesentlich spielbarer! Der Spieler hat dort einen Energiebalken und tritt nicht bei jedem Treffer von der Bühne ab. Unter diesen Voraussetzungen hätte das Game sicher auch bei uns eine wesentlich bessere Note erhalten. Übrigens, wer sich über die menschlichen Charaktere wundert: Traditionell werden die Söldner der Contra-Spiele für Europa in Probotector-Roboter umgewan-



Diese Bilder stammen von „Contra: Hard Cops“, dem japanischen Original von „Probotector“ für Mega Drive. In der deutschen Version vermißt man schmerzlich die Energiebalken. Außerdem kämpfen hier Söldner aus Fleisch und Blut ...

delt, um die BPsJ nicht auf den Plan zu rufen ...

Auch das geniale „Dynamite Headdy“ (Mega Drive) kommt hierzulande wesentlich frustrierender daher. Wer sich schon immer fragte, wie man die 30 Stages bewältigen sollte –

Japaner kommen in den Genuß von zwei fest eingebauten Continues, nach jedem Endgegner

3 DO

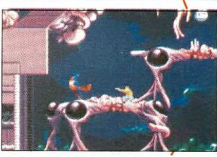
SHOCK WAVE: OPERATION JUMP GATE

Na, Actionfans, klingelt's da bei Euch? Richtig: „Shock Wave“ ist fast schon so was wie ein Action-Klassiker auf dem 3DO. Jetzt liefert Electronic Arts neues Futter für Euren Feuerfinger in Form einer Datadisk. Neue Missionen entführen Euch zum Mars, zum Jupitermond Io und Saturnmond Titan, wo Ihr frischen Gegnern mit so hübschen Namen wie ‚Ice Melter‘, ‚BattleAxe‘ oder ‚Suriken‘ begegnet. Und für die Lauschläppchen gibt's einen neuen Soundtrack in Dolby-Surround-Technik!



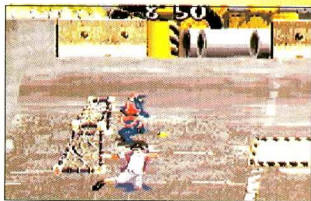
3DO/JAGUAR FLASHBACK

Ja ja, Ihr habt recht: Das hatten wir schon mal in unseren News. Aber wir können's trotzdem nicht lassen und zeigen Euch heute weitere Bilder vom Action-Hit des Jahres '93. Die 3DO- und Jaguar-Umsetzungen orientieren sich grafisch und spielerisch zwar sehr eng an den allseits beliebten 16-Bit-Versionen, aber das ist ja auch nicht unbedingt ein Nachteil – schließlich stimmt das Gameplay! Erscheint im Januar in den Staaten.



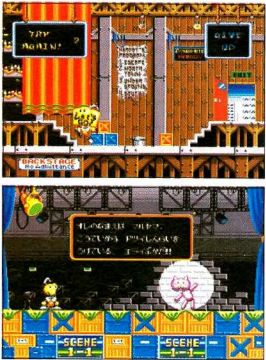
SUPERNES STREET HOCKEY '93

Mitten in die Slums amerikanischer Cities versetzt Euch GTE Interactives neues Sportspiel. Mit einem Paar frisch geölter Rollerskates und einem Hockeyschläger tretet Ihr dort in einem von fünf verschiedenen Streetball-Games an. Optisch soll's recht ansprechend werden: Neun digitalisierte Vollblutspieler agieren vor sechs digitalisierten Hintergründen, die mit allerlei Hürden und Hindernissen gespickt sind. Let's skate!



MARKT

gibt's ein weiteres dazu. Aber vielleicht seid Ihr auch bei der deutschen Version schon mal über ein Continue gestolpert – offensichtlich ein Bug im Programm. Weitere Unterschiede: In der japanischen Version gibt's noch das eine oder andere Extra mehr, zudem dürfen sich fernöstliche Spieler an einer Hintergrundstory erfreuen, die sich durch das Spiel zieht. Offensichtlich wollte sich Sega hierzulande nicht die Mühe einer Übersetzung machen, und so flog sie komplett aus dem Spiel – vielen Dank!



Die Continues des japanischen „Dynamite Headdy“ haben es ebenso wenig in die deutsche Version geschafft wie die umfangreiche Hintergrundstory – wo immer auch die Gründe dafür liegen ...

MEGA-CD

KIDS ON SITE

Uhuu, die Sega-Filmemacher Digital Pictures schlagen wieder gnadenlos zu – heute mit einem Lehrwerk zum Thema „Kinder auf der Baustelle“. Ja, Ihr lieben Kleinen – hier gibt's all' die tollen Sachen, die sonst die Großen immer machen: Bulldozerfahren, Dampfwalzenrollen und Abrißbirnenschwingen, bis das Mauerwerk bröckelt – alles in waschechter 16-Farb-Animation und nur echt mit den original Interaktiv-Pfeilen. Wer's braucht ...

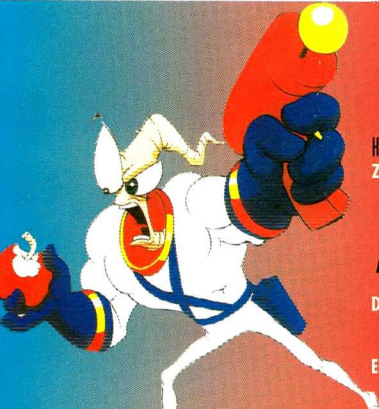


Fast wie ein richtiger Tag auf dem Bau – nur die Wurststullen müßt Ihr selbst mitbringen!

MEGA-CD

MYST

Nichts gegen Spielkonvertierungen – aber warum in aller Welt kommen zu viele Hersteller auf die abstruse Idee, Spiele auf ungeeignete Hardware umzusetzen? Ein schönes Beispiel dafür könnte „Myst“ werden, das auf dem PC dank seiner wunderschönen 256-Farb-Grafik und Full-Motion-Video ganze Heerscharen von Adventure-Fans begeistern konnte. Das Kultspiel wird zur Zeit von US-Hersteller Sunsoft auf die bescheidenen Möglichkeiten des Mega-CD „heruntergequält“. Drücken wir die Daumen, daß sich der Schaden in Grenzen hält ...



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 MEGA DRIVE und 1 „EARTHWORM JIM“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Titel des neuesten Actionspiels (3DO) aus dem Hause Virgin nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMEPRO • Virgin 1/95 • Hellwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 23. Januar '95



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

SONIC BLAST MAN II

Hallo Freunde, willkommen zum GAMEPRO-Recycling-Workshop. Heute erzählen wir Euch, was man aus alten Action-Prügelspielen macht: neue alte Action-Prügelspiele. Neue Verpackung, neue Anleitung, neues Modulgehäuse und altes – Verzeihung: bewährtes – Gameplay. So geschehen bei Taitos neuem Actionspiel. Allein oder zu zweit stiefelt Ihr durch eine horizontal scrollende Gegend und macht dabei

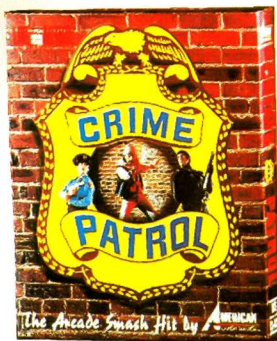


allerlei daher-spazierenden Bösewichtern das Päckchen. Drücken wir die Daumen, daß sich Altmodule demnächst zu hübschen Parkbänken verarbeiten lassen ...

SUPER GAME BOY

BONK'S REVENGE

Ein Nachzügler der großen Steinzeitwelt kündigt sich an: Der kleine Höhlenmensch Bonk benutzt seinen Kopf, um sich aus allerlei Misere zu retten. Hudson Softs Jump&Run bringt es auf dem Super Game Boy dabei sogar zu ganz ansehnlichen Farben!



MEGA-CD/3DO

CRIME PATROL

Wer will nochmal, wer hat noch nicht – hier gibt's Full-Motion-Video bis zum Abwinken! American Laser Games lädt ein zur Karrierejagd bei der Polizei. Ihr beginnt als einfacher Streifenpolizist und bekämpft zunächst Straßengangs, steigt auf zum Detektiv, um Drogendealer und Autoknacker dingfest zu machen. Echte Cracks können's bis zum SWAT-Team schaffen, um es dort mit fiesen Terroristen aufzunehmen!



NEWS

MEGA DRIVE/SNES

PHANTOM 2040

Kennt Ihr noch Phantom, den mysteriösen Helden aus dem Dschungel? Nachdem der mittlerweile schon betagte Superheld jahrzehntelang die Comic-Ecken aller möglichen Tageszeitungen bereichert hat, widmet ihm Viacom



nun auch ein eigenes Videospiel. Diesmal verschlägt es den Verbrechensbekämpfer mal nicht in dichte Dickichte, sondern in den Dschungel der Großstadt. Die futuristische City ist von Zerstörung bedroht; dahinter steckt Oberbösewicht Maximum. 18 Waffen und Gegenstände helfen Phantom bei seiner Mission, zwei davon kann er stets gleichzeitig benutzen. Ansonsten das Übliche: Laufen, ballern und gewinnen ...



DOOM

Jetzt ist es amtlich: Das allseits bekannte 3-D-Actionspiel wird es auch auf Nintendos 64-Bit-Konsole Ultra 64 geben und soll bis zum Erscheinen der Heimkonsole Ende '95 fertiggestellt sein. Programmiert wird es allerdings nicht von den „Doom-Erfindern“ id-Software, sondern vom Automatenhersteller Williams, der auch eigene Ideen dafür einbringen will.



MEGA DRIVE

THE GREAT CIRCUS STARRING MICKEY

Speziell für jüngere Spieler gedacht ist Capcoms neues Mickymaus-Spiel, eine Art „Magical Quest“ für Kinder. Das Jump&Run führt Euch durch sechs



MEGA-CD

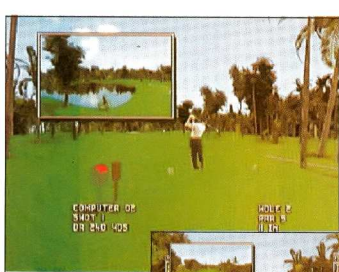
SPACE PIRATES

Ihr Transportmittel hat keine Segel, keinen Mast und keine Totenkopf-Flagge – aber es sind trotzdem richtige Piraten. Bevor Ihr Euch



jetzt ein Bein auspickt und ein Auge absägt, seid vorgewarnt: Hier schlüpft Ihr nicht in die Rolle des Oberpiraten, sondern arbeitet für die Gegenseite. Als „Star Ranger“ macht Ihr den

üblen Weltraumpiraten Captain Talon und seine Mannen dingfest und befreit dabei ein paar unschuldige Geiseln – und das alles in der gewohntenen Sega-CD-B-Film-Qualität ...



Wem bis jetzt das nötige Kleingeld für den elitären Rensport fehlte ...



... der darf sich bald auf preiswerte Golf-freuden am heimischen 3DO freuen!

3DO

WORLD CUP GOLF: HYATT DORADO GOLF

Wenn auf Eurem 3DO demnächst edel beschürzte Herren massive Kunststoffkugeln über gepflegte Rasenflächen schlagen, dann könnte auch Grafik-Spezialist Silicon Graphics mit von der Partie sein. U.S. Gold setzte für seinen neuen Golfspaß den bekannten Dorado-Kurs in opulente Grafiken um – bis zu 500 verschiedene Ansichten pro Hole wurden mit SGI-Workstations berechnet! Der realistische Golf-Simulator soll noch im Dezember erscheinen.

MYSTERY & MINNIE

verschiedene Levels, die alle mit dem Thema Zirkus zu tun haben. Als Extras gibt's verschiedene Kostüme mit neckischen Spezialfunktionen.



Disney-Graviken und ein Zweispielmodus sollen das Game abrunden ...

SNES

JURASSIC PARK II: THE CHAOS CONTINUES

„Das Chaos geht weiter“, und damit soll auch der Rubel weiterrollen. Sega präsentierte rechtzeitig zum Verkaufsstart der JP-Videocassette seinen dünnen Spielaufgub „Rampage Edition“ für Mega-Drive, und nun haben auch die Nintendo-Programmierer den Braten wieder gerochen. Die „Lizenz-Experten“ von Ocean spinnen die Story von Dr. Grant und seinen Dinos weiter. Wer Spaß dran hat, muß noch bis zum Frühjahr warten ...



3DO

QUARANTINE

Sci-Fi-Fans dürfte das Szenario an John Carpenters Kultfilm ‚Die Klapperschlange‘ erinnern: Eine Großstadt wird in eine hermetisch abgeriegelte Gefängniszone umgewandelt. Mittendrin seid Ihr mit dem Taxi unterwegs, um

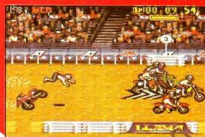


Euch ein paar Kohlen zu verdienen. Kein leichter Job: Wer überleben will, muß seinen Schwebewagen mit allerlei Waffen aufmotzen, um den gefährlichen Mutanten Paroli zu bieten. Die harte Action mit rasanter 3-D-Gravik startet voraussichtlich im Frühjahr!

SNES

MOTO-X

Eine Art ‚Rock'n'Roll-Racing auf zwei Rädern‘ will es sein, das Motorrad-Geländeren von Trimark Interactive. Zu fetzigen Musiken suhlen sich ein oder zwei Fahrer durch matschige Pisten und beharken sich dabei gegenseitig mit Waffen. Was fehlt, sind allerdings strategische Elemente: Tuning-Shop oder gar eine Fahrerwahl sucht man vergebens – schönen Gruß aus Sparta!



SNES

TOP GEAR 3000

News-Nachschlag zum Nachfolger von ‚Top Gear 2‘: Endlich gibt's erste Bilder vom angekündigten Vierspieler-Modus zu bewundern.

Im Gegensatz zu ‚Street Racer‘ teilen die Entwickler von Kemco den Bildschirm diesmal nicht in vier horizontale Streifen, sondern in hübsche Rechtecke – wenn wir uns nicht täuschen, könnte das eine ganze Ecke übersichtlicher werden! Die Veröffentlichung ist allerdings erst für Frühjahr '95 angekündigt.

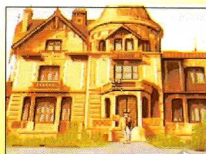


MEGA-CD

DARK SEED

Kennt Ihr H. R. Giger? Der Schweizer Ausnahmekünstler ist unter anderem Schöpfer der Monster des ersten Alien-Films und beeinflusste damit die gesamte Sci-Fi- und Horror-Szene nachhaltig. Aus seiner Feder stammen außerdem die fantastischen Grafiken des Horror-Adventures ‚Darkseed‘, das demnächst für gruselige Stunden am heimischen Bildschirm sorgen könnte.

Das Game ist eine Umsetzung des betagten PC-Adventures und kommt mit der bescheidenen Farbenpracht von Segas ‚Plattenspieler‘ prima zurecht. Start der Gruselstunde ist voraussichtlich Anfang '95!



MEHR POWER FÜRS 3DO

Was hat's im Blätterwald gerauscht, bevor das 3DO im letzten Jahr das Licht der Welt erblickte: Fünf- oder gar zehnmal schneller als Hochleistungs-PCs sollte sie gar sein, die schwarze Wunderkiste. Mittlerweile ist auch die 3DO Company wieder auf dem



Boden der Realität eingetroffen und überlegt, wie sich das nun beinahe schon technisch veraltete Gerät zeitgemäß tunen läßt – zumal die Konkurrenz nicht schläft und Saturn, Playstation und Ultra 64 bald in greifbare Nähe rücken. Die Lösung ist in Sicht: Ende '95 soll der „M2 Accelerator“ dem 3DO neues Leben einhauchen. Das Zusatzgerät zieht Saft und Kraft aus einem 64-Bit-PowerPC-Prozessor sowie mehreren Sound- und Grafik-Prozessoren. Die Chip-Riesen Intel und Motorola helfen fleißig bei der Entwicklung mit. Und wenn nichts schiefgeht, wird das „tiefergelegte“ 3DO sogar voll abwärtskompatibel zum jetzigen Modell sein ...

MEHR HIRN FÜRS 3DO

Vielspieler mit großer 3DO-Sammlung dürfen aufatmen: Wer den internen Speicherspeicher seiner Konsole mit unzähligen gespeicherten Spielständen überfüllt hat, der muß bald nicht mehr löscheln! Hersteller TDK – allseits bekannt aus der Magnetband-Branche – bringt in Kürze die Erlösung. Im Frühjahr erscheint die „TDK-Memory-Card“. Sie wird in einen Erweiterungs slot des 3DO eingesteckt und erlaubt es, beliebige Spielstände direkt auf der Karte zu sichern. Wie viel Speicher die smarte Karte enthält und was sie kosten wird, erfahren wir in Kürze!

NEWS

DIREKT AUS DEN USA

Jenseits des großen Teichs mahlen die Mühlen etwas schneller – auch im Bereich der Videospiele. Hier erfahrt Ihr schon heute, was morgen angesagt sein wird – und all das, was bei uns einfach undenkbar ist ...

IDEENKLAU BEI DATA EAST?

Nein, das will sich Capcom nicht bieten lassen: Die Software-Schmiede Data East soll bei ihrem neuen Prügelspiel „Fighter's History“ zu fleißig bei „Super Street Fighter II“ abgekupfert haben. Capcom zog vor Gericht, seit dem 31. Oktober wird kräftig prozessiert. Ob Justitia die Veröffentlichung des Data-East-Prüglers tatsächlich verhindern wird, wissen wir hoffentlich in Kürze!



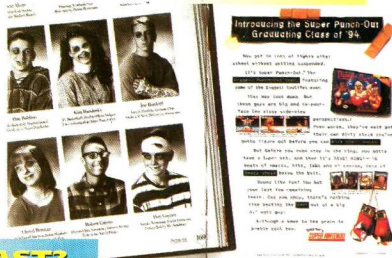
Das unerreichte Original: „Super Street Fighter II“ von Capcom



Zu viel geklaut? Data East's Prügelspiel „Fighter's History“ ...

HAU' MIR IN DIE AUGEN ...

Wie wirbt man am besten für ein Boxspiel: Mit Muskelmännern, Ring und Gong? Nintendo of America hat sich was Besseres einfallen las-



sen, um ihr „Super Punch Out“ in den Staaten an den Mann/die Frau zu bringen: Die „Super Punch-Out Graduating Class of '94“ strahlt dem Leser der amerikanischen GAMEPRO mit blauen Augen, Zahnklücken und Gipsarm entgegen – sie haben die Helden des Spiels herausgefordert. Warum kriegen wir hierzulande solche Werbung nicht zu sehen?

NINTENDO '95 • NINTENDO '95 • NINTENDO '95

Nintendo hat für das laufende Jahr ein paar heiße Eisen im Feuer, aber auch ein paar Dämpfer. Das erwartet Konsolenfans in aller Welt:

- Die eigene Produktion von SNES-Programmen wird um die Hälfte gedrosselt, man will sich stärker auf echte Hits konzentrieren.
- Noch in der ersten Jahreshälfte sollen die ersten SNES-Spiele mit dem neuen Zusatzchip „SA-1“ erscheinen. Der flotte Prozessor unterstützt unter anderem rotierende Sprites und soll dank seines überaus günstigen Preises in vielen Spielen zum Einsatz kommen.
- Nach dem großen Erfolg von „Donkey Kong Country“ verspricht Nintendo weitere Games mit vergleichbarer Silicon-Graphics-Optik noch für die erste Jahreshälfte – etwa „Uniracers“ von DMA Design.
- Die Entwicklung der Ultra-64 Heimversion geht planmäßig voran;

angepilter Veröffentlichungstermin für die USA und Japan ist September, Europa soll kurz danach bedient werden.

- Die Heimversion des Autorenners „Cruis'n USA“ für Ultra 64 soll angeblich deutlich besser werden als die Arcade-Version.
- Alle Ultra-64-Spiele sollen ausschließlich auf diesem System erscheinen (und nicht auch auf SNES!).
- Die Ultra-64-Module sollen im Verkauf nicht teurer werden als jetzige SNES-Spiele.
- Die ersten Ultra-64-Games werden auf 24- beziehungsweise 32-MBit-Cartridges erscheinen; dank ausgeklügelter Datenkompressionstechniken sollen sie aber effektiv bis zu 100 MBit Daten enthalten!

Kurz nach Markteinführung des „Heim-Ultra-64“ soll ein CD-ROM-Laufwerk folgen; als Preis sind etwa 150 US-\$ angedacht.





MORTAL KOMBAT III

Hallo, GAMEPRO!

Der Artikel über die Indizierung des „Indizierten Spiels“ (Name den Charts entnommen) in der 11/94 war großartig. Jeder dachte immer, da sind böse Jungs die einen das Spielen versalzen wollen, und keiner wußte wie's wirklich funktioniert. Jetzt wissen wir's.



GAMEPRO antwortet:

1. Nach Nintendos Deal mit Williams hoffte man natürlich auf ein Ultra-64-MKIII in den Spielhallen. Umso überraschender, daß Williams kürzlich bekanntgab, die mit Spannung erwartete Fortsetzung werde auf einer erweiterten PlayStation-Hardware entwickelt. Als relativ sicher gilt, daß Sonya und Kano wieder mit von der Partie sein sollen, es vier neue

Seien Bosorak



Sonic & Knuckles auch noch Neues zu ... " Sind die restlichen Wörter im Bermuda-Dreieck verschollen, oder was ist los? 2. David Perry mag zwar ganz nette Spiele produzieren (siehe Cool Spot), doch im Umgang mit Frauen muß er noch einiges lernen! Wir lieben unsere Games (siehe Sonic 1,2,3 usw.) mindestens ge-

VIDEOSPIELMAGAZINE & MEHR

Liebes GAMEPRO-Team!
Erst zu mir: Ich bin 22 Jahre alt. Vor gut zehn Jahren wurde ich in den Bann der damals brandheissen Atari-Konsole gezogen. Erst Juli letzten Jahres kaufte ich mir (ohne Know How) von meinem Urlaubsgeld einen Mega Drive und wurde somit von der Videospielewelt förmlich verschlungen. Mittlerweile ist es so extrem mit mir, daß ich nächstes Jahr Mediendesign studieren werde, um mich dann als Spiele-Designer etablieren zu können. Mein momentanes absolutes Lieblingsspiel: Lethal Enforcers!
Nun zu Euch: Warum erst diese Einleitung? Ganz einfach: Wenn ich mir ein Videospielemagazin kaufe, dann will ich wirklich richtig informiert werden. Bericht, Screenshots, Spielablauf und Inhalt, Technik, Zukunft, Hintergründe, Interviews, etc. er-

Hallo!

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

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

GAMEPRO, Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

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

FRAGE DES MONATS

1. Gibt es Manager-Spiele auf dem Super Nintendo?
2. Wenn nicht, warum nicht?

Stefan Hrdina

Hier noch ein paar Fragen:

1. Ist es wahr, daß Mortal Kombat 3 schon in der Mache ist?
2. In 11/94 ist eine Karte vom Titelbild. Holt diese Karten für die ersten beiden Ausgaben bitte nach.
3. Wird „Darkstalkers: The Night Warriors“ auch auf Super Nintendo umgesetzt?

Jörg Pernfuss, Crailsheim



Joshua Orpiano

Charaktere geben wird und Johnny Cage herausfallen soll. Voraussetzlicher Termin für den Automaten: April '95. Heimumsetzungen sind für September nächsten Jahres geplant. Allerdings wohl zuerst für die PlayStation — bietet sich ja an.

2. Haben wir notiert und holen es demnächst nach.
3. Eine Umsetzung ist (wie berichtet) nach wie vor nur für die PlayStation angekündigt.

FRAUENFEINDLICH?

Hi, GAMEPRO!
Eure ersten beiden Ausgaben fanden wir absolut oberigelgenial! (Wir sind fanatische Sonic-Fans). Leider fielen uns in Ausgabe 3 kleine Mängel schmerzhaft ins Auge!

1. Als wir Seite 38 sahen, wurden

„WERDET IHR NOCHMAL EINEN FRAUENFEINDLICHEN PROGRAMMIERER INTERVIEWEN?“

wir wild vor Wut — wo war der Text, wo war das Bild? Der Lock-In-Kasten war doch noch halb leer! Wir zitieren: „Mit Tails dagegen dürfte es in den höheren Regionen

nauso, wie unsere männlichen ‚Mitmenschen‘ es tun! (Normalerweise sind wir nicht männerfeindlich, aber in diesem Fall ...). Werdet Ihr nochmal einen frauenfeindlichen Programmierer interviewen? Wir warnen Euch, Ihr bekommt noch so einen Brief!

Daniela Brunke, Gifhorn und Wiebke Sassen, Meine

GAMEPRO antwortet:

Zunächst zum ‚Sonic-Kasten‘: Wie Ihr sicherlich schon in der Dezember-Ausgabe gesehen habt (solltet Ihr sie Euch etwa nicht zugelegt haben?), gaben wir uns alle Mühe, den groben Schnitzer wieder zu bereinigen. Wir hoffen, daß Ihr zufriedengestellt werden konntet.

2. Wir wissen zwar nicht, was an dem Satz „Ich würde mir wünschen, daß Mädchen und Frauen Videospiele genauso lieben wir wir.“ so frauenfeindlich sein soll, sind aber nichts desto trotz zutiefst bestürzt über diese Äußerung und haben schon vor einiger Zeit Alice Schwarzer auf David Perry ange-setzt. Mehr konnten wir aber beim besten Willen nicht tun.

warte ich in seriöser und sprachgerechter Form, die diese Branche einfach verdient. Leider geht bei fast allen Magazinen das Niveau verloren und bis auf einige Ausnahmen kriegt man ein Angebot in entwürdigender Form und

„MEINER MEINUNG NACH KÖNNEN CHARTS, POSTER UND POSTKARTEN WEGBLEIBEN!“

zunehmbareren Stil vorgesetzt (ich denke nur an unsere Freunde vom C.....-Verlag, die meinen, Videospiele seien etwas für Menschen unter 15, die nicht bis drei zählen können; dem Stil und der Aufmachung nach zu urteilen). Als ich ‚GAMEPRO‘ das erste Mal am Kiosk sah, dachte ich, der Markt wird erneut von Ramsch heimgesucht. Aus reiner Neugierde kaufte ich die erste Ausgabe und — Über-



Gewinner aus GAMEPRO 10/94

Die Schlümpfe

Ein Schlumpf-Modul gewinnen:

Simone Danewitz, 39261 Zerbst;
Uli Flad, 72367 Weilen; Christina Zipper,
45966 Gladbeck; Olav Nünninghoff, 35713 Eschenburg;
Martina König, 64331 Weiterstadt.

Easy Live

Je eine von 10 Easy-Live-CDs geht an:

Madlener Hartmut, 86551 Aichach; Kaspar Zekorn, 51545 Waldbröl;
Jan Schmitz, 53332 Bornheim; Manuel Moya, 31275 Lehrte;
Bernhard Weillhammer, 85614 Kirchseeon; Amin Golchin-Far,
53474 Bad-Neuenahr; Marc Kayser, 30177 Hannover; Ruben Schwebe,
63755 Alzenau; Robert Franiatte, 70499 Stuttgart; Detlef Schneider,
58540 Meinerzhagen.

Das Virgin-Jahr

Giuseppe Maurici gewinnt eine
Super NES und ein ‚Earthworm Jim‘-Modul

Herzlichen Glückwunsch
und viel Spaß mit den Gewinnen!

raschung – Hier nun Euer wohlverdientes Lob:

GAMEPRO enthält einfach alles, was man von einem Magazin erwarten kann: Ein breitgefächertes Inhaltsspektrum, wobei nichts bevor- oder benachteiligt wird. Die einzelnen Berichte sind inhaltlich interessant, informativ und sprachlich gut abgehandelt. Einfach zu verstehen, mit gutem Ausdruck,

das Ganze in qualitativ wertvollem Papier. Wer da bei einem Preis von DM 6,- meckert, es sei zu teuer, der hat (abgesehen von der Ausarbeitung des Inhalts) von drucktechnischen Kosten keine Ahnung und soll lieber gleich wegbleiben. Meiner Meinung nach können Charts, Poster, Postkarten und übertriebene Auflösungen bzw. Tips und Tricks mit Extra-Anleitung (Street-Fighter-2-Kurs), sowie die Competitions wegbleiben – finde ich überflüssig. Aber das Heft muß ja schließlich attraktiv gemacht werden, ich weiß!

Also Leute, GAMEPRO ist super. Besser kann man's kaum machen. Sollte Euer Niveau nicht auch den Bach runter gehen, bleibe ich garantiert fester Leser. Macht weiter so und weiterhin noch viel Erfolg!!

I. R. Fischer, Sehnde

GAMEPRO antwortet:

Vielen Dank für die vielen aufbauenden Komplimente. Besonders nach den diversen Fehlern, die sich leider einige Male in unsere Startausgaben geschlichen haben, sind wir natürlich sehr froh, daß unsere Bemühungen trotzdem beim Leser angekommen sind. Daß diese Mißgeschicke uns mindestens genauso ein Dorn im Auge sind wie jedem Leser, der schließlich sein gutes Geld in das Magazin investiert hat, versteht sich hoffentlich von selbst.

Inhalte wie Charts, Poster, Sammelkarten oder auch ausführliche Tips und Tricks sollen das Heft nicht nur ‚attraktiv machen‘, sondern werden von einem Großteil der Leser gewünscht. Uns ist natürlich klar, daß wir es nicht je dem 100%ig recht machen können.



Britta Königstorfer



Zusammen mit
den Codemasters
verlosen wir lauter
nette Sachen, nämlich:

1. Preis:
ein Mega Drive 32X

2.-5.- Preis:
je ein Set mit cooler Codemasters-
Fanausstattung
(T-Shirt, CD, Pin, Softball)

Daß das nicht ohne weiteres
vonstatten geht, dürfte klar sein, und
so müßt ihr zwei Fragen
richtig beantworten, um gewinnen zu
können:

1. Was passiert auf dem Anzeigenpanel, wenn der Ball vom ‚Splash‘-Zelt auf die Flipperoberfläche geschossen wird?
2. Welche Meerestiere kann man im ‚Abyss‘-Flipper sehen?

Schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum
23.1.95 an:

GAMEPRO • Psycho
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Glück wünschen Euch
CODEMASTERS und Euer
GAMEPRO-Team!



wobei das Niveau nicht abrutscht (das gilt besonders Martin Klugkeit mit seiner ‚Mortal Knockout‘-Reportage in 11/94, super!). Weiter steht das Behandelte neutral und relativ objektiv im Mittelpunkt des Inhalts und nicht das Team oder die Meinung der Redakteure mit

**WENN ICH MIR EIN
VIDEOSPIELMAGAZIN KAUFTE,
WILL ICH WIRKLICH RICHTIG
INFORMIERT WERDEN!**

ihrer direkten oder indirekten Betonung auf ihrer ganz persönlichen Vorliebe zu bestimmten Systemen, Herstellern etc. (Ich denke da an diverse andere Magazine). Das Team (GAMEPRO) steht immer zu dem, was es tut – so muß es sein. Weiter habt Ihr ein zeitgemäß tolles Layout und einen übersichtlichen Satzspiegel, und

GAMEPRO antwortet:

Vielen Dank für Dein Lob. Oder haben wir da etwas falsch verstanden? Die beste Videospielezeitschrift des ganzen Kiosks – wieviele Magazine hat Dein Händler denn so? Nichts für ungut. Deine beiden übergroßen Porträts (Höhe jeweils mehr als ein Meter!) hingen schon unmittelbar nach dem Öffnen Deiner Zuschrift an unserer Wand. Klasse, herzlichen Dank! Uns vorstellen? Schau doch mal auf die Seite 42.



Robert Reimann





LESERBRIEF DES MONATS

Hallo, GAMEPRO-Team, seit der ersten Ausgabe verfolge ich interessiert Eure Zeitschrift. Jetzt, nachdem Heft 4 erschienen ist, kann ich meine Unzufriedenheit nicht länger verschweigen. Ihr bekommt, wie es den Leserschriften zu entnehmen ist, viel Lob, hoffentlich könnt Ihr auch Kritik vertragen. Im Heft 1 der GAMEPRO schreibt Ihr im Editorial: „Die Zeit der nächsten Konsolengeneration ist angebrochen – Zeit für ein neues Multi-Format-Magazin!“ Nach den ersten drei Ausgaben war ich noch einigermaßen hoffnungsvoll, nach der vierten GAMEPRO kann ich jedoch nur darüber lachen! Ein mickriger Test über Jaguars „Alien vs Predator“, drei Minitestchen von 3DO-Spielen.

WO BITTE BLEIBEN DIE AKTUELLEN INFORMATIONEN ÜBER DIE NÄCHSTE KONSOLENGENERATION??

Ja, ich weiß schon die bekannte Ausrede – so schlechte Spiele kann man nicht über zwei Seiten testen. Dafür aber seitenlange Riesentestberichte über Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spiele. Wo bitte bleiben die aktuellen Informationen über die nächste Konsolengeneration, über Saturn, PlayStation, Jaguar und 3DO? Nun sagt bloß nicht, es gibt nicht viel Neues zu berichten. Dann schaut nur mal in andere deutsche Videospieldmagazine. Wenn Ihr schon ein Magazin für die nächste Konsolengeneration sein wollt, so bringt daß auch bitte in Euren Tests zum Ausdruck, inhaltlich

- von Road Rash und Need for Speed?
- 2. Was wird das 3DO Mark2 gegenüber dem 3DO unterscheiden?
- „WARUM UNTERSTÜTZT IHR SO EUPHORISCH DIE VON SEGA PRAKTIZIERTE ‚LEUTE FÜR DUMM VERKAUFEN‘- POLITIK?“**
- 3. Was ist dran an Bulldog? Wird es eine neue Konsole oder nur ein Add-On? Werden die Spiele kompatibel sein zum ersten 3DO?
- 4. Warum unterstützt Ihr so euphorisch die von Sega praktizierte „Leute für dumm verkaufen“-Politik mit dem 3X?

Ch. Tenschert, München

GAMEPRO antwortet:

Als aller erstes möchten wir Dir für Deinen offenen und ehrlichen Brief danken und können Dir versichern, daß wir mit konstruktiver Kritik genauso gut umgehen können, wie mit einem Lob. Klar erntet jeder gerne Komplimente – doch nur mit fundierter Kritik läßt sich eine Zeitschrift verbessern und sich entsprechend den Interessen der Leser besser gestalten. Zu Deiner Kritik: Die Aussage, daß wir als Multi-Format-Magazin über die kommenden Konsolen berichten, bedeutet doch nicht, daß wir Systeme wie SNES und MD völlig außer Acht lassen! Diese beiden Konsolen sind nur mal nach wie vor am weitesten verbreitet, folglich erscheint auch dementsprechend viel Software. So ist es doch nur ver-



ständig, daß diese Themenbereiche dann auch den Löwenanteil im Heft ausmachen. Daß Du in der vierten Ausgabe bei-

spielsweise nur einen Jaguar-Test vorgefunden hast, erklärt sich doch wohl von selbst: Ohne Software keine Tests. Das, was für die „renommierten“ und auch für die neuen Konsolen an Spielen erscheint, wird von uns selbstverständlich auch getestet. Die Wichtigkeit und Qualität der Titel bestimmt die Größe der Artikel, wie Du auch diesermal am „FIFA Soccer“- und „SF II Turbo“-Test für das 3DO ersehen kannst.

Was genau meinst Du denn, wenn Du davon sprichst, „aktuelle Informationen über die nächste Konsolengeneration“ zu vermissen?

Natürlich schauen auch wir in andere deutsche Videospieldmagazine. Und dabei fällt zumindest uns auf, daß bislang beispielsweise niemand so außföhrlich über das Ultra 64 und dem dazugehörigen Killer Instinct berichtet hat wie GAMEPRO, den Lesern aber teilweise groß verkündet wird, die Screenshots des Spiels schon einmal gesehen zu haben. Du kannst sicher sein, daß wir auch in Zukunft immer mehr über die

„WAS IST DRAN AM BULLDOG? WIRD ES EINEN NEUE KONSOLE ODER NUR EIN ADD-ON?“

kommenden Konsolen berichten werden – diesmal stellen wir den Virtual Boy und die ersten Titel für den Saturn sowie die PlayStation vor. Doch nun zu Deinen Fragen:

1. Crystal Dynamics ist selbstständig, deshalb ist es durchaus denkbar. Wegen geringer Verkaufszahlen des 3DO und der geänderten Lizenzpolitik – durch die erhöhte Lizenzgebühr, müssen Drittanbieter nun drei Dollar für jedes produzierte Modul bezahlen, was verständlicherweise zu immenser Unzufriedenheit unter den Firmen geführt hat – möchte C.D. natürlich endlich auch mal etwas verdienen! Sie haben Umsetzungen für PC-CD-ROM, sowie für SNES, MD und MCD angekündigt. Für die Konsolen sind



Mathias Abhoff aus Osterholz-Scharmbeck strahlt: Er hat drei Richtige mit Zusatzzahl ...

allerdings noch keine Titel bekannt. Sony hat inzwischen fast 300 Drittanbieter lizenziert – d.h. sozietlich jeder programmiert für die PlayStation. Unwahrscheinlich, daß Ultra C.D. nicht mit dabei ist.

2+3. Im M2 (Bulldog) tickt eine dem Power-PC-Chip verwandte 64-Bit-CPU. Daß das Teil ziemlich leistungsfähig sein wird, dürfte klar sein. Da die 3DO-Company erst am Anfang der Entwicklung steht, sind alle Zahlen mehr oder weniger Spekulation, der Hersteller selbst verspricht, daß man mit mehr als 240.000 Polygonen/sek rechnen darf. Entwicklungssysteme für Programmierer sollen erst im zweiten Quartal '95 zur Verfügung stehen, das Gerät selbst soll Ende nächsten Jahres in den Handel kommen.

Zur Zeit kündigt man sowohl ein Add-On als auch eine eigenständige Konsole an. Abwärtskompatibilität soll gegeben sein. Wie wir aber alle wissen, kann sich in einem Jahr viel

„SONY HAT INZWISCHEN FAST 300 DRITTANBIETER LIZENSIERT“

ändern. Selbstverständlich werden wir Euch über die weitere Entwicklung auf dem Laufenden halten.

4. Wir unterstützen euphorisch das 3X? Ich glaube da verwechselst Du uns mit einem anderen Magazin! Spiele wie „Virtua Racing Deluxe“

und „Star Wars Arcade“ sind für den Videospielder zweifelsohne interessante Titel und werden auch dementsprechend von uns behandelt. Stört es Dich, daß wir in einer Preview nicht schon die Vorversion eines Spiels gadenlos niedermachen? Bewertet wird erst beim Test, und daß besonders die Star Wars-Arcade-Review Deinen Vorwurf wiederlegt, kannst Du auf der Seite 41 nachlesen.

3W GAMEPRO 3W
MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

- Sammelkarte** _____
- Lösung** _____
- Interview/Bericht** _____

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



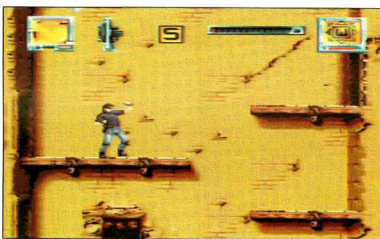
ein Film macht Geschichte: Mit \$16,7 Millionen in drei Tagen schaffte Roland Emmerichs Film „Stargate“ im Oktober '94 den besten Kinostart, den es in den USA in diesem Monat gegeben hat. In weiser Voraussicht hat sich Acclaim die Rechte an dem Kassenschlager gesichert und läßt die Entwickler von „Probe“ ordentlich schwitzen, um den Erfolg des Films im Videospieldbereich (auf Mega Drive, Super NES, Game Gear und Game Boy) zu wiederholen. Die Hintergrundgeschichte ist natürlich 1:1 übernommen worden: 1928 entdecken Forscher in Ägypten mehrere Platten mit



Natürlich hat Colonel O'Neal immer sein Gewehr dabei

WIRD ES EINE STERNSTUNDE DER VIDEOSPIELGESCHTE? **Im Januar soll „Stargate“ in den Handel kommen, wir schauen uns schon einmal die Vorabversionen an.**

komplizierten Hieroglyphen. Die Überraschung ist perfekt, als die Platten ausgegraben werden: Unter ihnen befindet sich das ‚Stargate‘. Das aus einem unbekanntem Material gebaute, 20 Meter im Durchmesser große Relikt stellt die Wissenschaftler vor ein Rätsel. 66 Jahre später: Im Jahr 1994 wendet sich die amerikanische Regierung an den jungen Wissenschaftler Daniel Jackson (im Film James Spader), der zusammen mit Colonel O'Neal (Kurt Russel) das Geheimnis lüftet: Das ‚Stargate‘ ist ein Portal zu anderen Orten im Universum! Furchtlos treten sie ein und finden sich im



Ein Schelm, wer da an Aladdin denkt. Obwohl die Grafik doch ein paar Ähnlichkeiten aufweist ...



Innen einer Pyramide wieder. Sie stellen entsetzt fest, daß sie sich nicht mehr auf der Erde befinden. Eure Aufgabe ist es, in der Rolle des Colonel O'Neal über fünf Level hinweg alle sieben Teile des Stargate-Codes herauszufinden und schließlich den bösen König Ra zu erledigen. Das Spielgeschehen zeigt sich in der üblichen Seitenperspektive. Bewaffnet mit einem

Gewehr beginnt Ihr in einer Wüstenlandschaft und müßt nicht lange warten, bis die ersten Gegner nahen: Käfer, Kröten und schießfreudige Ägypter machen Euch das Leben schwer. Wenn's gar zu brenzlich wird, hilft nur noch das Werfen von Handgranaten, deren Anzahl begrenzt ist. Außerdem findet Ihr im Laufe des Spieles jede Menge Extras, die Eure Schußkraft entscheidend verbessern.

Die uns vorliegenden Versionen waren noch nicht ganz fertiggestellt, machten aber schon einen ganz passablen Eindruck. Tolle Animationen, hübsche Hintergrundgrafiken und nette Zwischensequenzen können sich sehen lassen. Die Musik ist allerdings etwas nervig. Auch die Steuerung könnte noch einen letzten Feinschliff vertragen. Die SNES-Version soll zudem noch einige 3-D-Level haben, von denen aber in der uns vorgelegten Version noch nichts zu sehen war. Sowohl die Mega-Drive- und die SNES-Versionen sollen jeweils einen Umfang von 16MBit haben und werden voraussichtlich im Januar '95 im Handel sein. Dann sollen auch die Handheld-Versionen fertiggestellt sein. Diese werden mit den 16-Bit-Versionen aber nur noch den Namen gemeinsam haben: Stellt Euch ‚Tetris‘ in 3-D-Perspektive mit ägyptischen Symbolen vor, und schon wißt Ihr, was Euch erwarten wird.

Stargate - der Film: Ein Millionen-erfolg!



Hier stoßen zwei Kulturen aufeinander



Dies ist einer der Schergen des bösen Ra!



Sie wissen noch nicht, was sie erwartet ...



Ob im Tempel oder in einer dunklen Höhle, die Animationen sind durchweg gelungen!

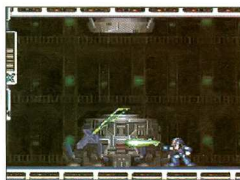
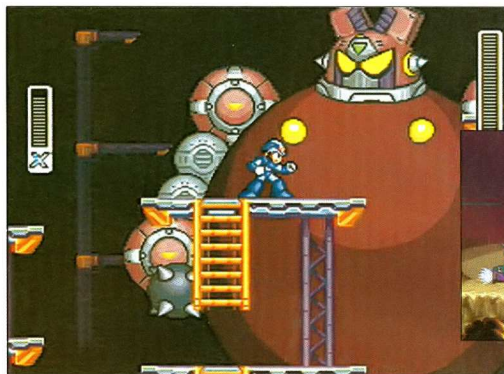
Magnus Kalkuhl

SNES Preview

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER MEGA MAN X2

Mega Men wohin man blickt: Nach sechs NES-Teilen und fünf für den GB folgt nun der zweite fürs SNES.

Wie bereits im Abspann von ‚Mega Man X‘ angedroht, kehren die Mavericks zurück. Und diesmal ist ihr Ziel nicht in erster Linie die Weltherrschaft, sondern sie wollen gezielt Mega Man an die Rüstung. Wie gewohnt fleddert unser kleiner blauer Sympathieträger die sterblichen Überreste der Endgegner, um ihre Extrawaffen zu erhalten. Durch versteckte Extras kann er seine Kampfkraft gehörig aufmöbeln, und zudem hat er diesmal einen erweiterten Fuhrpark zu seiner Verfügung. Der Walker aus Teil eins ist in modifizierter Form erneut mit von der Partie, außerdem gibt es für Freunde des Geschwindigkeitsrau-



Dank Zusatzchip wird der Endgegner oben flüssig gedreht



ches ein fliegendes Motorrad zum Durch-die-Landschaft-düsen. In gewohnter Manier wird der Dauerspaß dadurch gesteigert, daß die Reihenfolge der Level frei ausgewählt werden kann bzw. muß. Nachdem sich bei ‚X‘ bereits heftiges Geruckel einstellte, sobald sich nur irgendwelche Objekte auf dem Bildschirm bewegten, enthält ‚Mega Man X2‘ nun einen zusätzlichen Grafikchip, der einiges abgehen lassen und für erstaunliche 3-D-Effekte vor allem bei den Endgegnern sorgen soll. Ob das nun unbedingt nötig ist, oder ob es nicht einfacher gewesen wäre, ein paar fähige Programmierer ans Werk zu lassen – man denke nur

an Konamis technisch phänomenales Parodius – sei dahingestellt. Apropos unfähig: Für das Mega Drive gibt es in Japan seit kurzem die ‚originalgetreue‘ Umsetzung der ersten drei NES-Mega-Men (s. Kasten). Und das mit dem Originalgetreu ist leider wörtlich gemeint: Weder Grafik noch Sound unterscheiden sich entscheidend von den betagten Vorbildern. Kein Wunder, daß der US-Release (als ‚The Wily Wars‘) vorerst auf Eis

gelegt wurde. Kaum anzunehmen, daß dieses lieblose Machwerk in absehbarer Zeit offiziell seinen Weg in hiesige Modulschächte findet. US-Kids können sich derweil an einer 13-teiligen Zeichentrickserie erfreuen. Mit dabei sind lauter alte Bekannte: Mega Mans treuer Gefährte Rush und sein Mentor Dr. Light ebenso wie die bekanntesten Widerlinge Dr. Wily, Pharaohman, Toadman usw. Hoffen wir, daß RTL oder Pro 7 schon mal einen Sendeplatz freihält ...

Klaus-Dieter Hartwig

Rockman: Mega World (Mega Drive)



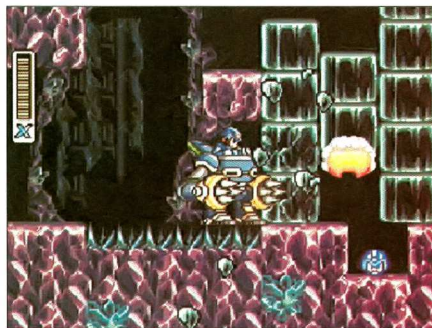
Autentizität in allen Ehren, aber das ist doch eine Nummer zu dreist: Für diese 1:1-Umsetzung der alten NES-Spiele wird Sega Capcom sicher nicht sehr dankbar sein ...



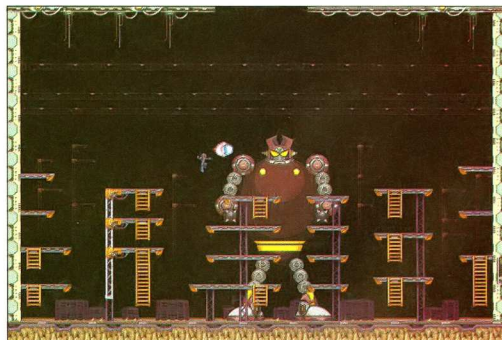
Unten: Neue Extras braucht das Land! Per Flammenschild katapultiert sich MM durch widrige Passagen



Rechts: Mit so großen Gegenspielern hatte es Mega Man noch nie zu tun. Der Endgegnerraum erstreckt sich über mehrere Bildschirme. Oben in der Mitte seht Ihr das Geschehen nochmals in der Nahaufnahme



Die ersten acht Level können direkt ausgewählt werden



KANN DAS CD-I ENDLICH ZUSTIMMUNG BEI DER MASSE FINDEN?

CHAOS CONTROL



Die Erde steht unter Angriff einer außerirdischen Macht, und nur Du kannst helfen!



Genial! Der Fighter zieht Wellen auf dem Wasser



Gleich gibt der böse Obermuffti den Erdzerstörungsbefehl

Obwohl das CD-I schon oft totgesagt wurde, könnte es sich dank Qualitätssoftware bald wachsender Beliebtheit erfreuen. Nicht zuletzt wegen seiner fantastischen Grafikfähigkeiten, die es in Infogrames neuestem Action-Spektakel „Chaos Control“ wieder unter Beweis stellt. In einem grafisch opulenten Vorspann erfährt Ihr, daß diese Aliens durch die Sonde Voyager (u.a. bekannt aus dem ersten „Star



Zwischengegner sehen auch immer sonderbarer aus

GRAFIKEXZESSE AUF DEM CD-I

Trek'-Film) die genaue Lage unseres Sonnensystems ermittelt haben und nun nach der Vernichtung einer Marskolonie auch die Erde unterjochen wollen. Wie üblich seid Ihr die letzte Rettung aller frei-

heitsliebenden Menschen und müßt dementsprechend aktiv in die Rettung der Erde eingreifen. Da Ihr schon bei den Marskämpfen Erfahrungen mit den Aliens sammeln konntet, wird Euch ein Kampfeinsatz auf der Erde zugeteilt. Begleitet von zahlreichen Zwischensequenzen müßt Ihr in unglaublich gut aussehenden, voll gerenderten und vorberechneten Szenen Unmengen von Aliens, Alienrobotern, Alienpanzern usw. abschießen. Jede Stage spielt in anderen Gegenden und dement-

sprechend natürlich auch anderen Grafiken. Nur wenn Ihr gut genug seid und genügend der außerirdischen Invasoren in das Land der Schatten schießt, kommt Ihr weiter. Bis hin zum Aggressorschiff ist

VIRENANGRIFF AUF DER HAUPTPLATINE

es ein langer Weg, und nur die allerbesten Piloten haben eine Chance sich der finalen Herausforderung zu stellen. Ob Chaos Control nur gut aussieht (und das tut es auf jeden Fall!) oder ob es



sich auch gut spielt, erfährt Ihr einer der nächsten Ausgaben. Da der genaue Erscheinungstermin noch nicht feststeht (geplant ist das erste Halbjahr '95) können wir uns auch noch nicht festlegen. Auf jeden Fall erfährt Ihr rechtzeitig alles Wissenswerte hier in GAMEPRO. Wo sonst?!

Maris Feldmann



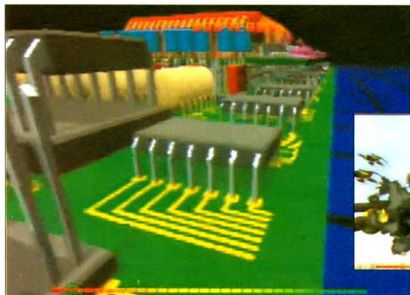
Feindliches Raumschiff voraus



Feindliches Schlachtschiff voraus



Das sieht nicht gut aus für unseren Voyager ...



Virenattacke auf der Hauptplatine unseres Servers





Düstere Grafik läßt so richtige Filmatmosphäre 'rüberkommen



Hier nimmt das Unheil bereits seinen Lauf: im Los Angeles des Jahres 1996



Hübsche Explosionen wohin das Auge blickt. Ballern pur

IS IT COLD IN HERE OR IS IT JUST ME?

DEMOLITION MAN

Simon Phoenix ist zurück! Der manierenlose Bad Boy ist seiner Tiefkühltruhe im Jahre 2032 entkommen und beseitigt alles, was sich ihm in den Wege stellt, um seinen Plan auszuführen. Nur einer kann ihn stoppen ...



Simon Phoenix bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Leute plattmachen



©Virgin

Zweifellos einer der besten Actionfilme der letzten Jahre ist Joel Silvers „Demolition Man“ mit Sylvester Stallone und Wesley Snipes in den Hauptrollen. Dem mit viel Humor und noch wesentlich mehr Action gespickten Film nahm sich Virgin an und drehte sogar speziell für das Spiel Zusatzszenen mit Sly und Snipes. Nicht gerade wenig Aufwand, auch nicht unbedingt billig, doch es hat sich offenbar gelohnt: Demolition Man scheint eine der besseren Filmumsetzungen zu sein. Soviel kann bereits jetzt gesagt werden. Zwar kommt der Humor der Filmvorlage sicherlich ziemlich kurz, dafür steht die Action dieser kaum nach.



Na, na, wer wird den gleich so grimmig dreinschauen?

Für diejenigen, die den Film nicht gesehen haben, an dieser Stelle ein kleiner Einblick: Der Demolition Man alias Sergeant John Spartan wird wegen eines mißglückten Einsatzes gegen Simon Phoenix, bei dem über zwei Dutzend Geiseln ums Leben kamen, eingefroren. So etwas nennt man 1996 wohl ‚modernes Strafvollzug‘ ... Das gleiche Schicksal erfährt den Bösewicht – zeitgleich im Jahre 1996. Fünf- und dreißig Jahre später wird

Phoenix wieder aufgetaut – er soll einer einflußreichen Gruppe dienen, die eine Machtübernahme anstrebt. Da sich die Menschheit seit 1996 sehr verändert hat – Fluchen und unanständige Ausdrücke werden mit Geldstrafe belegt, Waffen und Gewalt gibt es keine, alles ist friedlich – wird ein Cop gebraucht, der Simon Phoenix bekämpfen kann. Und zwar mit denselben ‚altmodischen‘ Waffen, die sich Phoenix zunutze macht. Wer ist dafür besser geeignet als Sergeant John Spartan, der Erzfeind Phoenix'?

Die 3DO-Filmumsetzung orientiert sich in vielerlei Hinsicht am Film – und das nicht nur wegen vieler eingespielter Videoszenen. Das Gameplay stellt eine Mischung aus mehreren bekannten Spiel-Elementen dar. Besonders interessant sind die 3-D-Level im Stile von ‚Doom‘ bzw. ‚Alien vs Predator‘. Action pur bietet die reine Shoot'em-Up-Sequenz, bei der lediglich ein Fadenkreuz gesteuert und ordentlich geballert wird. Nicht sonderlich originell – das hatten wir schon vor vielen Jahren bei Spielen wie ‚Operation Wolf‘. Mehr



‚Fadenkreuz-Action‘ – nicht gerade sehr originell, aber besser, als bei anderen Programmen der Art



Kleine Einlage à la Street Fighter: Immer schon auf die Zwölf hauen, damit Phoenix weiß, wo's langgeht

Witz hat das Autorennen, denn auch eine heiße Verfolgungsjagd muß der Demolition Man im Kampf gegen Fiesling Phoenix durchmachen.

Grafisch sieht Virgins Produkt ansprechend aus, spielerisch scheint ebenfalls einiges geboten zu werden. Was genau und wie gut Demolition Man tatsächlich ist, erfährt Ihr voraussichtlich in der kommenden GAMEPRO.

Hans-Joachim Amann



**SUPER
METROID**

GAMEPRO

Super Metroid © Nintendo

GP 026



MEGA MAN X

GAMEPRO

Mega Man X © Capcom

GP 028

1/95 Januar (Heft 5) DM 6,- Sfr 6,- 65 50,- Lire 8.200,- Plus 625,-
NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • PLAYSTATION • CD-i • NEO GEO

GAMEPRO
 DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

**Der Nachfolger
 des Game Boy**



Nintendos
 „tragbare“
 3-D-Brille!
 Erste
 Bilder und
 Infos zum

**Virtual
 Boy**



Mortal Kombat – Der Film

Alle Details:
 • SNEB-Preview: Mega Man X2
 • SSF II Turbo & FIFA Soccer für 3DO
 • Poster: Donkey Kong & Earthworm Jim
 • Großes 3-D-Bild – Test & Page 1994



**Saturn &
 PlayStation**

News und Tests zu Hard- und Software

GP 027



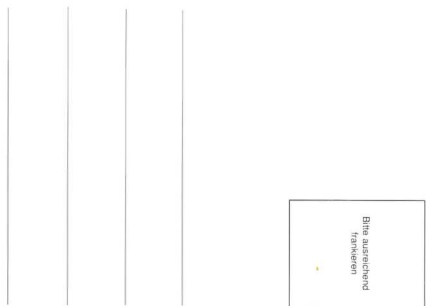
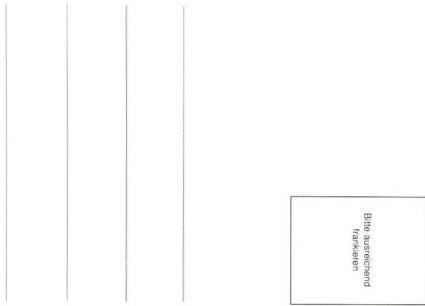
SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO

HEN

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

GP 029



KEN

Geb.: 14.02.1965, Größe: 177 cm,
Gew.: 77 kg, Maße: 112/81/84,
Blutgr.: B, Nationalität: Japanisch

Special Moves: Fireball:

Dragon Punch:

Flaming Dragon Punch:

Hurricane Kick:

Midair Hurricane Kick:

Würfe: Shoulder Throw:

Back Throw:

Hot Moves (nahe am Gegner):

Standing Uppercut:

Ax Kick: HT (nicht bewegen)

Foot Sweep: ↓ + HT.

Combos: Dragon Knee Combo: 1. Spring' mit einem super-tiefen HS und halte →. 2. Lande, halte weiter und mach' einen stehenden MT. 3. Nach dem Knietreffer beende die Dragon-Punch-Bewegung und drück' LS.

Double Jump Hurricane Fever: 1. Spring' mit einem tiefen HS und halte ↘. 2. Halte weiter ↘ um sofort wieder zu springen. 3. Wieder in der Luft mach sofort einen HS in einen Two-in-One Hurricane Kick, der gleich mehrmals trifft.

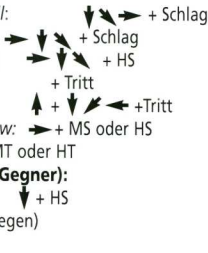
Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (SNES = Y / MD = X)

MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)

HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)

MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)

HT = Harter Tritt (SNES = R / MD = C)



INHALT

REPORT		Kurztests:	73-75
GAMEPRO stellt sich vor	42		
Hot at the Arcades	56	GG	
Mehrspieler-Adapter	40	Der König der Löwen	28
Mortal Kombat – Der Film	68	Ecco 2 – The Tides of Time	46
Sega Saturn	21	32X	
Sony PlayStation	26	Doom	64
Spiele '94: Tops & Flops	34	Star Wars Arcade	41
Ultra-64-Reportage, Teil 2	54	Virtua Racing Deluxe	62
WETTBEWERBE		SAT	
Codemasters	13	Virtua Fighter	24
Virgin	7	3DO	
PREVIEWS		FIFA Soccer	58
Chaos Control	17	Samurai Shodown	67
Mega Man X2	16	Star Control II	37
StarGate	15	Super Street Fighter II Turbo	66
The Great Circus –		Kurztests: Jammit, Pataank	73
Starring Mickey & Minnie	19	CD-I	
True Lies	19	Earth Command	33
TEST		Kurztest: Mutant Rampage	75
SNES		Dragon	69
Biker Mice from Mars	46	TIPS & TRICKS	
Blackhawk	44	Earthworm Jim, Teil 2	76
Demon's Crest	32	Street-Fighter-II-Kurs, Teil 4	86
Der Herr der Ringe	47	Shorties	90
Der König der Löwen	28	Action-Replay-Codes	95
Hebereke's Popoon	47	RUBRIKEN	
Kid Klown in Crazy Chase	30	Editorial	3
NHL Hockey '95	60	News	6
Super Adventure Island 2	31	USA-News	11
Syndicate	47	Leserpost	12
The Adventures of Batman & Robin	46	Wertungserklärung	20
Kurztests	72-75	Statements	48
GB		Doppel-Poster: Earthworm Jim & Donkey Kong Country	49
Space Invaders	41	3-D-Bild	61
MD		Top Ten	70
Der König der Löwen	28	GAMEPRO-Shop	82
Mega Turrican	39	DENKPRO – Die Ratselcke	88
NFL Madden '95	60	Register	96
Red Zone	38	Kleinanzeigen	94
Zero Tolerance	65	Impressum	94
Kurztests:	72-74	Vorschau	98
MCD			
Snatcher	36		

kaum hat Sony mit „Mickey Mania“ gezeigt, wie ein gutes Jump&Run auszusehen hat, schickt Capcom die Fortsetzung von „Magical Quest“ für das SNES ins Rennen. Die Hintergrundgeschichte: Als Micky und Minni gerade zur Zirkusvorstellung gehen wollten, kommt ihnen Goofy entgegen und erzählt, daß im Zirkus alles wie verhext wäre. In der Tat treiben sich auf dem Gelände die seltsamsten Gestalten rum. Micky beschließt nun, den Verursacher



Die beiden sind sichtlich gut gelaunt!



SNES Preview



Ohne die Kletterhaken hätte Micky in diesem Level keine Chance!

MICKY-MANIE AUCH BEI CAPCOM? ABER KLAR DOCH! CIRCUS MYSTERY

Micky Maus kehrt zurück! Wird Capcoms Fortsetzung von ‚Magical Quest‘ ein Hit?



des Ganzen ausfindig zu machen. Wie schon im Vorgänger glänzt Micky (wahlweise auch Minni) mit seiner Verwandlungskunst: Am Ende jedes Levels (es gibt insgesamt sechs) bekommt Micky ein neues Outfit (Cowboy, Bergsteiger etc.) verpaßt. Ihr könnt

jederzeit zwischen den eingesammelten Verkleidungen wechseln, um damit bestimmte Spielsituationen zu bewältigen. Im Zwei-Spieler-Modus macht das Ganze natürlich noch mehr Spaß. Der bisherige Eindruck läßt nur Gutes erhoffen: Hübsche, niedliche Grafiken und eine tolle Musik machen Stimmung. Auch die Steuerung läßt keine Wünsche offen. Aufgelockert wird das ganze

durch Zwischensequenzen. Ob „Circus Mystery“ wirklich das hält, was es verspricht, wird sich zeigen. In einer der nächsten Ausgaben präsentieren wir Euch einen ausführlichen Test.

Magnus Kalkuhl

LUSTIG IST DAS DOPPELLEBEN TRUE LIES

Ein Doppelleben kann zuweilen ganz schön aufregend sein. Bestes Beispiel: Arnold Schwarzenegger alias Harry Tasker.



SNES Preview

Der Film bietet kernige Action

©Acclaim

mächtigt ins Geld ging der Blockbuster „True Lies“ aus der Traumfabrik. Spektakuläre Stunts und Tricks ließen den ‚amerikanischen Rubel‘ emsig rollen. Von einer dreistelligen Millionensumme ist die Rede. Nicht gar so teuer, aber sicherlich auch nicht ganz billig war die Lizenz für die Konsolenumsetzung, die sich Lizenz-Profi Acclaim unter den Nagel riß. Wäre schön, wenn True Lies, das für Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive und Game Gear erscheinen wird, nicht an die Tradition anderer Schwarzenegger-Spiele festhält. Diese waren nämlich allesamt spielerisch schwach, man denke nur an „T2“. Eine Preview-Version, die wir für Euch probierspielen durften, läßt allerdings Ansprechendes



Wie im Film: Zuerst muß der Computer geknackt werden, um an geheime Informationen über die üblen Burschen zu kommen

erhoffen. Exakt ein Dutzend Missionen muß der Spieler in der Rolle des Ex-Mr.-Universum überstehen, um nicht nur seinen Kragen, sondern die gesamte Welt zu retten. Unartige

Jungs haben nämlich mal wieder ein paar atomare Neujahrskaller in ihrer Gewalt. Während die Action – dicht an die Filmvorlage gebunden hauptsächlich aus der Vogelperspektive dargestellt und



Mit einem Senkrechtstarter ‚Harrier‘ geht's rasant zu Werke

im Stile von ‚The Chaos Engine‘ herumgelaufen wird, lockern Spielsequenzen wie die Verfolgungsjagd per Flugzeug auf. Im Verlauf des Spiels nehmen verschiedene Freunde Harries Kontakt mit ihm auf, um hilfreiche Tipps zu geben oder nur mal zu spaßen. Dies wird durch Text und digitalisierte Bilder des Films dargestellt. Man darf gespannt sein.

Hans-Joachim Amann
GAMEPRO

UNSERE WERTUNG

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

NEU!

SYSTEM

BOBBLE BIRD BOB

Gameplay 6 5 4 3 2 1

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

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

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

Grafik 6 5 4 3 2 1

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

Sound 6 5 4 3 2 1

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

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

FAZIT
2+

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

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

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

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

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

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

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

Hier steht die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

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

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

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

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

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

In diesem Kreis findet Ihr das Konsolensystem.

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

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

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge:

1, 1+, 2+, 2, 3+, 3, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5, 5-, 6+ und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound können eine Tendenz ergeben, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. In Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

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

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

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

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





Anfang 1993 verkündete Sega stolz das Herannahen einer ganz neuen Spiel-dimension. Mit den herkömmlichen 16-Bit-Maschinen, ihrer geringen Speicherkapazität und der gerade beim Mega Drive viel zu geringen Farbzahl sollte vielleicht schon Ende 1993, spätestens jedoch im Frühjahr diesen Jahres Schluß sein.

Gewaltige 32 Bit und die CD als Speichermedium sollten die Konsole der Zukunft auszeichnen und Erzrivale Nintendo schon in den Startlöchern einer eventuellen Entwicklung ein frühzeitiges Aus bescheren. Doch wie so oft im Leben kam für die erfolgsvorwöhnten Sega-Mitarbeiter alles ganz anders...

Just zu dem Zeitpunkt als das zukünftige Saturn von den Hardware-Technikern in Segas R&D-Zentra-

DAS ENDE DES 16-BIT-ZEITALTERS?

le in Tokyo als fertig angesehen wurde, brach Ende 1993 die schöne neue und konkurrenzlose Welt zusammen. Nach allerlei Gerüchten verkündete Mediengigant Sony, eine der größten Firmen der Welt, daß man nach der Musik- und TV-Branche nunmehr auch die Welt der Videospiele erobern wolle. Mit einem Budget von gerüchete-weise 500 Millionen Dollar sollte die PlayStation entwickelt und vermarktet werden, ebenfalls eine CD-

SCHÖNE NEUE KONSOLENWELT

Konsole, ebenfalls mit einem 32-Bit-Prozessor ausgestattet, aber ungleich leistungsfähiger und gleichzeitig billiger als das Saturn.

Angesichts der drohenden technischen Übermacht geriet Sega-

Der 22. November 1994 ist ein wichtiger Tag für die Videospielezene: Sega startet den Verkauf seines Saturn in Japan. Tauchen wir mit 2 x 32 Bit und Double-Speed-CD ein in die schöne neue Multimedia-Welt, oder erwartet den Jump&Run-gestressten und

SATURN

Sega

WELCOME TO THE NEXT LEVEL?!



genervten 16-Bit-Veteranen nur ein weiteres überteuertes Hardware-Monster ohne Spielideen? GAMEPRO schaute dem Hoffnungsträger unter die Haube und wagt eine Prognose für die durch Sonys PlayStation und hohe Hardwarepreise gefährdete Zukunft.



Chef Hayao Nakayama in Zugzwang, denn noch einmal sollten sich die Debakel des 8-Bit-Master-Systems und des in Japan gescheiterten Mega Drive (beides im Kampf gegen Nintendo) nicht wiederholen. Eiligst begannen die Techniker angesichts der ungefähren Daten der PlayStation die Struktur des Saturn zu überdenken.

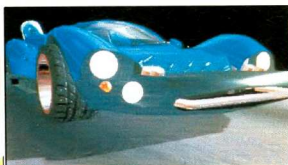
Hauptmanko des frühen Saturn-Designs waren die ungenügenden 3-D-Fähigkeiten: Zwar stellte die 2-D-Sprite- und Scroll-Hardware alles bisher Dagewesene in den Schatten, aber gerade im Reich der Polygone, einer Arkaden-Domäne Segas, reichten die mageren 23 Mhz Taktfrequenz eines einzelnen Hauptprozessors ohne

DOPPELTER CHIP. DOPPELTE POWER?

größere Unterstützung durch entsprechende Chips nicht aus.

Zusammen mit Hitachi, dem Entwickler des SH-2 (oder auch SuperH) betitelten Prozessors, ging man die Stärken und Schwächen der Maschine durch. Viele Überstunden später

stand dann fest, was das endgültige Gerät haben sollte: statt eines SH 2 gleich zwei parallel geschaltete Prozessoren und einen speziellen Videochip für noch bessere 2-D- und 3-D-Performance. Vor allem das immer wichtiger erscheinende Texture-Mapping von Polygonen wurde erst mit diesen Modifikationen möglich. Unter extremen Anstrengungen und von vielen schon abgeschrieben, versuchte



GALE RACER

Gepflegte Rasereien übers freie Land gefällig? Um auch die letzte Renn-



Lücke zu füllen, kommt mit „Gale Racer“ von Sega ein waschechter Rally-Simulator auf Euch zu. Der Arcade-Vorgänger dieses nur in japanischen Spielhallen-bekanntes 3-D-Flitzers stand als ‚Rad Mobile‘ auch in deutschen Amüsier-Spielunken. Viele Strecken, simulierte Wettereffekte und die abgedrehtesten Autos sollten auf dem Saturn mit CD-Unterstützung gut rüber kommen.

Sega nicht nur technologisch gegenüber Sony aufzuholen, sondern auch einen Start vor dem Angstgegner zu schaffen: Wildeste Gerüchte über das Erscheinungsdatum der Maschine in Japan jagten einander. Von kurz vor oder

PÜNKTLICHER START MIT HINDERNISSEN

knapp nach Weihnachten bis zu irgendwann in 1995 machten diverseste Termine die Gerüchteküche interessant. Allen Spekulationen zum Trotz und mit absoluter Pünktlichkeit war es am 22. November endlich soweit. Zwei Wochen vor Sonys Start endete für Sega in Japan die 16-Bit-Zeitrechnung und begann das Bangen um die Marktanteile der Zukunft. Ob, wann und wie das Saturn

MULTIMEDIA = TEURES VERGNÜGEN?

in heimischen Ländern an den Spieler gebracht werden wird, steht zur Zeit noch in den Sega nicht gerade wohlgesonnenen Sternen: Ein Ladenpreis von ca. DM 700 - 800,- könnte für das leckgeschlagene deutsche Sega-Boot den Untergang bedeuten. Multimedia heißt das Zauberwort, mit dem der hohe Preis gerechtfertigt werden soll. Kluge Geister diskutieren, ob hierzulande gleich eine MPEG-Option eingebaut werden soll, auf daß sich fortan auch die neuen Video-CDs mit dem Saturn abspielen lassen. Aber Multimedia hin oder her: Die nächste Generation der Spielkonsolen wird es angesichts ihrer happigen Preise beim zahlenden Kunden sicher nicht leicht haben.

Julian Egebrecht



VICTORY GOAL

Keine Konsole ohne Vorzeige-Fußball. Segas ehemals ‚Virtua Soccer‘ betiteltes „Victory Goal“ setzt wie ‚FIFA Soccer‘ (3DO) auf TV-gegriffte Perspektiven und wilde 3-D-Kameraeinstellungen. Ob daraus wildes Gebolze oder gepflegter



Fußball wird, bleibt angesichts der etwas anderen Sportkultur der Japaner noch abzuwarten.



Nicht so detailliert wie am Automaten: die virtuellen Fighter



SAT

T E C

Das Herz des Saturn bilden zwei 32-Bit-SH-2-Prozessoren mit jeweils 28 MHz Taktrate, dazu kommen zwei Videoprozessoren. Der VDP 1 ist für die gesamte Sprite- und Texture-Mapping-Verwaltung zuständig. Das Saturn besitzt keine Sprites im klassischen Sinn mehr; eine klar definierte Maximal-Anzahl gibt es daher nicht. Der VDP 2 ist für die Hintergründe zuständig, von denen bis zu fünf gleichzeitig angezeigt werden können – und das mit 32.000 Farben aus einer Palette von 16 Millionen. Neben einfachen Features wie Scrolling können zwei Hintergründe auch perspektivisch verzerrt werden, ähnlich dem Mode 7 vom SNES. Daneben sind allerleichte- und Transparenz-Effekte möglich.

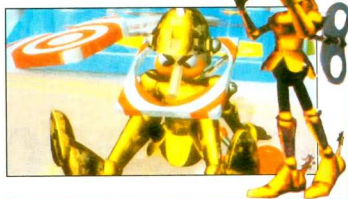
CLOCKWORK KNIGHT



Wer hätte das gedacht: Das erste Jump&Run für das Saturn hat nichts mit Turbo-Igel Sonic und seinen Freunden zu tun. Hier dreht sich alles um einen Spielzeug-Don-Quichote im Sega-Land. Mit fantastischen 3-D-Effekten, Tausenden von Farben, gerenderten Grafiken und pompös-knuddeligen Film-Sequenzen will Sega das arg überlastete Jump&Run-Genre revo-

lutionieren. Neben den Polygon-Prüglern aus ‚Virtua Fighter‘ tritt der neue Vorzeige-Held mit dem ausgefallenen Namen ‚Pep-perouchau‘ als Saturn-Maskottchen und Marketing-

Zugpferd an. Schlechte Zeiten für den blauen Altstar?



PANZER DRAGON

Mit Texture Mapping und aufwendig gestalteter Fantasy-Atmosphäre sollen 3-D-Shoot-em-Ups hoffähig gemacht werden. Auf dem Rücken eines fantastisch animierten Drachen ballert Ihr Euch in verschiedenen Perspektiven durch sagenhafte Polygon-Landschaften und lehrt – wie immer – dem Bösen das Fürchten. Erste Eindrücke schwanken zwischen famos und etwas zu ruckelig.



GA URN

INIK

angelehnt an die Fähigkeiten des Super Nintendo, aber sehr viel besser.

All diese Grafik-Schwelgereien können entweder in der altbackenen Auflösung von 352x224 oder hochauflösend mit 640x224 Pixeln dargestellt werden.

Der in seinem Bereich wohl leistungsfähigste Chip ist der von Yamaha entwickelte Soundchip SCSP, der 32 Stimmen gleichzeitig hinausposaunen kann. Ob Samples in CD-Qualität oder Sphärenklänge via FM-Synthese, Yamahas Monster beherrscht alle Kniffe der Tonkunst.

Auch mit Speicher ist das Saturn reichlich gesegnet: Satte 4,5 MByte machen der Double-Spin-CD Beine – geschickte Nutzung vorausgesetzt.

Tolle Voraussetzungen also für Spiele der nächsten Generation, doch wie Sega & Co. sie nutzen, wird erst die Software zeigen.

ZUBEHÖR

Jeder Konsole Ihre mehr oder weniger sinnvolle Peripherie. Nach dem sang- und klanglosen Abtritt der Mega-Drive-Maus könnte der



Elektronik-Nager angesichts solcher Titel wie „Sim City 2000“ ein nützliches Utensil fürs Saturn werden. Bewährt und beliebt sind auch Mehrspieleradapter („Bomberman“?) und Arcade-Joysticks für Joy-pad-Frustgenossen – für Nachschub ist gesorgt!



SHINOBI

Keine Ruhe für Shinobi: Einer der dienstältesten Mega-Drive-Helden gibt sich auch auf dem Saturn die Ehre – diesmal allerdings digitalisiert und gerendert.



DAYTONA USA

Der Knack-, Dreh- und Angelpunkt des Saturn: Nach der ‚Virtua-Fighter‘-Konvertierung arbeitet Yu Suzukis AM2-Entwicklungsabteilung jetzt an der Umsetzung von Segas aktuellem Spielhallen-Renner „Daytona USA“. Die ersten Ergebnisse sind zwar bei weitem nicht perfekt und vor allem nicht so hochauflösend wie beim Arcade-Vorbild, se-



hen aber trotzdem schon sehr beeindruckend aus. Erst in Bewegung und im direkten Vergleich mit Namcos ‚Ridge Racer‘ auf Sonys PlayStation (siehe Reportage auf Seite 26) wird ‚Daytona USA‘ beweisen können, ob Segas 32-Bit-Flaggschiff die hochgesteckten Erwartungen in Sachen 3-D-Fähigkeit erfüllt. Wir bleiben am Ball!



KOMMENDE SOFTWARE

Wann und ob all diese Titel wirklich kommen, wer weiß? GAMEPRO-Facts und -Prognosen bis ins nächste Jahr ...

Adventure	
7th Guest	Virgin
11th Hour	Virgin
Chinese Detective	Sega
Dynamic Fantasy	Sega
Ecco the Dolphin	Sega
Great Wall of China	Sunsoft
Magic Knight	Sega
Myst	Sunsoft

Action	
Contra 3D	Konami
Castlevania	Konami
Hardcore	Virgin
Tomcat Alley	Sega



Puzzeln in der dritten Dimension mit Time Warners Tama.

Sport- und Rennspiele	
4D Boxing	Victor
Basketball Saturn	Sega
Ice Hockey	Sega
Masters	Sega
Overdrive	Zoom
Pebble Beach Golf	Sega
Race Drivin'	Time Warner Int.
Hang On	Sega
Virtua Tennis	Sega

Simulation/Puzzle/Strategie	
Hissatsu Pachinko	Puzzle



„Virtua Pinball“ oder Schnee von gestern - Flippern in 32-Bit.



Side Pocket	Sega
Sim City 2000	Sega
Tama	Time Warner Interactive
Wanchal Connection	Sega

Shoot 'em Up	
Cotton 2	Success
Deadlys	Sega

Diverse	
Blue Seed	Sega
Gamesmaster	Sunsoft
Rambo	Sega
Van Battle	Sega

Unverhofft kommt oft! Das erste Spiel auf Segas 32-Bitter ist nun da! „Virtua Fighter“ ist die Umsetzung des gleichnamigen Automaten. Nun wird es sich zeigen: Kann eine Spielkonsole überhaupt so viele Polygone darstellen?

Ist das Gameplay komplett übernommen worden? Kurzum: Ist es, wie Sega versprochen hat, tatsächlich eine 1:1-Umsetzung des Automaten, oder vielleicht sogar eine verbesserte Version mit mehr Kämpfern und Einstellmöglichkeiten? Fragen über Fragen schreien förmlich nach Antworten über Antworten!



Polygongrafik ist Geschmackssache, dafür ist die Animation super

Pai ist eine Meisterin der schnellen Tritte!



a Is Segas Spielautomat „Virtua Fighter“ vor ca. einem Jahr in den Spielhallen auftauchte, sorgte er für Aufsehen. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen sah man die Kämpfer nicht permanent aus der Seitenperspektive. Eine imaginäre Kamera paßte sich der jeweiligen Situation an, so daß der Spieler das Geschehen immer aus der optimalen Perspektive sah. Möglich wurde dies durch die Verwendung von Polygongrafik. Mit dieser Technik, die schon in Konsolenspielen wie ‚Virtua Racing‘ oder ‚StarWing‘ Verwendung fand, können fließende Animationen und beliebige Perspektiven dargestellt werden – genug Rechenpower vorausgesetzt. Und davon hatte der Automat eine ganze Menge!

Bevor Ihr in den Kampf zieht, solltet Ihr Euch zunächst einmal das ‚Options‘-Menü anschauen: Hier könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad, die Länge der Energiebalken und die Rundenzahl

VOR DEM SPIEL STEHEN DIE OPTIONEN

einstellen. Außerdem stehen vier verschiedene Joypadbelegungen zur Auswahl. Im Einspieler-Modus sucht der Computer nach dem Zufallsprinzip einen Gegner aus. Wenn Ihr ihn besiegt habt, kommt der nächste Gegner, wobei der Schwierigkeitsgrad nach jedem Sieg ansteigt. Wenn Ihr verloren habt, könnt Ihr von den unbegrenzten Continues Gebrauch machen. Im Zweispieler-Modus wird solange gespielt, bis es einen Sieger gibt.

Es stehen acht Kämpfer zur Auswahl, die mit dem Steuerkreuz und drei Buttons (für Abwehr, Schlag und Tritt). Durch entsprechende Joypadkombinationen können zudem die Kämpfer spezifischen Special-Moves ausgeführt werden. Viele dieser Moves (z.B. Hinwerfen des Gegners) können bei anderen Beat 'em Ups mit der ‚normalen‘ Steuerung ausgeführt werden. Es fehlen zudem die prügelspiel-typischen ‚Glitzerkram‘-Effekte wie Feuerbälle, Blitze, Verwandlungen etc..

Natürlich hat auch die Rechenpo-

KEIN ‚GLITZERKRAM‘!

wer von Segas jüngstem Sproß ihre Grenzen, sprich: Die Polygonstruktur ist etwas gröber als beim Automaten, was die Redak-

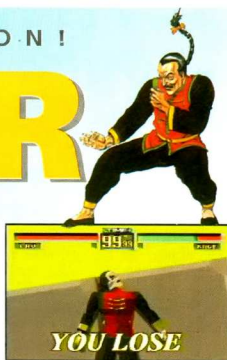


FIGHTER



Dural ist dumm wie Stroh...

... wie man sieht!



Es gibt Verlierer...

Und Gewinner!



Sieht aus wie eine Akrobatik-Nummer im Zirkus...

Hier könnt Ihr Euch den Kämpfer Eurer Wahl aussuchen



tion in zwei Lager gespalten hat: Die einen sagen: „Ich spiele lieber ‚Killer Instinct‘, da sehen die Kämpfer wenigstens nicht wie ein paar grob geschnitzte Marionetten aus!“, die anderen meinen: „Natürlich sehen die Kämpfer sehr künstlich aus, aber dadurch sind die Animationen brillant, und es kann immer

sind die restlichen Elemente ziemlich vernachlässigt worden. Die Hintergrundgrafiken sind überhaupt nicht animiert, und was noch viel schlimmer ist: Anstatt sich den Kameranischen sanft anzupassen, zucken sie langsam nach! Zudem gibt es außer den acht Spielcharakteren nur einen Bonusgegner mit Namen Dural. Erscheint erst, wenn Ihr alle anderen Kämpfer besiegt habt. Trotz aller Meckerei, eines ist klar: Sowohl die Animationen der Kämpfer als auch die Klangqualität von Sound und Musik lassen keine Wünsche offen. Auch

wenn die Steuerung noch etwas ausgefeilter sein könnte, macht das Spiel (insbesondere im Zweispieler-Modus) durchaus Spaß. Auf Dauer sehnt man sich aber nach etwas mehr Abwechslung.

Magnus Kalkuhl

GLAUBENSSTREIT?

die optimale Kameraposition eingestellt werden!“
Insgesamt erweckt das Spiel den Eindruck, daß es den Programmierern hauptsächlich darum ging, die Polygonfähigkeit des Saturn zu demonstrieren. Abgesehen davon, daß dies nicht vollständig geschieht (in einigen Stellen verschwinden Polygone einfach für kurze Zeit),

SECHS FRAGEN SECHS ANTWORTEN

1. Ist es eine 1:1-Umsetzung des Automaten?

Nein, ‚Virtua Fighter‘ wurde zwar vom gleichen Team programmiert, das auch für die Automatenversion zuständig war, trotzdem kann weder die Grafik noch das Gameplay mit dem Automaten mithalten.

2. Ist es besser als ‚Super Street Fighter II‘?

Nein, bei ‚Virtua Fighter‘ hat man zwar eher den Eindruck, einen ‚realistischer‘ Kampf zu führen, doch der Spielspaß kommt nicht an ‚SSF2‘ heran.

3. Sieht es besser aus als ‚Killer Instinct‘ (Ultra 64)?

Bei ‚Virtua Fighter‘ werden Polygone in Echtzeit berechnet, ‚Killer Instinct‘ greift auf vorberechnete Grafiken zurück (wie ‚Donkey Kong Country‘ auf dem SNES). Somit ist ein Vergleich etwas unfair. ‚Killer Instinct‘ sieht zwar besser aus, was aber nichts über eine (eventuelle) technische Überlegenheit des Systems aussagt.

4. Wie weit wird die Power des Saturns ausgenutzt?

Viele ‚Bugs‘ erwecken eher den Eindruck schlampiger Programmierung denn überforderter Hardware. Letztendlich bleibt nur abzuwarten, was aus die Zukunft bringt.

5. Lohnt sich der Importkauf? Nein, das wäre übereilt.

Aber spätestens, wenn der Saturn im Herbst nächsten Jahres auf den deutschen Markt kommt, werden (hoffentlich) genug gute Saturn-Titel auf dem Markt sein, die den Kauf von Segas neuem Flaggschiff rechtfertigen.

6. Wie ist ‚Virtua Fighter‘ als Erstspiel für den Saturn?

Beim damals neu erschienenen Mega Drive wurde das sagenhaft schlechte ‚Altered Beast‘ mitgeliefert, beim Mega-CD schockte uns die interaktive Katastrophe ‚Road Avenger‘. Verglichen mit diesen Ultranieten ist ‚Virtua Fighter‘ als erster Saturn-Titel geradezu atemberaubend gut!

VIRTUA FIGHTER

Gameplay	6 5 4 3 2 1
<small>Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, vermittelt aber ein echtes Kampfgefühl. Leider sind nur drei Buttons belegt.</small>	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
<small>Auf Dauer mangelt es an neuen Spielfiguren und Gegnern. Auch die etwas unspektakulären Special-Moves dämpfen etwas.</small>	
Grafik	6 5 4 3 2 1
<small>So etwas hat man auf einer Konsole noch nicht gesehen! Doch wir sind überzeugt, daß der Saturn noch mehr kann als das!</small>	
Sound	6 5 4 3 2 1
<small>Die digitalisierten Schreie, Tritte und Schläge haben eine gute Klangqualität, die Musik reißt einen allerdings nicht mit...</small>	

Genre	Prüfungsspiel
Spieler	1-2 simultan
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100
Level	3
Schwierigkeit	einsteilbar
Content	unbegrenzt
Speicher	1 CD
Erhältlich	als Import





RIDGE RACER

Rosige Zeiten brechen an für japanische Gamer. Mit „Ridge Racer“ und „Cyber Sled“ erscheinen im Dezember zwei heiße Namco-Spiele für

die Zukunft hat begonnen – allerdings nur in Japan. Der Saturn füllt seit dem 22.11. die Kaufhausregale, gefolgt von Sonys PlayStation am 3.12.

Sony ist es tatsächlich gelungen, den angezielten sensationellen Einführungspreis einzuhalten: 39.800 Yen wird die Konsole in Japan kosten, was umgerechnet etwa DM 600 entspricht. Eine erstaunlich niedrige Summe für ein CD-Rom-System.

Bis Ende Dezember hofft Sony 300.000 Geräte ausgeliefert zu haben, bis Mitte nächsten Jahres sollen mindestens eine Million Stück an den Mann gebracht werden.



(Zum Vergleich: Gerade mal 250.000 3DOs gingen weltweit über den Ladentisch.) Segas Flaggsschiff wurde auf den vorigen Seiten bereits vorgestellt, werfen wir hier nun einen ersten Blick auf zwei PlayStation-Produkte von Namco, die zu den fleißigsten Drittanbietern für Sonys Nobelkonsole zählen.



Vor allem die kurvenreichen Bergpässe verlangen dem Fahrer sein ganzes Können ab



In der Endversion werden verschiedene Wagen zur Auswahl stehen



In den Spielhallen war ‚Ridge Racer‘ Namcos Antwort auf ‚Virtua Racing‘. Im Heimbereich machen sich die beiden Renn-Klassiker erneut Konkurrenz, diesmal auf der PlayStation und dem 32X. Die 32-Bit-Fassung des beeindruckenden Rennerlebnisses wird ziemlich identisch mit dem Münzgrab aus den Spielhallen sein. Wer auf dem einzigen Kurs des Automaten – das einzige Manko von Ridge Racer – schon ein paar Runden gedreht hat, wird sich auf der PlayStation sofort heimisch fühlen. Sämtliche Details sind auch in der Heimversion vorhanden. Ob kurvige Bergstrecken, die Strandpromenade oder die Stadt: Alle Passagen sind augenblicklich wiederzuerkennen. Im Rennen gegen die Uhr rast Ihr hier um Rekordzeiten. Die texturengemappten Polygongrafiken, die Namcos Pro-



Der größte Haken an Ridge Racer war schon immer, daß es nur eine Strecke gibt. Vielleicht kann man die ja auch spiegelverkehrt fahren ...



Für die begehrte Pole-Position hat es nicht gereicht



Strandpromenaden gehören seit „Out Run“ zum guten Ton

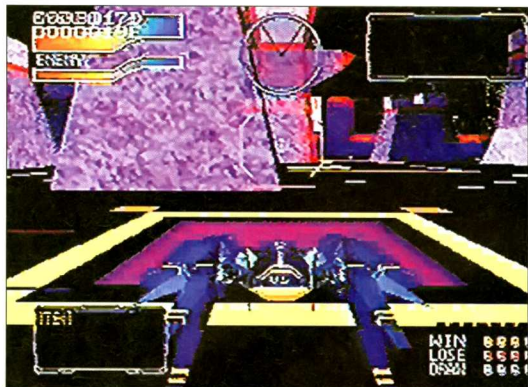
grammierkünstler aus Sonys 32-Bit-Konsole hervorzaubern, sind atemberaubend und entsprechen fast detailgenau dem Automatenvorbild, also macht Euch schon mal auf einiges gefaßt. Besonders die furiosen Fahrten durch dunkle Tunnel und die berühmte Brücke sorgen für originalgetreues Renn-Feeling. Waghalsige Überholmanöver und spektakuläre Crashes in vertrackten Haarnadelkurven legen die Anschaffung von Sicherheitsgurten für die Wohnzimmermessele nahe. Die Heimversion enthält drei Perspektiven (im Wagen, direkt dahinter oder aus größerer Höhe) und

voraussichtlich diverse Wagen, zwischen denen Ihr auswählen könnt. Wie alle anderen Rennspiele stehen natürlich auch Automaten für Anfänger und Schaltgetriebe für gehobene Rekordzeiten zur Verfügung. Obwohl das PlayStation-Controllpad eine Vielzahl von Funktionen und Optionen bietet, plant Namco ein spezielles Zweihand-Eingabegerät mit flexiblem Mittelteil, damit man noch enger um die Kurven schleudern kann. Auch andere PlayStation-Titel wie z.B. Cyber Sled sollen das Pad unterstützen. Ridge Racer wird zu den ersten CDs gehören, die Anfang Dezember mit Sonys Edelkonsole zusammen ausgeliefert werden (bzw. wurden). Bis zum offiziellen Release hierzulande werden wir uns allerdings wohl oder übel noch ein dreiviertel Jahr gedulden müssen.



WIE IN WIRKLICHKEIT CYBER SLED

**Sonys PlayStation. Doch das ist nur der Anfang:
Bis zum Jahresende sollen laut Sony Japan etwa
25 Titel käuflich zu erwerben sein.**



Cyber Sled erinnert entfernt an Ataris legendäres „Battlezone“



Die Panzer unterscheiden sich



... Bewaffnung und Geschwindigkeit



Cyber Sled war nach dem Rennspiel ‚Winning Run‘, und den Weltreitspektakeln ‚Starblade‘ und ‚Salvalou‘ (Xevious 2) das letzte Spiel, welches Namcos ‚alte‘ 3-D-Automatenhardware enthielt. Anschließend wurde mit Titeln wie ‚Galaxians 3‘ und ‚Ridge Racer‘ eine neue Grafik-Ära eingeleitet. Während Cyber Sled Ende letzten Jahres weltweit große Beachtung fand, suchte man es in hiesigen Spielhallen leider zum meist vergeblich. Anders als bei Ridge Racer seid Ihr hier nicht zum Spaß, sondern

in militärischer Mission unterwegs. Ein weiterer Unterschied ist, daß die Konsolenumsetzung der Automatenfassung grafisch überlegen ist – dank Einsatz von Texture-Mappings auf Gebäuden und Fahrzeugen, etwas, das die alte Namco-Hardware noch nicht beherrschte. Sechs mächtig gepanzerte Fahrzeuge stehen in diesem one-on-one Panzer Shoot-‘em-Up zur Auswahl, Schauplatz ist eine futuristische, labyrinthartige Arena. Im Vorbild wurden die Kontrahenten vom Computer übernommen. Besonders spannend

Eine drehbare Achse in der Mitte soll vor allem für Rennspiele außergewöhnliche Fahreigenschaften vermitteln. Das Pad wird derzeit von Ridge Racer und Cyber Sled unterstützt (Preis: umgerechnet ca. DM 75).

Neben Mouse und Memory-Card (zum Speichern von Spielständen) gehört das von Namco entwickelte ‚Negcon‘-Joypad zu den PlayStation-Peripheriegeräten.



Bei Cyber Sled könnt Ihr auf sechs Panzer zurückgreifen



Beim Automaten waren die Objekte noch nicht mit Texture-Mappings überzogen

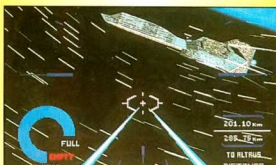


war es jedoch, bei zwei gekoppelten Automaten einem Gegner aus Fleisch und Blut vom Bildschirm zu blasen. Dank Split-Screen-Grafik können auch auf der PlayStation zwei Spieler simultan zum Steuerknüppel greifen. Dafür wird man bei geteiltm Bildschirm aber voraussichtlich auf Zoom-Effekte verzichten müssen. Eine weitere Verbesserung ist, daß auch bei Cyber Sled drei verschiedene Perspektiven zur Auswahl stehen sollen. Das Original konnte nur mit einer „dicht hinter dem Panzer“-Perspektive dienen.

Ausgerüstet ist Euer Panzer mit einem Standardarüst, aber wie jeder Baller-Veteran weiß, geht nichts über die guten alten Homing-Missiles. Die kleinen Biester könnt Ihr überall im Spielfeld finden – oder Euren Gegner, der Euch genau dort erwartet.

Cyber Sled wird Anfang Dezember wohl noch nicht bereit zum Gefecht sein, um Sonys Kampf um Marktanteile zu einem glorieichen Sieg werden zu lassen. Momentan ist der Januar '95 als Datum für die Veröffentlichung geplant.

Things to come ...



Und noch ein alter Automat. Auf Mega-CD enttäuschte Starblade völlig, die PlayStation-Version soll das Original graphisch sogar noch übertreffen. Ob es dadurch auch ein besseres Spiel wird? (1. Quartal '95)



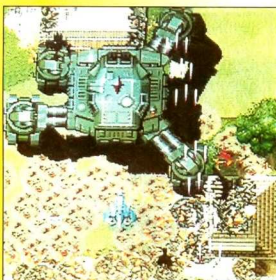
Auch die Prügelfans sollen nicht im Regen stehen. Neben Capcoms ‚Darkstalkers‘ sind diverse Beat-‘em-Ups in der Mache, unter anderem ‚Tekken‘ im Virtua Fighters-Stil, erneut von Namco. (2. Quartal '95)



Beide kompletten Parodius-Automaten soll diese Mammut-CD enthalten. Im Zweispieler-Modus des Konami-Shooters wird sich zeigen, wie leistungsfähig die Hardware wirklich ist. (Dezember '94)

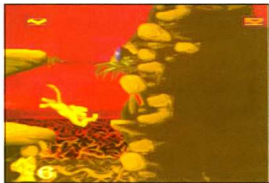


Endlich mal eine Originalentwicklung. Sonys putziges Autorennen (ehemals ‚Poly Poly Circus Grand Prix‘) ermöglicht gleichzeitiges Spielen via Link-Kabel – zwei Konsolen und Fernseher vorausgesetzt. (Dezember '94)



Und noch ein alter Automat. Raiden für Jaguar zog keinen Hering vom Teller, Raiden für PlayStation ist eine Mischung aus Teil 1 und 2 und zeigt, daß Sonys Gerät nicht nur Polygone beherrscht. (1. Quartal '95)

DER KÖNIG



Achtung! Hier wird ein Spiel mit großem Namen kritisch getestet! Deshalb unterscheidet sich unsere Note auch von denen anderer Magazine!



Zwei Löwen kämpfen um die Macht. Wenn jetzt ein Großwildjäger kommt ist alles vorbei!

Tut mir leid, zu diesem Club haben Löwenbabies und schlechte Programmierer keinen Zutritt!

Seit einigen Wochen läuft bei uns der bislang erfolgreichste Disney-Film in den Kinos. Die Rede ist natürlich von „Der König der Löwen“. Wie es ja mittlerweile bei Disney-Filmen üblich ist, wird auch dieser Streifen von Virgin für die heimischen Konsolen umgesetzt. ‚Aladdin‘ und ‚Dschungelbuch‘ konnten dabei auch gehobenen Ansprüchen gerecht werden. Ob sich auch der ‚Lion King‘ auf dem gewohnt hohen Niveau bewegt? Da beide Versionen praktisch identisch sind, machen wir keine systemspezifischen Unterschei-

dungen. Ihr steuert Simba, den Held des Filmes und Sohn des gemehelchten Königs der Löwen. Als Löwe ist er ganz allein auf seine von Mutter Natur frei Haus gelieferten Fähigkeiten angewiesen. Im Klartext bedeutet das, daß Ihr springen und brüllen könnt, um Eure Widersacher auszuschalten. Im Laufe des Games werdet nicht nur Ihr, sondern auch Eure Spielfigur älter. Zwar ist Simba dann nicht mehr so niedlich, aber dafür hat er es als ältere Raubkatze endlich gelernt auch seine Pfoten (samt Krallen) einzusetzen. Mit diesen kargen Eigen-

enen Wegen in Richtung Ausgang werfen. Zusätzlich gibt es noch einen simplen Reaktions-test, bei dem Ihr auf einem Strauß über Schweine springen und Euch unter Vogelnester ducken müßt. Außerdem gibt's eine 3-D-Sequenz, in der Ihr einer heranströmenden Antilopen-Herde ausweichen müßt. Wenn Ihr dann endlich die beschwerliche Reise durch die restlichen Level in typisch afrikanischem Design geschafft habt, kommt es zum großen Showdown mit dem bösen Endgegner, Onkel Scar nämlich.

Fiasko. Es hat den – bei Virgin ungewohnt – Anschein, daß der König der Löwen einfach lieblos zusammenprogrammiert wurde, ein weiteres Modul mit großem Namen, das möglichst schnell und billig fertigwerden sollte, um eine schnelle Mark zu machen! Ein paar Beispiele für die schlampige Programmierung: Im dritten Level gibt es ein Trampolin, auf dem Ihr manchmal einfach so ein Leben verliert, außerdem gibt es dort Vorsprünge, an die Ihr zwar springen, an denen Ihr Euch aber nicht festhalten könnt. Wenn Ihr eines Eurer Continues benutzen wollt, kann es vorkommen, daß

Was sich hier unterhaltsam und interessant anhört, wendet sich beim Spielen leider recht schnell in Frustration und Langeweile. Die Steuerung des Löwen ist schon nicht die genaueste, aber in Kombination mit der schlampigen Kollisionsabfrage und den zahlreichen unfairen Stellen im Spiel endet das Ganze schnell im

spielt in unberührter afrikanischer Natur, niedlicher kleiner Löwe.



Die afrikanische Natur ist voller Aale, äh, Wunder. Nicht nur zweiköpfige Strauße gibt es, ...

TOPSPIEL ODER JAHRESPLEITE?

schaften ausgestattet müßt Ihr Euch durch eine Reihe althergebrachter Plattformlevel bewegen. Damit das nicht zu langweilig wird, haben sich die Spieldesigner aber auch andere, neue Levelaufbauten ausgedacht. Der zweite Level ist z.B. eine Kombination aus einem

SNES

KÖNIG DER LÖWEN

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

Keine präzisen Steuerung, der missen Kollisionsabfrage, zu vielen Bugs und unfairen Stellen noch eine gute fünf.

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

Das Spiel ist so unfair, daß es keinen Spaß macht. Nach dem 13ten verlorenen Leben in Level zwei flücht es in die Ecke.

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

Die Grafik ist Teilweise ganz nett aber vollkommen uneinheitlich, da sich knallbunte mit trist grauen Level abwechseln.

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

Zu Beginn noch recht nett, nach fünf bis zehn Minuten jedoch neuvend. Kaum Soundeffekte.

Genre	Jump & Run
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 140
Level	10
Schwierigkeit	hoch/unfair
Continues	35mal/baar
Speicher	24 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT

4-

DER LÖWEN

MEGA DRIVE
TEST



trotz angewähltem „Ja“ das Spiel einfach beendet wird. Interessant ist ebenfalls der ‚zweiköpfige Strauß‘ im dritten Level, der manchmal zwei seiner Animationsphasen gleichzeitig darstellt, usw. Dieses Spiel bringt es fertig auf den ersten Blick gut auszusehen, aber in Wirklichkeit nicht im Geringsten Spaß zu machen. Jeder Level hat zwar seine eigene Melodie, die auch zu Beginn recht nett klingt, doch nach spätestens fünf Minuten zu nerven anfängt.

Ähnlich verhält es sich mit der Grafik, die sich nicht zwischen quietschbunt und tristgrau entscheiden kann. Des Weiteren gibt es recht gut animierte Tiere (Simba und die Hyänen) und gar nicht animierte Tiere (Nilpferde, Giraffen, Schweine etc.). Das führt zu einem vollkommen uneinheitlichem Bild des gesamten Spieles. Irgendwie paßt nichts richtig zusammen.

So gut der neue Disney-Film auch sein mag, die Videogame-Variante kann ihm nicht im Entferntesten das Wasser reichen. Wir wissen nicht, warum Virgin, die sich gerade in den letzten Jahren einen sehr guten Namen erarbeitet ha-



ben, ein derartig unfaires, unfertiges und unmotivierendes Produkt auf den Markt wirft. Doch was hilft das Laementieren: Geschehen ist geschehen, und nächstes Jahr wird kaum noch einer über die Konsolenkapaden des kleinen Simba reden.

Maris Feldmann

Von Stock zu Stock und von Stein zu Stein und von Stamm zu Stamm...



Na, ist das nicht ein tolles Zwischenbild?

KÖNIG DER LÖWEN

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Die ungenaue Steuerung, der missen Kollisionsabfrage, der vielen Bugs und unfairen Stellen noch eine gute fünf.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Das Spiel ist so unfair, daß es keinen Spaß macht. Nach dem 13ten verlorenen Leben in Level zwei fliegt es in die Ecke.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Die Grafik ist Teilweise ganz nett aber vollkommen uneinheitlich, da sich knallbunte mit trist grauen Leveln abwechseln.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Zu Beginn noch recht nett, nach fünf bis zehn Minuten jedoch nervend. Kaum Soundeffekte.						

- Genre Jump&Run
- Spieler 1 Spieler
- Hersteller Virgin
- Preis ca. DM 130
- Level 10
- Schwierigkeit hoch/unfair
- Continues 3sammlbar
- Speicher 2 MBit
- Ehrlich im Handel

FAZIT
4-

9anz im Gegensatz zu den 16-Bit-Versionen von „Der König der Löwen“ ist die Game-Gear-Version gut spielbar. Nicht nur das Leveldesign ist vollkommen anders und nicht mehr linear aufgebaut (d.h. Ihr müßt rumsuchen, um den Ausgang zu finden), sondern auch die komplette Steuerung des Löwen ist hier sehr viel besser und genauer. Sogar die Kollisionsabfrage wird nun ihrem Namen gerecht und ermöglicht Euch ordentliches Spielen. Grafik, Animation (es gibt sogar mehr bewegte Tiere als bei

Wenn ein König Game Gear spielt, wird's im Dschungel laut!

Auch ein kleiner Löwe kann schon seine Krallen zeigen

den großen Geräten!) und Sound sind für Game-Gear-Verhältnisse recht gut und vermitteln einen insgesamt positiven Eindruck. Wenn Ihr also unbedingt den neuesten Disney-Kinofilm nachspielen wollt und auch zufällig im Besitz eines GG seid, dann schaut Euch doch mal diese Version hier an. Schaden kann es schließlich nicht!

Maris Feldmann

MEGA DRIVE

Ungenaue Steuerung & Kollisionsabfrage, viele Bugs, nervende Musik, konzeptlose Grafik usw.

... auch unbewegliche Nilpferde mit unsichtbarem zweiten Schwanz!

TEST

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

- Genre Jump&Run
- Spieler 1 Spieler
- Hersteller Virgin
- Preis ca. DM 30
- Level 10
- Schwierigkeit einstellbar
- Continues 3
- Speicher 2 MBit
- Ehrlich im Handel

FAZIT
2-

Vorsicht bei den Autos. Die überfahren immer gern unschuldige Passanten!



Auch Eis kann brennen, wie man sieht!



JUMP & RUN MAL GANZ ANDERS

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

Sicherlich habt Ihr alle schon mal ein Jump&Run gespielt und wißt genau wie so ein Game auszusehen hat! Vergeßt alles!

Kemco geht mit „Kid Klown in Crazy Chase“ völlig neue Wege.

das einzige was Ihr machen könnt ist vorwärts laufen und springen. In jedem der fünf Level müßt Ihr so schnell wie möglich das Ende erreichen um eine dort liegende Bombe zu entschärfen. Was Ihr zusätzlich noch braucht um den Level zu verlassen sind vier Spielkarten. Diese Karten sind in überall herumschwebenden Ballons versteckt, die Ihr anspringen müßt, um an ihren Inhalt zu gelangen. Es gibt noch nicht einmal



Gegner, denen Ihr auf den Kopf springen könnt. Das hört sich ja eigentlich ziemlich einfach und langweilig an. Ist es aber nicht! Denn erstens könnt Ihr nicht zurückgehen und zweitens versucht der Bombenleger Blackjack ständig Euch aufzuhalten. Zusätzlich gilt es noch unzählige

Schwierigkeiten im Gelände durch gekonnte Sprünge oder geschicktes Ausweichen zu überwinden. Im Waldlevel rollen z.B. Baumstämme hinter Euch her, in der Stadt beschließen Euch Hydranten, im Gebirge fallen riesige Felsbrocken herab, und in jedem Ballon kann auch eine fiese Metallkugel darauf warten, Euch auf den Kopf zu fallen. Bei einem Treffer verliert Ihr nicht nur Lebensenergie, sondern auch wertvolle Zeit. Wenn Ihr es nicht schafft die Bombe rechtzeitig zu entschärfen oder alle Energie verliert, kostet Euch das ein Leben. Sollten Euch nur eine oder mehrere Karten fehlen, dürft Ihr den Level nochmals durchlaufen um

die fehlende(n) Karte(n) zu erspringen. Wenn Ihr genügend der herumliegenden oder in Ballons versteckten Münzen gesammelt habt, könnt Ihr Eurer Glück in einem der Bonusspiele versuchen. Außerdem sind an den unmöglichsten Stellen kleine Bonussequenzen, in denen Ihr Euer Münzkonto aufbessern könnt, versteckt.

An die Steuerung muß man sich zwar gewöhnen, da Ihr mit oben und unten Eure Geschwindigkeit verändert, aber ein bis zwei Probestspielen sollten da reichen. Ein besonderes Lob geht an die Programmierer, da sie endlich auch mal an die geplagten Linkshänder gedacht haben: Es gibt ex-

tra eine umgekehrte Steuerung, bei der Ihr das Pad um 180° drehen könnt. Außerdem wimmelt es im gesamten Game nur so vor lustigen Animationen. Nicht nur der lustige Protagonist, auch die vielen anderen bewegten Objekte sind mit viel Liebe zum Detail designt worden.

Wenn Ihr also mal ein total anderes und absolut lustiges Jump&Run spielen wollt, überfallt Euren Gamesdealer und spielt Kid Klown an!

Maris Feldmann



Oh, sind die Feuerbögen aber schön!



If I had a Hammer, I'd hammer in the morning!

KID KLOWN I. C. C.

Gameplay	6	5	4	3	2	1
<small>Sowohl bei den Kingpins nur springen könnt, dürft Ihr eure ganze Aufmerksamkeit der Steuerung widmen. Genial!</small>						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
<small>Das Game ist zwar etwas kurz, zieht aber begeistert auch noch nach mehreren Spielen. Außerdem: Viel versteckte Bonuslevel.</small>						
Grafik	6	5	4	3	2	1
<small>Super animierte Sprites und total lustige Grafiken erfreuen das Auge. Sehr abwechslungsreich zwischen den Levels.</small>						
Sound	6	5	4	3	2	1
<small>Gut hörbare Melodien reißen Euch mit und sorgen für die nötige Heftigkeit an den richtigen Stellen.</small>						

Genre Jump&Run
 Spieler 1
 Hersteller Kemco
 Preis ca. DM 130
 Level 5
 Schwierigkeit mittel/harsteigend
 Continues 3
 Spielzeit 16 Min. im Handel
 Erhältlich

Master Higgins kehrt zurück! Frei nach dem Motto „Probleme sind vornehmlich weiblicher Natur“ macht er sich auf die Suche nach seiner entführten Liebsten und rettet nebenbei noch ein Königreich.

DRAMA IN DER SÜDSEE – PRINZESSIN ENTFÜHRT! SUPER ADVENTURE ISLAND 2



Schon nach wenigen Schwerthieben gibt dieser Edgenger keinebei



master Higgins und seine Frischvermählte machen gerade eine gemütliche Floßfahrt irgendwo in den Weiten der Südsee. Doch dann, oh Schreck, oh Graus, wurde die Idylle von einem garstigen Unwetter zerstört. Das Liebespaar wurde im Sturm getrennt, doch beide überlebten den Sturm.

Auf der Karte paddelt Ihr zur nächsten Insel

'Higgy-Boy' und sein bester Freund: Das Schwert!

Higgins, doch er hat nicht nur seine Herzensdame Tina, sondern auch sein Gedächtnis verloren. So gehen beide getrennte Wege: Tina verliebt sich in den König der Insel, doch kurz vor der Heirat wird sie von einem geflügelten Untier entführt! Wenig später kommt Master Higgins zum Schloß und bekommt den Auftrag, Tina zu befreien.

An den Sandstrand von Waka-Waka gespült, erwacht Master

Drei speicherbare Spielstände, Südseeatmosphäre und deutsche Texte!

schwierige Passagen zu meistern. Obwohl „Super Adventure Island 2“ weit von den Qualitäten eines ‚Wonderboy 5‘ oder ‚Zelda‘ entfernt ist, lohnt sich der Kauf. Aufgrund der gelungenen deutschen Übersetzung sammelt das Spiel noch weitere Pluspunkte. Adventurefreunde sollten mal einen Blick riskieren.

Magnus Kalkuhl



Die Floßfahrt des Liebespaares wird durch einen Sturm beendet ...



... am Strand angespült und voneinander getrennt, haben sie ihr Gedächtnis verloren.



Kurz vor der Hochzeit wird Tina von diesem Untier entführt!

Insgesamt müßt Ihr sechs Inseln erkunden. Im Kampf gegen die dort herumlaufenden Tieren könnt Ihr am Anfang nur mit Eurer Faust für Recht und Ordnung sorgen. Unterwegs findet Ihr aber diverse Waffen und Rüstungen, ohne die Ihr die spätestens bei den Endgegnern keine Chance hättet. Mit Zaubersprüchen könnt ihr

Die Hintergeschichte ist einfallslos, die Kämpfe können leicht nerven.

Euren Gegnern zusätzlich einheizen. ‚Adventure Island‘ erinnerte seinerzeit viele Spieler an Segas ‚Wonderboy‘. Der zweite Teil erinnert uns an, oopsi, Wonderboy 5‘.

Grafisch und musikalisch präsentiert sich das Spiel dabei recht anständig. Doch worauf es ankommt, ist das Gameplay, und hier haben die Entwickler gute Arbeit geleistet. Das Spiel sprüht zwar nicht gerade vor Originalität, aber wenn man einmal zu spielen angefangen hat, kann man nicht mehr aufhören. Dank der eingebauten Batterie und unbegrenzten Continues habt Ihr immer wieder eine faire Chance, auch



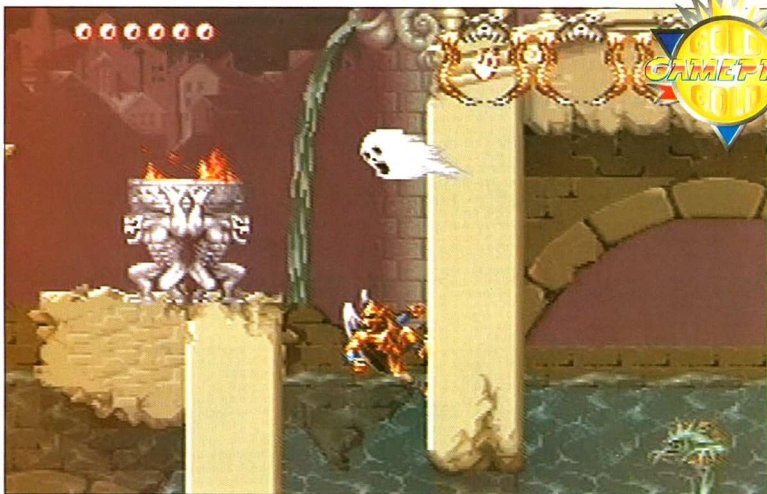
ADV. ISLAND 2

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Die Steuerung ist genau so, wie man sich das wünscht. Eine nachvollziehbare Karte erleichtert zudem die Orientierung.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Durch den respektable Umfang des Spieles wendet Ihr einige Zeit lang beschäftigt sein, ehe Ihr den Abspannseht.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Die Grafik ist hübsch niedlich und bunt, und das war schon alles. Sie erfüllt ihren Zweck, reißt einen aber nicht vom Hocker.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Die Musik duelt auf Heimtorgel-Niveau vor sich hin, wirkt aber zum Glück nicht störend. Auch die Sounds sind nur durchschnittlich.						
Genre	Action/Adventure					
Spieler	1					
Hersteller	Hudson Soft					
Preis	ca. DM 130					
Level	6 Inseln					
Schwierigkeit	mittel					
Continues	Batterie					
Speicher	12 MBit					
Erhältlich	im Handel					

FAZIT 2

Können Gargoyles schwimmen? Gleich wissen wir es genauer ...

erinnert Ihr Euch noch an die Abenteuer des braven Ritters Arthur in Capcoms Klassiker, Super Ghouls'n Ghosts? In den Frühzeiten des Super Nintendos ward Ihr auf der Suche nach Eurer Angebeteten. Bevölkert war die Welt des Ritters mit finstersten Gestalten – von Zombies bis zu Teufeln kreuchte und krabbelte allerlei untotes Geviech über den Bildschirm. Einer der garstigsten Nebendarsteller war seinerzeit ein geflügelter Gargoyle, der den armen Arthur auf heftigste attackierte. Nach seinem erfolgreichen Hauptdarsteller-Debüt in ‚Gargoyle’s Quest‘ auf dem Game Boy spendierte Capcom dem ungewöhnlichen, geflügelten Sympathieträger jetzt sein eigenes Super Nintendo-Modul. Ganz in der Super-Ghouls'n-Ghosts-Tradition schufen die Designer das wohl düsterste Videospiel der Geschichte. Jeder der Dutzende von Levelabschnitten wimmelt nur so



C A P C O M L Ä S S T D I E DEMON'S

Grundlage ist natürlich auch hier mal wieder ein Action-Jump'n Run, am ehesten vielleicht mit Konamis ‚Castlevania‘ zu vergleichen.

Zwar werden wir in letzter Zeit mit Massenware vom Fließband geradezu überschüttet, aber ‚Demon's Crest‘ glänzt nicht nur durch die etwas andere Atmosphäre: Ihr könnt zwar mal wieder Laufen und Springen, aber auch begrenztes Fliegen mit den Stummelflügeln ist möglich. Besiegt Ihr einen der vielen Zwischengegner, werden nicht nur Eure Lebensvorräte aufgerüstet, Ihr bekommt ganz neue Fähigkeiten dazu. In einem Auswahl-Menü könnt Ihr jederzeit

Technisch schlechte Musik und etwas zu schwer, hakelige Steuerung

Gesellen. Oft könnt Ihr dort die Vorräte an Zaubersprüchen und Eure Energie auffüllen – immer vorausgesetzt, die entsprechende Finanzkraft ist vorhanden. Damit der recht knackige Schwierigkeitsgrad nicht zur Verzweiflung führt, spendierten die generösen Macher natürlich Paßwörter.

Die Grafiken bestechen durch düstere Bilder, sehr detailliert gezeichnete Fabelmotive und unendlich viele Mumien, Monstern und Mutanten. Toll gelang auch

Tolle Grafiken, Klasse Ideen und gute Spielbarkeit, packende Atmosphäre



Viele Gefahren warten auf den geflügelten Helden. Wird er es schaffen?

WILLKOMMEN IN DER SCHATTENWELT

zwischen den verschiedensten Zaubersprüchen und Verwandlungsformen Eures Gargoyles hin und herschalten. Ist am Anfang nur Fliegen und Schießen möglich, stehen Euch später in anderen Gestalten die unterschiedlichsten Waffen und Bewegungsformen zur Verfügung – und die braucht Ihr! Schickt Ihr eins der vielen Monster ins Jenseits, bleiben oft begehrte Diamanten übrig. Das Einsammeln lohnt sich, denn auf einer via Mode 7 in 3-D präsentierten Übersichtskarte fliegt Ihr nicht nur die nächsten Level an, sondern betretet auch die Häuser einiger finsterner



Die Geister, die ich rief: Neuigkeiten aus den Häusern der Familien Gargoyles, Ghouls und Ghosts – man ist wieder da.

die 3D-Übersichtskarte, mit deren Hilfe Ihr wild flatternd die Ländereien bereist. Capcom-typisch bekleckerten sich nur die Sound-Spezialisten mal wieder nicht mit Ruhm: Zwar gefallen viele Kompositionen, doch leidet der Klassik-Sound unter der technisch sterilen und qualitativ mittelmäßigen Ausnutzung des SNES. Spielerisch wird anfangs zwar nicht so viel Neues geboten, doch durch

Das Leben ist hart ...



In den Shops läßt sich so mancher günstige Einkauf machen



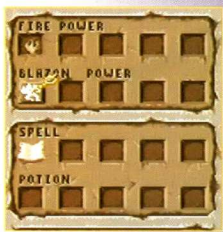
Spektakuläre Fluglevel führen zu den nächsten Schauplätzen

T O T E N T A N Z E N

CREST

die unterschiedlichen Gestalten Eures Helden und seine ungewöhnlichen Fähigkeiten wird das Spiel im weiteren Verlauf immer spannender und besser. Gnadenlos gut nutzten die Leveldesigner die verschiedenen Möglichkeiten der Gargoyle-Sippe – oft ist eine heftige Portion Strategie gefragt. Das Tüpfelchen auf dem i bilden die Shops und Wahrsager-Häuser, die dem ganzen einen Hauch Adventure verpassen. Wäre da nicht der etwas happige Schwierigkeitsgrad und die manchmal leicht hakelige Steuerung hätten wir kaum noch etwas zu meckern.

Julian Eggebrecht



Im Laufe des Spiels wachsen die Fähigkeiten des Helden ungemein



DEMON'S CREST

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Ein Szenario, das man sehr gut steuerbar und immer fair, man vermisst aber wie schon beim Ahnen Ghoul's in Ghosts einige Feinheiten.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Fülle Levels und Bässe plus ein Quentchen Adventure: dieser Mix faßelt lange, der knackige Schwierigkeitsgrad noch dazu.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Fantastisch gezeichnet, düster und morbide selbst der Heiligenscheitel kann nichts an der Ghouls-Atmosphäre ändern.

Sound 6 5 4 3 2 1

Mittelalterliche Orgelstücke und spitz kreischende Geigenkompositionen sind, technisch (Capcom-typisch) pfif.

Genre Action
Spieler 1 Spieler
Hersteller Capcom
Preis DM 130
Level hoch
Schwierigkeit hoch
Continues unendlich
Speicher 16 MB
Erhältlich ab Februar

FAZIT
2+



Das Leben eines kleinen UN-Mitarbeiters kann manchmal doch ziemlich stressig werden ...

WELTVERWALTER

EARTH COMMAND



Wirklich keine leichte Aufgabe: Die Erde steht am Rande der globalen Katastrophe, und Ihr sollt die Suppe nun ausfüttern. Von den Vereinten Nationen habt Ihr neben dem Auftrag auch ein Budget und die entsprechenden Vollmachten bekommen, also macht mal schön ...

Aber wo anfangen? Umweltschmutzung, Überbevölkerung, regionale Konflikte oder Entwicklungshilfe? Auf so ziemlich alle Länder könnt Ihr Einfluß nehmen und versuchen zu retten, was zu retten ist, notfalls auch über ein Embargo oder eine Intervention. Neben den lokalen trefft Ihr auch wichtige globale Entscheidungen, daß Ihr dabei auch immer auf das Budget achten solltet, versteht sich fast von selbst. Auf den ersten Blick fasziniert das Szenario durch seine Komplexität und die vielfältigen Optionen. Mit der Zeit stellt sich jedoch eine gewisse Abnutzung ein, denn zu oft wiederholen sich einzelne Sequenzen. Zwar liefert das Game interessante



Ihr habt die vollständige finanzielle Kontrolle über die ganze Welt

Einsichten, zur Entwicklung langfristiger Lösungen taugt es allerdings nicht: Es fehlt schlichtweg die Möglichkeit, Spielstände zu speichern.

Michael Anton



EARTH COMMAND

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Ein Szenario mit vielen (allerdings fast immer irgendwie gleichen) Handlungsoptionen und Alternativen.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Mit der Zeit treten leichte Abnutzungserscheinungen auf, eine Spielermöglichkeit wurde saameerwise vergessen.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Die eher öden Kontrollbildschirme werden durch digitalisierte Standbilder und Videosequenzen aufgelockert.

Sound 6 5 4 3 2 1

Gute Sprachausgabe (in deutsch) von der CD ist eigentlich zu erwarten, nervige Soundeffekte dagegen weniger.

Genre Strategie
Spieler 1 Spieler
Hersteller Philips
Preis ca. DM 120
Level hoch
Schwierigkeit hoch
Continues 1
Speicher 1 CD
Erhältlich ab Januar

FAZIT
3+

Rennspiele



Mit guten Rennspielen sah es dünn aus. Zwar konnten Mega Driver, 'Virtua Racing' fahren, hingegen brillierte gegen Jahresende auf dem MD nur noch 'Micro Machines 2'. Der erste Teil konnte bereits zu Jahresbeginn auf dem GG überzeugen. 'Stunt Race FX' war das zweite FX-Modul auf dem SNES und begeisterte als 3-D-Rennmodul durch viel Spielwitz. Dem ersten 3-D-Vierspieler-Game 'Street Racer' (SNES, bald auch MD) gelang dies nicht so sehr, brauchbar ist es trotzdem. Die Edelkonsole 3DO wartete mit der Neuauflage des alten 'Road Rash'-Titels auf und wurde gleich als Kaufargument hochgelobt – durchaus zu recht. 'Virtua Racing Deluxe' ist das letzte Renn-



Einfache Rennsimulationen sind out – es muß mehr Action her



Highlight des Jahres und zugleich eines der ersten MD 32X-Spiele.



Das erste 3-D-Rennspiel für vier Leute gleichzeitig – Street Racer

Der Grafik-Hammer: Donkey Kong Country schlug auf dem SNES alles bisher dagewesene

Klein Mogli feierte dieses Jahr auf fast allen Heimkonsolen große Erfolge



DIE ABSOLUTEN HIGHLIGHTS

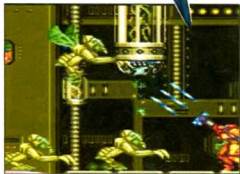
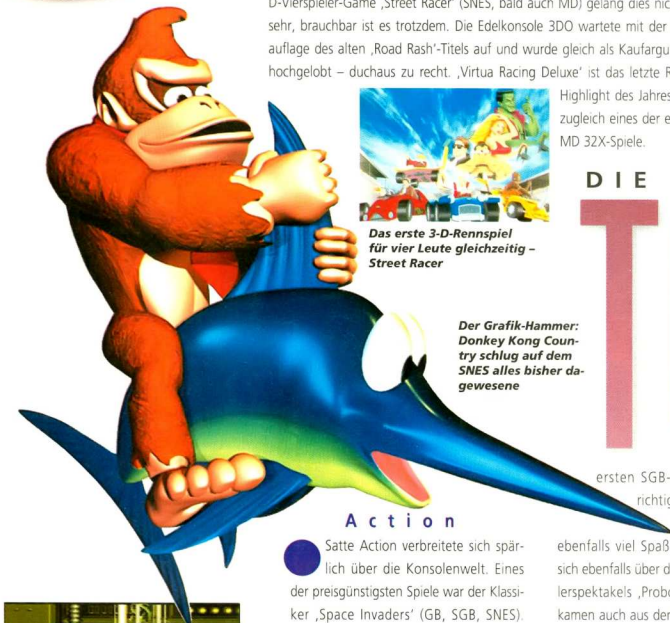
TOPS &

Action

Die Satte Action verbreitete sich spärlich über die Konsolenwelt. Eines der preisgünstigsten Spiele war der Klassiker 'Space Invaders' (GB, SGB, SNES). Auch 'Probotector 2' reizte als eines der

ersten SGB-Spiele den Adapter richtig aus. 'Kirbys Pinball Land' (GB) machte ebenfalls viel Spaß. MD-Jünger freuten sich ebenfalls über die Umsetzung des Ballerspektakels 'Probotector'. Jubelschreie kamen auch aus der Nebenreihe – 'Battlecorps' begeisterte auf dem MCD. Psyche-

delisch wirkte vor allem der Future-Klassiker 'Tempest 2000' auf dem immer noch kränkelnden Jaguar. Die größten Erfolge wurden aber auf dem SNES gefeiert. Die Action/Adventures 'Legend of the Mystical Ninja' und 'Flashback' läuteten einen heißen Sommer ein, der mit 'Super Metroid' seinen absoluten Höhepunkt fand.



Selten: gute MCD-Games



Nachschub für die ...



... Wohnzimmersportler

Sport

1994 stand bis zur Ausscheidung unserer WM-Elf ganz im Zeichen des Fußball. Somit war es nicht verwunderlich, daß etliche Hersteller Soccer-Games auf den Markt warfen. 'FIFA Int. Soccer' (SNES, MD) und 'World Cup Striker' (SNES) sind jedoch die einzigen erwähnenswerten Titel. Anders sah es mit amerikanischen Disziplinen aus: 'NBA Jam' (SNES, MD, GG, GB) stellte mit reichlich Action und Vierspieler-Modus alle bisherigen Basketballspiele in den Schatten. 'NHL Hockey '94' und 'Madden NFL '94' (beide SNES, MD) ergänzten die amerikanische Sportpalette. Auch das 3DO wurde mit einem ausgezeichneten 'John Madden Football' versehen. Während Becker wieder auf- und Stuch unterging, spielten SNES-Freaks 'Smash Tennis'. Und wenn es dann mal regnete, konnte man mit 'PGA Tour Golf III' (MD, Teil 2 auf GG) auch im Wohnzimmer einlochen.

Smash Tennis hat sich den Pokal redlich verdient



T O P S

Die besten Jump&Runs Donkey Kong Country Earthworm Jim	SNES SNES/MD
Die besten Actionspiele Super Metroid Flashback	SNES SNES
Die besten Rennspiele Virtua Racing Deluxe Road Rash	MD 32X 3DO
Die besten Sportspiele NBA Jam John Madden '95	SNES/MD/GG/GB MD
Die besten Adventures Final Fantasy 3 Landsalker	SNES MD
Die besten Simulationen Sonic Pinball Sonic Pinball	MD/GG MD
Die besten Strategiespiele Populous 2 Dune 2	SNES MD
Die besten Prügelspiele Super Street Fighter 2 King of Fighters '94	SNES/MD Neo Geo

Strategie/Simulation/ Adventures

Keine Dürreperiode hatten die Gehirnzellen-Akrobaten. Allerdings tat sich nicht viel auf den Klein-konsolen. „Castle Quest“, „Monster Max“ (beide GB) sind hier die einzigen Highlights.

„Ecco 2“ tauchte wieder auf und ließen MD-User Unterwasserabenteuer bestehen. „Sonic Spinball“ (MD, GG) kam als eine Simulation der flipperigen Art auf den Markt. „The Lost Vikings“ bahnten sich vom SNES ihren Weg aufs MD. „The Horde“ ist das erste brauchbare Action/Strategie-Game für 3DO geworden. Einen Aufschwung verzeichneten wir auf dem Adventure- und Rollenspielsektor: „Landstalker“, „Shining Force 2“ (beide MD), „Ultima 6“ (SNES) und das geniale „Final Fantasy 3“ (SNES, leider nur Import). „Gods“ und „Dune 2“ (beide MD) haben hier noch eine gehörige Portion Action im Game. Die „Ich bau mir meine Welt“-Games „Sim City“ und „Populous 2“ (beide SNES) fesselten ebenfalls lange vor dem Screen.



1994 war das Jahr der Umbrüche: Die ersten „großen“ Konsolen kamen auf den Markt, Deutschland wurde von Brasilien als Fußball-Weltmeister abgelöst, und die erste GAMEPRO kam am 26. August in den Handel. Nutzen wir also den kalendarischen Jahreswechsel, um die Tops&Flops der Videospielezene '94 zu nennen. Blicken wir also zurück auf das vermutlich letzte Jahr der 16-Bit-Konsolen und freuen uns zugleich auf das baldige Erscheinen der 32- und 64-Bit-Geräte.

HITS UND KELLERKINDER

FLOPS

Prügelspiel

Im Genre der kämpfenden Pixelfiguren war es 1994 mit am bewegtesten. „Mortal Kombat 2“ entfachte die Indizierungs-Diskussion, denn nach nicht mal einem Monat wurde es von der BPjS vom Markt entfernt. Capcom rieb sich die Hände, denn „Super Street Fighter 2“ (SNES, MD) ist damit im 16-Bit-Bereich nahezu konkurrenzlos. Da reichen auch die Wrestling-Spektakel „Saturday Night Siammasters“ (SNES) und „WWF Raw“ (SNES, MD) nicht heran. „Clayfighter“ (SNES) konnte die Massen zu Jahresbeginn noch begeistern, die Umsetzung aufs MD war jedoch ein Schuß in den Ofen. Genauso wie bei „Dragon“ – auf dem SNES empfehlenswert, auf dem Mega Drive wesentlich schlechter. Neo-Geo-Fans bekamen ebenfalls Spielenswertes mit „King of Fighter '94“ geliefert. Der Grafikhammer steht aber (noch) in den Spielhallen: „Killer Instinct“ wird es für daheim nicht vor nächsten Herbst geben.



FLOPS

Die größten Flops

Nun, davon gab es einige. Viele Spiele wurden den an sie gestellten Erwartungen nicht gerecht, etliche Hersteller lobten ihr Produkte vor dem Erscheinen in den siebten Himmel. Wir beschränken uns bei dieser kurzen Auflistung nur auf die wirklich ideenlosten, unspielbarsten, niveaulosen, grafisch schlechtesten, langweiligsten, blödesten, ätzensten, die einfach grottenschlechtesten Games. Obwohl uns gerade in der letzten Zeit eine Flut unterdurchschnittlicher Spiele erreicht hat, sind die aufgeführten Titel ein bunter Querschnitt durch das Videospieljahr 1994.

Real Pinball	3DO	Simulation
Dragons Lair	3DO/CD-i	Action/Adv.
Proph. Viking Child	GB	Jump&Run
B. Stroker's Dracula	SNES/MCD	Jump&Run
Last Action Hero	SNES	Action
Space Ace	SNES	Adventure
Spectre	SNES	Action
Prize Fighter	MCD	Sport
Incr. Crash Dummies	GG	Action
Barkley: S.U. & Jam!	MD	Sport

Jump & Run



Hüpf- und Spring-Freunde kamen voll auf Ihre Kosten.

Zwar war es zu Jahresbeginn mit „Aladdin“, „Toejam & Earl 2“ (beide MD) und „Sonic CD“ (MCD) noch recht ruhig. Das änderte sich aber schlagartig mit „Sonic 3“, „Mr. Nutz“ stopfte auf dem SNES das Frühlingsloch. Das total abgedrehte „Dynamite Headdy“ (MD) läutete später den Herbst ein, welcher mit dem Steckmodul „Sonic & Knuckles“ dem Medium Videospiele neue Impulse gab. Das „Dschungelbuch“ (SNES,

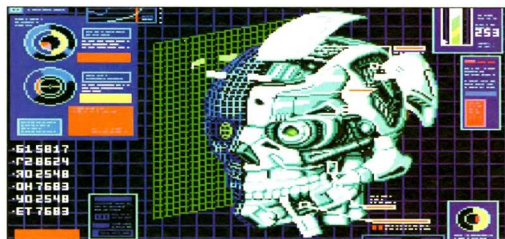
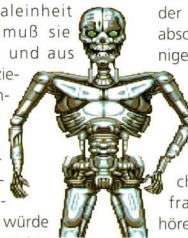
MD) gab es inzwischen auch zu bestehen. Altstar „Pitfall-Harry“ (SNES, MD) und das brillante „Earthworm Jim“ (SNES, MD) wurden inzwischen fleißig auf die Weihnachtswunschzettel geschrieben, doch dann kam ES endlich: „Donkey Kong Country“ setzte neue Grafik-Maßstäbe auf dem SNES und konnte (fast) auf ganzer Linie überzeugen. Kinofreunde und SNES-Besitzer erhielten zudem die Action/Jump&Runs „S. Return of the Jedi“ und „Indiana Jones Greatest Adventures“. Klein-konsolen-User erfreuten sich dafür an „Donkey Kong“ (GB) und „Cool Spot“ (GG).



Eine der bizarren Aktionen des Jahres: Earthworm Jims Ritt auf dem Hamster

**Die Menschheit
wird mit einer un-
heimlichen Bedro-
hung konfrontiert:
Snatcher!**

in Japan hat „Snatcher“ eine lange Vorgeschichte. Bereits '88 erstmals auf NEC-PCs erschienen, gehört die '91er PC-Engine-Fassung zu einem der beliebtesten Spiele auf der Japankonsole. Die postapokalyptische Stadt Neo-Kobe wird von Snatchers heimgesucht. Diese geheimnisvollen Biodroiden ermorden namhafte VIPs, um ihre Identität anzunehmen. Gillian Seed von der Spezialeinheit J.U.N.K.E.R. muß sie identifizieren und aus dem Verkehr ziehen. Die spannende Story des umfangreichen interaktiven Zeichentrick-Adventure-Krimis würde jeden Romanautor



SIE SIND UNTER UNS! SNATCHER



vor Neid erblassen lassen. Sie erzeugt eine faszinierende Atmosphäre, die es verdient hätte, auf der Kinoleinwand zu erscheinen. Inspiriert von Filmen wie Blade Runner, Terminator und Akira, ist die futuristische Geschichte von der ersten bis zur letzten Szene absolut fesselnd – und wegen einiger Gewaltdarstellungen nichts für kleine Kinder.

Nachdem Seeds Partner den Snatchern zum Opfer fiel, muß er Hinweise aufstöbern, Beweismstücke sicherstellen, Informanten befragen und Verdächtige verhören. Dennoch ist das Spiel kein

langweiliger Behördensimulator. Denn Seed liefert sich einen spannenden Wettlauf mit den Snatchern, ständig in Gefahr, von ihnen beseitigt zu werden. Dabei kommt es häufig zu actiongeladenen Shootouts. Wird er das Geheimnis der Cyborgs lösen können? Und was hat die schreckliche ‚Katastrophe‘, die von russischen Genlabors ausgehend die halbe Weltbevölkerung ausstrahlt, und Seeds rätselhafte Amnesie mit der ganzen Sache zu tun? Per Menu könnt Ihr Befehle wie look, investigate, talk, move usw. auswählen, um die Aktionen Seeds zu bestimmen. Sehr

Viel mehr kann man nicht verlangen ... von einem interaktiven Zeichentrickfilm

einsteigerfreundlich ist, daß man Orte, an denen es noch etwas zu entdecken gibt, nicht verlassen kann.

Adventure-Freaks werden sich vielleicht etwas an dem Mangel an wirklich kniffligen Rätseln stören, denn die meisten Stellen kann man durch konsequentes Durchprobieren aller Menüpunkte meistern. Oft läuft die Handlung in non-interaktiven Sequenzen ab, die Endsequenz ist sogar ganze 30 Min. lang. Dialoge und Handlungssequenzen, in die Ihr nicht eingreifen könnt, kommen komplett gesprochen von CD. Doch Vorsicht: Sehr gute Englischkenntnisse sind für Snatcher unbedingt erforderlich.

Klaus-Dieter Hartwig



Bei den Schießereien am Ende zeich sich, ob Ihr im Hauptquartier auch fließig Eure Übungen gemacht habt



Links: Verschiedene Indizien müssen zu einem Gesamtbild zusammengesetzt werden



Tantastische Handlung und Atmosphäre, genialer CD-Sound, toller Grafikstil

Aus der Menüleiste könnt Ihr die passendste Aktion aussuchen. Raumbeschreibungen werden unten eingeblendet, bei Dialogen von CD sind dort die beteiligten Personen zu sehen



INVESTIGATE
TALK
ASK
POSSESS IONS
USE METAL GEAR



Reset Gear
I'm not picking up any energy feedback. They are all deactivated, in some kind of suspension mode.

MEGA CD SNATCHER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Kein Teil wenig Interaktion, dafür einmalige Story und Atmosphäre

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Nach einmaligem Durchspielen kaum wiederholungsbedarf, höchstens für ein paar Shootouts.

Grafik 6 5 4 3 2 1

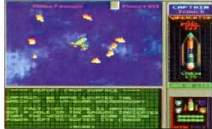
Die japanischen Anime-Grafiken erzeugen gediegene Cyberpunk Atmosphäre

Sound 6 5 4 3 2 1

Pompöse CD-Sounduntermalung, sollte man unbedingt an die Stereoanlage anschließen.

Genre: Adv./Action
Spieler: 1
Hersteller: Konami
Preis: ca. DM 130
Level: 1
Schwierigkeit: mittel
Continues: Batterie
Speicher: 1 CD
Erhältlich: ab Dez.





Ab und an findet man äußerst praktische Gegenstände auf den Planeten

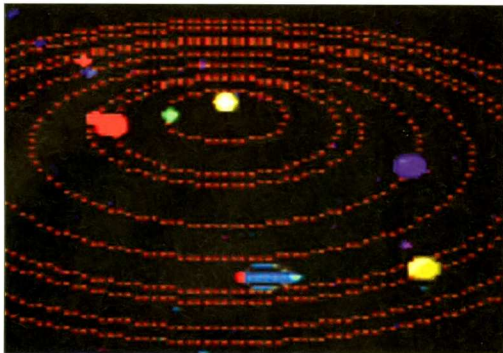


Wollten wir nicht alle schon mal ein fremdes Sonnensystem aus dieser Perspektive ansehen?

Achtung Leute! Hier kommt gute Laune auf einer CD. Endlich könnt Ihr das 3DO richtig nutzen!

Stellt Euch vor, Ihr kommt von einem weit entfernten Forschungsplaneten zurück zu Mutter Erde und müßt sehen, daß Eurer geliebter Heimatplanet unter einem undurchdringlichen roten Schutzschirm liegt. Als ob das noch nicht genug wäre, erfahrt Ihr, daß der Schirm ein sogenannter Sklavenschirm ist, den die momentanen Eroberer der

Simple Grafik, keine Untertitel, lange Flüge durchs All, nur für Englisch-Experten



ZERSCHLAGT DIE UR-QUAN



STAR CONTROL II



Galaxis allen Völkern anlegen, die nicht an ihrer Seite kämpfen wollen. Zum Glück findet sich im Captain der Erd-Orbitstation ein tapferer Kerl, der sich bereit erklärt Euch im Kampf gegen die Unterdrücker zu helfen. Da Ihr allein wohl kaum eine Chance hättet, müßt Ihr Euch nun in bester ‚Starflight‘-Manier auf die langwierige Suche nach potentiellen Verbündeten machen. Zusätzlich will auch Eurer Raumfahrzeug mit kostspieligen Verbesserungen bedacht werden, die nur übers Rohstoffammeln auf geeigneten Planeten finanziert werden können. Auf Eurer Reise kreuz und quer durch die

Galaxis lernt Ihr über ein Dutzend verschiedener Rassen kennen, die allesamt ihre Eigenheiten haben (und fast immer zum schmunzeln anregen). Manche kann man (in äußerst witzigen Dialogen) auf seine Seite ziehen, andere geben nur Informationen (z.B. über schicksalsentscheidende ‚Devices‘), und wieder andere bekämpfen einen (in den gut spielbaren Raumschlacht-Aktionsequenzen) mit äußerster Härte. Bis Ihr endlich Eure Streitmacht zusammen habt und den Fieslingen gehörig zeigen könnt, wo der Hammer hängt, geht der eine oder andere Tag (Realzeit) ins Land. ‚Star Control II‘ ist eines dieser Games, die man Sonntag nachmittags anfängt, und dann voll Schrecken feststellt, daß es plötzlich schon Montag morgens ist. Die Story und das Gesamtkonzept sind einfach genial! Die gelungene Mischung aus Rollenspiel und Sci-Fi-Adventure mit Actioneinlagen



Cooler Story, lustige Aliens, gute Steuerung, super Sprachausgabe, 10 Speicherplätze

kann vollkommen überzeugen. Ein Gag jagt den anderen, und trotzdem wird's nicht lächerlich. Die Steuerung der ganzen Angelegenheit ist denkbar einfach. Nur zwei Knöpfe reichen aus um alles Wichtige zu erledigen. Die Grafik wird zwar (obwohl die Aliens wirklich hervorragend getroffen sind) den Fähigkeiten des 3DO nicht im geringsten gerecht. Dafür ist die akustische Seite umso besser: Alle Aliens haben glasklare Sprachausgaben mit unterschiedlichsten Akzenten und einem meist sonderbaren Sinn für Humor. Und hier kommen wir auch schon auf einen der negativen Punkte: Das Game ist nur was für gut englisch sprechende Spieler, da die Sprachausgabe nicht unterteilt wird! Ansonsten ist das Game einfach genial und wird Euch sicherlich viele amüsante und schlaflose Nächte bereiten.

Maris Feldmann

Eine kleine Auswahl (un)netter Aliens



Der letzte Shofixit! Als entfernter Verwandter der Kilrathi ist er natürlich ein tapferer Kämpfer (mit jap. Akzent)



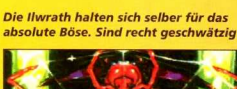
Die Vux sind eine freundliche Rasse von Pflanzenwesen, die eng mit den depressiven Utwig befreundet sind



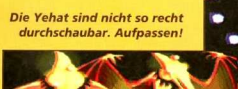
Vorsicht! Diese Nebenrasse der Ur-Quan ist äußerst ungemütlich!



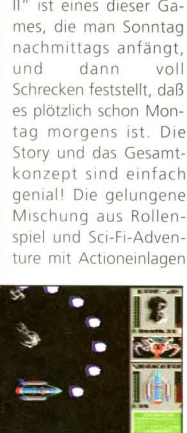
Echt nette Jungs diese Zoq-Fog-Pik. Immer hilfsbereit!



Die Ilwrath halten sich selber für das absolute Böse. Sind recht geschwätzig



Die Yehat sind nicht so recht durchschaubar. Aufpassen!



Der feindliche Zerstörer versucht gerade mit einer Ringbombe unser Schiff zu zerstören

STAR CONTROL II

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

zwei Müttens ertöden alles notwendige. Ihr könnt jederzeit abspeichern. Leicht zu steuern.

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

Das Game begeistert wochenlang und selbst ein zweiter Durchlauf macht noch viel Spaß!

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

Die Grafik nutzt das 3DO leider überhaupt nicht aus. Trotzdem zweckdienlich und nicht zu schlecht.

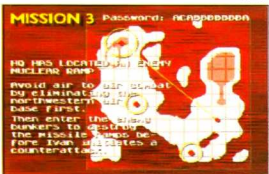
Sound	6	5	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

Genial! Alle Aliens haben ihre eigenen Sprecher mit Akzent, genialer Wortwahl und Sprachwitz.

Genre	Adv./Action/Rollenspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Cristal Dynamics
Preis	ca. DM 130
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesSpeicher
Speicher1 CD
Erhältlichim Handel.

MEGA DRIVE Test

Hier ist das Paßwort für Mission Nr. 3



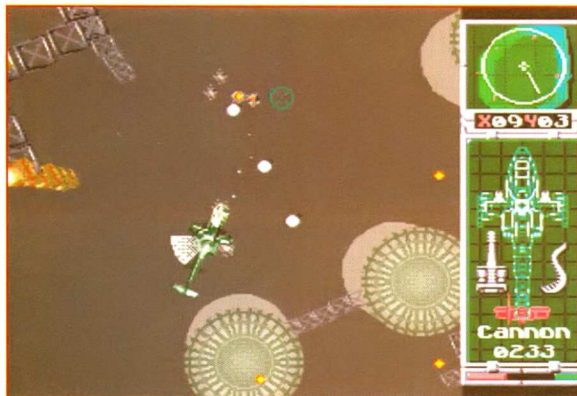
am 25. November 1996. Der Diktator Ivan Retovitz bedroht die Welt mit dem nuklearen Overkill. Daraufhin wird von den Führungskräften der anderen Länder die Operation „Red Zone“ ins Leben gerufen: Ein bis an die Zähne bewaffneter Hubschrauber soll den Start einer Atomrakete zu verhindern.

Der Bösewicht selbst wird im Vorspann grafisch imposant in Szene gesetzt: In voller Bildschirmgröße gestikuliert er absolut ruckelfrei. Düsenjäger und Panzer ziehen nicht minder eindrucksvoll über den Bildschirm. Das Ganze wird zwar nur in zwei Farbtonen dargestellt, die technische Leistung bleibt aber dennoch beachtlich.

Im Spiel selbst sieht man das ganze Geschehen von oben, soweit nichts Neues. Doch sobald der Hubschrauber in der Luft ist, darf gestaunt werden: Die gesamte Spielfläche wird ruckelfrei gedreht! Einfach fantastisch! Die insgesamt zehn Missionen

NACHWUCHS-PILOTEN AUFGEPA SST: HIER KOMMT EUER SPIEL!

RED ZONE



Die Programmierer von „Zyrinx“ ziehen bei diesem Spiel alle Register ihres technischen Könnens. Zum Glück wurde das Gameplay dabei nicht vergessen.

Die Technik brillant, das Gameplay sehr fair, Spielerherz, was willst du mehr?

Zu realistische Gewaltdarstellung, damit für Kinder absolut ungeeignet!

umfassen ein breites Spektrum an Aufgaben: Zerstören, Einsammeln, Spionage etc.. Das Waffenarsenal stellt normale Munition und drei verschiedene Raketentypen zur Verfügung, deren Menge natürlich begrenzt ist.

Um die Orientierung zu erleichtern, ist rechts oben im Bildschirm ein kleiner Radarschirm untergebracht. Zudem gibt es eine Karte, auf der alle wichtigen Punkte verzeichnet sind. Auch der jeweilige

Auftrag und Hintergrundinformationen können während des Einsatzes abgerufen werden. Im Spiel stecken jede Menge Details: Im Wasser fahren Schiffe, die auf den Hubschrauber schießen, um sich anschließend mit voller Geschwindigkeit aus dem Staub zu machen. Die kleinen, herumlaufenden Soldaten werden bei Beschuß erst einmal (erschreckend gut animiert) von den Beinen gefegt, bevor sie tot zu Boden fallen.

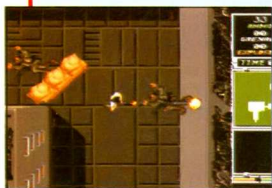
Der Hubschrauber verträgt mehrere Treffer, dabei gehen aber mitunter der Radarschirm, die Raketen oder auch der Heckrotor zu Bruch. Wenn der Hubschrauber dann zerstört am Boden liegt, ist es vorbei, denn man hat nur ein Leben. Zum Glück gibt es nach jedem geschafften Level ein Paßwort, das Spiel ist aber auch so noch sehr

schwierig. In einigen Missionen muß man sich teilweise zu Fuß durchzuschlagen. Die Perspektive und die gewaltvolle Darstellung wird dabei beibehalten.

Red Zone ist technisch gelungen, spielerisch durchdacht, aber sehr brutal und blutig!

Magnus Kalkuhl

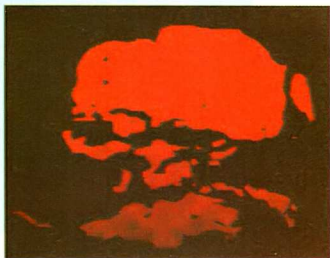
Gewalt wohin man blickt ...



Der Schurke hat gut lachen: In fünf Sekunden ist Weltuntergang!



Effekthascherei schön und gut, aber bitte ohne Atomraketen!



MEGA DRIVE

RED ZONE

Gameplay 6 5 4 3 2 1
 Wenn man einander läßt sich super steuern - und das ist bei der Mission auch dringens nötig (wenn man überleben will)!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
 Wenn ihr einmal angefangen habt, könnt ihr nur schwer wieder aufhören. Auf Frust folgt immer wieder Lust, weiterzukommen!

Grafik 6 5 4 3 2 1
 Die Grafiknote wird vor allem durch die brillante Technik (Vorspann-Animation, Zoomeffekte etc.) bestimmt.

Sound 6 5 4 3 2 1
 Die vorhandenen Soundeffekte sind gut, es gibt aber keine Digisounds. Außerdem klingen sich die Musikstücke zu ähnlich.

Genre Action
 Spieler 1
 Hersteller Fine Manner
 Preis ca. DM 120
 Level 10
 Schwierigkeit hoch
 Continues Paßwort
 Speicher 16 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Bilder sagen mehr als Worte: Der Atompilz als Game Over-Szenenz.



Clevere Mixturen aus Ballern und Springen sind leider rar. Die deutschen Action-Spezialisten Factor 5 schaffen mit ihrem Mega-Drive-Debüt Abhilfe.



MEGA TURRICAN

Wer einen Amiga sein eigen nennt, dem wird zweifelsohne der Name Turrican ein Begriff sein. Factor 5 erlangte mit der dreiteiligen Action-Serie, die auf einem C-64 Spiel basiert, geradezu Kultstatus.

Die ganze Galaxis wäre wieder einmal dem Untergang geweiht, wäre da nicht Bren Mc Guire, seines Zeichens Chef der USS Freedom Forces. Sein Turrican-Kampffanzug verwandelt ihn in ein mobiles Waffenarsenal, mit dem er gegen 'Die Maschine' in die Schlacht zieht. Neben den



Flammendes Inferno: Das Rad hinterläßt eine Spur der Vernichtung

Die Krake zählt zu den imposantesten Endgegnern

gewöhnungsbedürftige Steuerung des Plasmasels, man vermißt ein wenig Originalität

drei Waffensystemen, Smartbomben, Homing-Missiles und Schutzschilden, die selbstverständlich via Extras erworben

werden, besteht die Möglichkeit, ihn in ein minenlegendes Energierad zu verwandeln. Ein besonderer Clou ist das Plasmasel, das Ihr jederzeit in sämtliche Richtungen auswerfen und an Wände und Decken heften könnt. Damit könnt Ihr über Abgründe schwingen oder scheinbar unerreichbare Plattformen erklimmen.

Dreizehn umfangreiche Level lassen keine ruhige Minute aufkommen. Ob über oder unter Wasser, auf schwebenden Plattformen in den Wolken, futuristischen Genlabors oder gigantischen Alienlabirynthen, überall wimmelt es nur so von Monstern, Mutanten und Maschinenwesen, die Euch das Leben zur Hölle machen.

Technisch hervorragend, ein Fest für Action-Fans, viele versteckte Bonusräume

Turrican reizt die Sega-Hardware mächtig aus. Gewaltige Spritemengen, blitzsauberes Parallax-Scrolling und ungewöhnliche Spezialeffekte lassen Arcadefeeling aufkommen. Im Vergleich zur Konkurrenz erreicht Turrican nicht die Originalität eines 'Gunstar Heroes' oder die technische Brillanz von 'Probotector', dafür schlägt es letzteres in der Spielbarkeit. Was auf jeden Fall besticht, sind die zahlreichen versteckten Extras und Bonusräume. Eine Statistik am Ende jeder Welt gibt Aufschluß über verpaßte Nettigkeiten.

Für Action-Fans ist die Teutonenballerei uneingeschränkt zu empfehlen. Wer sonst kein Freund von martialischem Gebälde ist, kommt dank der Jump & Run-Elemente auch auf seine Kosten.

Klaus-Dieter Hartwig



Auf dem Schrottplatz bekommt es unser Held mit einer Horde von Endgegnern zu tun

Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein ...



MEGA TURRICAN

Gameplay	6	5	4	3	2	1
<small>Der nicht das originellste Spielprinzip, aber gut gestaltet und jederzeit fair.</small>						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
<small>Dreizehn Level sorgen für anhaltenden Spielspaß, zusätzlich gibt es noch einiges zu entdecken.</small>						
Grafik	6	5	4	3	2	1
<small>Technisch beeindruckend, aber der Grafikstil ist nicht sehr gut gelungen.</small>						
Sound	6	5	4	3	2	1
<small>Musiken und Soundeffekte gehören mit zum Besten, was es bisher auf dem MD zu hören gab.</small>						

Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 120
Level	13
Schwierigkeit	einsteiliger
Continues	3
Speicher	8 MBit
Erhältlich	ab Januar

FAZIT

2



E I N S A M , Z W E I S A M , D R E I S A M ... MORE FUN


Allein bereiten viele Spiele einen Riesenspaß, doch erst zu mehreren kocht die Stimmung über. Wenn sich gar vier Leute bei einem Autorennen um die Treppenplätze streiten, zu dritt ihre Kung-Fu-Künste ausprobieren oder im Quartett Tennisschläger schwingen, dann ist richtig Freude angesagt. Für das geniale Spielvergnügen in der Gruppe benötigt man allerdings einen Mehrspieler-Adapter. Da es davon verschiedene gibt und nicht jeder mit allen Programmen harmoniert, haben wir für Euch die gängigsten unter die Lupe genommen. Zusätzlich findet Ihr eine Liste fast aller Mehrspieler-Games für SuperNES und Mega Drive.

Vor einigen Jahren waren Konsolenspieler schon froh, wenn ein Programm einen Zweispieler-Modus hatte. Heutzutage dürfen sich gar bis zu acht Leute gleichzeitig vergnügen.

Hudson Super Multitap

 Den ersten Mehrspieler-Adapter produzierte Hudson Soft. Das „Super Multitap“ ermöglichte es erstmalig, Spiele mit bis zu fünf Leuten gleichzeitig zu spielen. Eines der ersten Programme, das die Mehrspieler-Funktion unterstützte, war ‚Jimmy Connors Pro Tennis Tour‘. Leider ist Hudsons Adapter nicht gerade der kompakteste. Durch seine längliche Form nimmt er viel Platz weg. Doch was soll's, schließlich ist er recht zuverlässig. Nur mit Spielen von ‚Electronic Arts‘ treten zuweilen Probleme auf. Preis: ca. DM 70


Sega Multiplayer

 Sega und Electronic Arts brachten Mehrspieler-Adapter heraus, die zueinander nicht völlig kompatibel sind. So war das Staunen groß, wenn man zum Beispiel ein EA-Programm spielen wollte, aber nur den Sega-Adapter besaß, mit dem das Spiel nicht funktionieren wollte. Mit dem neuen ‚Sega Multiplayer‘ laufen glücklicherweise alle Spiele. Wer zwei dieser Adapter besitzt, kann manche Games sogar mit bis zu acht Leuten simultan zocken! Preis: ca. DM 70


Honest Super Multitap

 Eine absolute Katastrophe ist das aus Japan importierte „Honest Super Multitap“. Zwar weist dieser Adapter ein schickes Design auf und ist sehr handlich, doch viele, viele Programme wollen partout nicht mit dem kleinen Teil laufen. Ständig stürzt beispielsweise ‚Smash Tennis‘ ab – inmitten eines Matches! Andere Games lassen sich erst gar nicht mit mehr als zwei Pads starten. Uns bleibt nichts anderes übrig, als vor dem Teil zu warnen. Preis: ca. DM 65

Fire Tribal Tap

 Die Firma Fire hat es sich zur Tugend gemacht, gute, bereits erhältliche Geräte preiswert nachzubauen und teilweise sogar zu verbessern. So konnten wir uns vor längerem über den ‚X-Terminator‘ freuen, der seinerzeit das ‚Action Replay‘ in den Schatten stellte. Das „Tribal Tap“ ist zwar kaum billiger als der Hudson-Soft-Konkurrent, doch ist er ganz offensichtlich der bislang zuverlässigste Mehrspieler-Adapter. Keinerlei Beschwerden sind uns zu Ohren gekommen, und die tägliche Praxis offenbarte keine Mängel. Preis: ca. DM 65

EA 4-Way-Play

 Electronic Arts' "4-Way-Play"-Adapter macht vielen Mega-Drive-Besitzern Kummer. Mit den hauseigenen Programmen wie ‚NHL Hockey‘ oder ‚Madden NFL‘ verträgt sich das Gerät natürlich prima. Bei einigen Fremdtiteln treibt's aber so seinen Schabernack. Mal sprechen manche Feuerknöpfe (vor allem bei 6-Button-Pads) nicht an, mal will der Adapter nicht anerkannt werden. Deshalb kommt der 4-Way-Play auch lediglich für die Leute in Frage, die ausschließlich EA-Games zocken. Preis: ca. DM 75



ERHÄLTLICHE MEHRSPIELER-GAMES

Name	Sparte	Spieler
Barkley: Shut up and Jam!	Fun-Basketball	1-4
Der Herr der Ringe	Rollenspiel	1-5
Dragon	Kung-Fu	1-3
FIFA International Soccer	Fußball	1-5
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Tennis	1-4
Madden NFL '94	Football	1-5
Madden NFL '95	Football	1-5
NBA Jam	Fun-Basketball	1-4
NBA Live '95	Basketball	1-4
NHL Hockey '94	Eishockey	1-5
NHL Hockey '95	Eishockey	1-5
Saturday Night Slammasters	Wrestling	1-4
Secret of Mana	Rollenspiel	1-3
Smash Tennis	Tennis	1-4
Soccer Shootout	Fußball	1-4
Street Racer	Rennspiel	1-4
Super Bomberman	Action	1-4
Super Bomberman 2	Action	1-4
Super Family Tennis	Tennis	1-4
Super Final Match Tennis	Tennis	1-4
Super Formation Soccer II	Fußball	1-4
World Cup Striker	Fußball	1-5
WWF Raw	Wrestling	1-4



ERHÄLTLICHE MEHRSPIELER-GAMES

Name	Sparte	Spieler
Barkley: Shut up and Jam!	Fun-Basketball	1-4
Bill Walsh College Football	Football	1-4
Dino Dini's Soccer	Fußball	1-4
Dragon	Kung-Fu	1-4
FIFA International Soccer	Fußball	1-4
FIFA Soccer '95	Fußball	1-4
Gauntlet IV	Action	1-4
General Chaos	Fun-Action	1-4
Hyperdunk	Basketball	1-8
IMG International Tour Tennis	Tennis	1-4
Madden NFL '94	Football	1-4
Madden NFL '95	Football	1-4
Mega Bomberman	Action	1-4
Micro Machines 2	Rennspiel	1-8
Mutant League Hockey	Fun-Eishockey	1-4
NBA Jam (auch Mega-CD)	Fun-Basketball	1-4
NBA Live '95	Basketball	1-4
NHL Hockey '94 (auch Mega-CD)	Eishockey	1-4
NHL Hockey '95	Eishockey	1-4
Pete Sampras Tennis	Tennis	1-4
Ultimate Soccer	Fußball	1-8
Wimbledon	Tennis	1-4
WWF Raw	Wrestling	1-4

SPACE INVADERS

GAME BOY
Test

unterstützt
SUPER
GB

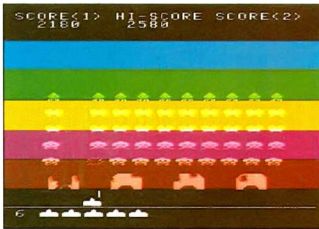
Ein Modul für GB, Super GB und Super NES? Wie soll das denn gehen?

9anz einfach: Es ist ein Game-Boy-Spiel, das natürlich auf Nintendos Keksdose (via Link-Kabel auch zu zweit gegeneinander) und dank Adapter auf dem SuperNES gespielt werden kann. Neu ist allerdings, daß es einen SNES-Modus gibt, in dem der ganze

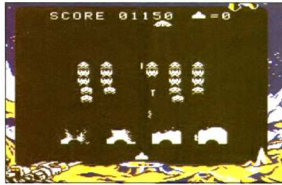
Screen genutzt wird. Also drei Spiele in einem – das verspricht jedenfalls die Werbung. Letztlich ist es aber „nur“ das fossile „Space Invaders“ aus alten Videospieldaten (Mario war noch nicht mal ein Bit im Rechner Miyamotos). Reihen von Außerirdischen versuchen den Boden eines Planeten zu erreichen. Ihr verteidigt das Terrain heldenhaft mit einem simplen Geschütz – es ist lediglich einschüssig. Für jeden Treffer gibt's Punkte, somit ist der tiefe Sinn des Spiels nur die Jagd nach einem neuen Highscore. In eine Angriffswelle besiegt, kommt die nächste – kei-

ne Bonusstages, nur schnelleres Gameplay. Was vor Jahrzehnten Menschenmassen anzog, wirkt heute wie lauwarmer Kaffee. Für Nostalgie-Videoten mit Super-Game-Boy ist das Spiel ein Muß, denn alle Details des Automaten wurden übernommen – sogar die Farbüberlagerung der Automaten wird simuliert. Für moderne Baller- und Actionfreaks ist das Game kaum zu empfehlen, denn viel Abwechslung wird nicht gegeben.

Michael Koczy



Damals würde am Automaten dank einer Plastik-Überlegenscheibe das Schwarzweiß-Geschehen farbig gemacht



GAME BOY

SPACE INVADERS

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

Zielen, schießen, ausweichen, zielen, schießen, ausweichen... Ausgefit ist es wirklich nicht, aber durchaus kurzweilig.

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

Zielen, schießen, ausweichen, zielen... Ausgefit ist es wirklich nicht, aber durchaus kurzweilig.

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

Drei Modi in einem Game, sogar inklusive vielfältiger Darstellungen, schön gemacht.

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

So klug Videospellsound, als Eure Eltern noch jung waren. Heutzutage wirkt's eher grauenhaft.

Genre	Action
Spiele	12
Hersteller	Taito
Preis	ca. DM 70
Level	1
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	2 Müßi
Speicher
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

STAR WARS 32X, DAS WAR WOHL NIX...

STAR WARS ARCADE

Der Krieg der Sterne für Segas 32-Bit-Rebellen.

Vor der Schelte erstmal ein Lob: Die Umsetzung des „Star Wars“-Automaten ist den Sega-Männern ganz gut gelungen, selbst die 3-D-Grafik des Vorbilds mußte relativ wenige Federn lassen.

All dies könnte jetzt in einhelligem Jubel enden, wenn nicht Segas Automat eines der überblenden Machwerke der japanischen 3-D-Spezialisten gewesen wäre: Statt die monströs gute Filmlizenz in ein Spektakel voll beeindruckender Grafiken und Spielbarkeit pur zu

verwandeln, stellt der lieblos zusammengeschusterte Shooter selbst hartnäckige Sternenkrieg-Fans auf eine Geduldsprobe. In vier lächerlich gehaltenen Levels harrt Ihr genervt auf einen Tie-Fighter nach dem anderen – Level sind dann geschafft, wenn Ihr im knackigen Zeitlimit eine bestimmte Anzahl von imperialen Schergen ins Videospiel-Jenseits geschossen habt. Virtua-typisch könnt Ihr zwischen Cockpit- und Außenansicht wählen, doch im Endeffekt reicht beharrliches Starren auf das Fadenkreuz und ein Stakkato-Daumen. Im überflüssigen Zweispeler-Modus müssen sich gleich zwei Piloten die komplexen Aufgaben teilen. Spielerische Glanzpunkte wie Ausweichen und Verfolgen sind ebenso selten wie schlecht spielbar – wenn sie nicht durch einen der vielen Programmfehler

unmöglich gemacht werden. Selbst den Konvertierern muß die spielerische Leere Ihres Babys aufgefallen sein, und prompt wurde ein 32X-Modus mit acht Levels und etwas verbesserter Spielbarkeit dreingeeben. Nur der rettet denn auch „Star Wars“ vor dem schwarzen Loch der völligen Überflüssigkeit. Echte Sternenkrieger harren entweder auf einen besseren Nachfolger – oder ergötzen sich an Nintendos famosem „StarWing“, das in einem Level mehr Spaß macht als das komplette „Star Wars Arcade“.

Julian Eggebrecht



David gegen Goliath: Angriff auf den Sternzerstörer

MD 32X
Test

MD 32X

STAR WARS ARCADE

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

Ziel- und zielloses Herumgellage auf der Suche nach dem nächsten Tie-Fighter. Im und auf dem Todesstern wird's unfair.

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

Der 4-Level-Arcade-Modus ist schlieftragend frisch, doch auch die aufgepoppte 32X Variante mit 8 Levels bietet nicht mehr Spiel.

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

Eine Orgie in grau - wo sind die 256 oder gar 32000 (!) Farben des 32X geblieben? Die wenigen 3-D-Objekte sind detailarm.

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

Argh, den fürchterlich rauschenden Titelsound blaß nicht über Anlage hören. Effekte und Musik? Lieblas bis mittelmäßig.

Genre	Shoot'em Up
Spiele	1-2
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 140
Level	11
Schwierigkeit	mittel
Continues
Speicher	20 Müßi
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+





Es ist geschafft: Ihr haltet die fünfte Ausgabe Eurer GAMEPRO in der Hand – ein Grund zum Feiern! Und der perfekte Anlaß, Euch die Denker, Lenker und Macher hinter GAMEPRO vorzustellen. Vorhang auf für einen Spaziergang hinter die Kulissen!



Der Fahrer vom Kurierdienst guckt etwas verstört, als er den ersten Stock im Haus Heilwigstraße 39 verläßt – sitzen da doch ein Haufen Leute um einen Fernseher und vergnügen sich während der Arbeitszeit mit Videospiele! Ist dies das Paradies auf Erden?

Nein, nicht ganz – denn hinter der verspielten Fassade lauert reichlich harte Arbeit. Alles

beginnt mit der **Planung**. Etwa sechs Wochen vor Erscheinen der GAMEPRO laufen bei uns die Telefone heiß und die Postboten sich die Sohlen ab: Material muß ran! Pressemeldungen werden gesichtet, Firmen angerufen – 98 Seiten wollen wieder komplett gefüllt sein. Da ist auch die Anzeigenabteilung gefragt, Werbung ranzuschaffen – sonst müßtet Ihr für Eure GAMEPRO etwa das Doppelte hinblättern!

Zeit: EVT (Erstveröffentlichungstag) minus 5 Wochen. Chefredakteur Reza strahlt: Der ‚Plan‘ ist dicht.

Dieses heilige Stück Papier enthält die Themen, Umfänge und Plazierung aller Beiträge und Anzeigen. Hier steht auch schwarz auf weiß drin, wer was wo wann warum und wie ausführlich zu testen und zu schreiben hat – keine Chance, sich die Handgelenke beim

Däumchendrehen zu ruinieren! Und so stapeln sich im Testraum die Redakteure zwischen den Konsolen: die neuen Games wollen gewissenhaft getestet sein. Bei dieser Gelegenheit werfen wir auch unseren ‚Grab-

Rechner‘ an und ‚knipsen‘ reichlich Bilder, die wir gleich an unseren Computern weiterbearbeiten.

Auch nebenan herrscht **Hektik**: Die KollegInnen



Unser Chefredakteur Reza. Extra fürs Foto hat er seinen Schreibtisch aufgeräumt, Haare gekämmt und den entspannten Gesichtsausdruck aufgeleigt!



Volontär Maris Feldmann bei der Lektüre eines Konkurrenzblattes aus dem nahen Westen. Warum ihm ausgerechnet dabei die Augen zufallen, entzieht sich allerdings unserer Kenntnis ...

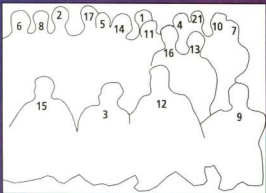
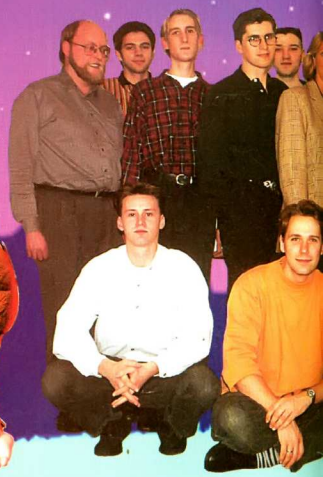


Der ist so cool, daß wir uns eine Klimaanlage sparen können: Sven Jakobsen, unser ‚Mr. Marketing‘. Erst die sportliche Fußhaltung und die Verdunkelungsgläser auf seiner Nase ermöglichen ihm die entspannte Durchführung seiner Lieblingsarbeit!



Frisch: Volontär Magnus Kalkuhl bei seiner allabendlichen stillen Andacht, heute zum Thema ‚Gleichberechtigung‘. Magnus glaubt übrigens bis heute, daß ein SuperNES-Männchen und ein Mega Drive-Weibchen bei angereicherter Haltung gemeinsame Nachkommen hervorbringen können ...

Obwohl in unserem Hause sonst nicht üblich, wurden unsere Marketing-Lady Julia Abyeckera und meine Wenigkeit von der Geschäftsleitung zum Tragen auffälliger Namensschilder verpflichtet, damit man uns ohne größere Schwierigkeiten auseinanderhalten kann ...



PERSONALITY

- 1. Ulrich Mühl (25)
 - Job: redaktioneller Mitarbeiter
 - Lieblingsspiel: Psycho Pinball (MD)
 - Freizeit: Musik machen, Schlafen, Freunde treffen
- 2. Magnus Kalkuhl (19)
 - Volontär
 - Daytona (Arcade)
 - Wandern
 - Musik machen + hören
 - Meditation

- 3. Michael Koczys (26)
 - Redakteur
 - Super Mario Kart (SNES)
 - Fantasy-Rollen- und Brettspiele
 - Mein Hauskater
 - Kampfsport
- 4. Klaus-Dieter Hartwig (26)
 - Redakteur
 - Bomberman '93 (PC-Engine)
 - Kino
 - Bücher
 - Computer
- 5. Thomas Hellwig (26)
 - Redakteur
 - Super Street Fighter II (MD)
 - Pflege meiner schwangeren Frau
 - Schach
 - Musik

- 6. Michael Anton (32)
 - Redakteur
 - Final Fantasy III (SNES)
 - Lesen
 - Musik hören
 - PC
- 7. Maris Feldmann (23)
 - Volontär
 - S. Street Fighter II (BDO)
 - Anime
 - Sci-Fi-Literatur und -Filme
 - Musik
- 8. Reza Abdolali (22)
 - Chefredakteur
 - NHL Hockey 95 (MD)
 - Fußball spielen
 - Musik hören
 - Freunde treffen

- 9. Philipp Berens (38)
 - Redaktionsdirektor
 - John Madden '94 (SNES)
 - Tauchen
 - Reisen
 - Musik hören
- 10. Hans-Joachim Amann (22)
 - Redakteur
 - Virtua Racing Deluxe
 - Golf
 - US-Sport
 - Lesen
- 11. Britta Jakobsen (32)
 - Grafik-Learning
 - John Madden '94 (SNES)
 - Malen
 - Lesen
 - Motorrad fahren

TTEN: PRO



der Abteilung Grafik und Layout stürzen sich mit Feuereifer auf den neuen GAMEPRO-Plan und bauen Musterseiten aller Beiträge am DTP-Programm.

Zwischendurch hagelt's **Probleme**. Immer wieder muß Reza den Plan ummodelln; Ein zugesagtes Game kommt nicht mehr rechtzeitig, die Testversion eines anderen Spiels verweigert Bild und Ton, und nebenan verzweifelt ein Redakteur am unfairen ‚Prinz der Tiger‘. **StreB!**

Vier Wochen vor EVT – der **Redaktionsschluß** naht. Nach und nach trudeln die Texte und Bilder in der Grafik-Abteilung ein, die Musterseiten werden mit fertigen Texten und Bildern gefüllt. Beim anschließenden ‚Finishen‘ sind nochmals die Redakteure gefragt: Längen, Kürzen, Bildunterschriften schreiben. Unsere GrafikerInnen verpassen den Beiträgen anschließend den letzten Schliff – und ab damit auf den Laserprinter. Der Ausdruck geht ins Korrektorat und wird dort ‚entfehlt‘. **Endspurt:** Die Daten werden in die Lithographie geschickt, auf Film (ähnlich Overheadfolien) belichtet, ab damit in die Druckerei.

Eine lange Geschichte, oder? Ja, und eine unendliche: Während ein Heft produziert wird, läuft schon die Planung für die nächste Ausgabe.

Alsdann: Zeit, Schluß zu machen

– Reza bringt gerade den neuen Plan *

Gerald Arend

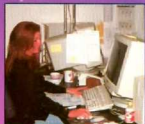
Die Zeichensprache der Anzeigenabteilung ermöglicht zeitsparende Kommunikation innerhalb des Hauses. Michael Gremiliza (vorn) signalisiert, daß er einem Kunden gerade eine ganze Seite (rechte Hand) aufgedrückt (linke Hand) hat. Kollege Thomas Franzen (hinten) ist von seinem letzten Telefonat noch sichtlich erschöpft.



Redakteur Klaus-Dieter Hartwig hat heute sein feinstes Leibchen übergestreift. Obwohl man annehmen könnte, daß er gerade angestrengt arbeitet, überprüft er in Wirklichkeit den Fluschkfaktor seiner Kinnbehaarung im Spiegelbild des Monitors.



Wenn schon die Bildschirme strahlungsarm sind – auf unsere GrafikerInnen Britta Jakobsen und Katrin Förster trifft das zum Glück nur selten zu. Außerdem sind die beiden Spielernaturen; hier knackeg sie gerade den Hi-Score unseres DTP-Programms!



Obwohl langanhaltendes Videospielen nicht der Sehkraft schadet, kann es in Einzelfällen zu mittelschweren Verspannungen im Nackenbereich kommen. Redakteur Hans-Joachim Amann demonstriert hier eindrucksvoll, wie sich aus dieser Not noch eine Tugend machen läßt.



12. Christoph Poetis (29)

- Grafiker
- Micro Machines 2 (MD)
- Malen
- Reisen
- Mein Hund

13. Jula Abeysekera (25)

- Handels-Marketing
- Super Mario Kart (SNES)
- Lindenstraße
- Ernie
- Ceylon

14. Marion Limbach (28)

- Grafik-Leitung
- Donkey Kong C. (SNES)
- Reiten
- Tanzen
- Meine Tochter

15. Matthias Treder (27)

- Grafiker
- Street Fighter II (SNES)
- Kino
- Cartoons zeichnen
- Musik hören

16. Kirsten Meier (26)

- Grafikerin
- Earthworm Jim (MD)
- Aquarelle zeichnen
- Wan-Tan-Suppe
- Lesen (Afrika)

17. Sven Jakobsen (30)

- Marketing & Koordination
- Zero Tolerance (MD)
- Harley fahren
- Telefonieren
- Kochen

18. Katrin Förster (24)

- Grafikerin
- Dune II (MD)
- Kochen
- Stricken
- Wandern

19. Theadora Saleck (27)

- freie Grafikerin
- Super Mario Kart (SNES)
- Reiten
- Kochen
- Zeichnen

20. Domenico Pais (28)

- Grafiker
- Micro Machines 2 (MD)
- Kino
- Familie
- Spaziergehen

21. Gerald Arend (28)

- Redakteur
- Donkey Kong Country (SNES)
- Musik machen
- CDs sammeln
- Windows versorgen



BLACK



Wenn Ihr auch seit ‚Flashback‘ auf ein ordentliches Spiel in der selben Machart wartet, kann Euch endlich geholfen werden. Denn ‚Blackhawk‘



Zwanzig lange Jahre ist es her, daß der kleine Kyle, einer der beiden Söhne des Königs Vlaros, seinen Heimatplaneten Tuul verlassen mußte. In allerletzter Minute hatte der Magier Galadril den jungen Prinzen vor den grausamen Horden Sarlacs gerettet, indem er ihn auf die Erde beamtete. Sarlacs Mannen, häßliche Orks und riesige Trolle, vernichteten damals in einer gewaltigen Schlacht die Armee von Tuul und töteten Kyles Vater. Dann unterjochte der fiese Herrscher das geschlagene Volk und läßt seither die Männer in dunklen Katakomben für sich schützen. Und das alles nur, weil Sarlacs sich eines Lightstones bemächtigen wollte, der das Gegenstück zu seinem Dark-Stone darstellt. Kyle trägt den guten Lightstone noch immer um den Hals, auch als Erinnerung an seinen geliebten verstorbenen Vater. Das gepeinigete Volk der Androth

wartet seit nunmehr 20 Jahren auf seinen Erlöser, und deshalb beschloß der gefangengehal-



tene Magier Galadril Kyle nach Tuul zurückzuholen. Urplötzlich trifft nun den nichtsahnenden Kyle der Strahl des Zauberers, und er wird in die Katakomben

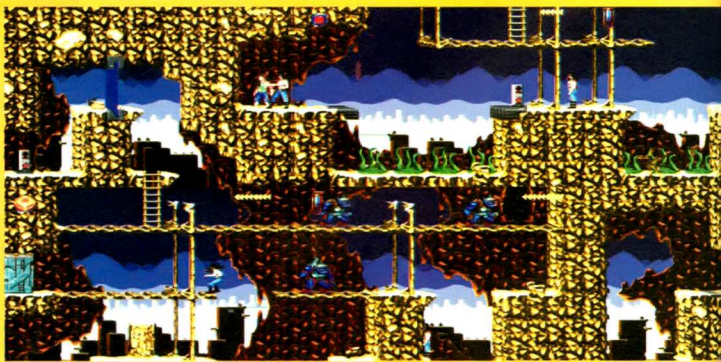


Zu wenig Kontrast und dadurch dunkle Grafik. Kann man aber am TV nachstellen.

Sarlacs gebeamt. An dieser Stelle beginnt das Abenteuer für unseren wackeren Helden, der nichts als seine paar Klamotten und eine mächtige Pumpgun sein Eigen nennt. Zunächst fällt auf, daß es außer Musik und Sound keine Optionen gibt. Doch das stört

Tücken und Taktiken

Ihr werdet im Spiel immer wieder auf Stellen treffen oder mit Situationen konfrontiert werden, die Euch ein Leben kosten oder zumindest schwer zu schaffen machen. Manchmal könnt Ihr Euch zum Beispiel während eines Kampfes einfach herunterfallen lassen, um nicht erst die Waffe einstecken und dann wieder hervorholen zu müssen. Doch achtet stets darauf, daß Ihr entweder den Boden sehen könnt oder wißt wie tief Ihr fallt. Sonst ist es nämlich aus. Doch wir wollen nicht zuviel vorwegnehmen. In der kommenden GAMEPRO erwartet Euch eine reichhaltige und ausführliche Komplettlösung.



HAWK

lebt ebenso von den fantastischen Animationen des Protagonisten wie sein inoffizieller Vorgänger. Also, nix wie hin zum nächsten Händler!

keineswegs, denn es gibt nicht nur ein Paßwortsystem, sondern auch unendlich Continues. Viel



wichtiger aber ist der Übungslevel, in dem Ihr Euch vor Spielbeginn an die nicht ganz unkomplizierte Steuerung und die Handhabung einiger Extras gewöhnen könnt. Schritt für Schritt könnt Ihr hier alle Bewegungen erlernen. Am Ende treten Euch noch ein paar Orks gegenüber, an denen Ihr den Umgang mit der Pumpgun testen könnt. Zum Kämpfen, das immer taktisch abläuft, aber trotzdem keine Action vermissen läßt, holt Ihr die Waffe aus dem praktischen Holster. Wenn Ihr einem Feind gegenübersteht, kann sich dieser Euren unsichtbaren Kugeln entziehen, indem er sich einfach an die Wand lehnt. Diese geniale

Möglichkeit habt Ihr im Kampf natürlich auch.

Kyle kann sich aber auch mit seiner Waffe vorwärtsrollen oder, wenn der Gegner in Deckung ist, an ihm vorbeilaufen. Doch ist das nicht ratsam, denn

UNSIHTBARE KUGELN UND FEUERBOMEN

viele der Orks und großen Trolle geben Extras frei, wenn Ihr sie erledigt habt. Angefangen mit einfachen Hoverbombs, die zur Sprengung von Türen oder Feinden geeignet sind, geht es über die wirkungsvolleren

Feuerbomben bis hin zu Lebensenergie und sogenannten Levitatoren. Mit diesen tragbaren Minifahrstühlen könnt Ihr große Höhenunterschiede überwinden oder auch raffiniert kämpfen. Des weiteren findet Ihr irgendwo in den Labyrinth versteckte Schlüssel, mit denen Energie-



schränken und Tore geöffnet werden können.

Kyle steht in jedem einzelnen Bild – die Level scrollen nämlich nicht – einer Aufgabe gegenüber, die es zu bewältigen gilt. Manchmal ist es „nur“ die Frage, wie man auf die andere Seite einer Schlucht gelangt, oder wo der verflixte Brückenschlüssel zu finden ist.

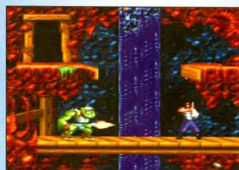
Nicht nur die 16 Level (plus Endgegner) dieses packenden Action-Adventures, das an die Machart von „Flashback“ und „Another World“ erinnert, sind spannungsgeladen und sehr interessant, auch die fünf verschiedenen Musikstücke begeistern vom ersten Ton an. Man sollte, auch aufgrund der hervorstechenden Sounds, ruhig die Stereoanlage anschließen – es lohnt sich auf jeden Fall. Das Modul zieht den Spieler regelrecht in seinen Bann, und man muß schon sehr aufpassen nicht völlig die Zeit zu vergessen.

„Blackhawk“ gehört einfach in jede gut-sortierte Sammlung!

Thomas Hellwig



Diese undurchdringlichen Schutzschilde müßt Ihr mit einem Schlüssel öffnen



Immer schön in Deckung bleiben und dann den Ork beschießen, wenn er kommt



Oben: Verräter lauern auch in den eigenen Reihen! Unten: Der Endgegner Sarlac





BLACKHAWK

Gameplay	6 5 4 3 2 1
<small>Klassische Baller-Action mit anspruchsvoller Adventure-Story. Beinahe genial inszeniert.</small>	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
<small>Schon das Kämpfen ist super spannend, und bis zum Endboss Sarlac dauert es eh eine ganze Weile.</small>	
Grafik	6 5 4 3 2 1
<small>Zu wenig Kontrast und Helligkeit in den ansonten hervorragenden Fantasy-Levels.</small>	
Sound	6 5 4 3 2 1
<small>Fünf mystisch, dunkel und spannend wirkende Endlosstücke begleiten Euch durch die Welten.</small>	
Genre: Action/Adventure	
Spieler: 1	Interplay
Hersteller: Interplay	
Preis: ca. DM 130	
Level: 16 + Endgegner	
Schwierigkeit: mittel ansteigend	
Continues: unendlich	Paßwort
Speicher: 16 MBit	
Erhältlich: ab sofort	

FAZIT

1-

GAME GEAR Test

Als Retter der Welt ist Streß vorprogrammiert



THE TIDES OF TIME ECCO 2



Schöne Grafik, aber mäßigen Sound bietet Ecco 2 auf Segas kleinem Game Gear

Ecco kehrt nun auch auf Segas Kleinsten zurück. Wie gewohnt steuert Ihr den Delphin durch Unterwasserwelten, bekämpft Feinde mit kräftigen Nasenstößen und löst knifflige Rätsel, um letztlich die Welt zu retten.

Die 3-D-Level der MD-Version werdet Ihr natürlich finden, dafür ist der Schwierigkeitsgrad bereits zu Beginn eine Spur höher angesetzt. Der graue Meeressäuger läßt sich gut steuern, in manchen Leveln kann er sich sogar in andere Tiere verwandeln. So könnt Ihr z.B. als Qualle ungehindert an einigen Gegnern vorbeitreiben.

Grafisch ist alles in Ordnung, jedoch gehen die Musiken einem schnell auf den Keks – schade, denn die sind sonst immer ein Pluspunkt gewesen. An die stimmungsvolle Mega-Drive-Fassung kann „Ecco 2 – The Tides of Time“ nicht unbedingt anknüpfen. Trotzdem ist die 4-MBit-Cartridge mehr als solide Adventure-Kost und für Fans absolut zu empfehlen.

Michael Koczy

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

Genre..... Action/Adventure
Spieler..... 1
Hersteller..... Sega
Preis..... ca. DM 70
Level..... 16
Schwierigkeit..... ansteigend
Continues..... unbegrenzt
Speicher..... 4 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
2-

SNES Test

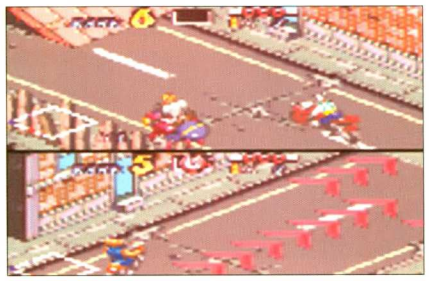
GIB GAS - ICH WILL SPASS BIKER MICE FROM MARS

Sechs Zeichentrickcharaktere der RTL-Serie wurden in fahrbare Unterstände gezwängt, und Ihr dürft sie jetzt allein oder zu zweit über den Screen brausen lassen. Von schräg oben blickt Ihr auf das Geschehen, was nicht immer übersichtlich ist. Dafür sorgen Gebäude und Gegenstände am Fahrbahnrand, die die Sicht versperren. Nach jedem Rennen gibt's Kohle, mit der Ihr Euren Boliden tunen und bewaffnen könnt. Hier kommt auch ein bekannter Schokoriegel als Dopingmittel ins Spiel. So geht's weiter, bis Ihr die 30 recht simplen Strecken absolviert habt. Das durchschnittliche Game ist in nahezu allen Bereichen ein „Rock 'n' Roll Racing“-Plagiat.



Daß das Vorbild unerreicht bleibt, merkt man vor allem beim Ruckeln des Bildschirms, sobald der Startschuß fällt. Die Mücke bemüht sich fetzig zu sein, dabei bleibt's aber auch. Also, lieber Snickers essen als Mäuse fahren.

Michael Koczy



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

Genre..... Rennspiel
Spieler..... 1/2
Hersteller..... Konami
Preis..... ca. DM 130
Level..... 30 Strecken
Schwierigkeit..... einstellbar
Continues..... unbegrenzt
Speicher..... 8 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
3-

SNES Test



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Ob Joker oder eine batman-fressende Pflanze, unser Held stellt sich jeder Gefahr

neun Missionen müßt Ihr mit dem dunklen Rächer bestreiten. In jedem Level macht Ihr Jagd auf einen Ober-Schurken, als da wären: Joker, die Katze, Doppelgesicht und natürlich der Pinguin. Batman geht selbstverständlich nicht unvorbereitet in die Schlacht. Rauchbomben, Betäubungsspray und Nachtsichtgerät sind neben Baterang und Wurffanker nützliche Utensilien. Die Stages sind abwechslungsreich und bieten vom reinen Prügeln über Kletterpartien bis zu 3-D-Sequenzen alles, was das Action-Herz begehrt.

Nach jedem Level erhaltet Ihr ein Paßwort, welches sogar Euren Bewaffnungsstatus berücksichtigt. Grafisch und Soundtechnisch ist das Game im guten Bereich. Stimmungsmaßig ist das Spiel absolut gelungen, leider gibt es ein paar unfaire Stellen, an denen man beim er-

sten Mal garantiert ein Leben verliert. Action- und Batman-Fans wird gute Kost geboten.

Michael Koczy

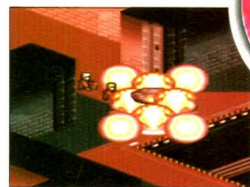
Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Action
Spieler..... 1
Hersteller..... Konami
Preis..... ca. DM 130
Level..... 9
Schwierigkeit..... einstellbar
Continues..... unbegrenzt
Speicher..... 16 MBit
Erhältlich..... im Handel

FAZIT
2-



Heute gibt's noch Wolken, aber Morgen scheint wieder die Sonne



AUF DEM WEG DURCH MITTELERDE DER HERR DER RINGE

in bekannter Rollenspiel-Manier lauft Ihr in der Draufsicht durch viel Gegend und meuchelt dabei alles, was sich nicht mit Euch unterhalten will und sammelt alles ein, was irgendwo herumliegt. Zusätzlich könnt Ihr natürlich mit besseren Waffen und Rüstungen Eure entsprechenden Werte aufstocken. Nach und nach schließen sich dann bis zu sieben weitere Charaktere an, von denen bis zu vier (Mehrspieler-Adapter vorausgesetzt) durch Eure Freunde gesteuert werden können. Leider spielt sich ein Großteil der Handlung in endlosen Höhlen oder unübersichtlichen Wäldern ab. Wer da kein Diplom im Kartenzeichnen hat, wird sich schnell verlaufen. Die Computersteuerung Eurer Kameraden ist ziemlich dämlich! Der Grafikstil ist zwar recht einfach, fängt aber im gewissen Sinne die Atmosphäre des Buches ein. Insgesamt ist „Der Herr der Ringe“ leider nur ein mittelmäßig gelungener Versuch, eine großar-

tige Romanvorlage zu versoffen. Allein habt Ihr bald keine Lust mehr durch die endlose Gegend zu latschen. Mit mehreren Spielern macht das Ganze naturgemäß natürlich mehr Spaß.

Maris Feldmann

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

Genre Adventure
Spieler 1-5
Hersteller Interplay
Preis ca. DM 130
Level 2
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicher 2 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
3-

VERBRECHER IM AUFWIND SYNDICATE

nachdem die Regierungen der ganzen Welt mit ihren Aufgaben nicht mehr so recht klarkamen, schlug die große Stunde der Verbrechersyndikate. Nach und nach übernahmen die verschiedenen Syndikate die Macht, als wichtigstes Werkzeug benutzten sie dabei ihre Cyborg-Agenten. Hier kommt Ihr ins Spiel: Als Manager eines aufstrebenden Syndikats müßt Ihr Eure strategischen Talente unter Beweis stellen und den Machtbereich Eures Syndikats erweitern. Funzig Missionen auf der ganzen Welt müssen erfolgreich absolviert werden, damit Euer Syndikat die Weltherrschaft erringt. In den Missionen steuert Ihr bis zu vier Cyborgs, die diverse Aufgaben zu erledigen haben.

Leider kommt das strategische Element etwas zu kurz, da die Action-Sequenzen sehr schnell zum brutalen



Der Weg zum Erfolg ist lang und hart, aber er lohnt sich

Gemetzelt werden. Nicht nur dies hinterläßt einen etwas faden Nachgeschmack, auch sind Steuerung und Übersichtlichkeit nicht unbedingt optimal. Weiterhin sind Grafik und Sound nicht unbedingt spektakulär, so daß das Game leider doch nur Durchschnitt bleibt.

Michael Anton



LAUTER BUNTE KÜGELCHEN HEBEREKE'S POPOON

ein wahrhaft packendes Szenario: Aus unergründlicher Höhe des Bildschirms fallen poppigbunte Bällchen im Zweierpack, den Gesetzen der Schwerkraft gehorchend, in Richtung Boden. Dort stapeln sie sich, und nur derjenige, der wenigstens drei Kugeln gleicher Farbe in eine Linie zu bringen vermag, dem sei ewiger Ruhm beschieden, denn nur so lassen sich die aufgelaufenen Massen entsorgen. Wer dabei geschickt vorgeht, der kann seinem Gegenspieler einige böse Überraschungen bereiten, denn die aufgelösten Kugeln werden dem Gegner 'gutgeschrieben'. Und hat der Stapel erst einmal den oberen Rand erreicht, so ist das Spiel natürlich aus. Wer keine Lust mehr hat, sich

Manchmal ist es etwas schwierig, die Kugeln platzen zu lassen



vom Computer fertigmachen zu lassen, darf auch gegen menschliche Mitspieler antreten: Im Turniermodus können bis zu acht Leute die Kugel fliegen lassen. Zwar fehlt dem Game etwas die spielerische Tiefe, als Alternative zu Tetris ist es jedoch ganz nett – vorausgesetzt, man steht auf die knallbunten Japan-Grafiken.

Michael Anton

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

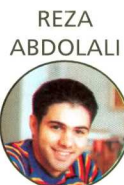
Genre Action
Spieler 1-8
Hersteller Sunsoft
Preis ca. DM 130
Level viele
Schwierigkeit einstellbar
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erhältlich ab Januar

FAZIT
3+

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

Genre Strategie/Action
Spieler 1-4
Hersteller Interplay
Preis ca. DM 130
Level 50 Missionen
Schwierigkeit anpassbar
Continues Paläurter
Speicher 2 MBit
Erhältlich ab Januar

FAZIT
3+



BEVORZUGTES GENRE
DERZEITIGES LIEBLINGSGAME

*Chefredakteur
Sport, Rennspiele
FIFA Soccer (3DO)*

*Redakteur
Sport, Shoot 'em Up
Alien vs Predator (Jag.)*

*Freier Mitarbeiter
Action/Shoot 'em Up
Parodius 2 (SNES)*

*Volontär
Prüfungsspiele, Strategie
Star Control 2 (3DO)*

VIRTUA FIGHTER
SATURN
S.24/25

★★★★
Vom ersten Saturn-Titel habe ich mir ein wenig mehr versprochen. Prügel-Fans kommen wohl auf Ihre Kosten, müssen für den Spaß allerdings auch tief in den Geldbeutel greifen.

—

★★★★
Eine fast perfekte Konvertierung des Automaten, die Fans werden begeistert sein. Spielerisch allerdings gegen die Street Fighter 2'-Familie keine Chance.

★★★★
Für das erste Game auf Segas neuer „Wunderkonsole“ sieht „Virtua Fighter“ ziemlich schlecht aus! Man kann nur hoffen, daß die weiteren Titel etwas mehr aus der Harware herausholen.

DER KÖNIG DER LÖWEN
SNES/MD
S.28/29

★
Krasser geht's kaum: Was zunächst noch einen einigermaßen passablen Eindruck macht, entpuppt sich nach kürzester Zeit als frustrierend, unfairer Langweiler. Alles andere als königlich!

★
„Der König der Löwen“ ist derart fußkrank, daß es für ihn nicht einmal zum „Hahnaren der Hyänen“ reicht... Dieses Game ist absolut enttäuschend und kein Vergleich zu „Aladdin“ & Co.

★
Öde und dröge wie die afrikanische Steppe vor dem Monsun – selbst die sehr gute Lizenz kann das triste und unfaire Spiel nicht retten.

★
Es ist wirklich schade, daß ein Spiel mit einem dermaßen verkaufsförderndem Titel so unglaublich schlecht ist. Viele ahnungslose Käufer werden hiermit wohl ihr blaues Wunder erleben.

FIFA SOCCER
3DO
S.58/59

★★★★★
Grafisch eine Augenweide. Da sehe ich gern über die leichten spielerischen Schwächen hinweg. In diesem Monat konnte mich kein Spiel auch nur annähernd so begeistern. Klasse!

★★★★★
Nichts geht über eine feine Sportsimulation – schon gar nicht dann, wenn sie technisch so aufwendig, spektakulär und spielerisch gut gemacht wurde wie Electronic Arts' „FIFA Soccer“.

★★★★★
Trotz persönlicher Fußball-Berührungsanfälle ein dickes Lob an Electronic Arts.Zwar ruckelt's etwas, ansonsten brilliert FIFA aber durch TV-Präsentation und gute Spielbarkeit. *

★★★★★
Wow! Dies ist wohl die beste Fußballsimulation, die ich je gespielt habe. Man kommt ruckzuck ins Game hinein und kann sich sofort heiße Matches mit bis zu fünf (!) Mitspielern liefern.

KILLER INSTINCT
ULTRA 64
S.54/55

★★★★★
Ich hätte nicht gedacht, daß mich ein Beat 'em Up derartig beeindruckt kann. Grafisch genial und auch die nötige Spieliefe kommt nicht zu kurz. Ich bin gespannt auf die Heimversion...

★★★★★
Nach ausgiebiger Beobachtungsphase durch die Kamera war ich von der ungläublichen Grafik schon recht angetan. Ausführliche Aktiv-Prügel bestätigte den guten Eindruck. Klasse!

★★★★★
Revolution in der Spielhale. Unglaubliche Grafiken, irrer Sound und tolle Playability. Wenn Nintendo dieses Monster 1:1 für zuhause umsetzt, hat die Konkurrenz einige Probleme...

★★★★★
Naja, was soll man sagen? Auf den ersten (und zweiten) Blick absolut beeindruckend, nur hat es nicht die Spieliefe von z.B. „Street Fighter II“.

SAMURAI SHODOWN
3DO
S.67

★
Wenn schon am Bildschirm Prügel, dann doch lieber mit SSF II oder eben Killer Instinct. Alles andere ist nicht so mein Fall, sorry!

—

★★★
Auf dem Neo Geo der mit Abstand beste Prügel, auf dem 3DO eine herbe Enttäuschung. Technik und mehr Spielbarkeit wurden konsequent totkonvertiert – traurig.

★★★★
Da erwartet man ein Spitzenziel, eine Shodown-Version die vielleicht sogar besser ist als das Neo-Geo-Original, und dann sowas! Wir können nur hoffen, daß die Programmierer schuld sind.

BLACK-HAWK
SNES
S.44/45

★★★★★
Mein nächsten Action-Abenteuer wird mit Sicherheit „Blackhawk“ sein. Schon Flashback hat mir jede Menge Spaß bereitet.

—

—

★★★★★
Wie lange habe ich nach der Flashback-Lösung auf ein weiteres Spiel dieser Art gewartet! Endlich werden die Gebete erhört. Für alle Fans von FB und Co. ist Blackhawk der Spielteip dieses Jahres.

S.S.FIGHTER TURBO
3DO
S.58/59

★★★★
Mir fehlen ganz klar ein paar neue Kämpfer und neue Modi. Insgesamt zwar ganz ordentlich, würde ich mir persönlich aber nicht zulegen.

—

★★★★★
Capcom läßt das Prügeln nicht – und bescheret allen 3DO Fans ein tolles Weihnachtchen. Die Umsetzung läßt Nintendo und Sega erblassen – nur das 3DO Pad behindert ziemlich.

★★★★★
Und wieder ein Street Fighter. Leider gibt's noch kein vernünftiges SechsbUTTON-Pad für das 3DO, so bleibt die Steuerung recht gewöhnungsbedürftig. Ansonsten sehr ordentliche Arbeit.

Wein, Ihr seid nicht falsch! Ihr habt die Heftmitze aufgeschlagen, und dies sind nicht die Leser-Charts. Was ist geschehen? Da Ihr durch Leserbriefe angeregt habt, daß Ihr auch gerne mal die Meinung der einzelnen Redakteure erfahren möchtet, präsentieren wir Euch hier von Nun an die Stellungnahmen der Redaktion zu den wichtigsten Spielen der jeweiligen Ausgabe. Weiterhin war Euch wichtig, etwas aus unserem Arbeitsalltag zu erfahren. Wie Ihr wollt: Wir zeigen, was uns so bewegt, erzählen lustige Begebenheiten und was das Leben sonst so hergibt. Viel Spaß und bis zum nächsten Mal, Eure GAMEPRO-Crew!

ABER, ABER, HERR ÜBERSETZER!

Nein, die Übersetzer von Bedienungsanleitungen haben's wirklich nicht leicht – vor allem dann nicht, wenn es sich um eine so hochkomplexe Materie wie Videospiele handelt. Immer wieder straucheln talentierte Schreiberlinge ob der Tücken der deutschen Sprache, so auch der Verfasser des Rückseiteneinlegers vom Mega-CD-Spiel „Battlecorps“. Sein Text liest sich so: „Schießen Sie Ihren Weg durch mehr als 20 knallharte 3-D-Einsatzzonen – ein atemberaubendes taktisches Actionsspektakel erwartet Sie!“ Unser Tip: Ignorieret diese Passage besser – das Spiel verschlägt Euch auch ohne den Einsatz von Fäkalien den Atem...



Die kleinen roten Sterne sind keine Weihnachtsdekoration, wir vergeben ein bis fünf

★ Schlechtes, wenn nicht sogar sehr schlechtes Game. ★★ Kein aufregender Titel, kann nur Fans begeistern. ★★★ Guter Durchschnitt ohne große Highlights.





GAMEPRO





KLAUS-D. HARTWIG



Redakteur
Shoot 'em Up, Adventure
Snatcher (MCD)

THOMAS HELLWIG



Redakteur
Prügelspiele, Strategie
Blackhawk (SNES)

MAGNUS KALKUHL



Volontär
Action, Rollenspiele
T.G. Circus Mystery (SNES)

MICHAEL KOCZY



Redakteur
Prügelspiele, Rennspiele
King of Fighters 94 (NG)

ULRICH MÜHL



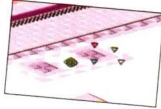
Red. Mitarbeiter
Jump&Runs, Rennspiele
Micro Machines 2 (MD)



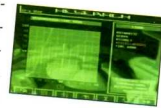
Willkommen zum Horrorkabinett der schrecklichsten Spielszenen aller Zeiten. Heute dabei: eine packende Verfolgungsjagd aus



„Mighty Morphin Power Rangers“ – gehezt mit dem Gartenrechen! Kandidat Nummer zwei: „Syndicate“ mit seiner unschlagbaren ‚Wo ist der Agent-Funktion‘. Wenn



Eure Leute in einem Gebäude sind, dürft Ihr sie mit bunten Dreiecken ‚blind‘ steuern! Außerdem gewinnt das Spiel den großen Sonderpreis für die meisten Grüntöne in einem einzelnen Bild – Meisterklasse!



DAS ZITAT DES MONATS

Jula (Körpergröße: 150cm) ist bei uns für den Shop und Administration zuständig, und gesellt sich von Zeit zu Zeit zu uns in den Test-Raum. Vor allem wenn mal wieder ‚Super Mario Kart‘ gespielt wird, ist sie mit dabei. Natürlich lassen wir Jula auch zum Joypad greifen, wie neulich: Sie fuhr gerade ein spannendes Match gegen Klaus (er gab Ihr zwei Runden Vorsprung), als Ihr Kart über einen Schrupfpilz der Prinzessin sauste. Vor Schreck schrie sie auf: „Ich bin so klein!“ Worauf Klaus nur trocken entgegnete: „Das wissen wir schon, Jula.“ Klaus konnte nach vier Wochen wieder feste Nahrung zu sich nehmen...



★★★★ Zur Saturn-Einführung hätte ich Beindruckendes erwartet. Schon der VF-Automat konnte mich nicht recht begeistern, die Saturn-Version enttäuscht (auch technisch) auf der ganzen Linie.

★★★★ Als ich Virtua Fighter im Sommer in einer spanischen Spielhalle zum ersten Mal sah, war ich begeistert. Mittlerweile erwarte ich aber nicht mehr allzuviel vom Spiel.

★★★★ Die technischen Möglichkeiten werden nicht ausgenutzt, und in Sachen Spieldesign haben die Entwickler noch einiges zu lernen. Kein Hit, aber auch kein Mega-Flop.

★★★★ Nur auf den ersten Blick erfurchtvolles Staunen, danach Grafikbugs, keine Kamera-schwenks, schlechte Steuerung – Sega Zukunfts-Flugschiff kränktel schon in der ersten Runde.

★★★★ Schon in der Spielhalle konnten mir die Klötzchenkämpfer nicht gefallen. So hatte es auch die Heimfassung schwer. Immerhin: Das Game läßt ahnen, was auf dem Saturn machbar sein wird.

★ Wie hier versucht wird, mit einem erfolgreichen Filmtitel Kohle abzuwaschen, ist eine Unverschämtheit. Wenn es nicht so traurig wäre, müßte man eigentlich drüber lachen.

★★ Schlag auf Schlag regnet es derzeit Zeichentrickfilm-Umsetzungen von Walt Disney für alle möglichen Systeme. Dieser Löwe ist für mich nur eine weitere.

★ Gut gefällt, Löwe! Doch außer dem großen Namen dieses Spiel nicht viel zu bieten. Schlechter Levetaufbau, und eine Familienpackung Bugs sorgen für gepflegtes Schaudern.

★★ Wenn ein Schnell-zusammengeschustert-denn-die-Lizenz-war-teuer-ge-nug-Spiel über die Screens des Testraums flimmert, geh' ich lieber ins Kino – das Original anschauen.

★ Die Lachplatt! Jeder Level birgt lustige Details – wenn das auch nicht vorgesehen war. Da hilft der hervorragende Kinofilm nicht. Diesen Simba würde Hagenbeck nicht haben wollen.

—

—

★★★★ „FIFA Soccer“ ist das erste 3D-Fußball, das mir gefällt. Das Fußballfeeling kommt prima rüber, und im Gegensatz zu anderen 3D-Spielen dieses Genres verliert man nicht die Übersicht.

★★★★ Tolle Kamerazooms und -schwenks, stimmungsvolle Geräuschkulisse, viele Optionen und eine super Spielbarkeit – so langsam kommt die Software, durch die sich ein 3DO-Kauf lohnt.

★★★★ Endlich zeigt das 3DO, was in ihm steckt! Selbst ich als Fußball-Unkundiger zeigte mich angesichts der Echtzeit-Kameraraschwenks, der genialen Grafik und der Features schwer beeindruckt.

★★★★ Genial! Seit langem hat mich kein Spiel mehr auf Anhieb so in seinen Bann geschlagen. Aber mal abgesehen von Grafik- und Soundorgien: Auch in punkto Gameplay hat Kl einiges auf dem Kasten.

★★★★ Der Titel des Games riecht nach Indizierung. Warten wir ab, wie brutal sich dieses Prügelgame wirklich darstellt.

—

★★★★ Noch nie habe ich solche Grafikeffekte in einem Beat 'em Up erlebt. Derart flüssige Animationen von solch realistisch gezeichneten Figuren muß man gesehen haben.

★★★★ Wer auf ‚gerenderte‘ Grafik steht und davon träumt, eine SGI-Workstation zum Spielen zu haben, ist hier richtig. Auch das Gameplay hat mich positiv überrascht.

★★ Was Crystal Dynamics meinem Lieblings-Prügler angeht hat, ist DIE Enttäuschung der Saison! An das phänomenale Neo-Geo-Originale außer dem Titel nicht mehr viel.

★★ Im direkten Vergleich zu Super Street Fighter II zieht Samurai Shodown klar den kürzeren. Absolut kein Kaufargument für das 3DO.

★★ So werden die Hoffnungen vieler 3DO-Besitzer zerstört: Ruckelige Zooms, eine unpräzise Steuerung und Digi-Sounds von Davonlaufen können halt nicht begeistern.

★★ Da hielten wir das Game nach Tagen des Wartens endlich in Händen, und dann sowas: Kaum Sprachsamples, ruckelige Zoomen, schlechte Steuerung ... reicht lange nicht an das Original heran.

—

★★★★ Als alter ‚Prince of Persia‘-Fan (Amiga) kann ich dazu nur sagen: Besser gut kopiert als schlecht neu erfunden! Blackhawk ist dreist geklaut trotzdem ein sehr gutes Spiel. Flashback läßt grüßen!

★★★★ Eine Konsole, ein Pad, ein riesiger Bildschirm, zwei Tage Zeit und dazu Blackhawk – was will man mehr?!

—

★★★★ Ein ‚Flashback‘ mit stimmungsvollem Fantasy-Hintergrund. Tja Maris, es wird Zeit, sich mal wieder an eine nächtelange Komplett-Lösungs-Karten-Bastelei zu machen. He, nicht haben ...

★★★★ Da freuen sich die Anhänger der ‚Klapperschlange‘ ebenso wie die, die auf eine Fortsetzung von ‚Flashback‘ warten. Blackhawk bietet Kniffel-Action satt mit einem coolen Helden-Charakter.

★★★★ Keine Frage: Super Street Fighter II ist und bleibt spielerisch der ungeschlagene König unter den Beat 'em Ups. Allerdings hätte ich mir von der 3DO-Version etwas mehr erhofft.

★★★★ Und noch'n Turbo! Wäre das derzeit beste Prügel-spiel ein Auto, dann müßte man es wahrscheinlich mit sechs Armen bedienen.

★★★★ Auf dem SNES ist dieses Spiel wirklich toll, auf dem 3DO ist es ... na ja, immer noch sehr gut, aber Grafik und Sound haben nicht die erhoffte ‚Frischzellenkur‘ erfahren. Schade!

★★★★ Grafisch etwas hell, auch der Sound hätte besser sein können. Die Spielbarkeit hat kaum gelitten, sieht man mal von der Padbelegung ab. Reicht nicht ganz an die SNES-Version heran.

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

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

★★★★ Sowas wollen wir sehen, phantastisch, mehr davon!





Teil 2

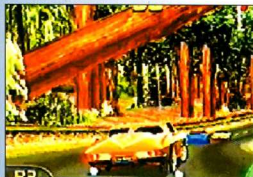
CRUIS'N USA

FLIEGENDE SCHULBUSSE



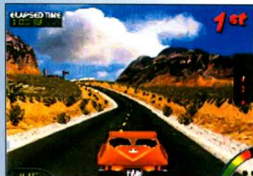
Spektakuläre Unfälle sind an der Tagesordnung

ZURÜCK ZUR NATUR



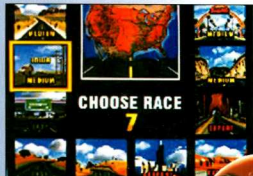
Umwelt, nein danke? Auch durch Nationalparks wird gerast

REALITÄTSNAH



Realexistierende amerikanische Landschaften dienen als Vorbilder

STRECKEN-SELECT



Cruis'n USA bietet zehn (plus vier) Strecken

Seit einigen Monaten steht der erste Ultra-64-Automat bereits in den Spielhallen, nämlich Williams 'Cruis'n USA'.

Vergleicht man das Spiel mit der aktuellen Rennspiel-Referenz, Segas 'Daytona USA', macht es keine gute Figur. Bei recht unbunter Grafik und extrem niedriger Framerate kommt eigentlich nie die rechte Renn-Action auf. Na gut, nomen est omen ('cruisen' = gemütliches 'Durch-die-Stadt-kurven'), aber das kann ja eigentlich nicht Sinn der Sache sein. Und schaut man dann auf die Geschwindigkeitsanzeige, die 146 mph zeigt (also über 200 km/h), fragt man sich, ob die Entwickler schon mal in einem Auto gesessen haben.

Ein weiterer Schwachpunkt sind die Objekte am Straßenrand. Machen die Bäume oder Masten in normaler Draufsicht noch einen guten Eindruck, entpuppen sie sich bei einer Kollision als flache, zweidimensionale Objekte. Und die digitalisierten Berufs-

Was verbirgt sich hinter dem Namen 'Ultra 64'? Ein neues flüssiges Waschmittelkonzentrat? Der Küchenmixer für das 21ste Jahrhundert? Das revolutionäre synthetische Hochleistungs-Mehrbereichs-Motoröl?

Es ist müßig, darüber zu diskutieren, ob 'Project Reality' nicht doch ein adäquaterer Name für Nintendos 64-Bit-Konsole gewesen wäre. Stattdessen noch einmal die vom Hersteller bisher bekanntgegebenen



Der Projektleiter von

Cruis'n USA, Eugene Jarvis, ist ein absoluter Oldie im Business, er war schon in grauer Vorzeit tätig: Das einzigartige 'Defender' (1980) sowie das legendäre 'Robotron 2084' (1981) gehen auf sein Konto.

jublert im Ziel, von denen jede Person zwei bis dreimal dasteht, sind auch nicht viel besser ...

Zieht man allerdings in Betracht, daß Cruis'n USA nächstes Jahr in

dieser Form eins zu eins zu Hause möglich sein wird, sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Da ist es nämlich dem, was bisher von Daytona auf dem Saturn zu sehen war, haushoch überlegen. Zudem gibt es hier nicht nur drei Strecken, sondern derer gleich satte 14.

Ein erstzunehmender Konkurrent könnte noch Ridge Racer auf der PlayStation werden (obwohl es da nur eine Strecke gibt). Einen ersten Eindruck dieses Spiels vermittelt unser Report auf Seite 26.

Ob Nintendos (bzw. Williams) Heimversion wirklich besser wird als der Automat? Nächstes Jahr wissen wir mehr ...



Das Nobel-Kabinett (unten) im authentischen Auto-look wird sicherlich nur selten zu sehen sein



Total Virtua: Natürlich gibt es auch bei Cruis'n USA mehrere Perspektiven



In der Garage stehen vier Fahrzeuge (plus vier) zum Start bereit



Achtung! Was hier als Ultra-64-Spiel verkauft wird, ist keines. Als Williams mit Nintendo einen Lizenzvertrag für das Ultra 64 unterzeichnete, war Cruis'n USA schon so gut wie fertiggestellt. In den Automaten tickt also keine Nintendo/SGI-Hardware, sondern ein Williams-eigenes (32-Bit-) Chipset. Derzeit wird gerade an einer Umsetzung für Nintendos 64-Bit-Konsole gearbeitet.

WIRKLICHKEIT

E R E V O L U T I O N

(voraussichtlichen) Daten im Schnelldurchlauf:

- „echte“ 64-Bit-Konsole, Zusammenarbeit von Nintendo und Silicon Graphics Inc. (SGI), dem weltweit führenden Hersteller von Grafik-Hochleistungscomputern

- basierend auf Reality-Engine der „Onyx“-Workstation
- MIPS 64-Bit RISC-CPU, Taktrate 80-100 MHz
- True-Colour-Grafik (16,8 Mio. Farben gleichzeitig), Echtzeit-Antialiasing, digitaler DCS-Stereosound

- Spiele auf Modul, max. 150 MBit, Standard ist 100 MBit (gecruncht), Preis wie norm. 16-Bit-Cardridges; später externes CD-Rom (ca. \$150)
- angepeilter Preis in den USA: unter \$200 (z.Zt. ca. DM 300)
- US-Release: Herbst '95



Letzten Monat haben wir bereits Rares phänomenales Prügelspiel vorgestellt. Hier wird deutlich, wie stark Nintendo in letzter Zeit seine Produktpolitik geändert hat. Nachdem seinerzeit auf dem SNES nur eine familienfreundlicher Version von „MK1“ erschien, konnten MD-Besitzer über einen Cheat wie am Automaten im Blut baden. Das war zum Teil mitverantwortlich dafür, daß Sega in den USA Nintendo bei den Verkaufszahlen



Orchid: die Sonja Blade im Team, Waffen: Lichtschwert (oder so)



Fulgore: Der Predator-artige Kämpfer schenkt sich mächtig einen ein

abgehängt hat (ca. 60% Marktanteil). Dem versucht Nintendo nun Paroli zu bieten. Ob das ein

Schritt in die richtige Richtung ist, sei dahingestellt.

Betrachtet man sich KI genauer, erscheint es völlig unmöglich, diese Grafikorgie in 150 MBit zuquetschen. Denn durchgehend 32.000 Farben und vor allem die aufwendigst animierten Vorspann-Sequenzen verschlingen nun mal enormen Speicherplatz (Gerüchteweise enthält der Automat eine Festplatte). Vielleicht hofft man, im Laufe der nächsten Monate irgendwann den entscheidenden Durchbruch in Sachen Chip- und Kompressions-technik zu erzielen. Da die Nintendo-Oberen aber immer häufiger von einem geplanten CD-ROM sprechen, könnte die Modulunterstützung in den nächsten neun Monaten komplett wegfallen. Und wenn man bedenkt, daß PlayStation-CDs in Japan umgerechnet magere DM 80 kosten ... Da kann man sich doch mal ein Spielchen zusätzlich leisten. Wie dem auch sei, im Dezember soll die Endversion von Killer Instinct in den Arcades auftauchen. Bis dahin soll es zwölf Kämpfer und 14 Backgrounds (zwei versteckte Kämpfer?) geben. Man munkelt, Jago sei dann nicht mehr dabei. Es gibt viel zu spekulieren. Warten wir's ab!

Klaus-D. Hartwig



KILLER INSTINCT FIGHTERPARADE



Chief Thunder: Indianer wie Hawk bei SSF2, Waffen: Tomahawks
Jago: MKII-artiger Ninja, Waffe: Schwert



Gladius: Eisversion des T1000, morpht Arme und Körper
Riptor: Saurier wie in Ataris „Primal Rage“



T.J. Combo: Balrog-artiger Boxer
Spinal: Skelett m. Schwert u. Schild, kann sich wie Shang Tsung in andere Kämpfer verwandeln



Sabrewulf: Ein Werwolf à la Capcoms „Darkstalkers“ (auch der Name eine alten Rare-Computerspiels von '84)



Meltdown: wie „Die Fackel“ aus den „Fantastic Four“-Comics



FINISH HIM!!!

Freunde brutaler Gewalt dürfen sich auf Fatalities freuen (die BJ'S wird ungleich weniger Spaß daran haben). Nach der freundlichen Ermunterung „NO MERCY“ dürft Ihr Euren Gegner verhakstückeln. T.J. Combo z.B. darf Genicke brechen, Spinal beschwört seine Verwandten, die aus dem Boden aufsteigen und ihr Opfer mit hinabnehmen, Orchid verwandelt ihre Opponenten in Frösche (inklusive Draufretzen, versteht sich!)

Als Beispiel folgt eine Probe aus Spinal's Special-Move-Repertoire:

- **Absorption Shield:** l, leichter Schlag (halten)
- **Shield Charge:** r, r, Schlag
- **Sliding Kick:** u, Tritt
- **Super Slash:** l, lu, u, ru, r, mittlerer Schlag
- **Flaming Skull:** u, ru, r, Schl.
- **Teleport:** u, u, u, harter Schlag (nah)/harter Tr. (fern)
- **Combo Morph:** u, u, u, harter Sch. (während Combo)
- **Grave Fatality:** l, l, l, l, mittl. Tritt (nahe stehen)
- **Shield Fatality:** r, r, r, r, leichter Tritt
- **9-Hit-Combo:** o, HT, r, r, LS, l, HS, HS, HS, r, r, HS, r, HS





Samurai Shodown II (SNK)

Nicht nur für Neo-Geo-User dürfte die Fortsetzung des genialen SNK-Prügelspiels ‚Samurai Shodown‘ von besonderem Interesse sein. Die ‚Neuerungen‘ der Fortsetzung halten sich ähnlich wie bei ‚Super Street Fighter 2‘ in Grenzen: Vier neue Charaktere, noch größere Sprites (man sollte es kaum für möglich halten), acht neue Backgrounds sowie ein modifiziertes ‚Power-Meter‘ für besonders durchschlagkräftige Spezial-Moves gehören zu den dezenten Verbesserungen. Für den Azteken ‚Tam-Tam‘ heißt es „sayonara“, alle anderen beliebten Prügel aus Teil eins sind mit neuen Moves wieder dabei. Neu dabei ist unter anderem ‚Sieger‘, ein riesiger Schläger mit bionischem Arm sowie Nicotine, ein kleiner Kerl, der zeitweilig die Steuerung seines Gegners durcheinanderbringen kann. Da die Hardware identisch ist, wird eine Heimversion für das Neo Geo nicht allzu lange auf sich warten lassen.



HO

at the A

Nachdem Nintendo einen beeindruckenden Neueinstieg in die bunte Welt der Automaten-spiele feiert, wollen wir die Gelegenheit nutzen, um über Neuigkeiten der Konkurrenz zu



Obwohl Earthquake (rechts) rein äußerlich einem bekannten Staatsoberhaupt ähnelt, hat er derzeit keine Pläne, in die Politik zu gehen



Darius III (Taito)

Freunde der ballernden Zunft werden ja in letzter Zeit nicht gerade ausgiebig mit Nachschub versorgt, aber ab und an erreicht ja erfreulicherweise doch noch mal ein vereinzelt Exemplar die Daddelhallen. Taitos Darius-Serie hat mittlerweile auch schon einige Jährchen auf dem Buckel, und mehr oder weniger gute Versionen gibt es auf den meisten Heimkonsolen. Der dritte Teil auf dem Automaten glänzt wie schon seine Vorgänger mit besonders gewaltigen Bossen der fischigen Art sowie mächtigen Extrawaffen bis zum Abwinken.



Ich wär so gern unter dem Meer ...



... im Garten eines Kraken ... (Sorry!).



Der gute ‚Sieger‘ scheint eher ein Unsympath zu sein ...

Als Virtua Cop reinigt Ihr die Straßen Virtua Citys von Virtua Gangstern. Dank 3-D-Hardware macht der Automat ausgiebig Gebrauch von Zoomeffekten. Wer sich mit anderen Virtua Cops messen will, wird sich über den Zweispieler-Mode freuen. Eine Umsetzung für Segas Saturn ist nicht unwahrscheinlich.



Global Champion

(Taito)

Besser spät als nie! Auch Taito wagt nun erstmals den Einstieg ins Prügelgenre. Neun verschiedene Kämpfer treten in traditioneller Seitenansicht an, um sich gegenseitig in Grund und Boden zu schlagen und zu treten. Wie bei ‚Street Fighter 2‘ stehen sechs Buttons zum differenzierten Prügeln zur Verfügung. Die Kontrahenten können sich auf fünf Attack-Level ‚aufladen‘ und haben besonders wirkungsvolle Special-Moves, um den Gegner seiner halben Energie zu berauben. Wie die Screenshots zeigen, scheint Taito zum Kampf um Marktanteile gut gerüstet zu sein.

Mit gewaltigen Special-Moves hat man bei Taito jedenfalls nicht geizigt



Oben: „Global Champion“ von Taito sieht sehr gut aus. Aber ob's auch spielerisch was taugt?



Virtua Fighter 2

(Sega)

Auf der AMOA-Show (Amusement and Music Operators Association) konnte man schon mal einen ersten Blick auf die Fortsetzung des zumindest in Japan sehr beliebten Polygon-Beat-'em-Up aus dem Hause Sega riskieren. „Virtua Fighter 2“ glänzt mit aufwendigeren Hintergründen, 300.000 Polygonen pro Sekunde, mehr Texture-Mappings und noch flüssigeren Bewegungen als der Vorgänger. Alle gestandenen Recken des Originals sind wieder dabei, hinzu kommen noch zwei neue Vertreter der Martial-Arts-Zunft.

Ob Sega damit Nintendos ‚Killer Instinct‘ Konkurrenz machen kann? Wenn Virtua Fighter 2 die deutschen Spielos erreicht, wissen wir mehr.



Capcom hat augenscheinlich wieder jede Mark in die Grafik und nicht in die Schokolade gesteckt



Wie alle neueren Capcom-Automaten wartet auch Armored Warrior mit Q-Sound auf



Corvette Pinball

Wer dieses ganze Zeug links zu kriegerisch findet und lieber eine ruhige Kugel schieben möchte, wird auch nicht im Regen stehen gelassen. Freunde der silbernen Kugeln können diese jetzt über zwei neue Tische jagen, die von Bally/Midway bzw. Williams, seit Jahr und Tag die wichtigsten und erfolgreichsten Flipperhersteller, in den Spielhallen plaziert werden. Beide Geräte warten mit einer Vielzahl von Optionen auf, wobei Corvette Pinball auf die Fans der beliebten Nobelkarossen abzielt, während Red&Ted in einem eher bizarren Szenario spielt.

Red&Ted's Roadshow Pinball



Arcades

informieren. Da die neuen 32-Bit-Konsolen eine gute Plattform für Arcade-Umsetzungen bieten, wird demnächst sicherlich das eine oder andere Spiel für den Heimgebrauch adaptiert – eine Unsitte, die in letzter Zeit immer mehr zum Standard wird.

Armored Warriors

(Capcom)

Armored Warriors“, Capcoms aktuelles scrollendes Kampfspiel, ähnelt dem guten alten ‚Final Fight‘. Ein bis drei Spieler ziehen in die Schlacht um Ruhm, Ehre, und die Befreiung einer gesamten Stadt. Zu Beginn der sieben Level dauernden Mission wählt Ihr den Held Eures Vertrauens aus vier verschiedenen aus, die unterschiedliche Battle-Mechs führen. Im Laufe der sieben Level können die Robots zu Mobilien Festungen ausgerüstet werden.

Electronic Arts schlägt einmal mehr erbarmungslos zu und läßt der (sicherlich kommenden) Konkurrenz keine Chance: „FIFA Soccer“ für das 3DO bietet Unglaubliches an grafischen Genüssen, die kaum noch Unterschiede zu einer Fußball-Live-Übertragung im TV erkennen lassen.

FIFA



Großes Bild rechts: Kleine Videoeinspielungen geschichtsträchtiger Matches gibt's nicht nur in der Halbzeitpause

Bild links: In der Not laufen die Torhüter bis zur Begrenzung des Strafraums aus ihrem Kasten heraus, um Schlimmes zu verhindern



Schon auf Super Nintendo und Mega Drive begeisterten „FIFA International Soccer“ bzw. „FIFA Soccer '95“ durch pompöse Grafik, wie sie bis heute bei noch keinem anderen Vertreter des Genres zu sehen war. Hunderte von Animationsphasen ließen die Bit-Fußballer wahnwitzig lebensnah erscheinen: Sie sprangen über grätschende Gegenspieler, zeigten spektakuläre Fallrückzieher, gekonnte Flugkopfbälle und gelungene Torhüterparaden. Kurzum: Sie waren schlichtweg superrealistisch im



Erzielen die Spieler ein Tor, so freuen sie sich ausgiebig, laufen über den Platz und lassen sich feiern

„verfolgen“ sie die Action wie im TV, was das Ganze natürlich ungeheuer realistisch macht. Sie-



gesamten Bewegungsablauf. „FIFA Soccer“ für Panasonics 3DO schlägt jedoch die 16-Bit-Grafik um Meilen. Es ist kaum zu glauben, aber wahr: Stadion, Spielfeld und vor allem die Recken sehen aus, als seien sie einer Fernsehübertragung entsprungen. Dafür sorgt nicht nur die flüssige Animation, die selbstverständlich alle Kunst-

Wunderschöne Animationen: hier sehen wir einen Volley-schuß

ben verschiedene, beeindruckende Kameraperspektiven sind frei wählbar. Schade nur, daß das Scrolling nicht ganz flüssig ist. Selbstverständlich ist nicht nur die atemberaubende Grafik zu erwähnen, gehört doch zu einer guten Simulation noch so etwas



Mann, ist da was los: So übersichtlich wie hier geht es nur selten zu. Diese Seitenlinien-Perspektive ist hübsch, aber nicht sehr spielerfreundlich



Phänomenale Grafik, sehr realistisch, tolle Soundkulisse, für bis zu sechs Spieler gleichzeitig

genau das, was wir von den 16-Bitern, vor allem von FIFA Soccer '95 gewohnt sind. Mit ein bißchen Übung lassen sich sehr attraktive Ballstafetten vollführen. Dabei gehört schnelles

FUSSBALL WIE MAN IHN NOCH NIE ERLEBTE

Kurzpaßspiel genauso dazu wie elegante Doppelpässe, die jede Abwehr knacken. Torschüsse werden am besten mit knallharten Schüssen per C-Button ausgeführt. Aber auch überlegte Lupfer führen oftmals zum Erfolg.

Für viel Übersicht bei Eckbällen ist gesorgt. Sobald der Ball getreten wird, schaltet die Perspektive um

wie Gameplay und Spielmodi. Derer werden vier geboten. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel darf das Gescheh in der Meisterschaft (entspricht vom Modus der 94er-WM mit Original-Gruppen), in einer acht Teams umfassenden Mini-Liga sowie bei einer Weltmeisterschaft unter Beweis gestellt werden. Die sogenannte Weltmeisterschaft ist dabei nichts anderes als die Meisterschaft, nur wird auf die Vorrundenmatches verzichtet. Egal, für welche Spielart Ihr Euch entscheidet, bis zu sechs Personen dürfen zeitgleich bolzen!

Der Spielablauf an sich bietet ziemlich



SOCCER



Die fußballerische Action aus der Nähe betrachtet: Der Torhüter kam zu spät und liegt deprimiert auf dem Rasen. Die Fülle von verschiedenen Betrachtungswinkeln und -arten ist einfach unglaublich. FIFA Soccer überzeugt aber nicht nur grafisch, auch spielerisch wird reichlich geboten

Da es ziemlich langweilig ist, sich den Ball stets auf faire Weise zu erkämpfen, können üble Grätschen und fiese Ellenbogenchecks angesetzt werden. Leider gelingen letztere sehr selten.

Kritik. So leidet FIFA Soccer unter der Krankheit, die sämtliche Versionen haben: Das Gameplay ist nicht vollends ausgereift. Nicht nur die Sache mit den Fouls fällt negativ auf. Viel gewichtiger ist,



P.B. aus H. unterlag deutlich. Die Statistik läßt da keinen Zweifel, denn sie zeigt nicht nur das Ergebnis, sondern auch die Anzahl der Torschüsse etc. an

Ebenfalls bedauerndwert ist, daß auf zehn Spiele kaum mehr als drei Fouls geprüfien werden. Freistöße haben somit Seltenheitswert. Vorgefertigte Varianten



Natürlich gehören spektakuläre Einlagen wie Fallrückzieher ebenso dazu wie Flugkopfbälle

daß längere Dribblings kaum möglich sind. Viel zu schnell spitzelt ein Kontrahent das Leder weg. Außerdem sind die Torhüter mal wieder anfällig für Fern-



schüsse, lassen aber – und das ist gut so – auch Abstauber aus kurzer Entfernung ins Netz. Bei den anderen Versionen ist dies nahezu ein Ding der Unmöglichkeit. Schön, daß die Torhüter bei Bedarf aus dem Kasten laufen. Trotz der Mankos ist das Gameplay aber gut.

Resümee: Nicht nur durch die phantastischste Grafik, die ein Sportspiel je zeigte, sondern auch durch gute Spielbarkeit und stimmungsvolle Soundeffekte avanciert FIFA Soccer ohne Frage zu einer der besten Simulationen, die wir je zu Gesicht bekamen. Wer ein 3DO, aber kein FIFA Soccer besitzt, steht ganz klar im Abseits.

Hans-J. Amann

Eine Szene aus drei Perspektiven



Von weit weg beobachten wir in der Wiederholung wie der Eckball ausgeführt wird.



Aus der Hintertor-Sicht: Stürmer und Angreifer steigen hoch, der Stürmer köpft ...



... gezielt, der Ball landet im Netz, was wir aus dieser netten Perspektive betrachten

Gameplay leicht verbesserungswürdig, Fouls schwer produzierbar, Grafik ruckelt

3DO FIFA SOCCER

Gameplay 6 5 4 3 2 1
 ... nicht langweilig, aber ohne Zweifel gut. Recht einfach lassen sich tolle Spielzüge vollführen.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
 Ausreichend viele Spielmodi und nicht zuletzt der Sockspieler-Modus sorgen für nicht enden wollenden Spielspaß.

Grafik 6 5 4 3 2 1
 Leider macht sich ein dezentes Ruckeln bemerkbar. Doch wen interessiert das bei diesem Augenschmaus wirklich?

Sound 6 5 4 3 2 1
 Jubel, Gesänge, Pfiffe, Trommeln etc. gefallen gut, werden aber nicht immer situationsabhängig eingespielt.

Genre: Sport
 Hersteller: Electronic Arts
 Preis: ca. DM 130
 Level: 40 Mittelstufen
 Schwierigkeit: je nach Paarung
 Continues: 3DO-Speicher
 Speicher: 1 CD
 Erhältlich: im Handel

FAZIT
2+

SIEBEN UNTERSCHIEDLICHE BLICKWINKEL

wie beim aktuellen Mega-Drive-Teil sind nicht integriert. Äußerst witzig: Auf Knopfdruck können Schwalben produziert werden. Mit ein bißchen Glück fällt der Schiri drauf rein ... Nach viel Positivem gibt es aber auch ernste

NHL HOCKEY '95

Vor einigen Wochen erschien die MD-Version von „NHL Hockey '95“. Jetzt ist die SuperNES-Fassung erhältlich.

Eine Ecke schlechter als auf dem MD: NHL Hockey '94 fürs SNES



Electronic Arts hat sich erbarmt und verpaßte ihrem dritten Eishockey-Spektakel auf dem SuperNES wie zuvor der Mega-Drive-Fassung den lang ersehnten Ligamodus. Aus unerfindlichen Gründen mußte das Gameplay

jedoch auch auf dem SNES deutlich Federn lassen. Zwar sind die harten Cracks besser steuerbar als sonst, doch so schöne Pässe, wie wir sie von ‚NHL Hockey '94‘ gewöhnt sind, lassen sich kaum noch aufziehen. Des Weiteren ist der Spielablauf wesentlich hektischer, und das Ganze macht lange nicht mehr solch einen Spaß wie einst. Außerdem wurde der Betrachtungswinkel stumpfer, was nicht unbedingt von Vorteil ist, und die Sprites sehen ein wenig klobig aus. Da verzichteten NHL-Hockey-94-Besitzer doch lieber auf den Ligamodus und zocken weiterhin die alte Fassung.

schwer, und das Ganze macht lange nicht mehr solch einen Spaß wie einst. Außerdem wurde der Betrachtungswinkel stumpfer, was nicht unbedingt von Vorteil ist, und die Sprites sehen ein wenig klobig aus. Da verzichteten NHL-Hockey-94-Besitzer doch lieber auf den Ligamodus und zocken weiterhin die alte Fassung.

Hans-J. Amann

SNES

NHL HOCKEY '95

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Im Vergleich zum Vorgänger ist das Gameplay eine ganze Stufe schlechter. Trotzdem ist es noch in Ordnung.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Der endlich integrierte Ligamodus rettet den durch das schlechtere Gameplay verlorengegangenen Spielspaß.

Grafik 6 5 4 3 2 1

An den neuen Betrachtungswinkel muß man sich erst gewöhnen. Die Animationen bestechen wie eh und je.

Sound 6 5 4 3 2 1

Schlechter als beim Vorgänger. Im Vergleich zu ‚FIFA Soccer '95‘ auf dem Mega Drive gar drei Klassen schlechter.

Genre Sport
Spieler 1-26 (5 simultan)
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 140 DM
Level 28 Teams
Schwierigkeit 16 nach Paarung
Continues Enterte
Speicher 8 MiB
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

MADDEN NFL '95



Zum vierten Male erfährt der Klassiker ‚John Madden Football‘ eine Neuauflage.



Gut wie immer: John Madden auf dem Mega Drive



MEGA DRIVE

MADDEN NFL '95

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Immerhin einige Details sind hinzugekommen und lassen nur noch wenige Wünsche offen.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Liga- und Mehrspieler-Modus halten die Motivation stets auf einem ganz hohen Level.

Grafik 6 5 4 3 2 1

In grafischen Belangen hat sich kaum etwas geändert. Ein paar Animationen sind hinzugekommen. Gut!

Sound 6 5 4 3 2 1

Die Soundeffekte sind solide, könnten mittlerweile allerdings mehr Abwechslung à la ‚FIFA Soccer '95‘ bieten.

Genre Sport
Spieler 1-4 (simultan)
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 110 DM
Level 29 Teams
Schwierigkeit 16 nach Paarung
Continues Batterie
Speicher 16 MiB
Erhältlich im Handel

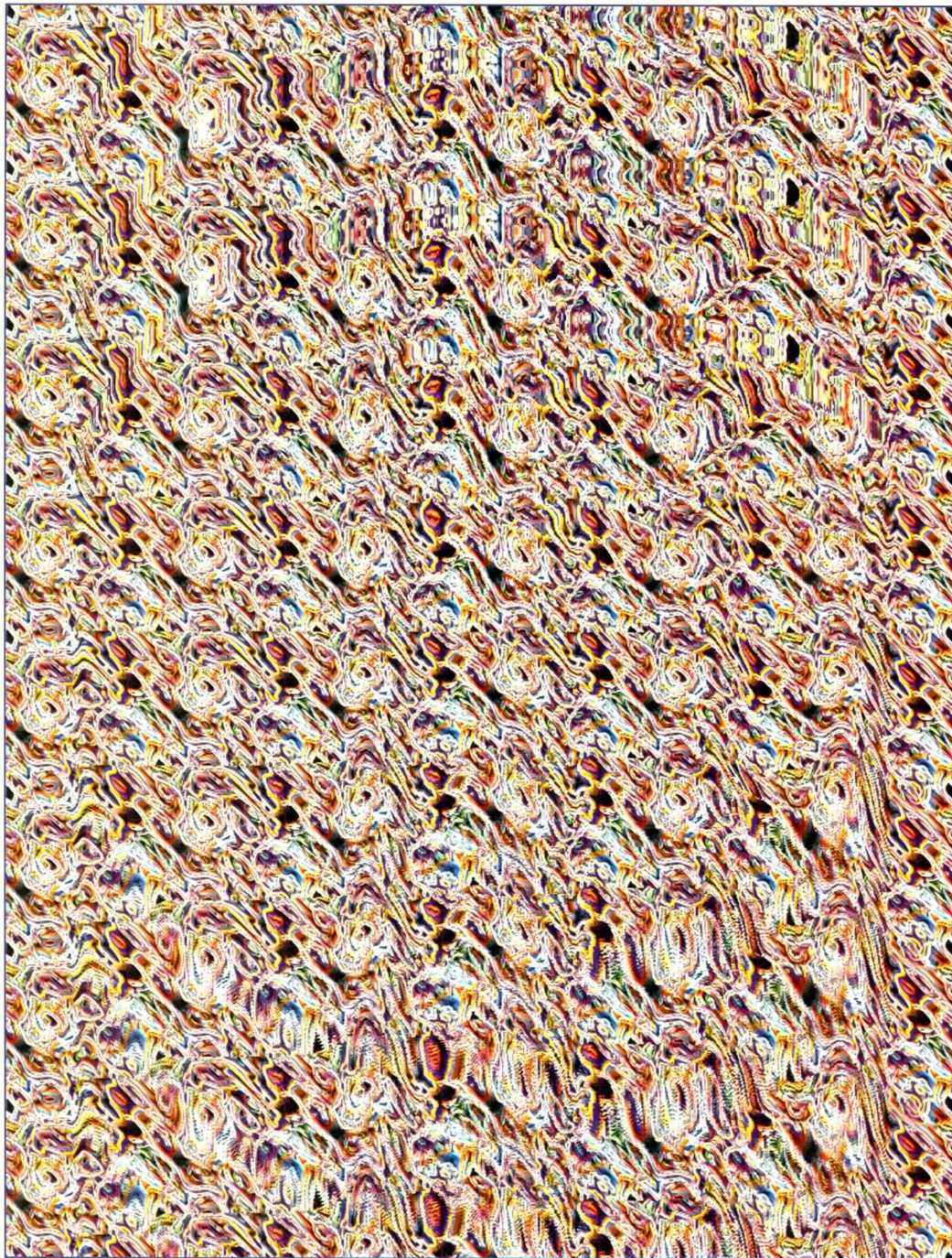
FAZIT
1-

Zum direkten Vorgänger ‚Madden NFL '94‘ hat sich beim nunmehr fünften (!) Teil der Reihe kaum etwas geändert; wesentliche Neuerungen gibt es gar nicht zu vermehren. Nennenswert sind höchstens die Übernahmen der diesjährigen Regeländerungen, das von John Madden neu designte Verteidigungs-Playbook, und daß sich die Footballer nun während des Matches 70 unter-

schiedliche Verletzungen zuziehen können. Die Features des Vorgängers wie Ligamodus und Vierspieler-Option wurden freilich beibehalten. Für Madden-NFL-94-Besitzer gibt es ehrlich gesagt keinen Grund zum Nachfolger zu greifen. Zu gering sind die Unterschiede. Neueinsteiger indes werden mit Madden NFL '95 bestes bedient. Sie dürfen sich über eine wie eh und je hervor-

ragend spielbare, sehr realistische Footballsimulation freuen, die den harten Sport wirklich gut herüberbringt. Einzig zu bemängeln sind die Soundeffekte, die mit Produkten wie ‚FIFA Soccer '95‘ und ‚NHL Hockey '95‘ in keiner Weise konkurrieren können.

Hans-J. Amann



So geht's:
 Halte das
 Heft mit der
 Seitenkante
 nach unten
 und ganz nah
 vor Euer
 Gesicht. Start
 jetzt sozusag
 gen durch das
 Bild hindurch,
 als wäre es
 gar nicht da.
 Bewegt nun
 das Heft
 langsam lang
 sam von
 Euren Augen
 weg, dabei
 schön locker
 bleiben und
 weiter durch
 das Bild
 durchgucken.
 Nach ein paar
 Versuchen
 solltet ihr das
 3-D-Motiv
 sehen könn
 en! Noch ein
 Tip: Wenn ihr
 Brillenträger
 seid und das
 Motiv nicht
 sehen könnt,
 probiert's mal
 ohne Euer
 Schieleisen!

VIRTUA RACING DELUXE



Der neu hinzugekommene „Highland“-Kurs wartet mit tückischen S-Schikanen auf

Segas Mega-Drive-Umsetzung des Spielhallenhits ‚Virtua Racing‘ sorgte Anfang ’94 für Aufsehen: Dank eines exklusiven Spezialchips wurde VR zum rasantesten MD-Rennabenteuer aller Zeiten. Zweifellos noch flotter ist die brandneue 32X-Fassung.



Zweispeler-Modus mit Cockpit-Sicht und Vogelperspektive

Angst? Na, dann Augen zu und ab durch die Mitte!

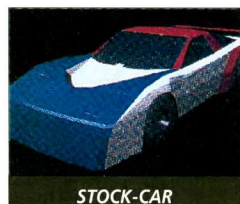


FORMEL 1

Jetzt ist es da, das MD 32X von Sega und mit ihm „Virtua Racing Deluxe“, die Luxus-Version des Automatenschlagers. In der Tat handelt es sich hierbei um eine leicht aufgemotzte Konvertierung, und das nicht nur gegenüber der 16-Bit-Fassung: Während Mega-Drive-Umsetzung und Au-



tomatenvorbild lediglich eine Fahrzeugart und drei Strecken bieten, stehen nunmehr drei vö-



STOCK-CAR

llig unterschiedliche Boliden und zwei zusätzliche Parcours zur Wahl. Besonders erfreulich ist



Ebenfalls neu: ‚Sand Park‘ mit Canyonfahrt und Weggabelung

dabei, daß sich die Vehikel wirklich grundlegend in ihren Fahreigenschaften voneinander unterscheiden.

Am schwierigsten zu steuern ist der neu hinzugekommene Prototyp. Unfaßbare 387 km/h bringt das Gefährt an Höchsttempo – bei Wahl des praktischen Automatiktriebes ein paar weniger, wie bei den anderen Fahrzeugen auch. Doch die extremhohe Geschwindigkeit fordert ihren Tribut: Die Kurvenlage des Prototyps ist nicht nur bei hohem Tempo als sehr bescheiden zu bezeichnen.

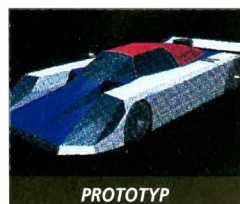
Anders sieht's beim ebenfalls neuen Stock-Car aus. Auch wenn es in der Anleitung anders



steht, erfordert dieses träge und mit maximal 291 km/h verhältnismäßig langsame Fahrzeug wenig fahrerisches Können. Es ig-



net sich hervorragend für Anfänger, weil es eben nicht so flink ist und äußerst selten ins Schleudern gerät, da es ohne Ende übersteuert werden kann. Der altbekannte Formel-1-Flitzer stellt einen guten Kompromiß dar aus hoher Geschwindigkeit (330 km/h) und gutmütigem Kurvenverhalten.



PROTOTYP

GNÜGEN ING

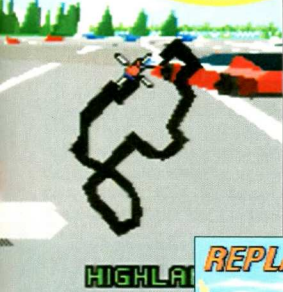


Bei solch spannenden Überholmanövern heißt es cool bleiben



se warten mit heimtückischen Streckenführungen auf, welche steile Haarnadelkurven genauso einschließen wie gefährliche S-Schikanen. Bis auf die Hintergründe sind die Rennstrecken – wie auch die Boliden – in gewohnt feiner Polygongrafik gehalten. Für den einen oder anderen mag diese Grafik auf den ersten Blick unattraktiv erscheinen, da sie nicht so bunt wie bei gewöhnlichen Rennspielen mit Bitmapgrafik ist. Doch nur durch Polygongrafik läßt sich die Action – entsprechende Rechenleistung vorausgesetzt – so wahnsinnig schnell und vor allem dreidimensional darstellen.

Auf Wunsch kann ein ganzes Rennen nochmals in der Wiederholung angeschaut werden



Wer allein spielt, kann sich am ‚Time Attack‘- oder ‚Virtua Racing‘-Modus versuchen. Bei letzterem kämpft man gegen 15 Computerfahrer, beim anderen nur gegen die Zeit an. Einen WM-Modus mit Punkten gibt es leider nicht. Ebenfalls zu bemängeln ist der Zweispeler-Modus, der zwar ebenfalls eine

Von technischer Seite her weiß nicht nur die Wahnsinns-Geschwindigkeit, sondern auch die gute, sehr fein ansprechende Steuerung zu überzeugen. Um ein klein wenig mehr Abwechslung zu bieten, darf aus vier verschiedenen Perspektiven gerast werden, was eine nette optische Spielerei darstellt. Am schwierigsten handzuhaben ist dabei



Vorsicht Tunnel: Ein Crash mit der Wand ist ungesund

Küchenmixer-Sound sowie die Tatsache, daß sich Sega geizig zeigte und dem Modul keine Batterie verpaßte. Bei einem Programm, dessen oberstes Ziel es ist, die eigenen Bestzeiten immer wieder zu unterbieten, ist dies beinahe eine Todsünde! Ein Batteriespeicher, einige Strecken mehr, ein Weltmeisterschafts-Modus sowie ein ausgeklügelter Zweispeler-

spiel nicht herum. Hier wird das Wort ‚Geschwindigkeitsgefühl‘ völlig neu definiert.

Hans-Joachim Amann

Zu wenig Strecken, Zweispeler-Modus nicht ausgereift, Bestzeiten werden nicht gespeichert

Menge Spaß bereitet, aber dennoch reichlich verbesserungswürdig ist. Größtes Manko: Nur die zwei Fahrzeuge der beiden Spieler befinden sich auf der Strecke, Computerkonkurrenz sucht man vergeblich ...

So fegt man also allein oder zu zweit mit dem Wagen seiner Wahl über die fünf Parcour. Die-

VIRTUA RAC. DELUXE

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die Steuerung ist super, das Gameplay gut, läßt aber auf Dauer einiges an Abwechslung vermissen (siehe Zweispeler-Modus).	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Durch den ungeheuren Geschwindigkeitsrausch, den VRD vermittelt, ist trotz der Gameplay-Mängel lange Freude angesagt.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Superflotte Polygongrafik weiß zu gefallen – auch wenn es nicht gerade Farbenfroh zugeht.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Werden Autos überholt, hört sich dies dank Samples sehr gut an. Der Motorsound der eigenen Boliden ist schrecklich.	

Genre.....Rennspiel
 Spieler.....1-2 (simultan)
 Hersteller.....Sega
 Preis.....ca. DM 150
 Level.....3 Kurse
 Schwierigkeit.....mittel bis hoch
 Continues.....
 Speicher.....24 MBit
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
2+

DOOM

Flotte 3-D-Grafik, gute Effekte, präzise Steuerung

Tja, das kann so alles dabei rauskommen, wenn man unvorsichtig mit neuer Technologie experimentiert ...

auf dem Mars und seinen beiden Monden ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los: Monster, Mutanten und Dämonen streifen durch die Gänge der örtlichen Raumstationen und meucheln alles nieder, was ihnen über den Weg läuft. Wie es dazu kommen konnte? Tja, da der Mars ja angeblich verbrauchte Energie sofort zurückbringt, wurde er vor einiger Zeit zum Endlager für Atommüll erklärt und entsprechend verschan-

Allein gegen alle - da hat wohl jemand schlechte Karten...



te 3-D-Grafik und die Wahl der Perspektive kommt eine recht packende Atmosphäre auf, allerdings hätten ein paar mehr Farben und etwas ausgeprägtere Lichteffekte noch wesentlich intensiver gewirkt.



Auch die Soundeffekte tragen recht gut zur Stimmung bei, die Musik schwankt zwischen hektischer Unterlegung und düsterer Hintergrundbegleitung. Mit der Zeit hinterläßt das dauernde Monstermetzeln aber einen eher schalen Nachgeschmack, unverständlich auch, daß auf einen Batteriespeicher oder Levelcodes verzichtet wurde.

Michael Anton

Relativ wenig Abwechslung im Gameplay, weder Levelcodes noch Batterie

delt. Kurze Zeit später entdeckte auch das Militär die Vorteile eines solch unwirtschaftlichen und abgelegenen Ortes und man beschloß, einige der streng geheimen Forschungsvorhaben dorthin zu verlegen. Darunter war auch ein Projekt, das sich mit Materie-

transmittern beschäftigte und letztendlich das Chaos verursachte: Anfangs lief noch alles gut, aber dann zapfte man wohl irgendwie eine andere Dimension an – und das, was dabei herauskam, tobte nun auf dem Mars herum. Zwar wurden sofort Space Marines in Marsch gesetzt, aber selbst diese harten Burschen waren dem Grauen nicht gewachsen. Lediglich einer von ihnen überlebte, und der muß nun versuchen, irgendwie



lebend zur Erde zurückzukommen. Angesichts der Monsterhorden, die in düsteren Gängen lauern, kein leichtes Unterfangen – auch dann nicht, wenn man in den verwinkelten Korridoren immer wieder Nachschub für das dringende notwendige Waffenarsenal findet.

GAMEPRO MEINT:

Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer und Kettensäge – sind das wirklich die einzigen Werkzeuge heutiger Helden? Wieder einmal wird Gewalt im Übermaß zum alleinigen Aufhänger eines Spiels und der Spieler zur stupiden Killermaschine degradiert. Falls es die Spielehersteller noch nicht mitbekommen haben sollten: Es gibt auch Leute, die lieber ihr Hirn benutzen – wie wäre es mal mit Alternativen???

Durch 24 beinharte Level voller Balleraction muß sich der einsame Held kämpfen und dabei aufpassen, daß er nicht vorzeitig zum Dämonenfutter wird. Durch die präzise Steuerung, die flot-



Nein, wir sind hier nicht im Baumarkt – diese Kettensäge ist tödlich

Die Ruhe trägt: Nur selten ist es so friedlich und fast schon idyllisch wie auf diesem Bild. Aber keine Panik, die Aliens lauern schon ...

MD 32x DOOM

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Die meisten Überlebenstipps mit jeder Menge versteckter Extras lockern die Missionen eher als das Alien-Hitzefieber auf.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Das Fehlen von Levelcodes oder einem Batteriespeicher ist ziemlich frustrierend, hier wurde am falschen Ende gespart.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Interessante Perspektive und flotte Grafik überzeugen, allerdings hätte man noch etwas mehr erwarten dürfen.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Die Soundeffekte sind recht gut gelungen, der Soundtrack hätte an manchen Stellen etwas bisssiger sein dürfen.						
Genre	Action					
Spieler	1					
Hersteller	Sega					
Preis	DM 150					
Level	24					
Schwierigkeit	einstellbar					
Continues	unbegrenzt					
Speicher	24 MBit					
Erhältlich	im Handel					

FAZIT 3+

Schnelle 3-D-Grafik ist auf dem Mega Drive ein echtes Problem, ‚Acclade‘ hat es gelöst!

'DOOM' AUF DEM MEGA DRIVE ?



ZERO TOLERANCE



...da waren's nur noch vier: Der erste Kämpfer ist dahin! Bis zum Sieg ist es noch ein weiter Weg ...

folgende Situation: Böse Aliens haben eine Raumstation unter Ihre Kontrolle gebracht. Problem: Sie wollen nicht mehr verschwinden. Lösung: Eine fünfköpfige Elitetruppe wird losgeschickt, um die Gänge von über 40 Ebenen zu säubern. Da das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive dargestellt wird, hat das Mega Drive alle Hände voll zu tun, um die 3-D-Grafik in annehmbarer Qualität auf den Bildschirm zu bringen. Ein anderes Merkmal von „Zero Tolerance“ wurde in der deutschen Version entfernt: das Blut der getroffenen Gegner (und das ist auch ganz gut so).

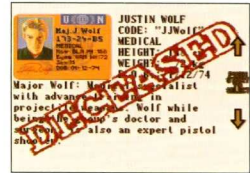


hunde, Roboter und Aliens lassen Euch keine ruhige Minute. Da das Angebot an Waffen recht breit gefächert ist (Schrotflinte, Handgranaten, Flammenwerfer etc.) ist für Abwechslung gesorgt. Man-

stapfen. Natürlich ist die 3-D-Grafik prozessorbedingt nicht absolut flüssig, zudem ist der Bildschirm-ausschnitt recht klein geraten. Auch in musikalischer Hinsicht tut sich, bis auf die Sprachausgabe

+
3-D-Grafik, dichte Spielatmosphäre und Action ohne Ende. Simultanspiel zu zweit möglich!

+
Das Sichtfenster ist zu klein und es gibt zu wenig Abwechslung im Spielverlauf.



ist man voll und ganz in der Atmosphäre des Spiels eingetaucht. ‚Schuld‘ daran ist die 3-D-Perspektive, die gute Steuerung und die passenden Soundeffekte. Wer es mit sich, seinem Gewissen und seinen Eltern vereinbaren kann, sich dieses Spiel zuzulegen, wird ganz bestimmt nicht enttäuscht sein.

Magnus Kalkuhl

Um eine Stufe zu schaffen, müßt Ihr alles niederschließen, was sich bewegt. Zur Auswahl stehen dabei fünf verschiedene Kämpfer, von denen jeder besondere Fachkenntnisse hat (Medizin, Nahkampf, Bomben etc.). Um die Orientierung zu erleichtern, ist in der unteren Bildschirmhälfte eine Übersichtskarte zu sehen, auf der auch die Gegner angezeigt werden, die sich in der Nähe aufhalten: Kampf-

che Abschnitte einer Ebene sind nur zu erreichen, indem Ihr mit Fahrstühlen zwischen verschiedenen Ebenen wechselt. Als besonderes Schmankerl könnt Ihr per Linkkabel zwei Mega Drives miteinander koppeln, um zu zweit gleichzeitig durch die Gänge zu

und einige Todesschreie nicht Weltbewegendes. Dieses Spiel sprüht nur so vor Gewalt, womit die Videospiele und Gewalt-Kontroverse wieder aufblammen wird (Siehe Themenbox auf Seite 64). Trotzdem macht „Zero Tolerance“ Spaß, denn schon nach kurzer Zeit

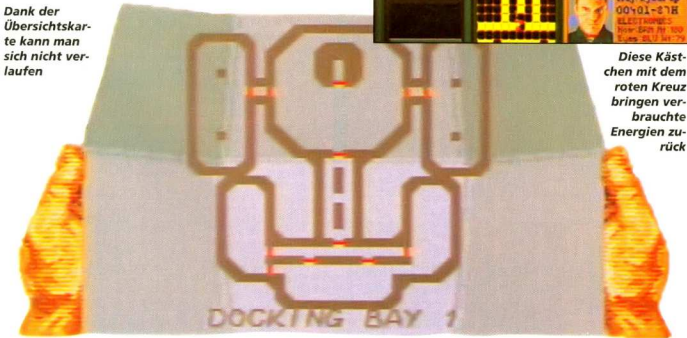


Sie sind überall! Doch mit der Laser-aimedgun ist das Problem schnell 'gelöst'



In der Import-Version sind solche Bilder keine Seltenheit - Gewalt in ihrer blutigsten Form!

Dank der Übersichtskarte kann man sich nicht verirren



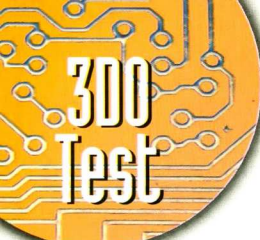
Diese Kästchen mit dem roten Kreuz bringen verbrauchte Energien zurück

Mega Drive
ZERO TOLERANCE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Die Steuerung ist in Ordnung, aber durch das kleine Sichtfenster wird das Spiel unnötig erschwert.						
Dauerspiel	6	5	4	3	2	1
Mit dem Spiel werdet Ihr lange beschäftigt sein, allerdings gibt es außer neuen Waffen nur wenig Abwechslung.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Vom technischen Standpunkt gesehen ist die 3-D-Grafik genial, allerdings sehen Objekte aus der Nähe sehr grobgepixelt aus.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Unengen an Sprachsamples und passende Sounduntermalung sind zwar gut, aber die Tonqualität kann nicht begeistern.						

Genre Action
Spieler 2 (Link/Recht)
Hersteller Acclade
Preis ca. DM 120
Level ca. 40
Schwierigkeit mittel
Continues Paläwart
Speicher 5 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



Da bleibt Dhalsim doch glatt die Luft weg



Alle 16 Kämpfer stehen in drei Geschwindigkeiten zu Eurer Verfügung



Gut gezielt unter die Kinnlade hilft ein Tritt am besten

DIE SECHSTE STREET-FIGHTER-VERSION

S. STREET FIGHTER II

TURBO

Und wieder ein Street Fighter! Diesmal die erste Version für eine der neuen Konsolen.

den Anfang der Turbo-Automaten-Umsetzungen macht diesmal das 3DO, das nach langem Warten nun endlich mit „Super Street Fighter II Turbo“ (bald sind die Titel länger als die Entwicklerlisten) bedient wird.

Ihr habt die Wahl zwischen allen 16 Kämpfern plus dem versteckten Akuma. Mit dem Recken Eurer Wahl könnt ihr dann entweder gegen den Computer antreten, oder ihr sucht Euch einen Kumpel und prügelt gegeneinander bis der Morgen graut. Die wesentliche Neuerung zu der letzten Version (Super Street Fighter II) liegt in den Super-Moves. Es gibt nun einen Extra-Energiebalken, den ihr mit ausgeteilten Treffern auffüllen könnt. Wenn ihr genügend Energie gesammelt habt, könnt ihr dann über spezielle Tastenkombinationen (stehen in der Anleitung!) die ultra-verschärften Super-Moves auslösen.

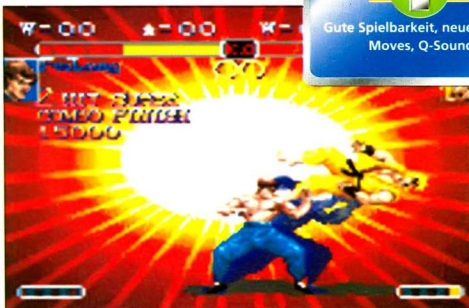
Weiterhin wurden sowohl die einzelnen Charaktere wie auch ihre Kräftebalance nochmals untereinander abgestimmt. Mit den drei



So ein Super-Move macht ganz schön Eindruck! Bison guckt schon ängstlich

Gute Spielbarkeit, neue Super-Moves, Q-Sound

Wow. So sieht der Super-Death-Move aus



Nur zwei Spielmodi, mit Original-Pad nicht optimal spielbar



Der geheime Akuma! Nächstes Heft erfahrt ihr, wie man ihn spielen kann

Geschwindigkeitsstufen habt ihr die Wahl von ‚etwas lahm‘ über ‚schnell‘ bis hin zu ‚unmenschlich‘! Leider wurden nur die Optionen des Automaten umgesetzt. Auf die nützlichen Features der Vorgänger-Versionen müssen wir verzichten. Ihr könnt also kein Tournament und auch keine Time Battles durchführen. Wirklich Schade! Doch keine Angst, denn die Spielbarkeit des Games ist absolut in Ordnung, wenn auch das 3DO-Pad durch seine fünf Buttons (plus zwei kleine: Start & Select) nicht gerade für Street Fighter geeignet ist.

Die Grafik ist insgesamt etwas hell aber ansonsten sehr ordentlich. Auch die Kämpfer sind (wie üblich) sehr gut animiert, obgleich man durchaus mehr Animationsphasen hätte realisieren können. Die Spielmusik kommt frisch von der CD und

klingt (nicht zuletzt dank Q-Sound) wirklich gut (Anlage!). Ab und an kommt kein Treffergeräusch obwohl ihr einen Hit gelandet habt. Zusammenfassend kann man SSF II T trotz kleiner Mängel jedem 3DO-Besitzer ans Herz legen. Schließlich gibt es in dem Genre kein vergleichbar gutes Game, und SSF II T macht unheimlich viel Spaß.

Maris Feldmann



3DO S. STREET FIGHTER II

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

genauer Special Moves, der genialen Super-Moves und der guten Balance zwischen den Kämpfern: einfach genial!

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

Bevor ihr Akuma nicht besiegt habt lrgt ihr die CD nicht wieder weg. Ind das kann eine ganze Weile dauern!

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

Super animierte Figuren und tolle Hintergründe. Könnte aber noch besser sein. Insgesamt recht hell!

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

Die Musik kommt zwar von CD, hat aber nicht die rechte Dynamik. Die FX setzen manchmal aus.

- Genre Prügelspiel
- Spieler 1-2
- Hersteller Capcom
- Preis Ca. DM 150
- Level 17 Kämpfer
- Schwierigkeit einstellbar
- Continues unbegrenzt
- Speicher 1 CD
- Erhältlich im Handel





Seid Urzeiten tobt der Kampf zwischen den Samurai und den Street Fighters.

Tritt der Samurai nun zum letzten Shodown an?

KAMPF O H N E G N A D E

SAMURAI SHODOWN

t agelang warteten wir gespannt auf die neueste Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers „Samurai Shodown“. Doch als die CD endlich im 3DO lag, waren wir wie vor den Kopf gestoßen. Während die Original-Neo-Geo-Version durch flüssiges Scrolling, stufenloses Zoomen, genialen Sound, super Sprachausgabe und ein perfektes Gameplay überzeugen konnte, muß man auf Panasonics Edelkonsole leider in allen Kategorien Abstriche machen. Nichts desto trotz ist S. ein gutes

Prügelspiel und hat durch seine teilweise extremen Charaktere und die interessanten Waffen (z.B. „Helfertiere“) selbst neben dem ebenfalls neu erschienenen „Super Street Fighter II Turbo“ eine Existenzberechtigung. Wie bei SF II 2 kämpft Ihr in zwei Gewinnrunden um den Sieg. Normale Attacken

Selten sah man derartig bildschirmfüllende Sprites



Maris Feldmann

gehören genauso dazu wie spektakuläre Spezial-Schläge. Da Prügelspiele auf dem 3DO noch recht spärlich gesät sind und S.S. trotz aller Schwächen immer noch recht gut ist, sollten alle Fans des Genres auf jeden Fall mal reinschauen.

SAMURAI SHOD.

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Prinzipiell mit vielen Einstellmöglichkeiten. Die Charaktere lassen sich gut steuern. Das Buckeln stört den Spielfluss.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Prinzipiell macht das Game wirklich Spaß, nur leider nerven die Schlämpereien in der Programmierung.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Teilweise riesengroße, gut animierte Sprites und tolle Hintergründe. Leider viel ruckeln beim Scrollen und Zoomen.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Der Sound klingt lange nicht mehr so gut wie auf dem Neo Geo. Die Sprachsamples sind unhörsam kratzig.						

Genre: **Prügelspiel**
 Spieler: **1-2**
 Hersteller: **Cystal Dynamics**
 Preis: **59,-**
 Level: **12+1 Kämpfer**
 Schwierigkeit: **mittelbar**
 Controller: **Joystick**
 Speicher: **1 CD**
 Erhältlich: **im Handel**

FAZIT 3+

Gnadenlos

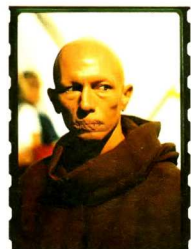
VIDEO SPIELE

MEGA DRIVE	Ecco the Dolphin 2 d	109,90	Paperboy 2	39,90	Tiny Toons Sports d	109,90	Captain America eu	59,90	King of Dragons d	109,90	Spanky's Quest us	79,90
Adrian's Family d	European Golf Tour d	89,90	Paperboy 2 d	39,90	Toy Jam & Earl 2 d	49,90	Chessmaster 2	49,90	King of Monsters d	59,90	Spankster d	129,90
Alien 3 d	Eternal Champions d	79,90	PGA 3 d	109,90	Turaxton d	39,90	Chessmaster us	29,90	King der Löwen eu	69,90	Starwing d	119,90
Alionstorm d	F 117 d	59,90	Phelios d	49,90	Turcanton d	39,90	Chuck Rock us	39,90	Legion us	69,90	Streetfighter 2 eu	59,90
Alisa Dragon d	Fantastic Dizzy d	49,90	Pitfall d	129,90	Turtles d	59,90	Chuck Rock 2 d	69,90	Last Action Hero d	69,90	Streetfighter Turbo d	69,90
Andrea Agazzi Tennis d	Fantasy Zone d	49,90	Powernigger	49,90	Turtles T. Fighters d	79,90	Clayfighter eu	39,90	Legend d	109,90	Streetfighter Turbo 2 eu	69,90
Another World d	Fatal Fury d	69,90	Predator 2	49,90	Twin Hawk d	49,90	Clayfighter 2 eu	119,90	Leimmings d	109,90	Strike Gunner d	49,90
Aquatic Games d	FIFA '95	109,90	Prince of Persia	59,90	Two Crude Dudes	49,90	Choyettes III d	49,90	Last Viking d	59,90	Strike Gunner us	39,90
Archie's Fun d	FIFA '96	29,90	Puggsy d	49,90	Universal Soldier d	59,90	Comra us	49,90	Magpie Boy d	79,90	Strike Gunner 2 eu	79,90
Arrowsfall d	Flunk 1	29,90	Red Zone d	119,90	Valis SD	29,90	Contra us	59,90	Mario Alstard d	79,90	Stunt Racer FX d	119,90
Art Alive d	Flintstones d	79,90	Rise of the Robots d	109,90	Vortex 1	29,90	C.R.J. Baseball d	59,90	Mario Andretti us	129,90	Super Bowling us	79,90
Artie Mermaid d	G - Loc d	49,90	Risque Woods d	49,90	Virtual Pinball d	49,90	Crash Dummies d	49,90	Manokart us	79,90	Sunset Riders d	69,90
Balloon Returns d	Galahad d	79,90	RoboCop d	49,90	Wonderboy V	109,90	Crash Dummies 2	19,90	Mickey Mania d	139,90	Super Icehockey d	109,90
Atomic Runner d	Galaxy Force II d	39,90	Robocop vs Terminator d	49,90	Warpseed d	49,90	Cyber Sports eu	89,90	Micro Machines d	119,90	Super Kick Off d	69,90
Baljkids d	Gauntlet d	49,90	Rocket Knight d	59,90	Wimbledon Tennis d	69,90	Cyberman 2	69,90	Might & Magic II d	119,90	Super Metroid d	119,90
Balza d	General Chaos d	49,90	Rock'n Roll Racing us	109,90	Winterchallenge d	49,90	D-Force eu	49,90	Mir N'utz us	79,90	Super Morth d	109,90
Barkley Jam	Golden Axe d	39,90	RoboCop 2	49,90	Winter Olympics d	69,90	Darius Twin us	69,90	NBA Allstars d	89,90	Super Pang d	79,90
Bar't's Nightmare d	Gods d	89,90	Shadow of Beast d	39,90	Wiz'n Liz d	49,90	Demon Crest us	139,90	NBA Jam d	99,90	Super Streetfighter d	139,90
Battal 2020 d	Globad Gladiators d	49,90	Shadown of Beast 2 d	49,90	Wolfenstein d	109,90	Dr. Frankt eu	109,90	Nigel '95	129,90	Super Turicard d	59,90
Ballman Returns d	Groendog d	49,90	Shinobi 3 d	49,90	Wonderboy V	109,90	E-Zero us	59,90	Nigel Mascal Indy Car d	119,90	Super Turicard 2 d	59,90
Ballman Revenge us	Gunship d	39,90	Shinoforce d	129,90	World Class Soccer d	49,90	Dr. Franken d	69,90	Obitus us	129,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
Bill Walsh d	Hard Driving d	49,90	Shinoforce 2 d	139,90	World of Illusion	59,90	Dracula d	59,90	On the Ball d	49,90	T2 Judgement Day	139,90
Blizzard d	Haunting d	49,90	Shinobi 3 d	49,90	WWF Raw d	109,90	Drakhen d	109,90	Oper. Logic Bomb d	119,90	Testdrive II d	79,90
Blades of Vengeance	Havoc d	39,90	Skitchin d	109,90	Xenon 2 d	39,90	Drakhen us	39,90	Panic d	119,90	Tazmania d	59,90
Blockout 1	2000 Hellfire d	39,90	Simpsons Batts Nightm d	39,90	Zero Tolerances d	109,90	Dragon d	109,90	Paperboy 2 d	59,90	Tiny Toons d	69,90
B.O.B d	Heroic Zwei d	49,90	Snake Rattle'n Roll d	49,90	Zero Visions d	29,90	Drachengbuch d	119,90	Paperboy 2 2	59,90	Top Gear us	59,90
Bonanza Bros. d	Hydlide d	39,90	Sonic & Knuckle d	119,90	Zool d	49,90	E.EEK! the Cat d	69,90	Parodius d	59,90	Thunderjip j	59,90
Bubby 2	Hook d	79,90	Sonic d	29,90	ESPN Baseball d	119,90	Equinox eu	69,90	Plotwings us	29,90	Tom & Jerry us	89,90
Cadash 1	James Bond 007a	39,90	Sonic 2 d	49,90	F 1 Pole Position	109,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall d	119,90	Trodders d	109,90
Champion Planet d	James Bond 3 d	39,90	Sonic 2 d	49,90	F 1 Pole Position 2	109,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall 2 d	119,90	Trodders 2 d	109,90
Chakan	Jewel Master d	39,90	Spinald 2 d	79,90	F 1 Pole Position 2	109,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Chiki Chiki Boys d	Jordan vs Bird 3 d	49,90	Sparker d	99,90	F 1 Pole Position 2	109,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Chuck Rock 2 d	Jordan vs Pind 3 d	49,90	Speedball 2 d	49,90	Adam's Family us	49,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Crash Bandicoot d	Jordan vs Pind 3 d	49,90	Space Harrier d	49,90	Adam's Family us	49,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Crumb Cars d	John Madden 52 d	69,90	Space Harrier 2 d	49,90	Adam's Family 2 eu	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Cool Spot d	John Madden 95	69,90	Splatterhouse 2 d	49,90	Adventure Islands us	49,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Corporation d	Jurassic Park d	69,90	Steel Empire d	39,90	Adventure Islands 2 d	119,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Cosmic Spacehead d	Jurassic Rampage d	49,90	Strat 'N Roll d	49,90	Art of Fighting us	69,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Cruella d	Kick Off d	49,90	Streets of Rage 3 d	119,90	Alien 3 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Cyborg Justice d	King of Chameleon d	49,90	Strider 1	119,90	Arcaea us	49,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
David Robinson d	Lotus II d	49,90	Strider 2	119,90	Art of Fighting us	69,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Davidscup Tennis	Lotus Turbo Challenge	99,90	Strider II	119,90	Axelay d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Decap Attack d	LHX Attack Chopper d	39,90	Subterrana d	49,90	Balmain Returns d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Desert Strike d	Lotus Turbo Challenge	99,90	Superchallenger d	39,90	Battleshop d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dino	Lotus II d	49,90	Super Streetfighter d	129,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dragon	Magical Hat	89,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dragon's Fury d	Maxim Carnage d	69,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dragon's Revenge d	Maxim Carnage d	69,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Deuchungbuch d	Mickey Mania d	59,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Double Sports d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Double Clutch	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dune II d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dungeon & Dragon d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Dynamite Head d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
EA Tennis d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90
Earth Worm Jim d	Mutant League Football d	49,90	Super Streetfighter 2	119,90	Battleshop 2 d	59,90	ESPN Baseball 2	119,90	Pitfall us	119,90	Trodders 2 us	109,90



IM NÄCHSTEN JAHR:

MORTAL KOMBAT DER FILM



Gute Methode sich das Rauchen abzugewöhnen



Kampfsportfreunde aufgepaßt! Eines der umstrittensten Spiele der letzten Jahre findet nun seinen Weg auf die große Leinwand. Exklusiv bei uns bekommt Ihr die ersten Infos!



Die Sets sind teilweise sehr aufwendig gestaltet und sorgen für einen überzeugenden Fantasy-Touch



Gute Zeiten brechen für alle Action-Freunde heran, denn nach ‚Street Fighter‘ (GP 10/94) wird nun auch ‚Mortal Kombat‘ verfilmt.

Für die Produktion ist die renommierte Firma New Line Cinema verantwortlich, die auch für solche Knaller wie ‚Nightmare on Elm Street‘, ‚Teenage Mutant Hero Turtles‘ und den aktuellen ‚Die Maske‘ verantwortlich zeichnet. Wir können also Action-Untehaltung der feinsten Sorte erwarten.

Die Story weicht (aus dramaturgischen Gründen) etwas von der Original-Spiel-Story ab. Mit dabei sind Liu Kang, Johnny Cage und Sonya Blade, die von Rayden zum Turnier begleitet werden. Dort müssen sie für die Freiheit der Erde kämpfen, da im Falle einer Niederlage Shang Tsung und Goro unsere Welt in Chaos und Zerstörung werfen würden. Falls unser irdisches Trio den Sieg davon tragen sollte, wird Kitana die Macht in der Outworld übernehmen, und für Ruhe sorgen. Im May '95 soll der fertige Film in die amerikanischen Kinos kommen. Erfahrungsgemäß müssen wir uns dann noch zwei Monate bis zu einem Jahr gedulden, bis sich ein deutscher Vertrieb findet, der den Film synchronisieren läßt und ihn schließlich in unsere Kinos bringt.

Maris Feldmann



Liu Kang bereitet sich schon mal auf seinen großen Kampf vor



DARSTELLER



Rayden

Der Donnergott wird von dem ‚Highlander‘ und ‚Greystoke‘-Tarzan Christopher Lambert gespielt.



Liu

Der ehemalige Kampfsport Champion Robin Shou schlüpft in die Rolle von Liu Kang.



Sonya

Bridgette Wilson, die Tochter von Arnold Schwarzenegger in ‚Last Action Hero‘ spielt die tapfere Sonya Blade.



Shang

Cary Hiroyuki-Tagawa, der auch in ‚Rising Sun‘ und ‚Lizenz zum Töten‘ spielte, übernimmt Shang Tsungs Rolle.



Johnny

Den Schönlings Johnny Cage spielt Linden Ashby, der auch in ‚Wyatt Earp‘ und ‚Eight Seconds‘ zu sehen war.



Kitana

Schon in ‚Lizenz zum Töten‘ und ‚The Doors‘ machte Talisa Soto, die Kitana spielt, eine gute Figur.



Das Trio Johnny Cage, Sonya Blade und Liu Kang muß sich mal wieder gegen ein paar Böse wehren



DRAGON

Nach dem großen Erfolg auf dem SuperNES und dem Fiasko auf dem Mega Drive trifft der ‚Drache‘ auf den Jaguar.



Bruce in allen Lebenslagen – mal austeilend, mal einsteckend

i mmer noch spielt Ihr in „Dragon“ die Geschichte der gleichnamigen Bruce Lee-Filmbiographie nach. Zehn Level, mit bis zu zwei Gegnern gleichzeitig, müßt Ihr mit mageren drei Versuchen schaffen. Verliert Ihr Euer letztes Leben, erscheint der Dämon aus Bruces Alpträumen. Besiegt Ihr ihn, gibt's ein Continue zur Belohnung. Ein wichtiges Merkmal des Games ist, daß die Treffer relativ wenig Energie abziehen. Dadurch dauern die Fights länger, und sind nicht mehr nach zwei, drei Combos beendet. Das Besondere aber an Dragon ist, daß sich ein ‚Erfahrungsbalken‘ unter der Energieanzeige aufbaut.

Herausfordertes Beat 'em Up, neue Features, ein Muß für jeden Bruce-Lee-Fan

Habt Ihr diesen durch abwechslungsreiches und effektives Fighiten aufgefüllt, erhaltet Ihr zusätzliche Moves. Etwas später steht Euch dann ein ‚Nunchaku‘ zur Verfügung. Diese zwei durch ein Seil verbundene Hölzer sind nahezu unentbehrlich, um die Bösewichte der höheren Stages zu besiegen. Jeder Gegner unterscheidet sich in Moves und speziellen Angriffstaktiken, so daß einige Zeit nötig ist, um eine wirksame Strategie gegen den Kontrahenten zu entwickeln. Soweit zum ‚Story Mode‘, in dem Ihr

Kein Dreispieler-Modus, schlechte Geräuschsamples, gewöhnungsbedürftige Steuerung.

sogar zu zweit gegen den Computergegner fighiten könnt.

Im ‚Vs Mode‘ sind nur maximal zwei Spieler möglich – ein Schritt nach hinten, denn auf MD/SNES waren es noch drei. Anscheinend ist bei Atari ein Mehrspieler-Adapter nicht in Planung. Somit habt Ihr als dritten Gegner lediglich einen CPU-Prügelknaben. Ihr könnt natürlich auch nur zu zweit gegeneinander antreten. Der einzig negative Punkt ist das Jaguar-Pad mit seinen drei Buttons. Ihr müßt mit der Options-Taste zwischen harten und leichten Schlägen/Tritten hin- und herschalten. Grafisch gibt's nichts auszusetzten, wenngleich sicher mehr Animationen und abwechslungsreichere Hintergründe möglich

gewesen wären. Da die Zwischensequenzen fehlen, verliert das Game ein wenig an Atmosphäre. Dafür ist der Sound gelungen, allerdings wirken die Geräusche etwas platt. Unterm Strich ist Dragon ein gelungenes Prüfgelenspiel, daß nur mit einer gewöhnungsbedürftigen Steuerung zu kämpfen hat. Es wird Zeit, für den Jaguar Multiadapter und bessere Joypads zu entwickeln!

Michael Koczy



Nur wenn Ihr den Dämon besiegt, gibt's ein Continue zur Belohnung



Die beiden Lederlady's kommen zwar nicht im Film vor, sind aber trotzdem äußerst fotogen



Ihr könnt zu zweit gegeneinander antreten, und sogar noch einen Computerbruce auf die Nase hauen

DRAGON

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Meist Dreispieler-Modus, gewöhnungsbedürftige Steuerung, ansonsten ein gelungenes Beat 'em Up.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Zweispieler-Modus, Fünf Schwierigkeitsgrade und zehn Level lassen dieses Modul lange herausfordernd bleiben.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Keine Zwischensequenzen, durchschnittliche Animation, kein Ruckeln, einfach gezeichnete Hintergründe.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Nette Melodien, die das Gameplay unterstützen, die Geräusche sind unterer Durchschnitt.						
Genre	Prüfgelenspiel					
Spieler	1-2					
Hersteller	Virgin					
Preis	ca. DM 140					
Level	10					
Schwierigkeit	einstufig					
Continues	unbegrenzt					
Speicher	16 MBit im Handel					
Erfülltheit	100%					

FAZIT

3+

Final Fantasy 3

SNES – Test in Nr. 12/94



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

Earthworm Jim

MD/SNES – Test in Nr. 11/94



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

Donkey Kong Country

SNES – Test in Nr. 12/94



Es gibt gute Grafik, sehr gute Grafik und „Donkey Kong Country“. Und das beste ist, daß das Gameplay ebenso herausragend ist: 100 Level und Bonusläufe warten darauf von Donkey und seinem Kumpel Diddy entdeckt zu werden – Also nichts wie ran ans Joypad!

PGA Tour Golf 3

MD – Test in Nr. 12/94



Wer sich keine teuren Schläger und noch teurere Caddies leisten kann, ist mit der Alternative „PGA Tour Golf 3“ bestens bedient. Bei Wind und Wetter abschlagen, und dabei doch geflegt im Wohnzimmerbild mit reichlich Live-Sitzend, ist das perfekte Bernhard-Langer-Erlebnis.

Psycho Pinball

MD – Test in Nr. 12/94



Flippersimulationen sind auf Konsolen selten zu großen Ehren gekommen. „Psycho Pinball“ ist jedoch eines der herausragendsten Games dieses ausgeflippten Genres. Satz Action mit vielen Features der Daddieaktion sorgen für richtige Spielhallenatmosphäre.

...DER LETZTEN DREI MONATE

Habt Ihr schon verzweifelt nach den Charts gesucht? Ab dieser Ausgabe befinden sie sich nicht mehr in der Heftmitte und sind auch keine reinen Leserscharts mehr. Vielmehr möchten wir Euch unsere Highlights der letzten drei Monate präsentieren. Das heißt, jeden Monat bekommt Ihr einen kleinen Rückblick auf die Crème de la Crème der Videospielezene geboten, und zwar für alle Konsolen. Haben mehrere Spiele dieselbe Note, fallen die älteren aus den Top Ten heraus. „Road Rash“ (300) aus Nr. 10/94 ist nicht drin, obwohl es die Note „-“ hatte. Wir gaben „Dynamite Headdy“ den Vorzug, weil das MD verbreiteter ist. Sorry, Freunde und Besitzer der Edelkonsole. Nichts desto trotz wollen wir weiterhin Eure Meinungen zu Euren Lieblingspielen veröffentlichen. Schreibt uns einen kleinen Brief mit Foto an: GAMEPRO Top Ten • Heiligensstraße 39 • 20249 Hamburg. Bis nächsten Monat. Eure GAMEPRO-Crew!

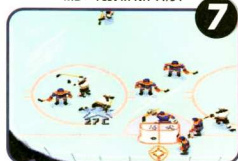
	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	FINAL FANTASY 3	SNES	Adventure	1
2	EARTWORM JIM	SNES/MD	Jump&Run	1
3	DONKEY KONG COUNTRY	SNES	Jump&Run	1-
4	PGA TOUR GOLF 3	MD	Sport	1-
5	PSYCHO PINBALL	MD	Simulation	1-
6	SONIC & KNUCKLES	MD	Jump&Run	1-
7	NHL HOCKEY '95	MD	Sport	1-
8	MICRO MACHINES 2	MD	Rennspiel	1-
9	JOHN MADDEN FOOTBALL	3DO	Sport	1-
10	DYNAMITE HEADDY	MD	J&R/Act.	1-



Recycling ist in Und daß das nicht nur Flaschensammlern gemeint ist, beweist eindrucksvoll „Sonic & Knuckles“. Alle alten Sonic-Games können mit diesem Modul auch mit Knuckles nachgespielt werden. Für Freunde des blauen Igelts wurde ein Traum wahr.

NHL Hockey '95

MD – Test in Nr. 11/94



Eishockey wird in Deutschland immer populärer. „NHL Hockey '95“ hat jetzt schon einen großen Anhängerkreis gefunden. Zahlreiche Optionen, Features und Liga-Modus sorgen neben sportlicher Action für Spaß ohne blaue Flecken.

Micro Machines 2

MD – Test in Nr. 11/94



Wieder wird ein Kultspiel in die zweite Runde geschickt! „Micro Machines 2“ sorgt mit seinen 54 Strecken und zahlreichen Spielmodi mit bis zu 16 Teilnehmern (max. acht gleichzeitig) für Unterhaltung und Fun. Und dank J-Cart-Modul braucht man nicht mal einen Multidapter.

John Madden Football

3DO – Test in Nr. 11/94



Und noch ein American-Sports-Game in den Top Ten. „John Madden Football“ ist die beste Simulation dieses kampferregten Sports. Ligamodus mit aktuellen Spielernamen, gute Steuerung, Taktikoptionen und guter Grafik bringen Action auf den Pixelrasen.

Dynamite Headdy

MD – Test in Nr. 10/94



Eines der abgedrehtesten Spiele der vergangenen Monate, wenn nicht sogar aller Zeiten, ist zweifellos „Dynamite Headdy“ von Treasure, den ehemaligen Komami-Leuten. Originelle Extras,witzige Ideen, bizarre Engdeger und vor allem die technische Brillanz haben das Mega-Drive Spiel in den Kult-Status.

NO MORE SPIN!
SPELLEIT

Norman Redwilde, Games World
jeden Sonntag 10.30 Uhr auf SAT 1

Sparkster SNES

Hallo GAMEPRO- und Games World-Freaks!

Endlich können auch Nichtde-Freaks das Land Ehrens bereisen. Gewalt, Tränen und Schweiß sind dort an der Tagesordnung. Aber jetzt ist es die, das Doppelm, die es sich hat! Spielespiel Dieses Freichen greift zu seinem Blechbrosen. Ich hatte bei den Peddlerden auch sowas ähnliches, benutzt sein verbessertes Schwert, kann Schraubenzieher-Effekte vollziehen, und und, und. Da haben die Gegner, genau wie Robby bei mir, natürlich keine Chance. Das Game ist ein One-Player mit acht Levels. Inklusiv Hammerharten Unterstages, forberpachtigen Backgrounds und zerfügen Sound. Neben ordentlicher Steuerung, Einsteilen der Leben und des Schwermetallsgrades gibt es als Sahne obenauf die Peddler-Funktion. Genau des Richtige für den Hausterfreund.

Sonic 3 (MD)

Für mich ist „Sonic 3“ im Moment das beste Jump&Runs, das ich auf dem Mega Drive gesehen habe. Vor allem das Super-Sonic Bild, das man nach den Durchspielen sieht und die Möglichkeit jeden Level anzuwählen zu können machen Sonic 3 für mich zum Dauerbrenner.
Dennis Julian Krimpelbein

LESERCHARTS



Also mein Chartfavorit ist eindeutig „Goof Troop“ auf dem Super NES. Wenn Miami und Papi es spielen, sag ich Ihnen immer was sie tun sollen. Manchmal haut's sogar herein!
Die Red Lieber Dennis, bereits als Dreijähriger hast Du ein weisheitsreiche Zukunftser Dir. Wenn Deine Eltern in ein paar Jahren immer noch das machen, was Du sagst, hast Du gewonnen!
Dennis Frey

ABO AKTION

ICH WILL ALLES

GAMEPRO

ICH WILL DAS ABO
FÜR 100% INFO PUR!

Du
weißt
was Du
willst:

Interessante
News rund um
Deine Konsole.
Kompetente Tests
der neuesten Games
für Nintendo, Sega, 3DO,
Jaguar, CD-i und Neo Geo.
Tips & Tricks wenn's mal nicht
weitergeht. Deshalb willst Du das
Magazin, das weiß, wo's langgeht:

GAMEPRO 100% Info pur



Bestellkarte siehe Seite 82

ab **72,-**^{DM}
12 Ausgaben

MEGA-CD Test



MICKEY MANIA

Mickey Mania“ und kein Ende? Richtig, die CD-Fassung übertrifft sogar noch das MD-Modul! Die Level sind dieselben geblieben: Es gibt sechs Spielstufen, die alten Micky Maus-Filmen nachempfunden sind. Viele Rätsel, 3-D-Effekte und jede Menge Spaß sind ein überzeugendes Kaufargument. Die Grafik ist unverändert gut, der Sound wurde ordentlich aufpoliert.

Genre	Jump&Run	FAZIT 2+
Spieler	1	
Hersteller	Sony	
Preis	ca. DM 120	
Level	23 Stages	
Schwierigkeit	einsetzbar	
Continues	einsetzbar	
Speicher	1 CD	
Erhältlich	im Handel	

SNES Test



Dank der Hand-Klingen gewinnt Wolverine!

WOLVERINE

Als „Wolverine“, seines Zeichens Mitglied der „X-Men“ (RTL-Zeichentrickserie), müßt Ihr Euch durch sechs Level kämpfen. Das Spielfeld seht Ihr dabei aus der Seitenperspektive und könnt Euch frei in alle Richtungen bewegen. Natürlich gibt es auch jede Menge Gegner, die Ihr aber mit Schlägen, Tritten und Klängen an Wolverines Händen bekämpfen könnt. Grafik und Sound sind o.k., aber aufgrund des schlechten Gameplays und der mangelnden Abwechslung lohnt sich der Kauf nur für Fans.



Genre	Action	FAZIT 4+
Spieler	1	
Hersteller	Acclaim	
Preis	ca. DM 120	
Level	6	
Schwierigkeit	einsetzbar	
Continues	Paßwort	
Speicher	8 MBit	
Erhältlich	im Handel	

GAME BOY Test

POWER RANGERS



Die berühmtesten berüchtigten „Mighty Morphin Power Rangers“ (RTL-Serie) geben nun auf dem Game Boy Ihr Videospieldebüt. In dem Beat 'em Up schlägt Ihr Euch durch fünf Level, an deren Ende jeweils ein mies gelauner Endgegner auf Euch wartet. Diese können aber in keinsten Weise überzeugen. Üble Grafik, schlechter Sound und ein Gameplay von Davonlaufen zeichnen dieses Machwerk aus. Kaum zu glauben, aber dieses Spiel ist noch schwachsinniger als die Serie...



Genre	Beat 'em Up	FAZIT 6+
Spieler	1	
Hersteller	Bandai	
Preis	ca. DM 80	
Level	5	
Schwierigkeit	einsetzbar	
Continues	Paßwort	
Speicher	1 MBit	
Erhältlich	im Handel	

SNES Test

POWER RANGERS



Auch die SNES-Besitzer werden von Bandai nicht verschont. Die Grafik und der Sound werden nur noch vom lachhaft schlechten Gameplay unterboten: Laufen, schlagen, laufen, treten, laufen, einschlafen ... Ach ja: Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, bekommt Ihr mehrere Paßwörter, um Euch zu zweit im Roboterduell schlagen zu können – dadurch ist die Gesamtnote auch etwas besser als beim GB.



Genre	Beat 'em Up	FAZIT 5-
Spieler	1 (2 im Bonusspiel)	
Hersteller	Bandai	
Preis	ca. DM 80	
Level	7	
Schwierigkeit	mittel	
Continues	Paßwort	
Speicher	8 MBit	
Erhältlich	im Handel	

MEGA DRIVE Test



Dieser Endgegner wartet schon auf Euch ...

WOLVERINE

Natürlich hat Acclaim weder Kosten und Mühen gescheut, „Wolverine“ auch auf das MD umzusetzen. Bis auf den Levelaufbau gleicht die Mega-Drive-Version dem SNES-Spiel wie ein Ei dem anderen. Grafik und Sound sind naturgemäß etwas schlechter als beim SNES, das Spiel an sich ist aber unverändert. Hartgesottene „X-Men“-Fans können mal einen Blick riskieren, alle „Normalspieler“ können darauf verzichten.



Genre	Action	FAZIT 4+
Spieler	1	
Hersteller	Acclaim	
Preis	ca. DM 120	
Level	6	
Schwierigkeit	einsetzbar	
Continues	Paßwort	
Speicher	8 MBit	
Erhältlich	im Handel	

MEGA DRIVE Test

YOGI BEAR

Yogi hat überall Freunde, auch im Bergwerk (Level 5)

Uber zwanzig Level hinweg steuert Ihr den kleinen „Yogi Bear“, der einen Naturpark retten will. Ihr lauft immer weiter nach rechts, bis Ihr schließlich am Levelausgang seid. Unterwegs begegnen Euch zahlreiche Figuren, die Ihr mit einem Sprung auf den Kopf außer Gefecht setzt. Aufgelockert wird das Ganze durch Bonusräume und diverse Extras. Leider gibt es weder Paßwort, noch Continues. Echte Yogi-Fans (gibt's die eigentlich?) können es sich aber mal anschauen ...



Genre	Jump&Run	FAZIT 3-
Spieler	1	
Hersteller	Gametek	
Preis	ca. DM 120	
Level	20	
Schwierigkeit	mittel	
Continues	Keine	
Speicher	8 MBit	
Erhältlich	im Handel	

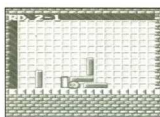
HURRICANES

SNES
Test

ihr steuert einen jungen Fußballspieler durch fünf Level, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Mit einem Fußball (der Euch ständig am



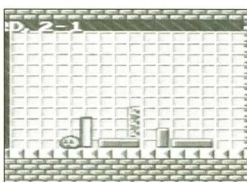
F u B k l e b t) kickt Ihr E u r e Gegner vom Bildschirm. Am Ende jedes Levels wartet dann ein fieser Endgegner auf Euch. Trotz Zwei-Spieler-Modus und zahlreicher Extras kann sich „Hurricanes“ nicht im Mittelfeld halten. Die spektakuläre Grafik und der mittelmäßige Sound werden nur noch durch die schlechte Steuerung unterboten.



GAME BOY
Test

MEGALIT

eure Aufgabe in diesem Spiel: ‚Megalith-Puzzle‘ lösen. Diese bestehen aus Haufen von übereinander gelegten Rechtecksteinen. Ihr müßt die Stapel durch Herausziehen von Steinen abbauen. Die Klötze dürfen dabei nur aus geringer Höhe fallen, ansonsten steht Ihr vor einem Schutthaufen. Bei Gra-



fik und Sound ist nicht viel los, allein die Zwischensequenzen sind sehens-

wert. Fazit: Kein Hit, aber kurzweilige Unterhaltung ist Dank des Paßwortsystems möglich.



MEGA-CD
Test

aliens haben ein Raumschiff erobert und die Besatzung getötet. In Form eines Roboters geht Ihr an Bord, um Euch zur Wurzel des Übels vorzukämpfen – eine neue und innovative Hintergrundgeschichte, fürwahr! Hat man sich mit der Steuerung vertraut gemacht, braucht das MCD „nur“ drei Sekunden, um den Befehl

IRON HELIX

‚Drehen‘ oder ‚Gehen‘ auszuführen. Nur dem, der viel Zeit und zuviel Geld hat, möchten wir dieses Spiel ans Herz legen.



Genre	Jump&Run
Spieler	1-2 Simult.
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 120
Level	15
Schwierigkeit	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+

Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	Takara
Preis	ca. DM 70
Level	1
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	nur im Easy Mode
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3-

Genre	Adventure/Action
Spieler	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 170
Level	6 Etappen
Schwierigkeit	einsteilbar
Continues	Batterie
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

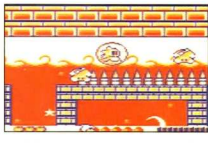
FAZIT
5+



GAME BOY
Test

BUBBLE BOBBLE Part 2

ueber 100 Level hinweg muß der kleine Drache Robby viele böse Monster vertreiben. Auf Knopfdruck spuckt er Blasen, in denen die Monster eingeschlossen werden. Unverzichtbar ist die ‚Superblase‘: In ihr ‚eingebubbel‘, fliegt er frei herum. Extras und Endgegner sind natürlich auch vertreten. Grafisch und musikalisch präsentiert sich ‚Bubble Bobble 2‘ schlicht, aber zweckmäßig. Paßwortfunktion und gutes Gameplay machen dieses Spiel empfehlenswert.



GENERATIONS LOST

MEGA DRIVE
Test

in einer fernen Fantasywelt gibt es Probleme: Naturkatastrophen und Mutantenhorden terrorisieren die friedlichen Einwohner. Um dem Einhalt zu gebieten, müßt Ihr sechs Level in typischer Jump&Run-Manier bewältigen. Zahlreiche Rätsel à la ‚Flashback‘ sorgen für Abwechslung. Die Sound ist atmosphärisch, doch durch die schlechte Grafik und zu wenig Ideen ist „Generations Lost“ leider nur ein durchschnittliches Spiel.



SNES
Test

Zwei Spieler, und kein Spielspaß ich Sicht...

X-KALIBER 2097

in „X-Kaliber“ durchläuft Ihr im NewYork der Zukunft simple, meist horizontal scrollende Level. Als Waffe habt Ihr neben Eurem Schwert noch die Möglichkeit Energiestrahlen auf die Gegner zu schießen. Sieht man von der miesen Kollisionsabfrage ab, werdet Ihr bei deren Beseitigung kaum Probleme haben. Die Zwischen- und Endgegner sind da schon kniffliger. Trotz Zweispieler-Modus, und mehreren Spielcharakteren kommt kein Spaß auf.



Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Taito
Preis	ca. DM 60
Level	100
Schwierigkeit	mittel
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

Genre	Action / Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Time Warner interactive
Preis	ca. DM 120
Level	unbegrenzt
Schwierigkeit	einsteilbar
Continues	Paßwort
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

Genre	Prügelspiel
Spieler	1-2 simultan
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 130
Level	7 Klümpel
Schwierigkeit	einsteilbar
Continues	einsteilbar
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
5+

SNES Test

Reparaturen sind an der Box möglich



NEWMAN HAAS INDYCAR

allein oder zu zweit könnt Ihr in einem Highspeed-bolden Platz nehmen, und auf den großen Rennstrecken der Welt um den Sieg kämpfen. Gewisse Tuningmöglichkeiten stehen zur Verfügung, ansonsten habt Ihr kaum Einfluß auf Euer Vehikel. Optisch macht das Game nicht viel her, auch die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.



Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-2
Hersteller.....	Acclaim
Preis.....	ca. DM 120
Level.....	
Schwierigkeit.....	mittel/hoch
Continues.....	
Speicher.....	16 MBit
Erhältlich.....	im Handel

FAZIT 4+

MEGA DRIVE Test



Auf dem MD läßt sich der Wagen besser steuern

NEWMAN HAAS INDYCAR

Wie auf dem SNES braust Ihr mit einem Rennwagen über Pisten dieser Erde. Optionen und Features sind dieselben geblieben, nur einen Hauch Sprachausgabe wurde mehr ins Modul gepackt. Optisch gefiel uns die MD-Version recht gut, auch läßt sich der Wagen ordentlich steuern. Somit wird dem Spieler solide Rennkost geboten.



Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-2
Hersteller.....	Acclaim
Preis.....	ca. DM 130
Level.....	
Schwierigkeit.....	mittel
Continues.....	
Speicher.....	16 MBit
Erhältlich.....	im Handel

FAZIT 3

GAME BOY Test



Gotcha! Der Gangster ist gestellt und kann festgenommen werden

SUPER CHASE HQ

eine Autojagd in 3-D auf dem GB? Überraschenderweise ist das Zoomen der Objekte durchaus gelungen. Es gilt flüchtige Gauner dingfest zu machen: Ihr fahrt recht einfache Strecken und müßt den Flüchtlingen nur ein paar mal anstoßen, schon ist es geschafft. Manchmal stehen Euch auch Waffen zur Verfügung. Nur für Rennpiloten jüngerer Alters empfehlenswert.



Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-2
Hersteller.....	Taito
Preis.....	ca. DM 70
Level.....	7
Schwierigkeit.....	leicht
Continues.....	einsetzbar
Speicher.....	2 MBit
Erhältlich.....	im Handel

FAZIT 3-

SNES Test



SPEED RACER

bei den Two-in-One-Spielen ist das so eine Sache. Meist werden zwei durchschnittliche Spielprinzipie zusammengeschnürt. Hier ist es noch schlimmer: Abwechselnd fahrt Ihr Autorennen in 3-D-Perspektive oder agiert in Jump&Run-Stages mit Prügelanlagen. Die Grafik ist hierbei der Hauptgrund abzuschalten – selten haben wir sowas Schlechtes gesehen. Sound, Dauerspaß und Gameplay bewegen sich auf ähnlich niedrigem Niveau, darum eine glatte '6'!



Genre.....	Rennspiel/Action
Spieler.....	1
Hersteller.....	Accolade
Preis.....	ca. DM 120
Level.....	11
Schwierigkeit.....	einsetzbar
Continues.....	unbegr. Pflanzwert
Speicher.....	16 MBit
Erhältlich.....	ab Januar

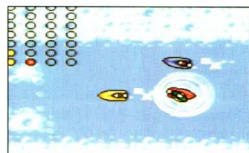
FAZIT 6

SNES Test



MICRO MACHINES

bis zu vier Spieler können in verschiedenen Minifahrzeugen um die Wette fahren. Sobald Euer Gefährt den Bildschirm verläßt, scheidet Ihr aus, und der, der als letzter übrigbleibt, erhält Punkte. MM hat nur einen Hauch der Möglichkeiten des besseren zweiten MD-Teils erhalten. Grafik und Sound sind schlecht, und die meisten Kurse richtig öde. Nur die Mehrspieler-Modi sind noch einigermaßen interessant.



Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-4
Hersteller.....	Sony
Preis.....	ca. DM 130
Level.....	23 Strecken
Schwierigkeit.....	anstiegend
Continues.....	2
Speicher.....	6 MBit
Erhältlich.....	im Handel

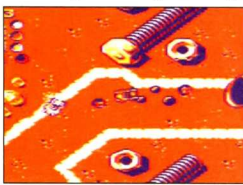
FAZIT 4

GAME BOY Test



MICRO MACHINES

nach dem 'Fisako' auf dem SNES versucht es der GB besser zu machen. Immer noch stehen elf Fahrer zur Auswahl, und außerdem darf per Link-Kabel zu zweit gegeneinander gefahren werden. Die meisten Strecken wurden 1:1 übernommen, jedoch kommt der GB nicht mehr auf 32 wie die SNES-Version. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, da die Fahrzeuge mehr driften, ansonsten ist MM ein klasse Rennspiel für den 'Kleinen'.



Genre.....	Rennspiel
Spieler.....	1-14
Hersteller.....	Sony
Preis.....	ca. DM 70
Level.....	ca. DM 70
Schwierigkeit.....	anstiegend
Continues.....	3
Speicher.....	7 MBit
Erhältlich.....	im Handel

FAZIT 2-

NBA JAM



das Kultspiel wurde nun endlich auf CD gepreßt. Spielerisch ist zwar alles beim alten geblieben, das Drumherum wurde aber gehörig aufgepeppt: Die Mannschaften wurden aktualisiert, es gibt 18 neue Charaktere und Secret-Charaktere und natürlich viele neue Sound-Effekte und Musiken aus dem Original



Spielautomaten. Somit geht mit vier Spielern noch mehr die Post ab für uns

eines der besten Sport-Games überhaupt.

Genre.....	Sport/Action	FAZIT 1-
Spieler.....	1-4	
Hersteller.....	Acclaim	
Preis.....	ca. DM 120	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	1 CD	
Erhältlich.....	im Handel	



Hoch springen - tief fallen

JAMMIT

drei digitalisierte Basketballer stehen für acht One-on-One-Modi bereit, welche auf drei verschiedenen Plätzen gespielt werden können. Versucht Ihr einen Korbleger, wird eine Vergrößerung eingeblendet, und die



schlecht dargestellten Akteure kommen so richtig 'gut' zur Geltung. In der

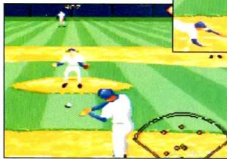
normalen Ansicht fallen die Kontrahenten hingegen durch Trägheit auf. Spaß macht das Ganze nicht mal zu zweit. Also wieder ein heißer Tip den 'Flopp des Monats'.

Genre.....	Sport/Action	FAZIT 5-
Spieler.....	1-2	
Hersteller.....	GTE	
Preis.....	ca. DM 140	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	1 CD	
Erhältlich.....	als Import	

ESPN BASEBALL TONIGHT



Sony wartet in diesem Game mit großen, sehr realitätsnah animierten Spieler-Sprites auf. Der gute Eindruck wird jedoch getrübt, sobald Sound aus den Lautsprechern ertönt.



'Lieblos' ist da noch nett umschrieben. Leider spricht das

Gameplay eine ähnliche Sprache. Somit ist das Spiel nicht sonderlich attraktiv, denn es fehlen Ligamodus, Spielerportraits etc. Fans sollten bei „K.G. Major League Baseball“ bleiben.

Genre.....	Sport	FAZIT 3-
Spieler.....	1-2	
Hersteller.....	Sony	
Preis.....	ca. DM 100	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	16 MBIT	
Erhältlich.....	im Handel	



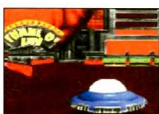
PINBALL FANTASIES

an Farben wurde bei den Flippertischen wahrlich nicht gespart, dennoch ist kein Meisterwerk dabei herausgekommen. Mit dem etwas quäkenden Sound und dem leicht ruckeligen Scrolling kann man sich



notfalls noch anfreunden. Das gilt allerdings nicht für die schnarbig desigten Flipper, bei denen nur selten echter Spielspaß aufkommen will. Schade drum...

Genre.....	Simulation	FAZIT 3-
Spieler.....	1-8	
Hersteller.....	Gametok	
Preis.....	ca. DM 130	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	8 MBIT	
Erhältlich.....	ab Januar	



PATAANK

Stellt Euch vor, eine Kugel in einem Flipperautomaten zu sein. Bevor Ihr aus dem Schacht geschossen werdet, erhaltet Ihr Instruktionen, welche Pins zu berühren sind und worauf Ihr achten müßt. Dann geht's in 3-D-Ansicht über den Flippertisch... Klingt doch gut, oder? Wenn da nicht die hektische (aber gerenderte) Grafik, die lahme Steuerung und die unübersichtliche Spielweise wäre, könnte es sogar Spaß machen. Gebt Euch lieber 'ne andere Kugel!



Genre.....	Action	FAZIT 5-
Spieler.....	1-4	
Hersteller.....	PF Magic	
Preis.....	ca. DM 140	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	1 CD	
Erhältlich.....	als Import	



SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

drei Flipper stehen zur Auswahl. Aus der schräg-von-oben-Perspektive blickt Ihr auf das Feld. Leider gibt es keine kleineren Flipper im oberen Bereich, keine zweiten Ebenen, Bonusräume, Tore oder Sperren – dafür aber einen Jackpot, Extrabälle, Bonuspunkte und Multiball. Schlimm aber ist die unsaubere Grafik, die aufgrund der intensiven Farben auf Dauer anstrengend ist.



Genre.....	Simulation	FAZIT 4-
Spieler.....	1-4	
Hersteller.....	Technos	
Preis.....	ca. DM 140	
Level.....	
Schwierigkeit.....	
Continues.....	
Speicher.....	8 MBIT	
Erhältlich.....	als Import	

GROOVY!

Und hier sind wir

wieder mit neuen Episoden aus dem abenteuerlichen Leben eines ungewöhnlichen Regenwurms: Die Rede ist von Jim, Earthworm Jim! Bereits in der letzten Folge konnte er sich souverän gegen viele Widersacher behaupten, wir dürfen mit Recht darauf gespannt sein, was sich ihm heute alles in den Weg stellt und wie er die Probleme löst. Freuen wir uns also gemeinsam auf eine neue Folge der beliebten Serie 'Würmer wie Du und ich'. Und hier ist er: der einzigartige Earthworm Jim! Bitte Applaus!!!



MAJOR MUCUS



BOB



EVIL



PSYCROW



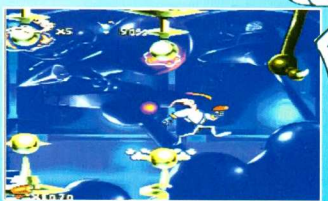
CHUCK

TEIL 2

Eine wahrhaftige Meisterleistung, das fünfte Level eines Spiels ausgerechnet

Level 5 zu nennen – Hut ab vor den kreativen Designern! Nach so viel Lobhudelei aber zurück zu unserem Helden, der in diesem Level mit Sicherheit noch so einige Überraschungen erleben wird.

Nach dem Start geht es zunächst einmal nach rechts über die elektrisierenden Kugeln bei Punkt (A). Nach der letzten Kugel solltet Ihr nach rechts peitschen. Je schneller Ihr über diesen schockierenden Punkt hinwegkommt, desto besser. Bei (B1) findet Ihr dann einen Schalter, der die Rolltreppe bei (D2) ak-



EARTH



pausen ein, die Ihr für Schießübungen nutzen solltet. Anschließend solltet Ihr im Fallschacht Euren Helikopter-Trick anwenden, um nicht an einigen Boni vorbeizufallen. Bei Punkt (E) trifft Ihr zum ersten Mal auf Professor Monkey-for-a-Head. Schießt mög-



tiert. (Sicher, man hätte diesen Schalter vielleicht auch woanders plazieren können – hat man aber nicht, also ohne viel Gemaule den Weg wieder zurück!)

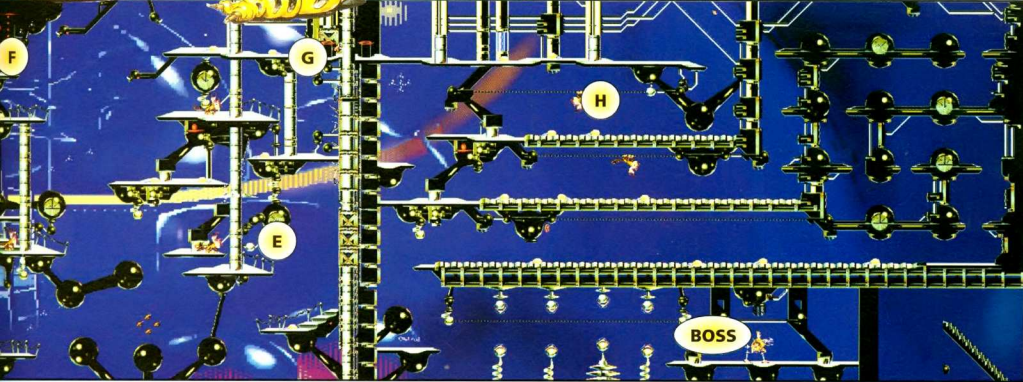
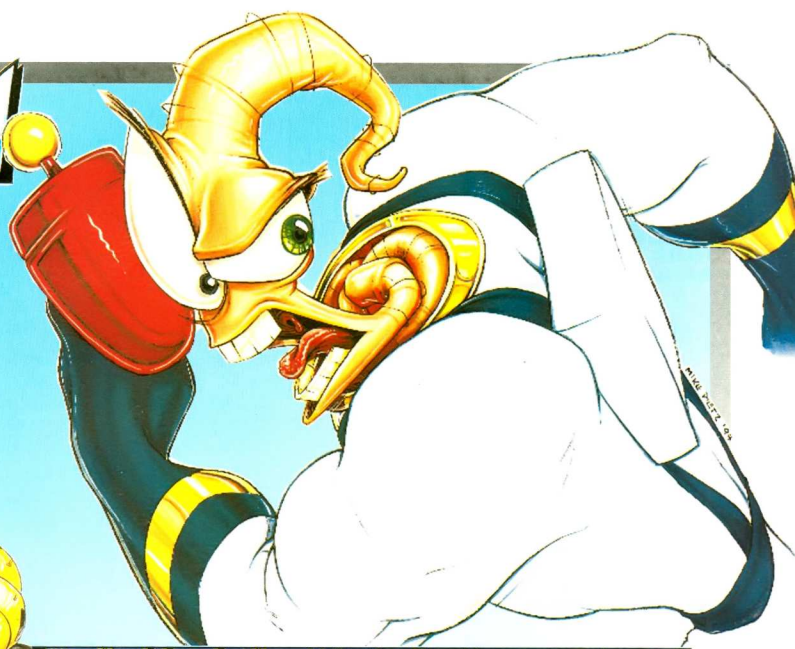
Auf den Kugeln bei Punkt (C) solltet Ihr nur kurz verweilen, es sei denn, Ihr habt genug Energie. Arbeitet Euch springenderweise nach oben vor und haltet Ausschau nach Haken, die Euch nach links oben bringen. Bei (D1) trägt Euch ein Transportkorb nach (D2), allerdings legt er zwischendrin einige Erholungs-

EARTHWORM JIM PROF. MONKEY

Es ist ein ungeheuer gutes Gefühl, schizophren zu sein – das bestätige ich mir immer wieder. Es gehört natürlich viel Mut dazu, dies so offen zu

bekennen wie es Professor Monkey-for-a-Head tut. Wenn man dabei allerdings derart ausrastet

WORM TRICK



lichst schnell auf ihn und verfolgt ihn dann von Plattform zu Plattform. Falls Ihr einen Abstecher nach Punkt (F) riskieren solltet, so erwartet Euch eines der dunkelsten Geheimnisse des ganzen Spiels, doch dazu später mehr. Gleiches gilt auch für das Unterlevel,

das Euch erwartet wenn Ihr bei (G) den Sprung nach der Pistole wagt. Begeben wir uns aber weiter zu Punkt (H), wo uns der fiese Professor nochmals ans Leder will. Schießt oder peitscht ihn zurück und springt dann auf die Kette, auf der er gerade steht. Schießt nochmals auf ihn, um ihn ein Stockwerk tiefer zu be-

fördern und wiederholt das Ganze. So gelangt Ihr schließlich zu Chicken, dem Endgegner dieses Levels. Peitscht zunächst im richtigen Augenblick einige Male auf die Zielscheibe, damit das Hühnchen eine nette Bombe auf den Kopf bekommt. Danach

müßt Ihr ihm im freien Fall noch etwas einheizen, damit der Gockel auch schön knusprig wird. Ist das erfolgreich getan, geht es weiter.

Jim's Tips

Zwar könnt Ihr nur in wenigen Winkeln zielen, dennoch werden Eure Schüsse weit gestreut. Durch die so entstehende Bleiwand schützt Euch vor bösen Überraschungen.

Mit Chiken dürft Ihr Euch gleich zweimal herumärgern – es wäre ja sonst auch zu einfach gewesen...



und zum Wurmquäler wird, dann scheint das doch irgendwie krankhaft zu sein. Mit der richtigen Strategie ist der Professor aber recht schnell geheilt...



FOR PETE'S SAKE



PETER PUPPY

A Die Pflanzen an der Kante der Plattform können nerven. Peitscht Pete über den Abgrund und schießt sofort auf die Pflanzen, um Problemen aus dem Weg zu gehen. Prügelt Pete möglichst knapp vor dem Abgrund, da er sonst den Sprung nicht schafft.

B Schießt auf die seltsamen Maschinen, bevor sie Euch von der Plattform stoßen. Besser ist das...

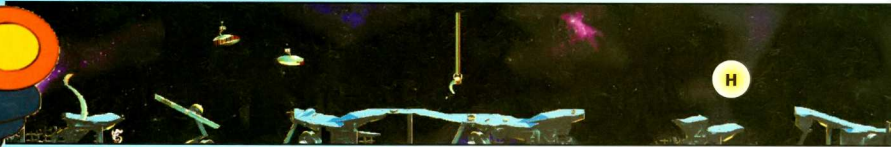
C Bei diesem Katapult solltet Ihr Pete zunächst einen bequemen Weg auf die Plattform bahnen und ihm dann durch rechtzeitiges Verlassen derselben ordentlich Schwung mit auf den Weg geben.

D Hier funktioniert die Sache so ähnlich wie zuvor, allerdings müßt Ihr Pete diesmal zunächst auf die Plattform peitschen.

Jim's Gems

Nein, in den Abgründen gibt es hier keine versteckten Extras. Spart Euch Eure wertvollen Leben und konzentriert Euch ganz auf Pete!

E Wieder so eine Situation wie am Anfang: Geschick peitschen und schießen hilft bei den Pflanzen.





F Keine Panik, wenn die fliegenden Untertassen hier lästig werden: Pete hat noch ein gutes Stück sicheren Weges vor sich. Allerdings sollte man auch nicht zu lange warten.

G Stellt sicher, daß die Wippe mit der linken Seite nach unten zeigt, sonst erlebt Pete einen Rückschlag. Anschließend ist nochmals gutes Timing gefragt, um Pete sicher durch die Pflanzen zu bringen.

H Hier trifft Ihr Pete wieder, nachdem er den großen Abgrund mittels des Hakens überwunden hat.

I Wer wird denn schon aufgeben: Der nächste Abschnitt ist zwar eine echte Herausforderung, allerdings entschädigt er für die Mühe auch durch jede Menge Boni!



Daß Hunde dumm sind ist zumindest unter Katzenliebhabern schon allgemein bekannt. In diesem Level könnt Ihr Euch persönlich vom Intellekt dieser Tierchen überzeugen: Stur nach rechts zu laufen ist das einzige,

was sie können – und tun sie sich dabei weh, so werden sie auch noch aggressiv und behindern Euren Fortschritt. Also bahnt Peter sorgfältig den Weg, Ihr könnt ihn durch gezieltes Peitschen in die richtige Richtung lenken, bei akuter Gefahr könnt Ihr auch auf ihn schießen, damit er in Deckung geht. Und eines nicht vergessen: Peter ist nur ein kleiner, dummer Hund...



Das nächste Level zeigt uns Jims Kampf gegen die Schwerkraft, bedingt durch das etwas andere Leveldesign unterscheidet sich auch diese Karte etwas von den anderen. Damit Ihr Euch beim Lesen keine Genickstarre holt, hier ein kleiner Tip: Haltet das Heft mit ausgestreckten Armen vor Euch und legt den Daumen der linken Hand auf die unten entsprechend markierte Stelle. Übt mit dem Zeigefinger der linken Hand leichten Gegendruck aus und laßt anschließend mit der rechten Hand das Heft los. Alles klar? In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch vielleicht, wie Ihr das Heft wieder in die normale Position bekommt, also habt notfalls etwas Geduld. Nun aber zurück zum eigentlichen Geschehen...



BUTT-VILLE PART 1

Könnt Ihr diesen Text jetzt problemlos lesen? Dann hat es ja mit unserer Hilfestellung doch geklappt. Herzlichen Glückwunsch zu dieser feimotorischen Meisterleistung!



Ohne Kopfarbeit dürfte Jim kaum durch dieses Level kommen. Hoffentlich habt Ihr den Helikopter-Trick schon fleißig geübt, sonst könnte es eventuell peinlich für Euch werden. Ihr wißt ja noch: Fleißig auf den Sprungknopf hämmern, damit der Wurm fliegt.



Und wie der hat unser Regenwurm tapfer gelose Gefährten überstanden und darf erneut einige besiegte Widerlinge an seine heimische Trophäenwand nageln. Aber nicht zu früh freuen oder gar auf den Lorbeeren ausruhen: Bis dann...

Der schwerste Kampf steht Jim erst noch bevor. Was die fiese Queen (etc.)-Slug-For-A-Butt an Überraschungen bereithält, das verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.

Bis dahin könnt Ihr ja im Regenwurm mal nach schauen. Ausruhen ist auch haltbar. Bis dann...



PETER PUPPY

Der Regenwurm tapfer gelose Gefährten überstanden und darf erneut einige besiegte Widerlinge an seine heimische Trophäenwand nageln. Aber nicht zu früh freuen oder gar auf den Lorbeeren ausruhen: Bis dann...

PETER PUPPY

Der Regenwurm tapfer gelose Gefährten überstanden und darf erneut einige besiegte Widerlinge an seine heimische Trophäenwand nageln. Aber nicht zu früh freuen oder gar auf den Lorbeeren ausruhen: Bis dann...

Jim's Gems

Einmal pro Level könnt ihr Energie tanken. Drückt dazu im Pausenmodus auf dem SNES A, B, X, Y, X, B, A, und auf dem Mega Drive A, C, C, A, B, B, A, C.

Wilkommen in der wunderbaren Welt der Schwerkraft! Hier kommt Jims Helikopter- Trick intensiv zum Einsatz, denn nur so könnt ihr Euren Fall bremsen und sicher manövrieren. Das ist auch dringend nötig, denn die Wände sind voller schmerzhafter Dornen.

Ihr beginnt eure Reise bei Punkt (A), falls ihr noch etwas Energie benötigt, solltet ihr den Sprung in die Tiefe nach links starten. Im ersten Abschnitt ist noch recht wenig los, bei der Abzweigung (C) habt ihr dann die Qual der Wahl. Wer dabei auf dem rechten Weg bleibt, der kann sich durch geschicktes Peitschenschwingen kurz hinter der Abzweigung emporheben – allerdings muß man dabei wirklich geschickt vorgehen. Sollte irgendwer eine wahre Herausforderung suchen, so kann er auch die linke Ab-

Im Flug auch noch peitschen? Nur so gibt es diese Extras!



Ein Wurm hat es nicht immer leicht...



zweigung nehmen, da geht es etwas enger zu. Die Stachelkugeln bei (C) sollten geschickt umfliegen werden, um einige Einheiten Energie nachzutanken. Seid ihr sicher bei Punkt D

gelandet, so werdet ihr in das nächste Level katapultiert. Wer unbedingt noch einige Extras benötigt, der sollte stattdessen nach rechts fliegen, aber Vorsicht: Auf dem Weg dorthin geht es sehr, sehr eng zu, schmerzhaftes Er-fahrungen sind

Jim's Gems

Um Level 1 zu überspringen drückt ihr im Pausenmodus auf dem SNES Y, X, Y, X, A, B, A, X und auf dem Mega Drive LINKS, RECHTS, A, B, C, LINKS, RECHTS, A.

f a s t
schon vorpro-
grammiert! Es ist fraglich, ob sich das Risiko lohnt... So viel zum Thema Regenwürmer und Schwerkraft – wir sehen uns im nächsten Heft wieder, um die letzten Geheim-



nisse um Earthworm Jim zu lüften.

TEIL 3
IN DER NÄCHSTEN
GAMEPRO



SHOP GAMEPRO

Shop - Shop - Hurra! Seid uns begrüßt 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



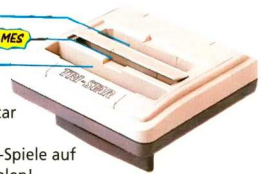
Best.-Nr. 818

DM 44,95

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. Total Eclipse und Controller. Best.-Nr. 817
DM 989,-
Versandkostenfrei

JETZT ENDLICH!



3DO FÜR EUROPA IST DA

SCHUMI AUF VIDEO



Best.-Nr. 826

Beide Video-cassetten
je
DM 39,95,-



Best.-Nr. 827

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

Way of the Warrior (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 517

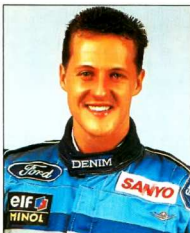
Wing Commander (dt.)
DM 139,95
Best.- Nr. 518

Star Control (US.)
DM 139,95
Best.- Nr. 620

Guardian War (US.)
DM 139,95
Best.- Nr. 621

SOFTWARE

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



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Inter Abo
GAMEPRO
Wendenstr. 25
20097 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
GAMEPRO-SHOP
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Be Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kontonummer angeben)

per Nachnahme (UPS)
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Sozialkassen
Konto (Kontonummer) angeben. Die
Konten sind nicht verbindlich und können
jeder Abgabe weiterhin alle anderen
Angaben (z.B. Zahlungsart) nicht annehmen!
Bitte beachten Sie die Zahlungsart und die
Bestellungsfrequenz des Verlages.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 100,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

FEI LONG

Geb.: 23.4.1969, Größe:
175 cm, Gew.: 76 kg,
Maße: 109 / 76 / 79,

Blutgr.: 0, Nationalität: Hongkong-Chinese

Special Moves: *Rekka Ken:* ↘ ↙ ➔ +Schlag (dreimal hinter-
einander möglich), *Rising Dragon Kick:* ↙ ↘ ↕ + Tritt

Würfe (nah am Gegner): *Power Throw:* ↙ oder ➔ + MS
oder HS, *Hair Throw:* ↙ oder ➔ + MT oder HT

Combos: *Four-Hit Double Dragon:* 1. Spring' mit einem tiefen
HS, dabei nach hinten gedrückt halten. 2. Mach' einen ste-
henden MS und beginne die Rising-Dragon-Bewegung. 3.
Beende den Dragon mit einem HT.

Five Fierce Wreckin' Rekka Ken: 1. Springe mit einem tiefen
HS. 2. Mache einen stehenden MS und beginne die Rekka-
Ken-Bewegung. 3. Beende den Rekka Ken und mache einen
HS. 4. Mache unmittelbar zwei weitere Rekka Kens (Diese
Fünf-Treffer-Kombination ist absolut vernichtend!)

Strategien: *Fast Dizzy:* Zwei oder drei geduckte HS garantie-
ren Betäubung! Zeit, um eine tödliche Combo anzusetzen!

Abkürzungen: HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)

MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)

HT = Harter Tritt (SNES = R / MD = C)

MT = Mittlerer Tritt (SNES = A / MD = B)

NEU

STAR TREK – THE NEXT GENERATION



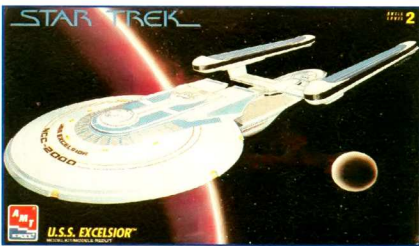
U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

DM 179,95 Best.-Nr. 829

NEU

U.S.S. Excelsior Bausatz



DM 69,95 Best.-Nr. 828

Doctor Leonard McCoy Bausatz

DM 64,95

Best.-Nr. 831



Captain James Bausatz T. Kirk

DM 64,95

Best.-Nr. 830



US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA DM 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.

EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

Größen
L/XL

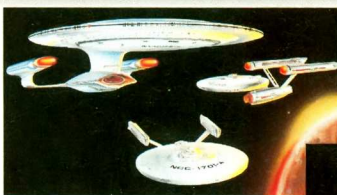
Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256



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

U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-
Best.-Nr. 819



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



Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812



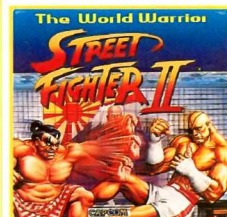
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95



AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Charlotte Hornets



Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

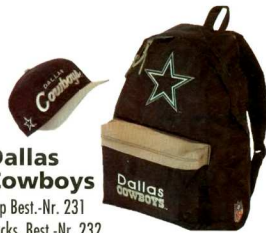
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



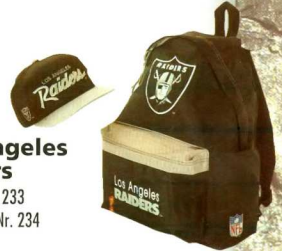
Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



Seattle SuperSonics

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

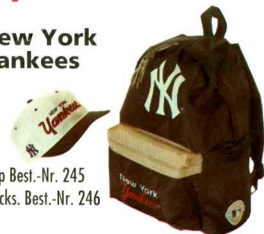
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



→ : 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.

Knieen: Durch Drücken von ↓ kniet sich Dein Charakter hin.

Nahe knien: Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Hochspringen: Durch Drücken von ↑ springt Dein Charakter hoch.

Anspringen: Durch Drücken von → springst Du in Richtung des Gegners.

„Charge“: 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.

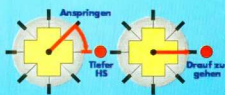
Dicke Charaktere: Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

Dünne Charaktere: alle anderen.

Im Gegensatz zu den anderen beiden Charakteren Ryu und Guile wechselt Chun Li in jeder Street-Fighter-Version ihre Special Moves. In Turbo und der SCE hatte sie noch Charge-Special-Moves und Controller-Special-Moves. In der Super-Version wird Ihr Feuerball auch mit einer Charge-Bewegung ausgelöst. Leider müssen wir uns auf eine Möglichkeit beschränken und entscheiden uns aus Aktualitätsgründen für die Super-Version von Street Fighter II.

COMBO Three-Hit Flip Kick Combo

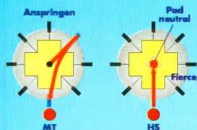
Zu Beginn haben wir hier eine sehr simple Combo mit der Du schon mal üben kannst.



Spring' den Gegner mit einem tiefen HS an und halte weiter →. Wenn der Treffer tief genug war, zuckt der Kopf des Gegners zurück. Halte dann weiter → und mache sofort wenn Du landest den MT.

Triple-Hit Combo

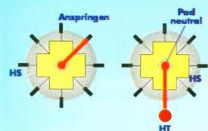
Nach nur zwei „Arbeitsschritten“ bei der ersten Combo machen wir jetzt noch einen dritten dazu.



Spring' den Gegner mit einen extrem tiefen HS an und mach' sofort wenn Du gelandet bist einen knieenden MT. Nun laß den Controller los und schieb' noch einen stehenden HS hinterher. Diese Combo muß in einen gleichmäßigen Rhythmus angebracht werden. Wenn Du 1-2-3 mitzählst findest Du schneller den richtigen Takt.

Tripping Triple-Hit Combo

Diese Dreier-Combo ist sehr nett, da der Gegner nach dem dritten Treffer automatisch hinfällt.



Jetzt wirst Du sehen, ob Du einen tief gesprungenen HS einen stehenden MS und einen knieenden HT zu einer Combo zusammenzaubern kannst.

Tricks

KURS Teil 4



FALSCH

So sollte man keine Drei-Treffer-Combo anbringen.



Wenn Du deine Attacken nicht gut abtimest oder wenn der erste Treffer nicht tief genug war, dann kann der Gegner blocken, und das will ja schließlich keiner!

Lightning Leg Combo

Die zweite Art von Chun Lis Combos, die Du lernen solltest brauchst ihr Lightning Leg (den schnellen Fuß).



Spring' Deinen Gegner mit einem tiefen MT an und drück' so schnell wie möglich den MT-Knopf weiter. Wenn Du landest, wird Chuns Bein den Rest erledigen.

Lightning Leg

Neben ihren Charge-Special-Moves hat Chun Li auch noch einen bislang ungesesehenen Special-Move der durch Triggern (schnell und oft Drücken) ausgelöst wird.

Irgendeinen Tritt-knopf schnell und oft drücken

Erfreulicherweise kannst Du das Lightning Leg jederzeit machen, egal in welcher Position der Controller ist. Du mußT nur einen Tritt-Knopf triggern. Mit dem LT geht es zwar am einfachsten, aber es funktioniert mit allen Tritt-Knöpfen. Am besten ist es wenn Du alle drei Knöpfe zusammen triggertest.

Damit Chun ihr Lightning Leg machen kann, muß es erst durch ein paar Knopfdrucke 'aufgewärmt' werden. Du kannst aber jederzeit mit dem Triggern anfangen, dann tritt Chun zu, sobald sie die Gelegenheit dazu hat.

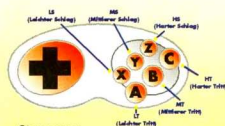
Lightning Leg aus dem Sprung



Wenn Du schon in der Luft mit dem Triggern anfängst, macht Chun ihr Lightning Leg sofort nach dem Landen.

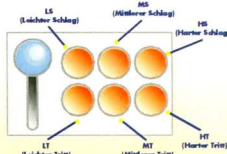
STEUERUNG UND BUTTONS

Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF-Teile) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.



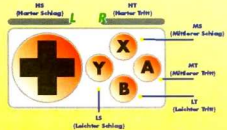
Steuerung

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.



Attack Buttons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



das war es nun, unser vierteiliges Street-Fighter-II-Grundlagentraining. Wir hoffen natürlich, daß Ihr viel Nutzen daraus ziehen konntet und es Euch gefallen hat. Sollte dies der Fall sein, und Ihr wünscht Euch noch mehr Tips&Tricks zu Capcoms Superhit, oder Ihr habt deutlich die Nase voll, dann schreibt uns! Jede Stimme wird gezählt. Sollte die Mehrheit der GAMEPRO-Leser für eine Fortsetzung sein, so geht's schon in einer der kommenden Ausgaben mit hilfreichen Kniffen weiter. Schickt einfach eine Karte oder einen Brief mit Eurer Meinung an: GAMEPRO Leserpost, Heiligw-straße 39, D-20249 Hamburg



Lightning Leg aus einem K.O.



Auch wenn Du hingefallen bist, kannst Du schon Dein Lightning Leg vorbereiten, damit Du sofort losretren kannst wenn Chun wieder aufsteht

Die ‚DenkPro‘-Rublik geht in die nächste Runde. Das ‚Suchbild des Monats‘ hat es diesmal wieder

ganz besonders in sich.

DIE GAMEPRO

Wir sind gespannt, wie viele uns alle Spiele-Titel nennen können!

Wer kennt dieses Spiel?

Hier eine kleine Aufgabe für alle Sega-User: Aus der Anleitung welches Spiels stammt dieser Absatz?

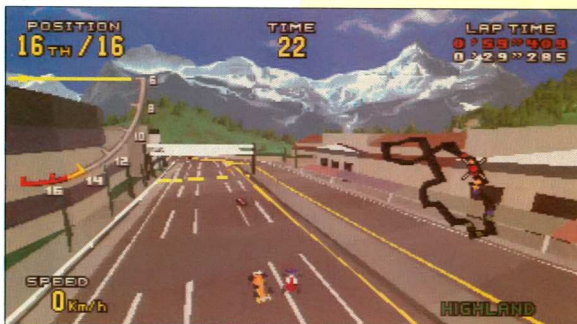
Dosen, Flaschen und Zeitungen fallen vom Himmel. Hebe jedes einzelne Stück Müll auf und wirf es in den entsprechenden Recycling-Container – das bringt Bonuspunkte! Je länger du durchhältst, desto mehr Punkte erhältst Du pro Stück Müll, das Du recyclest. Du kannst sogar Continue Coins („Magische Münzen“) oder zusätzliche Figuren erhalten! Das Bonusspiel endet, wenn eine Dose, Flasche oder Zeitung auf den Boden fällt – Paß also gut auf, daß das nicht passiert! Und versuch‘ bloß nicht, die fallenden Ambosse zu fangen!



Original & Fälschung

Es ist Suchzeit!

Wieder einmal haben sich zehn Fehler in einen unserer Screenshots geschlichen. ‚Opfer‘ ist diesmal die Rennpiste von ‚VR Deluxe‘. Könnt Ihr uns helfen sie zu finden?



Suchbild des Monats

In diesen ‚Super Aleste‘-Screenshot haben sich einige Figuren und Gegenstände aus verschiedenen MD-, MD 32X-, SNES- und MCD-Spielen gemogelt. Frage: Aus welchen Games stammen sie? Schreibt uns alle Titel, aus denen Ihr Objekte auf dem Screenshot erkannt habt, auf eine Postkarte und schickt sie an:

**GAMEPRO,
Suchbild 1/95,
Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg**

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, darf zwischen einem Game Boy und einem Game Gear als Gewinn wählen, außerdem verlosen wir zwei GAMEPRO-Abos. Einsendeschluß ist der 23.1.1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



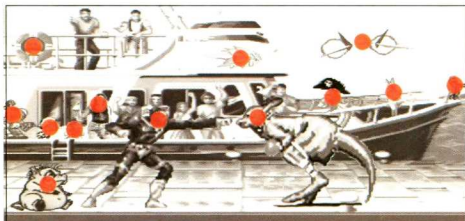
„Finde den Diddy“

WIR HABEN WIEDER IRGENDWO IN DIESEM HEFT EINEN KLEINEN DIDDY VERSTECKT. HABT IHR IHN SCHON GEFUNDEN?



Diddy Kong © Nintendo 1994

LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 11/94



Kaum zu glauben, was man in einem Suchbild so alles finden kann! Neben vielen richtigen Einblendungen gab es auch zahlreiche Titel-Nennungen, von denen sich Figuren oder Gegenstände im Bild versteckt haben sollen. Kleine Kostprobe gefällig? Brutal, Eternal Champions, Battletoads, Yogi Bear, Street Racer, James Pond, Peter Pan, ClayFighter, Asterix, Pitfall, Rock 'n' Roll Racing, Eek the Cat, Captain America, Zombies, Pop 'n Twinbee, Lethal Enforcers, Flintstones, Keiou Flying Squadron, Power Rangers, Rocket Knight Adventures, Double Switch, Maximum Carnage, Sparkster, Wayne's World, Super Parodius, Beavis & ButtHead, Actraiser 2, Justice League, Shaq-Fu, Samurai Shodown, Twisted, Tie Fighter, Who shot Jonny Rock, Sonic, Solei!... u.s.w.

Leute, wo bitte habt Ihr all diese netten Spiele wiedererkannt? Hier also nochmal der kleine Hinweis: Gewinnen kann nur derjenige, der uns die meisten **richtigen** — und nicht die meisten Titel nennt!

Diesen Monat hätten es folgende 13 Titel sein müssen: Secret of Mana, Super Metroid, Starwing, Streets of Rage III, X-Men, Super Mario All-Stars, Young Merlin, Mega Man X, Mickey Mouse-Magical Quest, Way of the Warrior, Die Schlümpfe, Bugs Bunny-Rabbit Rampage und Pink goes to Hollywood.

Je ein GAMEPRO-Abo haben sich folgende Leser redlich verdient:

Heiko Wolf, Rohr; Roman Hrycky, Hamburg; Hartmut Madliener, Aichach; Marcel Tausch,

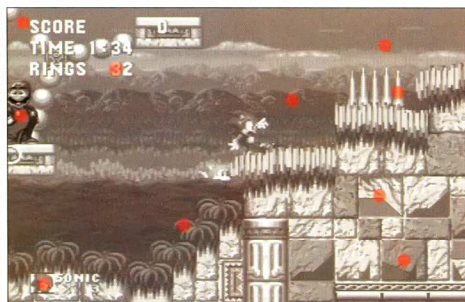
Großostheim; Oliver Herrmann, Hamm.

Und Barbara Robisch aus Bayreuth erhält umgehend einen Game Boy!

Herzlichen Glückwunsch!

Lösungen aus GAMEPRO 12/94

ORIGINAL & FÄLSCHUNG: LÖSUNG



Wer kennt dieses Spiel?

Lösung: Dynamite Headdy (MD), Anleitungsheft, Seite 38.

Finde den Taz:

Der tazmanische Teufel war auf Seite 68 versteckt.

Ma sagt:

»Räum' dein

Zimmer auf!«

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich an den Absatz und spring. Behutz' das Kraftfeld und schalte dann den MUTANTEN aus! << *

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache. Und weiß, wo's langgeht.

TOTAL!

100% Nintendo,
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

TIPS UND TRICKS GESUCHT !

Happy X-mas, everybody! Und ´nen guten Rutsch!

Was wäre die Welt der Videospiele ohne den einen oder anderen Tip oder Trick? Fast zu jedem Spiel gibt es irgendwelche Cheats, Tips oder Paßwörter, die Euch weiterhelfen oder neue Möglichkeiten eröffnen. Die folgenden Seiten zeugen davon. Sie enthalten all die feinen Schummelleien, die Ihr herausgefunden und an uns gesandt habt. Und damit wir auch in Zukunft keine leeren Seiten unter dem Titel ‚Tips & Tricks‘ veröffentlichen, geht unser Aufruf an Euch: **Schickt uns Eure Tips und Tricks!** Ihr besitzt ein Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD-i, Game Boy oder Game Gear und habt tolle Tastenkombinationen, Komplettlösungen, Karten, Paßwortlisten, Endgegner-Tricks oder geniale Lösungswege und unschlagbare Strategien erarbeitet? Na, dann nix wie ab in einen Umschlag und zur Post damit!

**Die drei besten und ausgefallensten
Einsendungen werden von uns mit
einem tollen Preis prämiert: Und zwar
mit einem Modul oder einer
CD Eurer Wahl!**

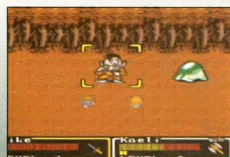
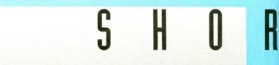
Achtung! Wir können Eure Level-Karten nur dann gebrauchen, wenn sie mit einem dunklen Stift auf unliniertem, weißen Papier gezeichnet bei uns eintrudeln. Denkt bitte auch daran, den Namen der Konsole, des Spiels und Euren eigenen beizufügen, sonst nützt Euch das Ganze gar nichts! Lange Paßwortlisten tippt Ihr am besten auf der Schreibmaschine oder dem PC, um Mißverständnisse zu vermeiden. Zum Schluß schreibt noch Euren Wunsch auf, und schickt die Wundertüte an:

**GAMEPRO
Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Mit der Einsendung eines Beitrags gehen die Veröffentlichungsrechte automatisch an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und hier sind noch **die Gewinner aus Heft 12/94!**
Je ein Modul bzw. eine CD gehen an: Horst Baehr, PNSC DOUR & Co und Daniel Pflugbeil. Viel Spaß damit wünscht Euch Eure GAMEPRO-Crew!

Tip s &



MYSTIC QUEST LEGEND

unendl. Tränke, Power-Attacke

Die guten Tips zu Mystic Quest nehmen kein Ende!

Trinkt zuerst alle Eure Kraft- und Zaubertränke aus. Kauft nun an geeigneter Stelle 0 (Null) Tränke! Wenn Ihr dann in Eurem Rucksack unter den (eigentlich nicht) gekauften Tränken nachschaut, steht dort eine Null. Setzt Ihr nun diesen Trank ein, erhält man unendlich viele davon und sogar noch einige mehr, die dann an anderer Stelle im Rucksack bestimmte Gegenstände überdecken. Wenn Ihr nun diesen überdeckten Gegenstand bekommt, verschwinden einige unnötige (weil schon benutzte) Ausrüstungsgegenstände die durch andere, noch gar nicht gefundene Gegestände ersetzt werden.

Und weiter geht's! Probiert doch mal den Kraufztauber als Waffe gegen den Dämonen-König aus. Der erste Hit zieht ihm zwar keine Energie ab, aber dann wird's richtig heftig. Der zweite Hit bringt Euch mindestens 15.000 HPs und kann sogar 25000 HPs erreichen. Na, ist das nix?

Mit dem Fluchtzauber könnt Ihr Eure Gegner übrigens auch besiegen. Leider funktioniert er nicht bei den Endgegnern.

**Sebastian Block, Hagen
Benjamin Goesch, Lensahn**



MARIO LEMIEUX HOCKEY

Black-Ice/Paßwort

Gebt als Paßwort CEMENTBLADES ein und drückt Start. Jetzt wird ‚Bad Password‘ angezeigt. Geht auf ‚Löschen‘ und drückt Start. Nun könnt Ihr Exhibition oder Tournament (mit Start) wählen, und schon spielt Ihr auf schwarzem Eis. Mit ABRACADABRAZ als Paßwort und derselben Prozedur wie oben, könnt Ihr nach der Teamauswahl mit oben und unten die Geschicklichkeit verändern.

**Mike Krummrei,
Braunschweig**



DYNAMITE HEADDY

Stage Select

Im Titelbild einmal Start drücken. Wenn nun ‚Start Game/Options‘ erscheint, C, A, links, rechts, B. Zur Bestätigung ertönt nun ein Digisound.

Wenn Ihr jetzt Start drückt, seid Ihr im Stage-Select-Menu, in dem Ihr Level und Stages direkt anwählen könnt, bis hin zum Endgegner. Viel Spaß!



Tricks

T I P S

Allgemeine Tips / 99 Leben/verst. Bonuslevel

Um an ein Extra zu kommen, das genau in einem Abgrund hängt, müßt Ihr Euch an den Rand stellen und den Y-Button drücken, damit Ihr über den Abgrund rollt. Wenn Ihr dann genau unter dem Extra seid müßt Ihr B drücken, und schon macht Ihr einen gekonnten Sprung, wobei Ihr das Extra einsammelt und auf dem gegenüberliegenden Vorsprung landet. Diese Technik könnt Ihr auch benutzen, um kleinere Schlangengruben zu überspringen.

Wenn direkt unter dem Extra noch eine Biene schwebt, hilft Euch Winky der Frosch weiter. Denn Winky kann als einziger auf Bienen und auch von diesen wieder abbringen.

Um die Ruck-Zuck Stage abzukürzen, müßt Ihr am Anfang gleich wieder nach links durch den Eingang zurückgehen. Ihr taucht dann im Level kurz vor dem Exit wieder auf. Praktisch, was?



Wände berühren. Befindet sich hinter einer Wand ein Bonusraum, so wird er ihn finden. Mit Donkey funktioniert das nicht so einfach, da er das Faß zu hoch hält.

Im ersten Eislevel (Schneefuß-Gletscher) müßt Ihr links auf das Iglu klettern und warten, bis der langsamfliegende Geier herange-



kommen ist. Springt auf ihn drauf und von dort nach links oben, und Ihr gelangt in einen Bonuslevel. Noch ein Tip für die Bonusstages mit Euren treuen Gehilfen Rambi, Enguarde, Winky und Espresso.

In jeder Tierbonusstage gibt es ein riesiges, goldenes Abbild Eurer Figur. Wenn Ihr dieses aufnehmt, verdoppelt sich die Anzahl der bisher eingesammelten Ministatuen aus der Stage.

Rambis Ebenbild findet Ihr, wenn Ihr am Anfang der Stage auf das Iglu springt und dann auf der obersten Plattformreihe bis ganz nach rechts hüpfet. Enguardes großes Abbild befindet sich geradewegs unter seinem Startpunkt. Ihr müßt einfach durch die Steinmauer schwimmen.

Den goldenen Winky findet Ihr ganz links oben in der Stage, und bei Espresso müßt Ihr ganz rechts oben über die Wand fliegen.

Gleich am Anfang des ersten Levels



müßt Ihr in Donkeys Hütte zurückkehren. Dort findet Ihr einen roten Ballon (Extraleben). Habt Ihr den



Level bereits durchgespielt, könnt Ihr ihn jederzeit mit Start und Select wieder verlassen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch so viele Ballons holen, wie Ihr wollt.

Und jetzt noch ein paar Tips zu den am schwierigsten zu findenden Bonusleveln.

Im **Knaller-Tal** befindet sich ungefähr in der Mitte des Levels ein größerer Abgrund mit vielen Fässern. Am Ende fährt das letzte Faß immer auf und ab. Zielt nicht auf das Faß, sondern auf die Wand.

Im **Geier-Feier**-Level erledigt Ihr den Adler und springt nach links. Ihr findet einen Buchstaben. Rollt nun den Reifen bis kurz vor den Abgrund und springt bei den Bananen nach oben. Den zweiten Geier auf der zweistöckigen Erhöhung erledigt Ihr und springt dann nach links. Ein Faß erscheint. Öffnet nun mit dem Faß die Höhle in der Erhöhung.

In der **Wipfel-Kommune** kommt nach dem Rücksetzpunkt bei den Fässern rechts unten eine einzelne Banane ins Bild. Schießt Euch von dem Faß davor gerade auf sie zu. Im **Grüner-Tal**-Level erhaltet Ihr kurz vor Schluß ein Faß. Erledigt die Kremelins, nehmt das Faß aber mit. Am Ende des kleinen Hügels dreht Ihr Euch mit dem Faß um und rennt gegen den Felsen.

Im **Affen-Bande**-Level liegt kurz vor Schluß ein Faß herum. Geht nach unten laßt Euch noch tiefer fallen. Links neben dem Reifen ist die Höhle. Danach nehmt das Faß erneut und geht nach rechts unten. Vor der Wand ist die zweite Höhle versteckt.

Im **Schneefeld-Gletscher** springt Ihr am Anfang nach links oben und wartet auf den Geier, der sich langsam nähert. Springt auf ihn drauf und haltet dann nach links oben. Seid Ihr am Rücksetzpunkt, dann lauft nach links, im Abgrund ist ein Faß. Lauft Ihr nach rechts, achtet auf das zweite Faß. Vor der

SNES

Donkey Kong Country

Biene nach unten schießen, nicht nach rechts. An der nächsten Schlucht, beim dritten Faß ebenfalls nach unten schießen. Tolle

Abkürzung.

Im **Eiszeit-Allee**-Level, direkt am Anfang nach links springen und Espresso finden. Ihr braucht ihn um auf die Erhöhung in diesem Level zu kommen. Es gibt davon ausgehend zwei Stellen, wo Ihr sonst nicht hinkommt.

Im **Selbstgestrickte-Brücken**-Level findet Ihr nach einigen Sprüngen am unteren Bildrand ein Faß. Dort findet Ihr Blinky. Nach dem Rücksetzpunkt kommen drei fahrende Reifen. Beim dritten sieht man oben Bananen. Springt nun mit Blinky an die Decke.

Im **Öfaß-Boulevard** nach dem Rücksetzpunkt in die erste Grube fallen lassen. Mit dem rennenden Nashorn findet Ihr sicher die Höhlen.

Im **Trick-Track-Treck**-Level kurz vor dem Ausgang dem unteren Weg entlang folgen und einfach fallen lassen.

Im **Fahrstuhl-Spiele**-Level tauchen drei Bienen auf, die an den Seilen rauf- und runterfliegen. Springt nach der dritten Biene nach rechts oben. Level gefunden. Vor dem Ausgang mit dem Fahrstuhl nach unten fahren. Dort wartet wieder eine nette Überraschung.

In den **Nebel-Minen** kann man an einem Seil vor den Gnawties nach unten klettern. Dort gibt's wieder eine Höhle.

Im **Aero-Chaos**-Level sieht man direkt das Faß unten. Geht nach rechts, und sobald sich der fahrbare Untersatz nach rechts bewegt, drückt das Steuerkreuz nach links. Nicht springen.

S.T. Ehingen
Daniel Wagner, Ostlutter
Little Ulanov, Hamburg
Christiana Gottschow,
Gisela Quaranta,
Ludwigsburg.

SNES

SUPER BOMBERMAN 2

Spezial-Paßwort

Um im Einspieler-Modus gleich mit sechs Flammen, sechs Bomben, Handschuh und Detonator zu beginnen, müßt Ihr als Paßwort 1111 eingeben.



MCD

NHL '95

Spieler verändern

Bei dieser 95er-Version des genialen Eishockey-Spiels könnt Ihr Eure Spieler selbst kreieren. Doch ist es nicht ganz einfach sich eine gute Truppe zusammenzubasteln. Als kleine Hilfestellung hat Markus für Euch Werte zusammengestellt, die Euch 96%ige Spieler liefern. Versucht einfach mal selbst die Werte zu verändern, bis sich die Prozente weiter erhöhen (99% sind wirklich möglich!)



Speed	95
Agility	75
Endurance	80
Offense A.	70
Defense A.	60
Stick Handl.	86
Shot Power	75
Shot Accuracy	95
Pass Accuracy	60
Aggressiv.	70
Checking	80
Gesamt:	96%

MD

JURASSIC PARK

Start mit allen Waffen

Gleich mit allen Waffen zu starten, statt sie erst umständlich einsammeln zu müssen, ist doch eine feine Sache. Leider geht das aber nur mit Dr. Grant, Raptor hat ja keine Waffen. Probiert doch mal ein paar Paßwörter aus!

Jungle	0vvv vvup
Power Station	2vvv vvur
River	4vvv vvut
Pumping Station	6vvv vvuv
Canyon	8vvv vvu1
Vulcano	avvv vvur3
Vistor's Center	cvvv vvu5

Monika Segelbusch, Kalktenkirchen

MD

JUNGLE STRIKE

Copilot&Abspann

Mit dem Paßwort „B46HP K9XVN3“ beginnt Ihr im ersten Level, habt aber schon die Wahl zwischen allen möglichen Copiloten. Und mit „L46HPK9XVN3“ wird Euch der Abspann gezeigt.

Reine Schittko, Gnaschwitz

Tips & S H O R

SNES



BREATH OF FIRE

Special ‚Appearance‘ von Chun-Li

In der Stadt Bleak müßt Ihr zu dem Magier gehen, der gegen Bezahlung Illusionen vorführt. Gebt ihm 100 Goldstücke, auch wenn's schwerfällt. Wenn er Euch auffordert, hinter Euch zu schauen, schleudert ihm zweimal ein beherztes ‚No‘ entgegen. Sagt beim dritten Mal ‚Yes‘, und Chun-Li erscheint und führt ihren ‚Lightning Kick‘ vor. (Zugegeben, dies ist nicht gerade der nützlichste ‚Cheat‘, aber wir konnten Euch die Begegnung mit Capcoms beliebter ‚Street Fighter 2‘-Veteranin nicht vorenthalten!)

C. Weise, Einum

SNES

SPARKSTER

Sound Test

Lustige Melodien waren schon immer ein Steckepferd von mir. Im Setup-Screen müßt Ihr die Sound-Option ‚highlighten‘ und Select drücken, um die Musik zu stoppen. Drückt den L- oder R- Button, um zwischen den verschiedenen Nummern umzuschalten. A, B, X oder Y startet die gewählte Musik.

MD

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Replay-Funktion

Manche von Euch schauen sich ab und zu das, was sie selbst gespielt haben hinterher per Videorecorder noch einmal an. Da kann man gut seine Fehlerquellen aufdecken. Doch was machen die, die keinen Videorecorder haben?

Wir haben da was für Euch: Startet das Spiel, spielt eine Weile und drückt dann Start, sieben mal oben, unten, links, links, links und rechts. Nun sollte sich das Pausenzeichen als Bestätigung drehen. Wenn Ihr nun Reset drückt und Euch die Demo anschaut, könnt Ihr Euer Spiel sehen.

P. Bachmann, Halle

MD

TINY TOON ADVENTURES

Levelanwahl

Wenn Ihr folgendes Paßwort eingibt, könnt Ihr Euch auf der Levelkarte fast frei bewegen. Lediglich die letzten drei Level und die Bosse sind nicht anwählbar.

NQQW WWQW QKWQ QWWW WGRY

Ingo Hundertmark, Lübeck

CYBERSPACE

SEGA MEGA DRIVE

- Earth Worm Jim 128,00
- Rise of the Robots 158,00
- WWF Raw 158,00
- View Point 128,00
- NHL 95 118,00
- Rock n Roll Racing 118,00
- FIFA Soccer 95 108,00
- Pitfall 118,00

JAGUAR

- Doom 137,00
- Kasumi Ninja 137,00
- Chartered Flag 137,00
- Cub Drive 137,00
- Alien vs. Predator 137,00

Super Nintendo

- NHL 95 135,00
- Monkey Kong Country 135,00
- Indiana Jones 135,00
- Rise-of-the Robots 145,00
- AME Raw 145,00
- Star Wars 125,00
- Star Wars II 135,00
- Earth Worm Jim 135,00

3DO

- Mega Drive 32X 379,00
- Fifa Deluxe 139,00
- Doom 139,00
- Star Wars Arcade 139,00
- Super Motor Cross 139,00
- Hotel Bed 139,00
- Demolition Man 126,00
- Fifa Soccer 116,00
- Need for Speed 116,00
- Rebell Assault 126,00
- Geox 126,00
- Samurai Showdown 126,00
- SSP II Turbo 126,00

S. Bautista
95445 Bayreuth
Hohenzollernring 74
0921-5111311

Sega, Nintendo und Sony PlayStation sind Handelsmarken

VIDEOGAMES

MD



DYNAMITE HEADDY

Animationsphasen anschauen
Wer sich die Animationsphasen des Helden einmal in Ruhe anschauen möchte, der begibt sich in das Optionsmenü, und drückt B, A, B, C. Mit dem Joypad könnt Ihr nun jede Phase einzeln abrufen.

Karsten Veit, Leipzig

Tricks

T I E S



BATMAN – RETURN OF THE JOKER

Levelcodes
Nachdem Ihr „Passcode“ angewählt habt, gebt Ihr folgendes ein: 5257. Drückt nun C, und es erscheinen Pilze auf dem Bildschirm. Nun könnt Ihr den direkten Levelcode eingeben.
1200 - Level 1.2.
2100 - Level 2.1.
2200 - Level 2.2.
3100 - Level 3.1.
3200 - Level 3.2.
4100 - Level 4.1.
4200 - Level 4.2.
5100 - Level 5.1.
5200 - Level 5.2.
6100 - Level 6.1.
6200 - Level 6.2.
7100 - Level 7.1.
7200 - Level 7.2.

Daniel Knabe, Fuldata1



THE WAY OF THE WARRIOR

Bosscodes / Psychodelic-Level
Geht ins Start-Up-Menü und gebt folgende Codes ein:
Kull the Despoiler: A
GAVIN JUN 11 1970
High Abbot: J RUBIN JAN 6 1970
Neben Crimson Glory auf dem Charakter-Select-Screen findet Ihr dann die Bosse. Für das versteckte Level müßt Ihr PARANOID MAY 5 1975 lediglich eingeben.



JOHN MADDEN FOOTBALL

Große Spieler / Computertzüge sehen

Um die folgenden Tricks anzuwenden, müßt Ihr erst einmal Pause drücken. Drückt dann für große Spieler R, A und P. Als Bestätigung müßt das Publikum lärmern. Um zu sehen welche Moves der Computer macht, müßt Ihr B, L, A und B drücken. Ihr hört dann ein Stöhnen. Um wieder alles in den Originalzustand zu versetzen, müßt Ihr nur A und X drücken, und ein Schußgeräusch ertönt.



ALIEN VS PREDATOR

Allgemeine Tips

Auch mit dem Predator kann man ordentlich jagen, denn in der Anleitung sind ein paar Fehler. Zum einen werden Euch keine Punkte abgezogen, wenn Ihr Euch unsichtbar macht, sondern nur wenn Ihr unsichtbar tötet. Zum anderen könnt Ihr mit Doppeldruck auf Option die Perspektive umschalten. Für ein schnelles Ende kämpft Ihr in Level eins solange, bis Ihr 750.000 Punkte habt und voll aufgerüstet seid. Dann geht Ihr ins Sublevel fünf und macht der Alienqueen den Garaus. Als Belohnung gibts ein tolles Abschlußbild.

Sven Starke, Potsdam



NEU
SO SPIELT IHR MORGEN!



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.
ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE
DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.
TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

UJKI

ab 2.12.94

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:

GAMEPRO · Game-Codes · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

MD

Shining Force

So, da sind wir wieder. Der zweite Teil der Shining-Force-Codes steht ins Haus. Diese ARP-Codes sind nur in Zusammenhang mit den Player-Codes aus Teil 1 verwendbar. Dabei steht XXX wieder für die ersten drei Zeichen des Player-Codes und Y für den jeweiligen Platz im Inventarfeld. Wobei Ihr folgende Buchstaben für Y einsetzen könnt: C=oben, D=links, E=rechts, F=unten.

Wir machen nun mit den Pfeilen und Schleuderwaffen weiter:

Pfeile:
 FFXXX Y007B Wooden Arrow
 FFXXX Y007C Steel Arrow
 FFXXX Y0064 Elven Arrow
 FFXXX Y007D Assault Shell
 FFXXX Y007E Buster Shot

Speere:
 FFXXX Y006D Spear
 FFXXX Y006E Power Spear
 FFXXX Y006F Valkyrie

Lanzen:
 FFXXX Y0068 Bronze Lance
 FFXXX Y0069 Steel Lance
 FFXXX Y006A Chrome Lance
 FFXXX Y006C Halberd
 FFXXX Y006B Devil Lance

Ein kleiner Tip dazu: Laßt die Waffen, die Ihr unter „USE“ verwenden könnt, vorher reparieren.

Äxte:

FFXXX Y0070 Hand Axe
 FFXXX Y0071 Middle Axe
 FFXXX Y0072 Battle Axe
 FFXXX Y0073 Heat Axe
 FFXXX Y009B Great Axe
 FFXXX Y0074 Atlas

Stäbe und magische Waffen:
 FFXXX Y0075 Wooden Staff
 FFXXX Y0078 Power Staff
 FFXXX Y0076 Guardian Staff
 FFXXX Y0077 Holy Staff
 FFXXX Y0079 Demon Rod

Items 1:

FFXXX Y0080 Medical Herb
 FFXXX Y0082 Antidote
 FFXXX Y0081 Healing Seed
 FFXXX Y0084 Angelwing
 FFXXX Y0083 Shower of Cure
 FFXXX Y0085 Powerpotion
 FFXXX Y0086 Defencepotion
 FFXXX Y0087 Legs of haste
 FFXXX Y0088 Turbopepper
 FFXXX Y0089 Bread of life

Ringe:

FFXXX Y008A Power Ring
 FFXXX Y008C Speed Ring
 FFXXX Y008D Mobility Ring
 FFXXX Y008E White Ring
 FFXXX Y008F Black Ring
 FFXXX Y008B Shield Ring
 FFXXX Y007A Yoghurt Ring

Items 2:

FFXXX Y0096 Domingo Egg
 FFXXX Y0092 Orb of Light
 FFXXX Y0093 Moon Stone
 FFXXX Y0094 Luna Dew
 FFXXX Y0091 Bikini
 (nur für Tao)
 FFXXX Y0095 Haute Couture
 (nur für Anri)

FFXXX Y0058 Teppou
 FFXXX Y0059 Kakuchan
 FFXXX Y0097 Kenyi
 FFXXX Y009A Youyi

Cool Spot

FFF51 20000 Supersprung

Landstalker

Über folgende Dinge könnt Ihr nach Belieben verfügen, wenn Ihr den jeweiligen Code benutzt.

FF105 40002 Juwel, rot
 FF105 50002 Juwel, purpur
 FF105 60002 Todesstatue
 FF105 20002 Zauberbuch
 FF105 80002 Orakelstein
 FF105 90007 Schlüssel
 FF105 80002 Kuchen
 FF105 C0002 Golas Horn
 FF104 B0002 Casinoticket
 FF104 D0002 Laterne
 FF105 80020 Idolstein
 FF104 1000A Eisschwert
 FF104 2000A Schwert der Gaja
 FF104 3000A Eisenstiefel
 FF104 4000A Schneespikes
 FF104 5000A Chrome

FF104 6000A Harnisch
 FF104 7000A Super Harnisch
 FF104 8000A Mondstein
 FF104 9000A Venusstein
 FF104 C000A Heiligras
 FF104 E000A Blaue Schleife
 FF104 F000A Anti Lähmung
 FF105 7000A Sonnenstein
 FF105 7000A Restauration

Lotus Turbo Challenge

FF41A 5000X Levelanwahl,
 X=Level 1-7
 FF7CB 50063 unendl. Zeit Pl. 1
 FF7D7 F0063 unendl. Zeit Pl. 2

Technoclash

FF86D 90090 unendl. Energie f. Ronaan
 FFA2C B0063 unendl. Continues
 FF86E C0063 unendl. Lightning Spell
 FF86F 20063 Super Spell
 FF86F 30063 Angle Spell
 FF86E D0063 Time Bomb
 FF86F 50063 Spell
 FF86E A0063 Basic Spell
 FF86E A0063 Mondo Majos
 FF86E 90063 Spell
 FF86E 90063 Hold Spell

FF86F 40063 White Spell
 FF864 10063 Death Spell
 FF86E E0063 Heal Spell
 FF86E B0063 Levitate Spell
 FF86F 00063 Teleport Spell
 FF86F 70063 Inv. Spell

WWF Royal Rumble

FFDOC 3003A unendl. Energie Pl. 1
 FFDOC 5003A unendl. Energie Pl. 2

SNES

Die Schlämpfe

7E00 0E14 Supersprung

Mega Man X

7E1F 7F01 Abspann
 7E1F 7AXX Levelanwahl,
 XX = 01-12
 7E1F 81XX Restart-Point-
 Anwahl,
 XX = 01-12

Mickey Mania

7E06 0804 unendl. Energie
 7E06 0E03 unendl. Leben
 7E06 0C0D unendl. Murmeln

Super Bomberman 2

7E8X FY0F unendl. Extras für alle Spieler
 X = 0 Player 1, X = 1 Player 2
 X = 2 Player 3, X = 3 Player 4
 Y = 1 unendl. Bomben
 Y = 2 unendl. Flammen
 Y = 5 unendl. Krankheit B
 Y = A unendl. Bombenblocker
 Y = B unendl. Steinblocker
 Y = E unendl. Handschuh
 Y = F unendl. Kick

7E8X F304 Superbombe für Player X
 7E8X F309 Schwabbelbombe für Player X
 7E8X F301 Fernzünder für Player X
 7E8X F302 Powerbombe für Player X
 7E8X EF01 Extraherz für Player X

Ihr habt eine **GAMEPRO**-Ausgabe verpaßt und wißt die Note des einen oder anderen Spiels nicht mehr? Hier findet Ihr alle Beiträge der ersten vier Ausgaben auf einem Blick.

Titel Heft Note Genre

DIVERSES

Branchen-Insider, Teil 1	11/94	-	Interv.
Branchen-Insider, Teil 2	10/94	-	Interv.
David Perry-Interview	11/94	-	Interv.
Earthw. Jim Lösung Teil 1	12/94	-	T&T
Import-Module	12/94	-	Report
Indizierungs-Report MK II	11/94	-	Report
Jaguar-CD	10/94	-	Report
Japan-Konsolen	11/94	-	Report
Konsolen-Chaos	9/94	-	Report
MD-32X-Report	11/94	-	Report
Messe Report:			
ECTS London '94	10/94	-	Report
NBA Jam 9/94		-	T&T
Sony PlayStation	11/94	-	Report
Street Fighter - Der Film	10/94	-	Report
Street Fighter II-Kurs Teil 1	10/94	-	T&T
Street Fighter II-Kurs Teil 2	11/94	-	T&T
Street Fighter II-Kurs Teil 3	12/94	-	T&T
Super Game Boy	9/94	-	Report
Super Street Fighter II	9/94	-	Interv.
Nintendos Ultra 64	12/94	-	Report
Videospiele im neuen Look	12/94	-	Report

PREVIEW

CD-i

Burn Cycle	12/94	-	Adv.
------------	-------	---	------

GAME GEAR

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Sonic Triple Trouble	10/94	-	J&R

JAGUAR

Alien vs Predator	9/94	-	Action
Club Drive	10/94	-	Rennsp.
Kasumi Ninja	10/94	-	Prügelsp.
Redline Racing	10/94	-	Rennsp.

MEGA DRIVE

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Earthworm Jim	10/94	-	J&R
Ecco 2 - The Tides of Time	11/94	-	Act/Adv.
König der Löwen	11/94	-	J&R
Pitfall	11/94	-	J&R
Psycho Pinball	11/94	-	Simul.
Soleil	11/94	-	Rollensp.
Sonic & Knuckles	10/94	-	J&R

MD 32X

Best 36 Holes	12/94	-	Sport
Metal Head	12/94	-	Action
Star Wars Arcade	12/94	-	Action
Virtua Racing Deluxe	12/94	-	Rennsp.

SUPER NES

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Donkey Kong Country	11/94	-	J&R
Earthworm Jim	10/94	-	J&R
Indiana Jones			
Greatest Adventures	10/94	-	Act./J&R
König der Löwen	11/94	-	J&R
Parodius 2	12/94	-	Shoot

Titel Heft Note Genre

Pitfall	11/94	-	J&R
Street Racer	10/94	-	Rennsp.
Super Return of the Jedi	11/94	-	Action

TEST 3DO

Alone in the Dark	11/94	4+	Adv.
Burning Soldier	11/94	3	Action
Crash 'n Burn	11/94	2-	Rennsp.
Dragon's Lair	11/94	5-	Act/Adv.
Gridders	11/94	5+	Strateg.
Guardian War	11/94	3+	Adv.
John Madden Football	11/94	1-	Sport
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Act/Adv.
Lemmings	11/94	2+	Strateg.
Mega Race	12/94	4+	Action
Microcosm	11/94	5+	Action
Monster Manor	11/94	3+	Action
Out of this World	11/94	3	Act/Adv.
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport
Real Pinball	11/94	6	Simul.
Road Rash	10/94	1-	Rennsp.
Shock Wave	10/94	2	Action
Slayer	12/94	2-	Act/Adv.
Super Wing Commander	11/94	2	Act/Adv.
The Horde	9/94	2+	Stra/Act.
The Incredible Machine	11/94	3	Strateg.
Total Eclipse	9/94	1-	Shoot
Total Eclipse	11/94	2-	Action
Twisted	11/94	3+	Strateg.
VR Stalker	12/94	5	Action
Way of the Warrior	10/94	4+	Prügelsp.

TEST CD-i

Dragons Lair	10/94	5-	Action
Litil Divil	12/94	4	Act/Adv.
Space Ace	10/94	4-	Action
Striker Pro	10/94	4	Sport
The 7th Guest	9/94	3	Adv.

TEST GAME BOY

Aladdin	11/94	2	J&R
Alien vs Predator	11/94	5-	Action
Choplifter 3	12/94	2	Action
Desert Strike	12/94	2-	Action
Monster Max	12/94	2+	Strateg.
Mr. Nutz	12/94	2	J&R
Pagewriter	12/94	4+	J&R
Probotector 2	10/94	2+	Action
Tarzan	12/94	3-	J&R
Tiny Toons			
-W&W Sports	12/94	4-	Sport
WWF Raw	12/94	3	Prügelsp.

TEST GAME GEAR

Daffy Duck	11/94	3+	J&R
Dynamite Headdy	10/94	3	Act/J&R
Ernie Els Golf	12/94	2-	Sport
P. Sampras Tennis	12/94	2	Sport
PGA Tour Golf II	12/94	2+	Sport
S.S. Lucifer	12/94	3-	J&R
Sonic Triple Trouble	11/94	2+	J&R

Titel Heft Note Genre

WWF Raw	12/94	2-	Prügelsp.
---------	-------	----	-----------

TEST JAGUAR

Alien vs Predator	12/94	2	Action
Brutal Sports Football	10/94	2-	Sport
Raiden	9/94	3-	Shoot
Tempest 2000	9/94	1-	Action

TEST MEGA-CD

Battlecorps	9/94	1-	Action
Beyond the Limit	12/94	2-	Rennsp.
Double Switch	10/94	3-	Action
Rebel Assault	12/94	4	Action
Soulstar	12/94	2-	Action
Starblade	12/94	4-	Action

TEST MEGA DRIVE

Aero the Acro-Bat 2	12/94	2	J&R
Animanics	12/94	2-	J&R
Ballz	12/94	4+	Prügelsp.
Bubsy II	11/94	3-	J&R
Chaos Engine	12/94	2-	Action
Clay Fighter	11/94	3	Prügelsp.
Das Dschungelbuch	9/94	2+	J&R
Dino Dini Soccer	12/94	2-	Sport
Dragon	12/94	4+	Prügelsp.
Dynamite Headdy	10/94	1-	Act/J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
Ecco 2: The Tides of Time	12/94	2	Act/Adv.
FIFA Soccer '95	11/94	2+	Sport
Flink	12/94	3+	J&R
Gunship	12/94	4	Action
Havoc	12/94	2-	J&R
Jimmy White's			
Whirlwind Snooker	12/94	2	Sport
Jurassic Park-			
Rampage Edition	12/94	3-	Act/J&R
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2-	Strat.
Mega Bomberman	11/94	2	Action
Melky Mania	12/94	2	J&R
Micro Machines 2	11/94	1-	Rennsp.
NBA Live '95	12/94	2-	Sport
NHL Hockey '95	11/94	1-	Sport
Pagewriter	12/94	4+	J&R
PGA Tour Golf III	12/94	1-	Sport
Pitfall: The Mayan			
Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Probotector	10/94	2+	Action
Psycho Pinball	12/94	2+	Simul.
Ren & Stimpy	12/94	4+	J&R
Ren & Stimpy	12/94	4+	J&R
S.S. Lucifer	12/94	3+	J&R
Second Samurai	12/94	4-	J&R
Shadowrun	12/94	2+	Rollensp.
Shaq-Fu	12/94	3-	Prügelsp.
Shining Force II	11/94	2+	Adv.
Soleil	12/94	2	Act/Adv.
Sonic & Knuckles	11/94	1-	J&R
Sparxster	10/94	3+	Act/J&R
S. Street Fighter II	9/94	1-	Prügelsp.
Sylvester & Tweety	12/94	4	J&R




Titel	Heft	Note	Genre
Taz in Escape			
From Mars	11/94	3-	J&R
Tiny Toon			
Acme All Stars	10/94	2	Sport
Urban Strike	10/94	2+	Action
World Cup USA 94	9/94	3+	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügelsp
Zero the K. Squirrel	12/94	2	J&R

TEST NEO GEO

Aero Fighter 2	11/94	4	Shoot
Aggressors of			
Dark Kombat	12/94	3	Prügelsp
Karnov's Revenge	10/94	3	Prügelsp
King of Fighters '94	12/94	2+	Prügelsp
World Heroes 2 Jet	10/94	2	Prügelsp

TEST SUPER NES

Actraiser 2	11/94	3+	Action
Animaniacs	12/94	3+	J&R
Brain Lord	12/94	3	Adv.
Breath of Fire	12/94	2	Rollensp.
Dschungelbuch	9/94	1-	J&R
Die Schöne			
und das Biest	12/94	4	J&R
Dino Dini Soccer	12/94	3	Sport
Donkey Kong C.	12/94	1-	J&R
Dragon	11/94	2+	Prügelsp.
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
F1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennsp.
Fievel goes West	12/94	5+	J&R
Final Fantasy III	12/94	1	Adv.
Ghoul Patrol	12/94	2-	Action
Illusion of Gaia	12/94	2-	Act/Adv.
Indiana Jones Greatest			
Adventures	11/94	2	Act/J&R
Joe & Mac 3 —			
Lost in the Tropics	12/94	3-	J&R
Legend	12/94	4-	Prügelsp.
Lemmings 2 —			
The Tribes	12/94	2	Strategie
Madden NFL '95	12/94	2-	Sport
Magic Boy	10/94	3-	J&R
Maximum Carnage	11/94	3-	Action
Mickey Mania	12/94	2-	J&R
Pac in Time	12/94	3	J&R
Pagemaster	12/94	3-	J&R
Pitfall: The Mayan			
Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Populous II	9/94	1-	Strateg.
Radical Rex	12/94	2	J&R
Robotrek	12/94	3	Adv.
Samurai Shodown	11/94	2	Prügelsp.
Saturday Night			
Slammasters	10/94	2	Prügelsp.
Shaq-Fu	11/94	3	Prügelsp.
Smash Tennis	9/94	1-	Sport
Sparkster	10/94	2+	Act/J&R
Street Racer	11/94	2-	Rennsp.
Stunt Race FX	9/94	2+	Rennsp.
Super BattleTank 2	10/94	3	Action
Super Bomberman 2	11/94	2	Action
Super Dropzone	12/94	3+	Action
Super Return of Jedi	12/94	2-	Act/J&R
Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelsp.
Tiny Toons Adv.			
W&W Sports	12/94	4+	Sport
Turn & Burn	10/94	3-	Action
Virtual Bart	11/94	4+	diverse
Vortex	12/94	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	2	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügelsp.

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

VOR SCHAU

Unendliche Weiten ...

Wenn der Erfinder der Star-Trek-Saga Eugene Roddenberry gewußt hätte, was er da in die Welt gesetzt hat – er wäre vielleicht verrückt geworden. Denn die Vermarktungorgie der Weltraum-Erkundertruppe reißt einfach nicht ab.

Seit längerer Zeit schon gibt es ‚Star Trek - The Next Generation‘ als Import, und nun kommt’s offiziell in Deutschland für Euer SuperNintendo heraus. Doch lohnt es sich in die unendlichen Weiten zu reisen? Nächsten Monat sind wir alle schlauer!



Viel Text muß nicht gleichbedeutend mit wenig Action sein. Lassen wir uns überraschen!



Hinter jeder Ecke ...

Über Kimme und Korn peilt Ihr die Feinde beim neuen Jaguar-Game ‚Doom‘ an. Hinter jeder Ecke könntest sich so ein fieser Typ verstecken. Doch entkommen kann Euch niemand.

Fürs MD 32X haben wir es diesmal

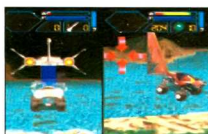


getestet, und es wird sich zeigen, ob die Raubkatzen-Version der indizierten PC-Version moralisch und spielerisch Paroli bieten kann. Schaut einfach in die nächste GAMEPRO, wir werfen dort mal einen Blick drauf.

HABT IHR AUCH NOCH SO VIEL **Weihnachtsgeld** ÜBRIG UND WISST NICHT SO RECHT WOHIN DAMIT? SEID IHR EUCH NOCH NICHT GANZ SICHER, OB DAS NEUE SPIEL AUS DEM **PREVIEW IN DIESEM HEFT AUCH WIRKLICH SO TOLL IST?** – **Kauft Euch die GAMEPRO, UND SCHON HABT IHR SECHS MARK PRIMA ANGELEGT UND KÖNNT EUCH IN RUHE INFORMIEREN, WIE S' DENN SO GENAU MIT DEM ANVISIERTEN GAME AUSSCHAUT. Am 27.01. LIEGT SIE BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER BEREIT — Die Neue GAMEPRO!**

Monstertrucks von CD!

Bei ‚Off-World Interceptor‘ kommen Freunde der gigantischen Monstertruck-Rennen zumindest optisch auf ihre Kosten. Angelehnt an das



Abbruchmann?!

Der Action-Spezialist Sylvester Stallone prügelt und schießt sich schon seit geraumer Zeit durch diverse Video-Games. Leider läßt die spielerische Qualität dieser Produkte bislang arg zu wünschen übrig („Cliffhanger“ läßt grüßen!). Vielleicht kann Virgin mit ‚Demolition Man‘ für die neue 3DO-Konsole der Talfahrt Einhalt gebieten und dem guten Sly ein würdiges Action-Game widmen!



bekannte ‚Super Off-Road‘ von Tradewest versucht jetzt das Team von Crystal Dynamics die holprige Fahrt über Stock und Stein fortzusetzen. Lassen wir uns überraschen!

GAMEPRO RESERVIERUNG 2/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 2/95**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

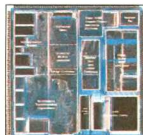
Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten anderer Kunden.

Sony's PlayStation im GAMEPRO-Check!

Seit dem 3. Dezember können alle, denen die Finger schon seit langem so richtig jucken, die Powerkonsole von Sony (die ohne Trick) im Videospiele-Paradies Japan erstehen. Hier, im Land der ‚Krauts‘ läßt man sich noch bis zum September kommenden Jahres Zeit mit der Markteinführung der PlayStation. Wir haben die Konsole auf Herz und Nieren geprüft und präsentieren Euch in der kommenden GAMEPRO einen umfassenden und ausführlichen Bericht über den Schuhkarton mit dem leistungsstarken Innenleben.



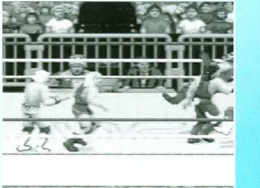
GAMEPRO
2/95 ist ab
Freitag, dem
27. Januar,
erhältlich!

GAMEPRO GAMEPRO GAMEPRO GAMEPRO

FREAKS SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

An- Verkauf von Gebrauchtspielen



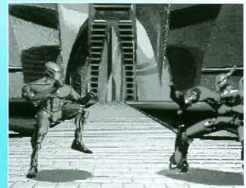
WWF RAW SNES 129,95



SUPER RETURN OF THE JEDI SNES 119,95



INDIANA JONES SNES 129,95



RISE OF THE ROBOTS SNES 129,95

SUPER NINTENDO

VOORUUSICHTLICHE NEUVERSCHENINGEN!!!

- ACTRAISER 2 119,95
- ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN ANIMANICS 129,95
- BATTLETOADS vs DOVLEDRAGON 99,95
- BLACKHAWK 119,95
- BRAIN LORD US 129,95
- BREATH OF FIRE US 129,95
- BRETH HULL HOCKEY CHAOS ENGINE 109,95
- CHOPFLIFTER 3 99,95
- CLAYMATES 99,95
- DESERT DIGGER 109,95
- DIRTY FIGHTER 119,95
- DONKEY KONG COUNTRY 139,95
- DOUBLE DRAGON 2 DRAGON 109,95
- Die Bruce Lee Story DSCUNGELBUCH 109,95
- Die Schlumpfi 109,95
- EARTHWOHN JIM 129,95
- EK THE CAT 99,95
- FEIVEL D - MAUSWAND 119,95
- FINAL FANTASY 3 US 139,95
- FINAL FIGHT 2 109,95
- HULK 109,95
- HUMANS 109,95
- ILUSION OF GALA (SOLBLAZER 2) 139,95
- JORDAN ADVENTURE 109,95
- KICK OFF 3 119,95
- KING OF DRAGONS 109,95
- KONIG DER LOWEN 119,95
- LEGEND 119,95
- LEMMINGS 2 99,95
- M. ANDRETTI 119,95
- INDY CAR US 119,95

MAXIMUM CARNAGE

- MICKEMYANIA 119,95
- MICRO MACHINES 109,95
- NIGHT & MAGIC 2 129,95
- NOA JAM 109,95
- OSTRIS US 129,95
- PAC ATTACK 99,95
- PACMAN ZUS 119,95
- PITFALL 119,95
- SECRET OF MANA SHAD FU 109,95
- SHADOWRUN 129,95
- SLAM MASTERS 119,95
- SMASH TENNIS 109,95
- SODGER HUD 99,95
- SPARKSTER 119,95
- SPIKE M&C FANGUS 129,95
- STREET RACER 119,95
- STUNT RACE FX 109,95
- SUPER BATTLE TANK 2 119,95
- SUPER BOMBEMAN 2 109,95
- SUPER CONFLICT 109,95
- SUPER EMERGE STRIKES BACK 119,95
- SUPER ICE HOCKEY 119,95
- SUP MARIO ALL STARS 89,95
- SUPER METROID 109,95
- SUPER PINBALL 109,95
- SUP STREETFIGHTER 2 129,95
- TETRIS 2 US 109,95
- TINY TOONS WILD 'N' WACKY SPORT 119,95
- JURASSIC PARK 119,95
- VIRTUAL BART 89,95
- UTOPIA 119,95
- VORTEX 119,95
- WORLD HEROES 2 US 119,95
- X-MEN -Capcom-US 129,95
- ZELDA 3 109,95

S-NES ANGEBOTE

- MUR SOLANGE DER VORVAT RECHT 89,95
- ADAMMS FAMILY 59,95

ADVENTURE ISLAND

- AERO THE AKROBAT 69,95
- ALIEN 3 59,95
- ART OF FIGHTING 79,95
- ART OF FIGHTING US 59,95
- ASTRIS US 89,95
- AXELAY 59,95
- B.O.B. 69,95
- BATMAN RETURNS 49,95
- BATTLETOADS IN BATTLEMANICS 59,95
- BLUES BROTHERS 49,95
- BUBSY 79,95
- CHAMP WORLD- CUP SOCCER 69,95
- CHOPFLIFTER US 69,95
- CLAY FIGHTER 79,95
- COOL DUCK 79,95
- CYBERBORG 59,95
- DAFFY SPOT 69,95
- DENNIS 69,95
- DRAcula 59,95
- EARTH DEFENSE FORCE 49,95
- ENJOXINO 89,95
- EXHAUST HEAT 69,95
- FLIPDOCKER 79,95
- FLASHBACK 89,95
- HOLE IN ONE GOLF 59,95
- INCRED CRASH DUMMIES 59,95
- INT SENSIBLE SOCCER 79,95
- JIMMY CONNORS US 79,95
- JOE & MAC 89,95
- JURASSIC PARK 79,95
- KEVIN KEESAN 109,95
- PLAYER MANAGER 59,95
- KICK OFF JAW THROTTLE 69,95
- LAUBROGHINI US 79,95
- LAST ACTION HERO 59,95
- LEMMINGS 69,95
- LOST WINGINS 89,95
- MAGIC SWORD 59,95
- MAJOR TITLE GOLF 69,95
- MARIO IS MISSING 59,95

METAL MARINES

- MR. NUTZ 59,95
- MUSCLE BOMBER (Sam Master) jap 79,95
- NHL 94 US 79,95
- PAPERBOY 2 49,95
- PARODIUS 59,95
- PHANLANX 69,95
- PIERRE LE CHEF- OUT TO LUNCH 69,95
- PLOK 59,95
- POP 'N' TWIN BEE 59,95
- PRINCE OF PERSIA 69,95
- PUSH OVER 39,95
- R- TYPE 3 69,95
- POPULOUS 2 69,95
- PRINCE OF PERSIA 69,95
- PUSH OVER 39,95
- RASENMAHERMANN 69,95
- ROAD RUNNER 69,95
- ROCKIT HILL RACING 89,95
- SKY BLAZER 69,95
- SPECTRE 69,95
- SPEEDWAY WORLD 59,95
- STARWING 49,95
- STREETFIGHTER 2 59,95
- SUNSETRIDERS 59,95
- SUPER BOMBEMAN 59,95
- SUPER CASTLEVANIA IV 59,95
- SUPER JAMES POND 59,95
- SUPER OFF ROAD 59,95
- SUPER PANG 59,95
- SUPER PUTTY 59,95
- SUPER STAR WARS 69,95
- SUPER TENNIS 49,95
- TAZMANIA 59,95
- TERMINATOR 1 59,95
- TERM 2 ARC. GAME 59,95
- TINY TOON 59,95
- TOM & JERRY 79,95
- TURTLES IV 79,95
- WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO? 59,95
- WING COMMANDER 59,95

WORLD CUP STRIKER

- WORLD HEROES 89,95
- WOLF ROYAL RUMBLE 69,95
- YOUNG MERLIN 89,95
- ZOMBIES 59,95

ZUBEHÖR S-NES:

- SUPER NES KONSOLE & 2 SPIELE 229,95
- 6 SPIELER ADAPTER 39,95
- ADAPTER US/PAL 39,95
- CONTROL PAD 29,95
- GAME SAVER (Abspeicherung an einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels & Adapter / Zulu) 89,95

GAME BOY:

- MORTAL KOMBAT 64,95
- R- TYPE 2 39,95
- und viele andere!!!

NES:

- Versch. Spiele-je 39,95

MEGA DRIVE NEU!:

VOORUUSICHTLICHE NEUVERSCHENINGEN!!!

- ATOMIC RUNNER 39,95
- BRETT HULL 39,95

HOCKEY 95 US

- DOUBLE DRAGON 69,95
- HUMBLE 2 119,95
- ITCHY & SCRATCHY 99,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 99,95
- LETHAL ENFORC. 2 129,95
- LUFIAUS 129,95
- MEGA SWIV 89,95
- PAC ATTACK US 89,95
- PAC MAN 2 US 119,95
- PHANTASY STAR 4 US 169,95
- POWER STRIPUS 49,95
- RASENMAHERMANN 99,95
- SNOOKER 89,95
- STAR TRK DEEP SP US 129,95
- SYNDICATE 109,95
- UHRSIA MONSTER 109,95
- TRUCK WARS 109,95
- WOLFENSTEIN 3 D US 129,95
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 79,95

MEGA DRIVE:

- AERO THE AKROBAT 2 109,95
- BALL 3D 89,95
- BOODERMAN 129,95
- BUBSY 2 89,95
- CHUCK ROCK II 79,95
- DRAGON 109,95
- DSCUNGELBUCH 99,95
- DYNAMITE HEADY 99,95
- EARTH WORM & JIM 119,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 99,95
- FIFA SOCCER 89,95
- FIFA SOCCER 95 99,95
- GENERAL LOST 99,95
- INCREDIBLE HULK 99,95
- INDY CAR RACING 119,95
- J. MADDEN 99,95
- FOOTBALL 95 99,95
- JURASSIC PARK 99,95



SSF II SNES 139,95



FINAL FANTASY 3 SNES 139,95



NBA LIVE '95 SNES 119,95



NHL '95 SNES 119,95



KONIG DER LOWEN SNES 139,95

- RAMPADE EDITION 99,95
- KONIG DER LOWEN 109,95
- ANDRETTI 99,95
- LEMMINGS 2 109,95
- LETHAL ENFORCERS 2 99,95
- NANDER RACING 109,95
- MAXIMUM CARNAGE 119,95
- MEGA BOMBEMAN 99,95
- MEGA TURRICAN 99,95
- MEMOR (PISTOLE) & 6 GAMES 79,95
- MICRO MANIA 109,95
- MICRO MACHINES 2 99,95
- MR. NUTZ 89,95
- NHL HOCKEY '94 79,95
- NHL HOCKEY '95 99,95
- PGA TOUR GOLF 79,95
- PGA TOUR GOLF 3 99,95
- PEBBLE BEACH GOLF 89,95
- POWERPRINCE 99,95
- PROTECTOR 99,95
- PSYCHO PINBALL 109,95
- RACICAL REY 99,95
- RISE OF THE ROBOTS 119,95
- ROCK 'N' ROLL RACING 109,95
- SHINING FORCE 2 99,95
- SONIC 3 99,95
- SONIC & KNUCKLES (Abwärtsskriptabel) 109,95
- SPARKSTER (Rocket Knight Adventure 2) 89,95
- STREETS OF RAGE 3 109,95
- STREETS OF RAGE 3 jap. SUPER STREET FIGHTER 2 119,95
- SYLVESTER & TWETTY 89,95

TAZMANIA 2

- THE INCREDIBLE HULK 99,95
- TRY TONY'S ACME-ALL STARS 99,95
- URBAN STRIKE 99,95
- VIRTUA RACING 139,95
- WOLVERINE 119,95
- WWF RAW 119,95
- ZERO TOLERANCE 89,95

MS ANGEBOTE:

NEU ANGEKOMMEN!!!

- ADAMMS FAMILY 59,95
- ALIEN 3 49,95
- GENERAL STORM 39,95
- ALISA DRAGON 39,95
- ALTERED BEAST 39,95
- ANOTHER WORLD 49,95
- AQUATIC GAMES 39,95
- ARCH RIVALS 39,95
- ARROW FLASH 39,95
- ART OF FIGHTING 69,95
- B.O.B. 49,95
- BARCLAY SHUT UP 39,95
- BATMAN RETURNS 49,95
- BONANZA BROTHERS 49,95
- BUBBA'N STIX 69,95
- BUBSY 39,95
- SPARKSTER (Rocket Planet) 39,95
- CHAKAN 39,95
- CHIKI CHIKI BOYS 39,95
- COLUMBUS 49,95
- COMBAT GARS 29,95
- COOL SPOT 59,95
- CORPORATION 39,95

CRÖE BALL

- CYBERBALL 39,95
- CYBERN JUSTICE 39,95
- DAVID CUP TENNIS 49,95
- DAVE ROBINSON 49,95
- DEKART 49,95
- E.S.W.A.T. 39,95
- EUROPEAN CLUB SOCCER 49,95
- EX MUTANTS 49,95
- F1 79,95
- FANTASY ZONE 39,95
- LAUNTY FURY 39,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNOID 39,95
- HARDBALL '94 49,95
- HAUNTING 49,95
- INTERNATIONAL RUGBY 49,95
- J. BOND 007 THE DUEL 39,95
- JAMES POND 2 49,95
- JAMES POND 3 39,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JUNGLE STRIKE 69,95
- JURASSIC PARK 59,95
- KLAX 59,95
- GAIN GROUND 39,95
- GAUNTLET IV 49,95
- GENERAL CHAOS 49,95
- GODS 29,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GUNSHIP 49,95
- GYNO



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß wert. bei KONAMI anfordern. mit Eurer Adresse belegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



**Yakko, Wakko und Dot,
total verrückt in Hollywood .**

Das ist Videospielepaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß