

3/95 März (Heft 7)

DM 6.-, Sfr 6.-, öS 50.-, Lire 8.200.-, Ptas 625.-

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELEMAGAZIN

**EXTRA**  
PC-CD-ROM  
Beilage

Großer Messereport:

Die Hits von

Las Vegas



Play-Station, Saturn & Ultra 64:



Die neue Software im Überblick

Automaten-Hits



Jetzt in der Spielhalle: Die Konsolen-Games von morgen



# NBA Jam Tournament Edition

Der Basketball-Knaller geht in die zweite Runde

# 0,0 % Nikotin, 100 % Power!



## MediaGallery. Sonst nichts.

Jackie Jones meint: Diese CD kann abhängig machen. Enthält eine einzigartige Multimedia-Show mit den neuesten Spiele-Hits und alle Treiber für die aktuellen SPEA Video Seven Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg

**SPEA auf der Cebit, Halle 8, Stand D20 und C20**



# EDITORIAL

GAMEPRO GOES PC

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

**Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt**, findet Ihr diesmal in der Mitte Eurer GAMEPRO einen 16-seitigen PC-CD-ROM-Sonderteil. Als Multi-Format-Magazin wollen wir nicht nur über Eure Konsolen berichten, sondern Euch auch einen Einblick in die PC-Welt geben. Was haltet Ihr von dieser Idee? Haben wir Euren Geschmack voll getroffen oder soll GAMEPRO auch weiterhin ausschließlich ein Konsolen-Magazin bleiben? Nur Eure Meinung zählt! Schreibt sie uns doch einfach! Näheres dazu findet Ihr auf der Seite 19.

**Diesen Monat keine News?** Weit gefehlt! Zwar entfallen die gewohnten News-Seiten in dieser Ausgabe — auf geballte Infos und Meldungen müßt Ihr aber keinesfalls verzichten. Im Gegenteil: Ab Seite sechs findet Ihr aus aktuellem Anlaß den ausführlichen WCES-Messe-Bericht aus Las Vegas. Im Software-Bereich wurden wieder unzählige Neuheiten vorgestellt, in puncto Hardware sah es dagegen eher dürrig aus. Neben Nintendos Virtual Boy und Segas Neptun wurde in den USA keine der neuen Konsolen vorgestellt. Trotzdem findet Ihr alle kommenden Titel der neuen Maschinen in diesem Heft: Die Reportagen zur PlayStation, dem Saturn und zum Ultra 64 verschaffen Euch den nötigen Überblick.

**Die Games von morgen:** Alle guten Spielhallen-Games werden irgendwann für Konsolen umgesetzt — Ein guter Grund, der IMA in Frankfurt einen Besuch abzustatten. Auf dieser Messe werden nämlich alljährlich die brandneuen Videospiel-Automaten präsentiert. Ihr wollt wissen, welches die interessantesten „Daddelkästen“ des Frühjahres sind? In unserem IMA-Report erfahrt Ihr es!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe  
wünscht Euch wie immer

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew!



# REPORT

Messe-Report Las Vegas .....	6
PlayStation – Neue Software .....	26
Satum – Neue Software .....	30
PC-CD-ROM – Großer Sonderteil .....	43
Killer Instinct – Report .....	64
Messe-Report – IMA Frankfurt .....	66

# WETTBEWERBE

Virgin .....	19
Acclaim .....	20
Sega .....	68

# TEST

Bonkers .....	71
Cannon Fodder .....	69
Clay Fighter 2 – Judgement Clay .....	65
Jelly Boy .....	70
Jurassic Park 2 .....	60
Kirby's Tee Shot .....	35
Mega Man X2 .....	28
Mr. Tuff .....	61
NBA Jam Tournament Edition .....	40
Parodius 2 – Fantastic Journey .....	29
Pocky & Rocky 2 .....	34
Tetris & Dr. Mario .....	72
Kurztests: Soul Blazer, Aerobiz Supersonic, Hammerlock Wrestling, Paws of Fury, Power Drive, Ren & Stimpy – Time Warp, Star Trek – Starfleet Academy .....	54-57

Jelly Boy .....	70
Stargate .....	72
Kurztests: Winter Gold, Madden '95, SeaQuest, Brain Bender, Jurassic Park 2, Jungle Strike .....	54-57

Cannon Fodder .....	69
NBA Jam Tournament Edition .....	40
Ristar .....	36
Road Rash III .....	38
Samurai Shodown .....	62
Striker .....	38
The Story of Thor .....	32
Kurztests: Nigel Mansell's World Championship Racing, Rise of the Robots, Road Runner .....	54-57

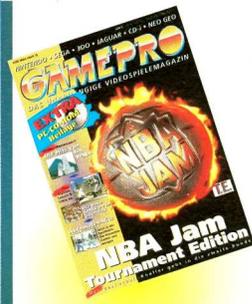
Kurztest: Slam City with Scottie Pippen .....	54
---	----

Afterburner II Complete .....	60
Space Harrier II .....	60

Legend of Illusion .....	71
Ristar .....	36
Kurztests: Rise of the Robots, Hurricanes, Power Rangers .....	54-57

Kurztests: World Cup Golf, Crime Patrol, Shanghai: Triple Threat .....	54-57
---	-------

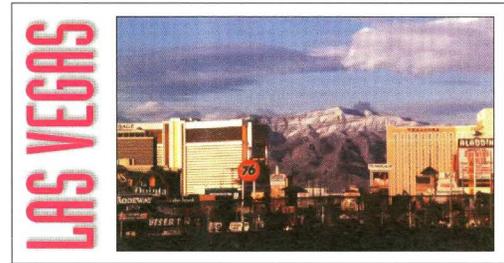
Bubsy .....	61
Iron Soldier .....	73
Kasumi Ninja .....	65



# IN

# GAMEPRO

## MESSEFIEBER ab Seite 6



Zwei Städte waren es, die unsere Redaktionsspürnasen in letzter Zeit besonders angezogen haben: Las Vegas und Frankfurt. Während in den Staaten auf der WCES die Highlights des Videospielmarktes für dieses Jahr angekündigt wurden, gab es in der Main-Metropole auf der IMA jede Menge Neuigkeiten aus der Welt der Spielhallen. Freut Euch auf eine geballte Ladung News, Fakten und Informationen in unseren beiden Messeberichten.



Was die Zukunft bringt? Die Sphinx hüllt sich diesbezüglich zwar in Schweigen, aber wir wissen schon etwas mehr!

SNES  
GB  
MD  
MCD  
32X  
GG  
3DO  
JAG

# HALT

## PLAYSTATION



Keine ruhige Minute für alle Sony-Fans: Wir werfen genauere Blicke auf ein ganz passables Prügelspiel, ein putziges Auto-rennen und viele andere neue Titel.

ab Seite 22

## PC CD-ROM NEWS

**a**uch auf den ach so ernsthaften PCs kann ein Spielchen in Ehren eigentlich niemand abwehren. Wir haben einen Blick über den Konsolen-



Tellerrand gewagt und zeigen Euch in unserem großen Son-

derteil, was auf den Silber-scheiben der ‚Arbeitstiere‘ zur Zeit ‚Spiel-Sache‘ ist.

ab Seite 43



**The Story of Thor** EIN ACTION-ADVENTURE DER BESONDEREN ART • **NBA Jam Tournament Edition**

UND EWIG FLIEGEN DIE BÄLLE • **Ristar** SEGAS NEUER VORZEIGEHELD IN AKTION • **Samurai**

**Shodown II** FAMOSE PRÜGELORGIE AUF DER NOBEL-KONSOLE • **Mega Man 2X** ES LEBE DAS

RECYCLING? • **Parodius 2** KONAMI LÄSST DIE PINGUINE FLIEGEN! • **Tips & Tricks** DONKEY

KONG ALS JÄGER DER VERLORENEN BANANEN UND VIELES MEHR



Zool 2 ..... 61  
Kurztest: Val d'Isère ..... 56

Toh Shin Den ..... 22  
Motor Toon Grand Prix ..... 24

Samurai Shodown II ..... 63

## TIPS & TRICKS

Donkey Kong Country, Komplettlösung Teil 2 ..... 82  
Shorties ..... 87  
Action-Replay- und Game-Genie-Codes ..... 91

## RUBRIKEN

Editorial ..... 3  
Leserpost ..... 18  
Wertungserklärung ..... 21  
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew ..... 42  
Top Ten ..... 74  
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätsellecke ..... 80  
GAMEPRO-Shop ..... 92  
Kleinanzeigen ..... 96  
Impressum ..... 97  
Vorschau ..... 98



Shodown die zweite – auf dem Neo Geo brachen wieder die Knochen

## JAGUAR IN AUFWIND?

Scheinbar ist sie nun doch endlich losgerollt, die Softwarelawine für Ataris Wunderkiste: Gleich fünf Neuerscheinungen auf einmal können wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen – und dabei die Spreu vom Weizen trennen.



BattleMechs, Prügelnaben und Bonbonwelten bei Atari





Las Vegas rief – und alle kamen: Einmal mehr fand in der amerikanischen Wüsten- und Glücksspielstadt die Winter Consumer Electronics Show (WCES) statt, ihres Zeichens eine der größten und wichtigsten Messen für moderne Unterhaltungselektronik. Wir waren für Euch wie immer vor Ort und hielten nach Interessantem rund um die Konsolen Ausschau. Das Ergebnis: Über zehn Seiten voll mit allen WCES-Infos!

### ACCOLADE

Schlechte Nachrichten gibt es von Accolade („Bubsy“) zu vermeiden. Teilhaber Warner Music Group hat beschlossen, Accolade Europe mit sofortiger Wirkung aufzulösen. Der Grund scheint auf der Hand zu liegen: Accolades Produkte waren sel-

ten erstklassig, geringer Absatz die Folge. Wie, wann und ob überhaupt Programme wie **Brett Hull Hockey '95** und **Fireteam Rogue** in Deutschland veröffentlicht werden, das steht derzeit noch in den Sternen.

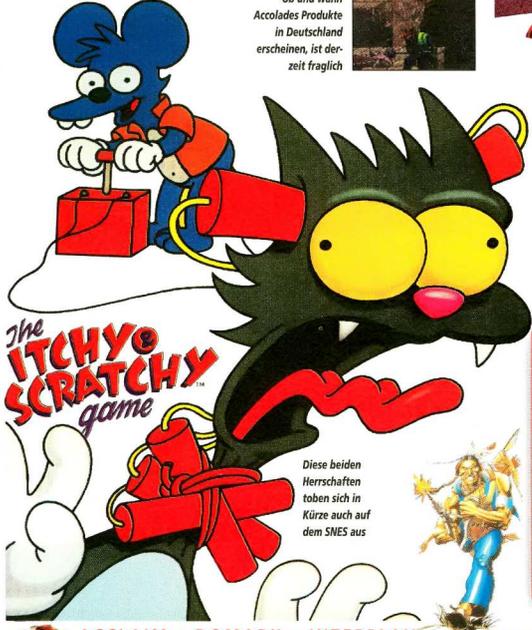
Ob und wann Accolades Produkte in Deutschland erscheinen, ist derzeit fraglich



Mega Man X2 (SNES) ist gerade erschienen, der dritte Teil für den GB kommt offiziell in Kürze (siehe Nintendo)

### CAPCOM

Für knackige Automaten-Prügelei steht der Titel **Darkstalkers – The Night Warriors**, der von den gleichen Leuten programmiert wurde wie die legendäre **Street-Fighter**-Serie. Zehn Kämpfer, darunter ein Vampir, Werwolf, Zombie und Frankenstein mit zahlreichen Special-Moves, abwechslungsreicher Grafik und ausgefeiltem Gameplay zeichnen den Automaten aus. Eine Umsetzung ist fürs SNES oder Ultra 64 zu erwarten – allerdings nicht vor der Jahreswende.



The **ITCHY & SCRATCHY** game

Diese beiden Herrschaften toben sich in Kürze auch auf dem SNES aus

# LAS



### ACCLAIM – DOMARK – INTERPLAY

Acclaim expandiert und expandiert und ... Nicht nur einige Domark-Titel verdrängt die Softwareriege demnächst in Deutschland, auch für das Erscheinen von manchen Interplay-Programmen zeichnet Acclaim verantwortlich. Wenn es um Acclaim-eigene Produkte geht, setzt der amerikanische Software-Riese wie immer ganz auf Lizenzgeschäfte. Mit am interessantesten erscheint

die Umsetzung des Kinofilms **Judge Dredd** (mit Sylvester Stallone), der Klasse Action für SNES und GB bieten und sich durch tolle Animationen auszeichnen soll. Viel gab's diesbezüglich leider noch nicht zu sehen. Unmittelbar vor ihrer Veröffentlichung stehen **Itchy & Scratchy (Jump&Run)**, **NFL Quarterback Club** (Football), **Spider-Man (Jump&**

**Run/Action**; alle SNES), **Stargate (Action, SNES, GB-Test** in dieser Ausgabe), **True Lies** (Schwarzenegger-Action für SNES, GB) und **Warlock** (Horrorfilm-Action-Adventure, SNES).



Stargate ist bereits für den GB erhältlich (siehe Test), die SNES-Fassung folgt



Arnold Schwarzenegger spielt in True Lies einen Topagenten, der mit allerlei Üblen Burschen zu tun hat. Das Spiel zum Film steht unmittelbar vor der Veröffentlichung

**Batman Forever** heißt ein für August angesetzter SNES-Titel. Acclaim verspricht hervorragende digitalisierte Grafiken von der hauseigenen Advanced Technologies Group, Zweispieler-Modus und reichlich Action. Letztere wird auch **Revolution X**, die Umsetzung des gleichnamigen Automaten, bieten. Ballern pur à la „Operation Wolf“ heißt die

### ACTIVISION

BattleTech-Fans kommen dank Activision nach „Mechwarrior“ wieder so richtig auf ihre Kosten – vorausgesetzt, sie besitzen ein SuperNES, denn dafür erscheint noch in diesem Frühling **BattleTech**, ein 16-MBit-Spektakel, das auf dem FASA BattleTech-Universum basiert. Fürs Ultra 64 erscheint **Hockeydrome**, ein futuristisches Sportspiel.



### ELECTRONIC ARTS – MALIBU GAMES

Da sich EA schon vor längerem ein wenig vom Nintendo-Geschäft distanzierte, vermehren die Amerikaner nicht viel Neues, sondern lediglich zwei Titel. Wer Kriegsszenarien mag und einen GB besitzt, der darf sich bereits auf **Jungle Strike** freuen, das bestens vom MD bekannt ist. Ungleich fröhlicher zeigt sich **Theme Park (SNES)**. In dieser faszinierenden Simulation dreht sich alles um den Aufbau eines Vergnügungsparks. Beide Programme erscheinen via Ocean in Deutschland. Die Firma Malibu Games setzt folgende Electronic-Arts-Spiele für den Game Boy um: **FIFA International Soccer**, **Michael Jordan – Chaos in the Windy City**, **NHL Hockey '95** und **Shaq-Fu**.



Hitverdächtig: Panic Bomber für bis zu vier Spieler

## HUDSON SOFT

Bombenmänner beschreiten neue Wege: Die quirligen Kerlchen schnappten sich offensichtlich 'Tetris', legten ein wenig Hand an und schufen **Panic Bomber** (SNES). Tetris-Clone pur? Mitnichten, denn PB fällt durch einen Vierspieler-Modus (dafür wurde sogar ein Spezialchip eingebaut) und nette Ideen positiv auf. Bedauerlicherweise ist eine Deutschland-Veröffentlichung noch nicht sicher. Hanna-



Barberas **SWAT Kats** sind demnächst auch auf dem SNES unterwegs, um MegaKat City zu retten. Dies machen sie teils per pedes (Jump&Run), teils im Kampf-Jet (Shoot 'em Up) – interessant, wird

**Kleine Männchen ganz groß: Bombenmänner**



aber voraussichtlich nicht auf den deutschen Markt gebracht. Der PC-Engine-Heroe Bonk treibt ab März/April in **Super B.C. Kid** (SNES) und **B.C. Kid 2** (GB) allerlei Schabernack. Den Test zu diesen beiden Programmen könnt Ihr wie den zu **Hagane**, einem düsteren Actiongame, in der kommenden Ausgabe nachlesen. Rechtzeitig zum kommenden Fest der Liebe sorgt Hudson mit **Super Bomberman 3** (SNES) für höchst köstliche Detonationen. Endlich dürfen fünf Leute gleichzeitig um die Wette sprengen.



Was brachte die WCES '95 für Nintendo-User? Deutlich war zu merken, daß der Game Boy mittlerweile eine untergeordnete Rolle spielt. Nur noch wenige Hersteller produzieren für den Kekskasten, so gut wie keiner mehr für das NES. Dieses taucht nicht einmal mehr in den Katalogen von Nintendo USA auf und dürfte sich in Kürze zur ewigen Ruhe begeben. Was macht das SuperNES? Dem 16-Bitter geht es nach wie vor gut. Zwar sind die Zeiten der endlosen Softwarewelle vorbei, aber dies ist durchaus positiv zu bewerten: Weniger Müll wird produziert, die Hersteller geben sich mehr Mühe mit ihren Titeln. Ihnen bleibt auch gar nichts anderes übrig, ging die Rezession doch an keinem Unternehmen spurlos vorbei. Ansonsten wartet alles und jeder auf die neue Konsolen-Generation: auf das Ultra 64, für das kaum jemand nicht aktiv sein möchte. Leider waren ein Video und der Killer-Instinct-Automat alles, was es zu diesem Thema zu sehen gab. Nintendo konzentrierte sich voll und ganz auf den Virtual Boy.

# VEGAS



Marvel-Comics-Held Spider-Man erobert ein weiteres Mal das SuperNES. Für Fans des Spinnennanns sicherlich ein Leckerbissen

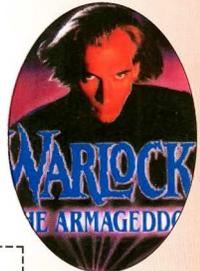


Ein nicht gerade sehr bekannter Horrorfilm lieferte die Vorlage für Acclairs Warlock: The Armageddon. Der Film mit Julian Sands heißt übrigens genauso

Deixe. **Turok the Dinosaur Hunter** wird Acclairs erster Ultra-64-Beitrag sein. Mehr Infos zu einem späteren Zeitpunkt. Außerdem sind folgende Domark-Titel zu erwarten: **F1 Championship Edition** (Rennspiel ,mit' Michael Schumacher, SNES), **Marko's Magic Football** (Jump&Run, SNES) und **Soccerama** (Arbeitstitel, Fußball.



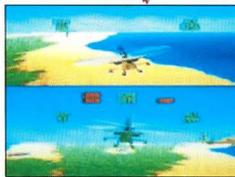
SNES). **Star Trek: Starfleet Academy**, **The Bridge Simulator** (SNES), **C2: Judgment Clay** (SNES, siehe Test) und **RoboCop vs Terminator** (SNES, GB) sind die ersten in Deutschland vertriebenen Interplay-Produkte. Ob weitere Domark- und Interplay-Programme von Acclairn vertrieben werden, steht derweil noch nicht fest.



Julian Sands ist der Sohn des Teufels

## GAMETEK

Mit ihren letzten beiden 16-Bit-Titeln setzt Gametek ganz auf kriegerische Action. **Air Cavalry** versetzt Euch in einen von vier Hubschraubern, mit denen wahlweise Computergegner ausgeschaltet werden oder dank geteiltem Bildschirm gegen einen Freund agiert wird. Mode-7-Grafik macht die Hatz grafisch interessant. Ebenfalls Simultan-Action gibt's bei **Carrier Aces**, einem Kriegsspiel auf hoher See mit Splitscreen.



**JVC**

Emmit Smith hat's mit seinen Dallas Cowboys leider nicht zum Super-Bowl-Finale geschafft, trotzdem wird ihm viel Ehre zuteil: JVC bastelt fleißig an **Emmit Smith Football** (SNES), das nicht vor August zu haben sein wird. Bereits im April stellt Jean-Claude van Damme seine Kampfkunst in **Timecop** (SNES), wird von Virgin veröffentlicht unter Beweis. Hal Barwood – ‚Vater‘ des PC-Hits ‚Monkey Island‘ – ist derzeit mit **Big Sky Trooper** beschäftigt, einem Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene. Noch nicht vom Fließband gerollt ist **Rally – The Final Round of the World Rally Championship** (SNES). Ob es jemals erscheinen wird, ist derzeit fraglich.



Big Sky Trooper – ein Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene



Timecop stammt von JVC, wird aber durch Virgin in Deutschland vertrieben

**U.S. GOLD**

Wie meist steht bei U.S. Gold auch dieses Jahr erneut ein Großereignis im Vordergrund. Diesmal sind es die Olympischen Spiele. Zwar werden diese erst 1996 ausgetragen, doch das hindert die Jungs und Mädels nicht, sich bereits jetzt dem Thema zu widmen. Anders als erwartet entpuppt sich **Izzy's Quest for the Olympic Rings** nicht als Sportspiel, sondern als Jump&Run. Der Held der Story kann sogar morphen und sorgt somit für grafische Gags. Ein altbekannter Knabe lächelt uns in **Operation Starfish** entgegen: James Pond ist zurück und treibt erneut als Undercover-Agent sein Unwesen (beide SNES).



Ob JVCs Rally-Spiel erscheinen wird, das steht noch nicht fest



**OCEAN**

Neben den Electronic-Arts-Veröffentlichungen erwarten uns **Green Lantern** (Action, SNES), eine Comic-Umsetzung, **Manchester United Super Soccer** (Fußball, SNES) und **Putty Squad** (Jump&Run/Strategie, SNES), der Nachfolger von Super Putty. Der Knüller schlechthin wird jedoch **Super Turrican 2** (SNES) werden.



LAS



Informationen zu diesem neuen Spielgerät entnehmen Ihr bitte dem Kasten auf der folgenden Seite.

Thema Software: Richtig schlechte Nachrichten für all diejenigen, die beharrlich ihrem NES treu blieben: Das NES ist in den USA so gut wie tot. Das Nintendo USA hat den betagten Achtbitter aus dem Programm gestrichen; in Deutschland erscheinen nur noch wenige Titel. Der ein-



**NINTENDO**

Kommen wir zu Nintendo selbst. Das beherrschende Thema der letzten Wochen und Monate rund um den japanischen Spiele-Giganten war das **Ultra 64**, das in Deutschland noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft '95, spätestens aber im Januar '96 zum Preis von 500 bis 550 DM zu erwerben sein soll. Zur Enttäuschung der Journalisten gab es allerdings nicht die Bohne des 64-Bitters zu sehen. Nintendo konzentrierte sich voll und ganz auf den **Virtual Boy**, das 32-Bit-Virtual-Reality-System für unterwegs.



Nur in den Staaten zu haben: farbige und durchsichtige Game Boys



zige, den ‚Big N‘ derzeit auf Lager hat, ist **Wario's Woods**, der März/April über die Bildschirme flackert (Tetris läßt grüßen). Auf dem Game Boy meldet sich Donkey Kong zurück: **Donkey Kong Land** besticht wie die 16-Bit-Fassung durch atemberaubende Grafik, wird vermutlich aber erst im Sommer hierzulande erscheinen. Ab



Februar turnt der populäre Mega Man in **Mega Man III** durch den Kekskasten. Zeitgleich erfreut uns ein bombiges Vergnügen mit **Wario Blast featuring Bomberman**, das den leider sehr selten angewandten Vierspieler-Modus unter-



Izzy, das Olympia-Maskottchen in spielerischer Aktion



Oscar ist ein buntes Jump&Run aus dem französischen Softwarehaus Titus

## SQUARESOFT

Der SNES-Rollenspielhersteller ist dafür bekannt, nur wenige Programme pro Jahr zu produzieren, dafür aber durchweg erstklassige. Absolut sehenswert hört sich auch der kommende Streich an: **Secret of Evermore**. Stolze 24 MBit, vollgestopft mit gerenderten Monstern und Backgrounds (Silicon Graphics zeichnet verantwortlich) gepaart mit „normaler“ Bitmapgrafik, atmosphärischen Sounds und kniffligen Rätseln erwarten den geneigten Rollenspieler. An einer Fortsetzung zu Secret of Mana wird gefelt.



## VIRTUAL BOY

Zum ersten Mal wurde der Virtual Boy der amerikanischen Öffentlichkeit, das heißt den Journalisten, Händlern und Softwareherstellern, präsentiert. Nintendos neuer Zögling ist eine eigenständige Hardware-Einheit mit integrierendem Bildschirm, die aus einer Art überdimensionierter „Skibrille“ und einem speziellen Joypad besteht und nicht mit einem Fernseher verbunden, sondern mit Hilfe eines Ständers auf einen Tisch platziert wird. Die Stromversorgung des 32-Bit-Virtual-Reality-Systems erfolgt durch Batterien. Somit ist Netzunabhängigkeit gewährleistet. Ein flottes RISC-Prozessor sorgt für Rechenpower. Das Faszinierende am Virtual Boy ist, daß er entgegen herkömmlicher Systeme ein 3-D-Bild darstellt. Zwei ca. 2,5 cm kleine, hochauflösende LED-Bildschirme zeichnen dafür verantwortlich. Durch technische Tricks wie „Mirror-Scanning“ offenbart sich dem Spieler bei Betrachtung der beiden Screens ein dreidimensionales Bild, das vor ihm scheinbar „im Raum schwebt“. Bei dem Boxspiel Punch-Out, zum Beispiel, stehen die Gegner somit „wirklich“ hinten, die Fäuste kommen näher und bei einem Shoot 'em Up fliegen Raumschiffe aus der Tiefe des Raums nach vorn. Wer ob der geringen Größe der LED-Screens meint, mit einer Lupe spielen zu müssen, um etwas erkennen zu können, der kann beruhigt sein. Dadurch, daß sich die Augen beim Spielen sehr nah an den LED-Screens befinden und entsprechender Technik, wirkt das Bild so groß, als sähe man auf einen kleinen Fernseher.

Wer von dem 32-Bitter jedoch farbige Bilder erwartet, wird enttäuscht sein, denn diesbezüglich verhält es sich ähnlich dem kleinen Bruder, dem GB: Sämtliche Grafiken werden in Rottönen auf schwarzem Hintergrund dargestellt. Extotisch zeigt sich das Joypad, das zwei Pistolenriffe zum Halten der Steuerungseinheit aufweist. Anstatt eines Richtungskreuzes finden wir derer zwei (!) neben Select-, Start-, A- und B-Button vor. Ob das System eine echte Marktchance hat, bleibt abzuwarten. Schließlich ist farbliche Monotonie à la Game Boy nicht unbedingt zeitgemäß. Des Weiteren ist die 3-D-Brille des VB recht groß, spricht unhandlich. In den USA wird der Virtual Boy inklusive eines Spiels auf jeden Fall im Sommer dieses Jahres zum Preis von 200 Dollar erscheinen (rund 300 Mark) und mit 20 Millionen Dollar für Werbung gepusht. Angeblich produzieren bereits 60 Firmen weltweit Programme für das Gerät (darunter Hudson Soft). Eine deutsche Veröffentlichung des Handhelds ist derzeit mehr als fraglich. In diesem Jahr wird der Virtual Boy mit fast hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit nicht, 1996 nur eventuell erscheinen. Vermutlich hängt viel von seinem Erfolg in Übersee ab.

## TITUS

„Ardy Light Foot, S.O.S. Sink or Swim und The Brainies stehen unmittelbar vor ihrer Fertigstellung, bzw. sind gerade released worden (Ardy L.F.). Noch einige Wochen der Programmierung benötigen Oscar (Jump&Run), Realm (Cyberpunk-Action) sowie Whizz (Action mit vielen Puzzles und isometrischer Grafik; alle Super Nintendo).

# VEGAS



## KIRBY'S DREAM COURSE



Wario's Woods ist ein netter Tetris-Clone

stützt. Kirby's Dream Land 2 wird ebenfalls auf uns zukommen. Wann, das ist momentan noch nicht bekannt. Widmen wir uns dem Super Nintendo. StarFox 2/StarWing 2 (mit Super-FX-2-Chip) macht Fortschritte und sieht sehr

## DONKEY KONG LAND



ordentlich aus. Diesmal bleibt's nicht bei fliegerischer Action, denn die Raumschiffe können zu Walkern morphen und über Planeten spazieren. Ein Zweispiel-Modus beschert Simultan-Action mit einem Freund. Ebenfalls mit SFX-2-Chip ist Comanche ausgestattet. Wie das PC-Original bietet es reichlich Hubschrauber-Action mit ansehnlicher Voxelgrafik. Nochmal SFX-2-Chip: FX Fighter ist eine Polygon-Prügelei für ein bis zwei Spieler. Ganz harmlos sind Kirby's Avalanche (Tetris-Verschnitt), Earthbound (24-MBit-Rollenspiel mit viel Humor), Illusion of

Time (Rollenspiel, auch als Illusion of Gaia bekannt), Pac-Man 2 (ein Wiedersehen mit dem Ur-Vater der Spiele), Uniracers (superflinkes Einrad-Rennspiel, das bei uns Unirally heißen wird, echt originell) und Wario's Woods.



FX Fighter - Polygon-Prügelei fürs SNES mit Super-FX-2-Chip



3-D-Voxelgrafik bei Comanche, einer actionreichen Hubschrauber-Simulation





## TAITO

Einer der weltgrößten Automatenhersteller war und ist besonders auf ein Programm stolz: Bust-A-Move. Zweifellos an Tetris erinnernd ist **Bust-A-Move** genauso simpel und fesselnd wie der russische Spieltheit. Nur müssen hier Kugeln in eine Tonne geschossen werden. Berühren sich drei oder mehr farbgleiche, so verschwinden diese. Schüsse über die Bande geben dem familienfreundlichen SNES-Game besondere Würze. Interessante Features sowie 100 Level lassen keine Langeweile aufkommen. Wollen wir hoffen, daß Bust-A-Move schnell einen deutschen Distributor findet.



Großer Spielspaß für die ganze Familie: Bust-A-Move

## VIRGIN

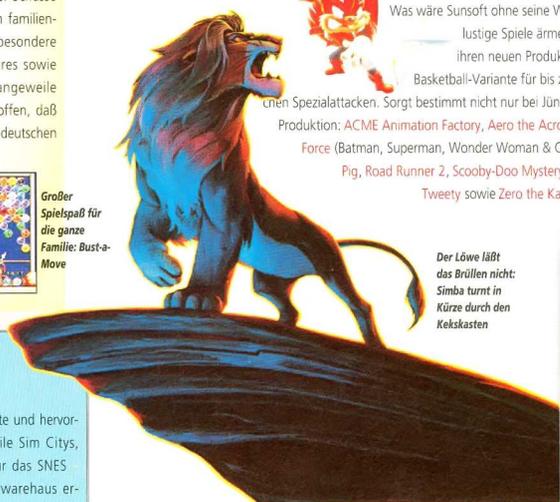
Virgin zeichnet für die Veröffentlichung von Timecop (siehe JVC) in Deutschland verantwortlich. Richtig spektakulär soll Cool Spot 3 – Spot goes to Hollywood (SNES) ausfallen. Dazu muß gesagt werden, daß das originale Cool Spot auf dem SNES eigentlich Teil 2 war, da es auf dem Game Boy schon einige Zeit zuvor ein anderes Cool Spot gab (also Teil 1). Silicon Graphics war wieder einmal am Werk und zauberte phantastische Grafiken, selbstverständlich „gerendert“, ist ja so in Mode. Der 32-MBit-

Hammer dürfte im Sommer fix und fertig sein. Wir freuen uns bereits jetzt, ebenso wie auf einen lieben Bekannten aus der Kinderstube: Pinocchio (SNES). Herr Langnese wird von Virgin zum Konsolenleben erweckt und wird alte wie neue Erinnerungen an den Holzknaben wachrütteln. Wachrütteln wird uns auch ganz sicher **Demolition Man**, die Umsetzung des tollen Actionfilms mit Sylvester Stallone. Auf dem Game Boy wird Der König der Löwen alias Simba im März brüllen.



## SUNSOFT

Was wäre Sunsoft ohne seine Warner-Bros.-Lizenzen? Mit Sicherheit einige lustige Spiele ärmer. Amüsantes bescheren uns die Japaner auch mit ihren neuen Produkten. Allen voran **Looney Tunes B-Ball**, einer ulkigen Basketball-Variante für bis zu vier Tunes-Fans gleichzeitig und köstlichen Spezialattacks. Sortiert bestimmt nicht nur bei Jüngeren für Freude. Des weiteren in Produktion: ACME Animation Factory, Aero the Acro-Bat 2, Justice League Task Force (Batman, Superman, Wonder Woman & Co. reichen sich die Fäuste), Porky Pig, Road Runner 2, Scooby-Doo Mystery, Speedy Gonzales, Sylvester and Tweety sowie Zero the Kamikaze-Squirrel (alle SNES).



Der Löwe läßt das Brüllen nicht: Simba turnt in Kürze durch den Kekskasten



## Messesplitter

Civilization, eine altbekannte und hervorragende Simulation im Stile Sim Citys, kommt von MicroProse für das SNES ebenfalls von diesem Softwarehaus erscheint die Filmumsetzung **Top Gun**, knackige Flugaction wird versprochen. Namco bringt mit **Weapon Lord** ein Beat 'em Up für Nintendos 16-Bitter heraus. Fun-Basketball mit Rapstars: Public Enemy, Warren G, House of Pain etc. danken wie **NBA-Stars – Dirt Trax FX**, die 3-D Motorcross-Simulation ist fast fertig. Dinosaurier-Kampfspiel **Primal Rage** wird

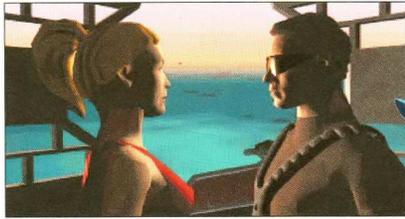


auf SNES und GB umgesetzt. Earthworm Jim geht in die Verlängerung, bis **Earthworm Jim 2** zu haben ist, wird jedoch noch einiges Wasser dem Bach runterlaufen – Rennen zu viert gleichzeitig: Konami veröffentlicht das lang angekündigte **Top Gear 3000** im Februar.

## Die Erscheinungsdaten

Firma/Titel des Programms	System	gepl. Termin	Firma/Titel des Programms	System	gepl. Termin	Firma/Titel des Programms	System	gepl. Termin
Acclaim Batman Forever	SNES	August	Hudson Soft B.C. Kid 2	GB	März/April	Squaresoft Secret of Evermore	SNES	Mai (USA) 2. Quartal (USA)
FT Championship Edition Frank Thomas Baseball	SNES, GB	April n. b.	Haggane Panic Bomber	SNES	März/April n. b.	Looney Tunes B-Ball	SNES	1. Quartal (USA) April/Mai
Ichthy & Scratchy	SNES	März	SWAT Kats	SNES	März (USA) März/April	Porky Pig	SNES	Juli/August
Judge Dredd	SNES, GB	September	Super B.C. Kid Super Bomberman 3	SNES	März/April Dezember '95	Road Runner 2	SNES	1. Quartal (USA)
Marko's Magic Football	GB	Februar	Interplay Boogerman	SNES	2. Quartal (USA) Februar	Scooby-Doo Mystery	SNES	1. Quartal (USA)
NBA Jam Tournament Edition	GB	Mai	JVC Ernie Smith Football	SNES	Junii/Julii August	Speedy Gonzales – Los ...	SNES	Juli/August
NFL Quarterback Club	SNES	4. Quartal	Rally – The Final Round ...	SNES	n. b.	Sylvester and Tweety	SNES	1. Quartal (USA) März
Revolution X	SNES	4. Quartal	Nintendo Comanche	SNES	Julii (USA)	Zero the Kamikaze Squirrel	SNES	März
Soccerama (Arbeitstitel)	SNES	Juni	Donkey Kong Land	GB	April (USA)			
Spider-Man	SNES	März	Earthbound	SNES	Mai (USA)			
Stargate	SNES	März	FX Fighter	SNES	SNES			
True Lies	SNES, GB	März	Kirby's Avalanche	SNES	Februar (USA)			
Turk: the Dinosaur Hunter	Ultra 64	Anfang '96	Kirby's Dream Course	SNES	Februar (USA)			
Warlock	SNES	März	Kirby's Dream Land 2	GB	Februar			
Accolade Brett Hull Hockey '95	SNES	Februar (USA)	Mega Man III	SNES	August (USA)			
Fire Rogue	SNES	März (USA)	StarWing 2	SNES	August (USA)			
Activation BattleTech	SNES	Frühling	Warrio Blast feat. Bomberman	GB	Februar			
Capcom Darkstalkers – The Night W.	SNES, Ultra 64	Anfang '96	Warrio's Woods	NES	März/April			
Mega Man X2	SNES	Frühling	Ocean Green Lantern	SNES	April (UK)			
Electronic Arts Jungle Strike	GB	März	Mr. Tuff	SNES	März			
Theme Park	SNES	März	Putty Squad	SNES	April (UK)			
Gametek Air Cavalry	SNES	März	Super Turrican 2	SNES	2. Quartal			
Carrier Aces	SNES	Februar						





Ganz links:  
Flashback  
Links: Cyberia  
Rechts: Space Ace



Die 3DO Company zeigte sich sehr stolz über die aktuellen Verkaufszahlen des 3DOs. In der Woche vor Weihnachten schlug das 3DO angeblich deutlich die Konkurrenten 32X von Sega und den Atari Jaguar. Man spricht von Verkaufsverhältnissen von 2,5:1 im Vergleich zum 32X und sogar 3:1 zum Jaguar. Sicherlich trugen Superhits wie 'FIFA Soccer' und 'The Need for Speed' zu diesem Erfolg bei. Auch für die kommenden Monate ist das ein oder andere Mega-Highlight zu erwarten.

In der kommenden Ausgabe könnt Ihr den Test zu **Return Fire** nachlesen, einem makaberem Panzerspiel für ein bis zwei Personen. Ebenfalls nicht sonderlich friedlich geht es beim Flugsimulator **Flying Nightmares** zu. **Po'ed** heißt das erste Programm von Any Channel. Das Gameplay ähnelt dem von Doom sehr. Apropos Doom: Der Megahit wird ebenfalls für das 3DO erscheinen; **Doom II - Hell on Earth** ist auch schon in der Mache. Fans der etwas anderen Prügelspiele dürfen

sich auf **Primal Rage** freuen, der Konvertierung des prähistorischen Beat 'em Ups mit 'putzigen' Dinosauriern. **The Daedalus Encounter** beschert ein Wiedersehen mit der schönen Tia Carrere (spielte bei Wayne's World und True Lies mit). Eine Mischung aus Action und zahlreichen Puzzles, gespickt mit viel FMV-Sequenzen erwartet uns. Weitere angekündigte Spiele sind: **Brain Dead 13** (hat nichts mit der gleichnamigen 'Komödie' zu tun; Action à la 'Dra-

gon's Lair'), **Cyberia** (Action, interaktiver Film), **Cyberwar** (Virtual-Reality-Action), **Flashback** (Konvertierung des bekannten Hits), **Hell** (Cyberpunk-Adventure mit Dennis Hopper), **Lemming Chronicles** (Strategie), **Myst** (superbes Adventure mit genialer Atmosphäre), **Syndicate** (Action/Strategie), **Theme Park** (tolle Wirtschaftssimulation im Stile von Sim City), **Wicked 18** (verrücktes Golf-Fun-Game) und mehr.



Lustiger Knabe aus Ready Softs 'Brain Dead 13'

# VEGAS



Der putzige, quirlige Rayman von Ubi Soft wird nicht nur 32X- und Jaguar-Herzen höher schlagen lassen, auch auf dem 3DO soll er ab September für Begeisterung sorgen. Das farbenprächtige Jump&Run der etwas anderen Art könnte einer der absoluten Verkaufsschlager werden – zumal es ein vergleichbares Programm bislang noch nicht auf dem 3DO gab.



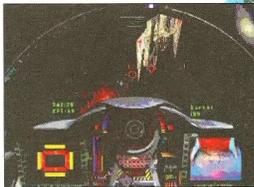
Kingdom - The Far Reaches

Das 3DO FZ-1, in den Augen vieler die optisch eleganteste Konsole, wird nicht mehr produziert! Bedauerlich für diejenigen, die viel Wert auf außergewöhnliches Design legen, von Vorteil für all jene, denen es mehr auf die Technik ankommt, denn das leicht verbesserte Nachfolgemodell FZ-10 ist da und wurde auf der WCES präsentiert. Rein äußerlich hat es nichts mehr mit dem Original zu tun: Der ausfahrbare CD-Schacht verschwand, wie bei einem Discman muß nun eine Klappe auf der Oberseite des Geräts geöffnet werden (Top-Loader); das Gerät ist nun erheblich flacher und hat wie das neue Joypad eine geringere Grundfläche. Wichtigste Änderung ist allerdings das Hinzufügen eines 'Memory Management Systems'. Mit dessen Hilfe kann auf einen Blick eingesehen werden, ob noch genügend Speicher zum Sichern von Spielständen frei ist. Natürlich können Fies

## Die Erscheinungsdaten

Titel	Hersteller	Genre	gepl. Termin
Brain Dead 13	Ready Soft	Action	2. Quartal
Cyberia	Interplay	Action	2. Quartal
Cyberwar	SCE	Action	2. Quartal
DinoPark Tycoon	MECC	Strategie	2. Quartal
Doom	id Software	Action	3. Quartal
Doom II: Hell on Earth	id Software	Action	4. Quartal
Fight for Life	Atari	Prügelspiel	1. Quartal
Flashback	U.S. Gold	Action/Adv.	1. Quartal
Flying Nightmares	Domark	Action/Sim.	März
Hell	GameTek	Action	Juni
Killing Time	Studio 3DO	Action	2. Quartal
Kingdom: Far Reaches	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal
Lemming Chronicles	Pygnosis	Strategie	2. Quartal
Loadstar: Legend ...	Rocket Science	Action	2. Quartal
Myst	Sunsoft	Adventure	2. Quartal
Po'ed	Any Channel	Action	Frühling
Policenauts	Konami	Rollenspiel	2. Quartal
Primal Rage	Time Warner	Prügelspiel	3. Quartal
Rayman	Ubi Soft	Jump&Run	September
Rise of the Robots	Absolute Ent.	Prügelspiel	2. Quartal
Syndicate	Electronic Arts	Action/Str.	1. Quartal
The 11th Hour	Virgin	Adventure	März
The Daedalus Encounter	Panasonic	Action-Adv.	April
Theme Park	Electronic Arts	Strategie	1. Quartal
Wicked 18	Panasonic	Sport	1. Quartal
Wing Commander III	Origin	Action/Str.	1. Quartal

Wing Commander III wird garantiert einer der Tophits für das 3DO



Oben: Myst

Rechts: das neue FZ-10



Schon vor Erscheinen von **Wing Commander III - Heart of the Tiger** darf mit Fug und Recht behauptet werden, daß dieses Game der absolute Hammer wird! Die Konvertierung des PC-Bestsellers bietet hervorragende, atmosphärische Filmsequenzen (besser als auf dem PC) und ein sehr komplexes Gameplay. Vergleiche zum Vorgänger 'Super Wing Commander' können kaum noch angestrengt werden.

Die Konvertierung des PC-Bestsellers bietet hervorragende, atmosphärische Filmsequenzen (besser als auf dem PC) und ein sehr komplexes Gameplay. Vergleiche zum Vorgänger 'Super Wing Commander' können kaum noch angestrengt werden.

es nun auch flink gelöst werden. Preis: 400 Dollar (wie der Vorgänger FZ-1)

SEGA



Sensationelles gab es auf der gesamten Messe nicht zu verkünden, so auch nicht am Segastand bzw. für Sega-Konsolen. Nichtsdestotrotz fanden wir einige interessante Softwaretitel vor und die neuesten Informationen über die zukünftigen Hardware-Streiche Segas.



## ACTIVISION

Feinste BattleTech-Action läßt **BattleTech** über Eure Bildschirme kommen. Das Spiel mit den stählernen Kolossen wird über Sony erscheinen. Ältere Computerfans und Adventurefans erinnern sich sicherlich gern an die gute, alte Zork-Reihe von Infocom. Dieser wird mit **Return to Zork** und **Zork: Nemesis** (beide Saturn) neues Leben eingehaucht. **Planetfall** ist oben beschriebenen Personen garantiert ebenso bekannt und erscheint für den Saturn. Nur für das 32X wird **Hockeydrome**, ein futuristisches Sportspiel, erhältlich sein.



Ein Stück Software der kommenden Generation: **Alien Trilogy** wird für Segas Saturn erscheinen



Kinofilm und Spiel zu **Judge Dredd** - Hauptdarsteller **Sylvester Stallone** - kommen im Sommer



## ACCLAIM - DOMARK - INTERPLAY

Eine ganze Menge Software hat Acclaim auf Lager. Insbesondere Mega-CD-Besitzer werden zukünftig stärker bedacht, da ein Deal mit Digital Pictures abgeschlossen wurde. Außerdem vertreibt Acclaim nun auch

Domark- und vorläufig zumindest einen Interplay-Titel, so daß im wahrsten Sinne des Wortes eine Softwareflut auf uns zukommt. Hier ein Überblick: **Battle Frenzy** (3-D-Action, MD, MCD), **Corpse Killer** (FMV-Action, Zombies werden am besten mit der Game Gun eliminiert, nichts für schwache Nerven, MCD, 32X-CD), **F1 Championship Edition** (Rennspiel „mit“ Formel-1-Weltmeister Michael Schumacher, MD), **Flying Nightmares** (Flugsimulation, MCD), **Itchy & Scratchy** (abgefahrenes Jump&Run, MD, GG), **Kids on Site** (Eduainment, MCD), **NBA Jam Tournament Edition** (der Basketball-Überflieger für das 32X, MD-Test in dieser Ausgabe!), **Kawasaki Superbike Challenge** (Motorrad-Rennspiel, GG), **Mortal Kombat II** (32X), **NFL Quarterback Club** (Football, MD, 32X, GG), **Stargate** (Action, Umsetzung des Roland-Emmerich-Films, MD, GG), **Supreme Warrior** (FMV-Beat-'em-Up, MCD, 32X), **True Lies**

(Action mit Muskelprotz Arnie Schwarzenegger, MD, GG), **Warlock** (Fantasy-Horror-Action-Adventure, MD), **Wizard Pinball** (Flipper, GG) und **WWF Raw** (Wrestling mit den Helden der World Wrestling Federation, 32X).

Ganz heiße Titel erwarten uns noch von Mitte bis Ende des Jahres, nämlich **Alien Trilogy** (Saturn), **Batman Forever** (Umsetzung des kommenden Films, MD) sowie **Judge Dredd** (Umsetzung des Films MD, GG).  
Kommen wir zu den Interplay-Ankündigungen: Eine Mega-CD-Version des Knüllers **Earthworm Jim** mit einer neu-

en Welt, neuen Levels und Animationen, einer neuen Superwaffe etc. lassen laut Interplay den Jump&Run-Hit zu einem noch größeren Genuß als die MD-Fassung werden. Regenwurmzeit ist voraussichtlich im Mai/Juni. Für das 32X sind **Alone in the Dark 2** (Konvertierung des PC-Spiels), **Blackhawk** (erstklassiges Actionadventure, bereits für das SNES erhältlich) und **Casper** (eine Steven-Spielberg-Filmumsetzung) geplant. Ob diese und weitere Interplay-Programme ebenfalls über Acclaim vertrieben werden, ist derzeit eher unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen. Mit hundertprozentiger Sicherheit erscheint zunächst **ClayFighter** für das Mega Drive.

## ACCOLADE

Schöne Nachrichten bei Accolade (siehe Nintendo-Teil), ob und wann folgende Spiele erscheinen, ist deshalb noch ungewiß: **Barley: Shut up and Jam 2**, **Brett Hull Hockey '95**, **Fireteam Rogue**, **HardBall '95**, **Jack Nicklaus Golf '95** und **Zero Tolerance II** (alle Mega Drive).



**Stargate** ist auf dem MD ein reinnassiges Actionspiel. Auf dem GG erwartet uns hingegen ein Tetris-Clone  
Links: **Warlock**



**Spider-Man** tritt erneut gegen die Mächte des Bösen an - hoffentlich macht er dabei eine gute Figur

# ILAS

## CAPCOM

Schon bald wrestlen sich die **Saturday Night Slam Masters** durch das Mega Drive. Auf dem SuperNES konnte der Show-Spaß mit Mehrspieler-Adapter-Unterstützung gut gefallen.

**The Punisher** (Umsetzung der gleichnamigen Comics) wird ebenfalls für Segas 16-Bitter erwartet. Schon weit über ein halbes Jahrhundert alt und noch kein bißchen greise: die allseits beliebte Micky Maus. In **The Great Circus Mystery** - Starring Micky und Minnie meldet sie sich erneut auf dem Mega Drive zurück. Konkurrenz für Sonys 'Mickey Mania'? Wir werden sehen ...



## CORE DESIGN

Core Designs **BC Racers** flitzen ab März auch durch die 32X-Platinen. Sportlich zeigt sich die Golfsimulation **The Scottish Open**, das schon im Februar für das 32X und im Juli für den Saturn erhältlich sein soll und mit fotorealistischer Grafik das Auge verwöhnt. Knackige Action versprechen **Soulstar X**, **Thunderhawk** (beide Umsetzungen der Mega-CD-Knaller fürs 32X) sowie **Shellshock**, das fürs 32X und für den Saturn erscheint).



## ELECTRONIC ARTS

Sportspielhersteller Nummer 1 bleibt freilich auf seinen Pfaden und zeigte – leider nicht viel – Sportliches. Fürs Mega Drive und 32X erscheint **Toughman Boxing Contest**, ein reinrassiges Boxspiel, das gute Grafik und dank einiger Spezialschläge auch deutlich mehr Abwechslung bringt als die bislang biedere Konkurrenz. Ein Turniermodus für bis zu acht Spielern sorgt für amüsante Matches im größeren Kreise. Außerdem: **Road Rash** (MCD) und **Road Rash 3** (MD, siehe Test), welche handfeste Motorrad-Action bieten und das Actionspiel **Super Strike Trilogy**.

## HUDSON SOFT



Zwei von der PC-Engine bestens bekannte Spiele fanden den Weg zum Mega-CD: **Lords of Thunder**, ein klassisches Shoot 'em Up und **Dungeon Explorer 2**, für Fans des Rollenspiel-Genres. Ganze 48 unterschiedliche Mannschaften, vier Perspektiven, nette Zoom-Spieleereien und allerlei mehr wird **Hudson Soft's Soccer** bieten, das ebenfalls für das Mega-CD zu haben sein wird.



## JVC

Die heißeste Nachricht vorweg: JVC wird eine eigene Saturn Konsole produzieren, das sogenannte **J-Saturn**, das aber erst nach Segas Saturn-Veröffentlichung in Deutschland erscheint (in Japan bereits auf dem Markt). An eigener Software soll es nicht fehlen, acht Titel sind bis Ende des Jahres geplant, unter anderem zwei Flugsimulationen, eine Box- und eine Tennisimulation. Kurz vor der Veröffentlichung stehen die Mega-CD-Prügelspiele **Fatal Fury Special** und **Samurai Shodown** (zwei Neo-Geo-Konvertierungen) sowie die Ballerei **Keio Flying Squadron** und die Jean-Claude-van-Damme-Filmumsetzung **Timecop**, die von Virgin vertrieben wird.



Saftige Handkantenschläge dürfen bei **Samurai Shodown** en masse verteilt werden



**Keio Flying Squadron** ist ein putziges Shoot 'em Up im Stile von Konamis Parodius



Auch **Fatal Fury Special** hat den Weg vom Neo-Geo zum 16-Bitter Mega-CD gefunden

# VEGAS



## OCEAN

Natürlich war auch Ocean, eines der ältesten Softwarehäuser, in Las Vegas vertreten. Im Gegensatz zu früheren Zeiten, als nahezu ausschließlich Filmizenzten verwurstelt wurden, gibt es seit längerem, selbstkreatives. So auch diesmal, als da wären: **Jelly Boy** (siehe SNES-Test in dieser Ausgabe), **Manchester United Super Soccer** (noch eine Fußballsimulation), **Mr. Nutz 2** (der Nachfolger des friedlichen Abenteuers rund um ein Eichkätzchen) und **Putty Squad** (nettes Plattform-Game).



## GAMETEK

Nur ein Programm hatte Gametek zum



Beügeln: **Totally Pawn of Fury** (**Totally Brutal**) für das 32X. Das Prügelspiel mit den possierlichen Tierchen und den zu erarbeitenden Spezialattacken bietet nun zwei neue Kämpfer und natürlich eine verbesserte Präsentation.

# SEGA



## SEGA

Jeder sprach darüber, doch Sega wollte ihn nicht so recht zeigen: den **Neptun**. Wer es noch nicht weiß, der erfährt es jetzt. Der Neptun (das ist nur ein vorläufiger Arbeitstitel) ist Mega Drive und 32X in einem Gerät. Vor allem für Nicht-Mega-Drive-Besitzer ist dies von Interesse. Denn sie brauchen sich nicht wie bisher beide Konsolen einzeln zuzulegen, wenn sie sich lediglich an den 32X-Programmen vergnügen möchten. Gegen Ende des Jahres taucht der römische Gott des Meeres aus den Fluten auf und wird etwa 500 Mark kosten. Zeitgleich soll **Virtua Fighter**, das Polygon-Prügelvergnügen, fürs 32X erhältlich sein.

Einsam und (fast) allein stand der **Saturn** (in Japan im ersten Monat nach der Veröffentlichung 1,4 Millionen Bestellungen!) mit-samt Virtua Fighter in einer Ecke. Mehr Aufmerksamkeit wurde dagegen dem Automaten **Virtua Fighter 2** geschenkt, der deutlich mehr als nur eine Klasse besser als der Vorgänger ist. Starke 3-D-Polygongrafik mit hübschen Texturen stellen den ersten Teil in den Schatten. Eine Saturn-Umsetzung ist in der Mache. Sie soll sich un-wesentlich vom Original unterscheiden, dürfte vor Weihnachten aber kaum erscheinen, zumal der Saturn erst im September in Deutschland auf den Markt kommen soll und Sega sicherlich erst einmal Virtua Fighter Teil 1 verkaufen möchte. Im übrigen kann der deutsche Saturn mit einer **MPEG-II-Karte** bestückt werden, die noch bessere Videoqualität bietet als der bisherige MPEG-Standard (zum Beispiel beim CD-i). Somit können auch Video-CDs abgespielt werden. Der Preis für die Karte steigt noch nicht fest, dürfte aber zwischen 300 und 400 Mark liegen. Absolutes Sega-Software-Highlight ist **Comix Zone**, eine Art Comicbuch, in das Ihr – wie es so schön auf neu-deutsch heißt – interaktiv eingreifen könnt. Das Besondere an diesem Comic-Abenteuer ist unter anderem, daß die Spieler in verschiedene, Bilder 'springen darf und sich der Spielablauf dementsprechend ändert. Witzig: Häufig taucht die Hand eines Comic-Zeichners auf und pinselt mal eben einen neuen Gegner auf die Bildfläche. Im Frühling soll das 24 MBit starke und exklusiv fürs MD erscheinende **Comix Zone** erhältlich sein.



Bei Comix Zone werden Gegner 'frisch' gezeichnet



Chaotix ist quasi Sonic für das 32X

Comix Zone, ein Tiefsee-Spionageabenteuer mit geraderer 3-D-Grafik (von Silicon Graphics Inc.), die Nintendos 'Donkey Kong Country' sicherlich Paroli bieten soll; **ATP Tour**



Perts, ein Tiefsee-Spionageabenteuer mit geraderer 3-D-Grafik (von Silicon Graphics Inc.), die Nintendos 'Donkey Kong Country' sicherlich Paroli bieten soll; **ATP Tour**

**Championship Tennis** (Tennisimulation, Test in der kommenden Ausgabe), **Marvel Comics X-Men 2 Clone Wars**, **NBA Action '95**, **Phantasy Star IV**.

**The End of the Millennium** (ein Leckerbissen für Rollenspieler-Fans), **The Adventures of Batman & Robin** (angeblich von den 'Sub-Terrania'-Programmierern, mit grafischen Leckerbissen wie 3-D-Scrolling) und **World Series Baseball '95**. Sämtliche Titel dürften zwischen Frühling und Sommer über Eure Bildschirme flimmern. Game-Gear-Besitzer können bereits ihr Geld für **Tempo Jr.**, **The Adven-**



**tures of Batman and Robin** und **The Legend of Illusion** – Starring **Mickey Mouse** sparen.

Neben neuen Modulen fürs 32X, wie **Motherbase** (3-D-Polygongrafik-Weltraumaction), **Tempo** (Jump&Run) und **Chaotix** (quasi Sonic auf 32X, schnell, bunt, lustig) wurden die ersten 32X-CD-Titel präsentiert. Als da wären: **Fahrenheit** (FMV, rettet Menschen aus lodernden Flammen!), **Midnight Raiders** (FMV-Hubschrauber-Action), **Mighty Morphin Power Rangers** (das Spiel zur beliebten Comicserie) sowie **Surgical Strike** (FMV-Action), die alle auch für das Mega-CD erhältlich sein werden. Außerdem fürs MCD: **Ecco – The Tides of Time**, **Eternal Champions** – **Challenge from the Dark Side** (mit phantastischer Silicon-Graphics-Vorspann-Grafik, insgesamt 26 Kämpfern und vielen Verbesserungen

gegenüber der Modulfassung. **Shining Force CD** (Rollenspiel) und **Wild Woody**. So Sega will, werden uns auch diese Spiele in den kommenden Monaten bis zum Sommer erreichen.



**Surgical Strike** bringt kriegerische Action für MCD und 32X-CD auf die heimischen Bildschirme



**Eternal Champions** – **Challenge from the Dark Side** wird leider nicht in Deutschland erscheinen

# LAS

## SUNSOFT

Batman, Superman, Wonder Woman und Co. schlagen sich bei **Justice League Task Force** durch's Mega Drive. Heftige Prügelleien sind versprochen. **Scooby-Doo Mystery** heißt das Wiedersehen mit den Comic-Charakteren Shaggy und Scooby. Sehr interessant scheint das erste Saturn-Programm von Sunsoft. **Myst** ist der Name, **Adventure** das Genre. Atmosphärische Grafiken und eine dichte Story sollen begeistern (kommt auch fürs MCD).



Wunderbar atmosphärisch: **Myst**

Eine **Justice LeagueTask Force**



## UBI SOFT

Reinrassige Rennaction mit handfesten Kellereien bietet **Street Racer**, das erste Mega-Drive-Rennspiel für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig. Wie das geht? Ganz einfach: Der Bildschirm wird horizontal in vier Teile gesplittet. SuperNES-User konnten damit bereits Bekanntschaft machen. Ein astreiner Grafikkünstler ist das im Juni erscheinende **Rayman** für das 32X.

Liebevoller Animationen und zauberhafte Backgrounds lassen einiges von diesem kunterbunten Jump&Run erhoffen.



World Cup Golf für das Mega-CD



Izzy's Quest for the Olympic Rings

## U.S. GOLD

Noch sind die Olympischen Spiele 1996 in Atlanta in weiter Ferne, da kommt schon das erste vorolympische Game für MD und 32X: **Izzy's Quest for the Olympic Rings**. Wer eine Art 'Summer Challenge' erwartet, der liegt völlig falsch, denn hierbei handelt es sich um ein reinrassiges Jump&Run mit witzigen Morph-

Funktionen. Bereits im Februar wird das MCD durch **Flashback** und **World Cup Golf** bereichert. Im März können alle Master-System- und Game-Gear-Freunde mit **Championship Hockey** aufs Eis gehen. Ebenfalls fürs Game Gear kommt Capcoms knuddliger **Mega Man**.



## VIRGIN

Zur Zeit gibt es nicht viele Neuigkeiten zu verkünden, dafür aber zwei sehr interessante Titel für den Sommer des Jahres. **Pinocchio** feiert dank Virgin seine Mega-Drive- und 32X-Premiere. Mr. Langnese hat einige turbulente Abenteuer zu bestehen. Nicht anders geht es dem mit Sicherheit populärsten Punkt der Konsolenwelt: **Cool Spot**. Das rote Rund kehrt zurück, Schauplatz des Geschehens ist Hollywood. Die Grafik wird dabei von Silicon Graphics bereitet. Man darf sich also auf einen „gerederten“ Augenschmaus gefaßt machen.

# VEGAS



## Die Erscheinungsdaten

Firma/Title	System	geplanter Termin	Firma/Title	System	geplanter Termin	Firma/Title	System	geplanter Termin
<b>Acclaim</b>			<b>Capcom</b>			Eternal Champions - Chall. ...	MCD	Februar (USA)
Alien Trilogy	SAT	3. Quartal	Saturday Night Slam Masters	MD	2. Quartal	Fahrenheit	MCD, 32X-CD	Sommer
Batman Forever	MD	August	The Great Circus Mystery	MD	2. Quartal	Midnight Raider	MCD, 32X-CD	Sommer
Battle Frenzy	MD, MCD	Februar	The Punisher	MD	2. Quartal	Mighty Morphin Power Rangers	MCD, 32X-CD	Frühling (USA)
ClayFighter	MD	Februar	<b>Core Design</b>			NBA Action '95	MD	April
Corpse Killer	MCD, 32X-CD	Februar	BC Racers	32X	März	NFL '95	MD, GG	Februar (USA)
F1 Championship Edition	MD	April	Shellshock	32X, SAT	2. Quartal	NHL All-Star Hockey	MD, GG	Februar (USA)
Flying Nightmares	MCD	März	Soulstar X	32X	2. Quartal	Virtua Fighter 2	SAT	n. b.
Frank Thomas Baseball	MD, GG	n. b.	The Scottish Open	32X, SAT	Februar, Juli	Marvel C. X-Men 2 Clone Wars	MD	April
Itchy & Scratchy	MD, GG	März	Thunderhawk	32X	2. Quartal	Motherbase	MCD	Mai/Juni
Judge Dredd	MD, GG	September	<b>Electronic Arts</b>			Phantasy Star IV: The End ...	MD	1. Quartal (USA)
Kawasaki Superbike Challenge	GG	März	Road Rash	MCD	April	Shining Force CD	MCD	April
Kids on Site	MCD, 32X-CD	Februar	Super Strike Trilogy	MD	April	Surgical Strike	MCD, 32X-CD	Sommer
Marko's Magic Football	MCD	Februar	Toughman Boxing Contest	MD, 32X	MCD	Tempo	32X	Sommer (USA)
Mortal Kombat II	32X	März	<b>Gametek</b>			Tempo Jr.	GG	April/Mai
NBA Jam Tournament Edition	32X, GG	Mai, Februar	Totally Pawn of Fury	MD	April	The Adventures of Batman ...	MD, GG	April
NFL Quarterback Club	MD, GG	Februar, März	<b>Hudson Soft</b>			The Legend of Illusion	GG	März
Revolution X	MD	4. Quartal	Dunagon Explorer 2	MCD	April	Wild Woody	MCD	3. Quartal
Spider-Man	MD	März	Hudson Soft's Soccer	MCD	April	World Series Baseball '95	MD	März (USA)
Stargate	MD, GG	März, Februar	Lords of Thunder	MCD	April/Mai	X-Perts	MD	3. Quartal
Supreme Warrior	MCD, 32X-CD	März	<b>JVC</b>			<b>Sunsoft</b>		
True Lies	MD, GG	März	Fatal Fury Special	MCD	März	Justice League Task Force	MD	1. Quartal (USA)
Warlock	MD	März	Keio Flying Squadron	MCD	März	Myst	MCD, SAT	n. b.
Wizard Pinball	GG	Februar	Samurai Shodown	MCD	März	Scoby-Doo Mystery	MD	1. Quartal (USA)
WWF Raw	32X	Juni	<b>Ocean</b>			<b>U.S. Gold</b>		
<b>Accolade</b>			Jelly Boy	MD	März (UK)	Championship Hockey	GG, MS	März
Brett Hull Hockey '95	MD	Februar (USA)	Manchester United Soccer	MD	März (UK)	Flashback	MD, 32X	Februar
Fireteam Rogue	MD	März (USA)	Mr. Nutz 2	MD	Mai (UK)	Izzy's Quest for the Olympic ...	MD, 32X	Mai
<b>Activision</b>			Putty Squad	MD	April (UK)	Mega Man	GG	1. Quartal
BattleTech	MD	Frühling	<b>Sega</b>			World Cup Golf	MCD	Februar
Hockeydrome	32X	n. b.	ATP Tour Championship	MD	Januar	<b>Virgin</b>		
Return to Zork	SAT	n. b.	Chaotix	32X	Sommer	Cool Spot 3 - Spot goes to ...	MD	Sommer
Zork: Nemesis	SAT	n. b.	Comix Zone	MD	Juni/Juli	Pinocchio	MD	Sommer
			Ecco - The Tides of Time	MCD	März	Timecop	MD, MCD	März

# LAS VEGAS



„Endlich“ – ist man versucht zu sagen – holt Atari ganz offensichtlich zum großen Rundumschlag aus. Zweifellos ist es dafür auch an der Zeit, möchte das traditionsreiche Haus mit seiner leistungsstarken Jaguar-Hardware im Kampf gegen die Konkurrenten Panasonic, Sega und Nintendo bestehen. Die erfreulichste Nachricht für alle deutschen Katzenfreunde ist, daß sich die Kalifornier endlich dazu durchringen, in den deutschen Markt einzusteigen. Dazu in den kommenden Wochen mehr. Erwähnenswert sind zudem eine ganze Palette an Cartridge- und CD-Software sowie nette Zusatzhardware, die den 64-Bit-Spaß enorm steigern sollen.



## CD-ROM-SPIELE

Nicht nur das Jaguar-CD-ROM, dessen CDs beachtliche 790 Mega-Byte speichern sollen, konnten wir in Las Vegas beäugeln, auch eine stattliche Reihe von CD-Games erwartete uns. Besondere Beachtung unsererseits fand dabei **Blue Lightning**, das rasend schnelle, tolle Grafik und nicht enden wollende Action offenbart. **Battlemorph** ist das Sequel zu **Cybermorph** und verspricht ähnliche Action wie der Vorgänger. Zusätzliche Features wie Tunnelflüge

und Unterwasser-Manöver werden für mehr spielerische Tiefe sorgen. Weiteres fürs CD-ROM: **Brett Hull Hockey** (Sport, auch Modul), **Creation Shock**, **Demolition Man** (wie auf dem 3DO), **Dragon's Lair**, **Freelancer** (alle Action), **Redemption** (Adventure) und **Soulstar** (Action).



## MODUL-SPIELE

Gut ein halbes Hundert Programme erwartet uns 1995. Drei ganz heiße Titel sind **Batman Forever**, die Umsetzung des kommenden Kinofilms, **Primal Rage**, die Konvertierung des gleichnamigen Automats mit sieben prähistorischen Kreaturen und **Thea Realm Fighters**. Dieses wird wie **Mortal Kombat** mit digitalisierte Akteure und Backgrounds daherkommen. Ebenfalls gekloppt wird bei **Fight for Life**, einem **Virtua-Fighter**-Clone. Prügeln und kein Ende: Auch **Ultra Vortex** darf sich zu den nicht „ganz“ harmlosen Sourcecodes zählen. Grafisch ist das Ganze ein Gedicht. Außerdem dürfen wir uns auf **Cannon Fodder**, **Flashback**, **Syndicate**, **Tiny Toons** und vieles mehr freuen (siehe Tabelle).



Oben: Fight for Life, unten: Syndicate



Für einen oder zwei Spieler, wahlweise gegen oder miteinander, ist **Space War 2000** (Bild) ausgelegt. Gerenderte, mit Texturen versehene 3-D-Polygon-Grafik macht die Weltraumballerei zum optischen Schmeißer. **Hover Strike** kann nur allein gespielt werden, bietet aber wie **SW 2000** gerenderte Grafik mit Texturen. Dreißig Welten müssen mit Hilfe von vier Waffensystemen von Böslingen gesäubert werden – sowohl bei Tag wie bei Nacht.



Nach zwei deftigen Rennspiel-Enttäuschungen (**Club Drive** und **Checkered Flag**) kommt mit **Burn Out** das erste Motorradrennen auf uns zu. Die Zweirad-Variante, für die ausschließlich Bitmap- und keine 3-D-Vektorgrafik verwandt wurde, sieht dabei um Längen besser aus als die vierrädrige Konkurrenz. Allerdings läßt auch sie bislang Spieltiefe und grafische Abwechslung missen. Mal sehen, was Atari noch so auf die Beine stellt.



## DIE ERSCHEINUNGSDATEN

Ohne Ende Software ist für den Jaguar angekündigt. Zuviel, um jedes Programm in diese Liste aufzunehmen. Wir haben uns deshalb für eine Auswahl der wichtigsten bzw. interessantesten Games entschieden.

Titel	Hersteller	Genre	gepl. Termin
Battlemorph	Atari	Action	1. Quartal
Blue Lightning (CD)	Atari	Shoot 'em Up	1. Quartal
Burn Out	Virtual Exp.	Rennspiel	2. Quartal
Cannon Fodder	Virgin	Action/Strat.	1. Quartal
Creation Shock (CD)	Atari/Virgin	Action-Adv.	1. Quartal
Demolition Man (CD)	Atari	Action	1. Quartal
Dragon's Lair (CD)	Ready Soft	Action	1. Quartal
Fight for Life	Atari	Prügelspiel	1. Quartal
Flashback	U.S. Gold	Action-Adv.	1. Quartal
Flashback 2010 (CD)	Atari	Action	2. Quartal
Highlander (CD)	Atari	Action-Adv.	1. Quartal
Hover Strike	Atari	Action	1. Quartal
Jack Nicklaus Golf	Atari	Sport	2. Quartal
Rayman	Atari	Jump&Run	2. Quartal
Redemption (CD)	Atari	Adventure	2. Quartal
Sensible Soccer	Telegames	Sport	1. Quartal
Soulstar (CD)	Atari	Action	2. Quartal
Space War 2000	Atari	Action	1. Quartal
Syndicate	Ocean	Strategie	1. Quartal
Theme Park	Ocean	Simulation	1. Quartal
Tiny Toons	Atari	Action	2. Quartal
Ultra Vortex	Beyond Games	Prügelspiel	1. Quartal
White Men Can't Jump	TriMark	Sport	1. Quartal
Vid Grid (CD)	Atari	Puzzle	1. Quartal

## ZUKUNFTSMUSIK

Mit wirklich netten Dingen will Atari seine Jaguarer 1995 begleiten. Mit besonders hoher Spannung erwarten wir das **Virtual-Reality-Headset**. Tolle Abenteuer in der künstlichen Welt sollen damit ermöglicht werden. Der Preis für dieses Vergnügen: ca. 200 Dollar. Schon in Bälde wird ein ca. 30 Dollar teures **Link-Kabel** auf den Markt kommen, mit dessen Hilfe zwei Konsolen gekoppelt werden können. Spannende Simultan-Matches erwarten uns! Fünfmal so teuer wird der **Voice/Data Communicator** sein. Wie mit dem **Link-Kabel**, jedoch via Telefonleitung, können zwei Leute gleichzeitig miteinander spielen und sogar sprechen!



Seit Monaten wird **Rayman** innig umschwärmt und herbeigesehnt. Im zweiten Quartal soll das possierliche Kerlchen endgültig durch die Jaguar turmen und mit allerlei Witz für traumhaftes Vergnügen sorgen.



## CD-I

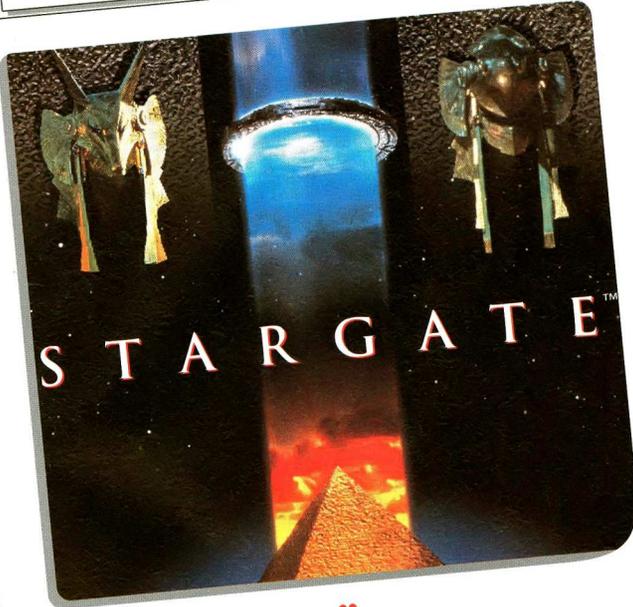
Am Philips-Stand gab es keine Neuheiten zu erhaschen, lediglich Altbekanntes fanden wir vor. Bedauerlicherweise haben sich die Erscheinungstermine angekündigter Games drastisch verschoben. So werden beispielsweise **Burn: Cycle** und **Chaos Control** erst im April/Mai auf den hiesigen Markt kommen ...



# STARGATE™

## Das Strategiespiel der Zukunft!

coming soon



# STARGATE™

FÜR  
GAME BOY™ - GAME GEAR™

„Stargate stellt Tetris völlig  
in den Schatten.“

sagt Herr Brüggemann, der ehem. Tetris-Highscorehalter.

Das brandneue, knifflige Denk- und Reaktionsspiel, das Dich in neue Dimensionen führt. Vergiß alles was Du kennst und bereite Dich auf den neuen Standard unter den Handhelds vor:

**Stargate - für Game Boy™  
und Game Gear™.**

- das Strategiespiel der Zukunft
- tolle 3D-Effekte
- 2 Spieler-Battle-Modus

**Es gibt keine Alternative!**



**AKKlaim®**  
Entertainment GmbH



### JAGUARS VR-BRILLE

Hi GAMEPRO!

Ich habe ein paar Fragen:

1. Ich habe gehört, daß für den Jaguar eine Virtual-Reality-Brille Ende '95 rauskommen soll. Stimmt das?
2. Lest Ihr wirklich jeden Brief den Ihr bekommt?
3. Warum hat der Virtual Boy zwei Steuerkreuze?



3. Der Virtual Boy soll dem User das Spielen in der dritten Dimension ermöglichen, aus diesem Grund ist ein weiteres Steuerkreuz erforderlich. Man kann sich das Ganze so vorstellen: Beim neuesten Mario-Abenteuer könnt Ihr den kleinen Klempner nach links und rechts bewegen, sowie beispielsweise auf Leitern hoch- und runterklettern lassen. Wenn man die Spielfigur nun



bißchen Licht ins Dunkle bringen! Im Voraus danke ich Euch und wünsche weiterhin alles Gute für die Zukunft.

1. Für das Neo Geo bietet Wolf Soft bekanntlicherweise einen Umbau für DM 149,- an. Kann man mit dem Umbau zwischen 'japanisch' und 'amerikanisch' umschalten?
2. Ich habe gelesen, daß Namco und Konami das Neo Geo unter-

je nach Modul die japanische beziehungsweise amerikanische Variante wählen.

2. Wo, bitte, hast Du das gelesen? Es ist mehr als unwahrscheinlich, daß diese beiden Firmen für das Neo•Geo entwickelt werden. Richtig ist, daß beispielsweise Taito gerade 'Puzzle Bobble' herausbringt.

### WELCHE PROBLEME GIBT ES BEI IMPORT-KONSOLEN?

3. Der 'deutsche' Saturn wird nicht nur ein anderes Design haben (im Mega-Drive-Look ganz in Schwarz), sondern soll laut Sega auch über ein eingebautes MPEG 2verfügen. Nähere Informationen dazu findet Ihr im Saturn-Report auf den Seiten 30 und 31.
4. Ja. Wer sich heute beispielsweise einen Saturn zulegt, muß nicht nur einige Märker mehr bezahlen, sondern hat, wie Du schon richtig erkannt hast, später mit Sicherheit das Problem, daß die hier erhältlichen CD's nicht

# 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!

4. Werden für den Lynx noch Games gemacht?

Andreas Ladendorf,  
Hannover

### GAMERPO antwortet:

1. Das ist richtig. Ob die Brille allerdings schon im Herbst oder erst im Winter '95 erscheinen wird, ist noch offen.
2. Wie Du auch der Einleitung dieser Seite entnehmen kannst, bietet die Post-Rubrik einen Querschnitt der gesamten Leserpost. Nicht zuletzt, um dieses Kriterium zu erfüllen, lesen wir jeden einzelnen Eurer Briefe - auch wenn wir leider nicht jede Zuschrift beantworten können.

aber auch noch 'in die Tiefe' wandern lassen möchte bedarf es eines weiteren Steuerkreuzes. Anders: Ihr sollt Euren Helden von nun an nicht mehr nur in vier sondern praktisch in sechs Richtungen lenken können.

4. Soweit uns bekannt ist werden für den Lynx keine weiteren Spiele mehr erscheinen.

### IMPORT-KONSOLEN

Hi GAMEPRO!

Als erstes möchte ich Euch ein großes Lob unterjubeln. Da ich jedoch noch ein paar Fragen habe, halte ich es für angemessen, die seitenlange Einleitung wegzulassen. Ich hoffe, Ihr könnt ein

stützen wollen. Werden noch andere Softwarehersteller hinzutreten, die für das Neo Geo entgegen?

3. Unterscheiden sich die Importkonsolen wie der Saturn von denen, die später offiziell in

### 'WARUM HAT DER VIRTUAL BOY ZWEI STEUERKREUZE?'

Deutschland zu kaufen sind?

4. Kann man mit Problemen rechnen, wenn man sich jetzt eine Konsole über den Import kauft? Zum Beispiel, daß die Spiele auf japanisch sind oder das die Module, die nach dem offiziellen Erscheinungstermin erhältlich sind nicht auf der Importkonsole laufen.

René Heinze

### GAMEPRO antwortet:

1. Ja, allerdings ist der Umbau ein wenig aufwendiger als vergleichsweise beim SuperNES oder Mega Drive. Dem Neo•Geo wird ein zweites Betriebssystem 'eingepflanzt' - so kann man per Umschalter

### FRAGE DES MONATS

Ihr habt geschrieben, daß Probotector unfair ist. Wie kommt es dann, daß ich das Spiel innerhalb eines Monats durchgespielt habe?

Thorsten Fengler, Mainz

auf seiner Konsole laufen werden. Wer partout nicht warten will und sich schon heute einen Saturn kauft, kann sich zwar am Betriebssystem des Import-Saturn erfreuen, daß neben japanischen und englischen auch über deutsche Bildschirmtexte verfügt - doch selbst die bringen Japanschunkundigen nicht besonders weiter, da die Bildschirmtext der Import-Spiele trotzdem in japanisch sind. (Siehe hierzu auch GP 2/95, Seite 31 unten rechts.)

### INDIZIERTE SPIELE

Hallo GAMEPRO, ich habe folgende Fragen:

1. Ist Doom für das MD 32X denn auch verboten?
2. Wieviele indizierte Spiele gibt es, und wie heißen sie?

Thomas Ahrens, Hähnlein

### GAMEPRO antwortet:

1. Bislang ist nur die PC-Version von Doom indiziert.

2. Wir haben eine Liste der Konsolen-Spiele erstellt, die bis zum 1. Februar 1995 indiziert beziehungsweise beschlagnahmt worden sind. (siehe oben rechts)



Werden schon jetzt mit Saturn und Jaguars VR-Brille

# DIE GEWINNER aus Heft 2/95

## Codemasters-Competition:

Ein MD 32X gewinnt Jan Knittel aus Neuss.

Je eine Codemasters-Fanausstattung erhalten: Oliver Herrman, Hamm; David Schnuck, Marxheim-Graibach; Marcus Fox, Essen und Norbert Feldbaumer, A-Thalheim.

## Das Virgin Jahr

Jan Posselt aus Aachen darf sich über ein Mega Drive mit einem Earthworm Jim Modul freuen.

*Herglichen Glückwunsch und viel Spaß mit den Gewinnen!*

## INDIZIERTE SPIELE:

Lethal Enforcers (SNES & MD)  
Mercs (MD)  
Mortal Kombat (SNES)  
Mortal Kombat II (SNES, MD & GG)  
Rambo III (MD)  
Shadow Dancer (MD)  
Super Double Dragon (SNES)  
Total Carnage (SNES)  
Wolfenstein 3D (SNES)

## BESCHLAGNAHME SPIELE:

Mortal Kombat (MD, MCD, MS, GG)

## ZUKUNFTAUSSICHTEN U.A.

Hallo GAMEPRO!

Ich habe hier gerade Eure Januar-Ausgabe in der Hand, und ich muß sagen, nicht schlecht das Teil. Da ich schon 24 bin, freue ich mich, daß es noch eine Zeitung gibt, die nicht 80% Kinderkram enthält. Solche Jump&Run-Geschichten sind bei mir schon lange unten durch. Hier nun zu meinen Fragen:

1. Ich besitze einen Amiga 600. Der kostet DM 1200,-. Nun lege ich mir vor einem Jahr einen Mega Drive mit MCD zu (auch rund DM 1000,-). Nun lese ich hier bestürzt über die Preise die bei den neuen Konsolen angestrebt werden. Z. B.: Wenn das Mega 32X DM 400,- kostet ist es wohl ein guter Preis für die Leistungen, die es schafft. Ob die Preise der anderen Konsolen hier in

Deutschland so bleiben (PlayStation ca. DM 600,-, Ultra 64 DM ca. 400,-)? Das glaube ich kaum. Oder was sagt Ihr dazu?

2. Es ist schwer anspruchsvolle Spiele zu bekommen. Full-Motion-Video-Spiele sind doch auch nicht das Wahre, wenn man immer das Gleiche sieht und kaum ins Spiel eingreifen kann. Die neuen Rennspiele sind ja nicht schlecht. Virtua Racing Deluxe gefällt mir sehr gut. Adventures sind anscheinend völlig out. Ich kenne zumindest kaum gute auf Konsole! Und die japanischen Kindergesichter sind nun auch nicht jedermanns Sache. Wie sieht da die Zukunft aus?

**Thomas Schaffhirt, Potsdam**

## GAMEPRO antwortet:

1. Wir möchten an dieser Stelle noch einmal betonen: Die von Dir genannten Beträge sind die umgerechneten Japan-Preise.

## ADVENTURES SIND ANSCHEINEND VÖLLIG OUT!

Man kann davon ausgehen, daß die Geräte in Deutschland jeweils ca. DM 100,- bis 200,- teurer sein werden. Warten wir's ab!  
2. Eines sollte klar sein: Wer sich von den Games der kommenden Konsolen weltbewegendes wie ,ganz neue Spiel-Genres' verspricht, befindet sich doch stark auf dem Holzweg. Natürlich kann man ,bessere' Software erwarten, doch die Verbesserun-



## PC-CD-ROM

Wie Ihr sicherlich schon längst bemerkt habt, befindet sich diesmal

in der Mitte Eurer GAMEPRO ein 16-seitiger PC-CD-ROM-Sonderteil.



Wir wollen von Euch wissen, was Ihr von dem guten Stück haltet. Interessiert Euch alles rund um den

PC überhaupt? Oder seid Ihr der Meinung, daß GAMEPRO ein reines Multi-Format-Konsolenmagazin bleiben soll?

Schickt uns bis zum 27.3.'95 einfach obigen Coupon oder auch einen ausführlichen Brief mit Eurer Meinung! Die Mühe lohnt sich: Zu gewinnen gibt es ein Modul Eurer Wahl!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Ich meine, daß der Virtual Boy ein Flop wird. Nicht zuletzt, da ein VB ungefähr soviel wie ein Super NES kosten soll! Was meint Ihr denn dazu?
2. Wie soll man mit dem Virtua Boy zu zweit spielen können?

**Franz Eckl, Metten**

## GAMEPRO antwortet:

1. Wie schon aus der Antwort zum Brief von Andreas Laddendorf hervorgeht (linke Seite), sollen mit dem Virtual Boy ,echte' 3-D-Spiele möglich sein. Allein diese Tatsache räumt dem VB unserer Meinung nach recht gute Marktchancen ein, allerdings, und jetzt kommt der entscheidende Punkt, bleibt natürlich die Frage, ob die Games auch spielerisch die Erwartungen erfüllen können. Zudem ist der Bildschirm des VB nicht ,in Farbe', sondern liefert lediglich diverse Rottöne auf Schwarz. Ergo: Falls die VB-Games das halten, was Nintendo verspricht, können wir uns schon vorstellen,

## COUPON

<input type="checkbox"/>	Ich will auch weiterhin PC-CD-ROM-Seiten in GAMEPRO (und gewinnen!)	<input type="checkbox"/>	PC-CD-ROM interessiert mich nicht die Bohne gewinnen will ich trotzdem!
<i>Ja!</i>		<i>Nein</i>	
Wie immer an: GAMEPRO Heilwigstr. 39 20249 Hamburg			
Name: _____			
Straße: _____			
PLZ/Ort: _____			



## DAS Virgin - JAHR



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

**Zu gewinnen gibt's diesmal ...**

ein SUPER NES mit einem „EARTHWORM JIM“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des neuesten Action-Spieles aus dem Hause Virgin nennen!

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

GAMEPRO • Virgin 3/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Sendeschluß ist diesmal der 27. März '95



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



daß sich die Anschaffung der VB trotz des eher hohen Preises lohnen könnte. (Mehr VB-Infos findet Ihr auf der Seite 9.)  
2. Genau wie beim Game Boy per Link-Kabel.

1. Wird es einen zweiten Teil von Landstalker geben, und wenn ja, wann kommt er in die Läden?
2. Hat Capcom in Super Street Fighter 2 den angeblich existierenden Charakter namens Cheng Long versteckt, oder war das nur eine Spinnererei von Capcom?
3. Sind in SSF 2 noch mehr versteckte Charaktere?
4. Wird es Mortal Kombat 3 trotz der Indizierung des 1 und 2 Teils geben?

**Martin Förster, Dresden**

**„SHENG LONG IST EIN DREI JAHRE ALTER APRILSCHERZ“**

**GAMEPRO antwortet:**

1. Wir haben bei Sega nachgefragt: Bislang ist noch keine Fortsetzung in Aussicht – doch sobald sich etwas Neues ergibt, geben wir Bescheid.
2. Nein, nein, nein! Sheng Long ist (bislang) in keinem ‚Street Fighter‘-Spiel versteckt worden. Anno 1992 erlaubte sich ein Videospieldmagazin einen folgenreicheren Aprilscherz. Angeblich konnte man über unglaublich komplizierte Voraussetzungen (jeden Gegner besiegen und 50 Unentschieden gegen M. Bison



erreichen) gegen den versteckten Superendgegner Sheng Long antreten. Es kam, wie es kommen mußte: Sämtliche Magazine stürzten sich auf diese (vermeintliche) Meldung und verbreiteten sie in der ganzen Welt. Und da auch Capcoms Programmierer Humor besitzen, machten sie sich ebenfalls einen Spaß und gaben Ryu eine Siegantwort, in der Sheng Long auftaucht: „You must defeat Sheng Long to stand a chance!“. So hält sich dieses Gerücht nun schon annähernd drei Jahre und hält, wie man an Deinem Beispiel sieht, noch heute die ‚Street-Fighter-Spieler in Atem – nicht schlecht für einen ‚ganz normalen‘ Aprilscherz!  
3. Den einzigen versteckten Charakter findest Du in Super Street Fighter II Turbo (Automaten- und auch 3DO-Version). Dort kannst Du relativ einfach mit Akuma, einem Ryu ähnl-

chen Kämpfer, loslegen. Wie Du ihn genau anwähst steht in der GAMEPRO 2/95 in den T&T.  
4. Nochmal für alle: JA! Trotz der Indizierung beziehungsweise der Beschlagnehmung der ersten beiden Teile wird MK III voraussichtlich im September dieses Jahres für nahezu alle gängigen Konso-

**„WIRD ES TROTZ DER INDIZIERUNG DER ERSTEN BEIDEN TEILE MK III GEBEN?“**

len erscheinen — Kurz-Infos hierzu findet Du auch in GP 1/95 Seite 12 und GP 2/95 Seite 46.

**EARTHWORM JIM 2**

Hallo Gamepro!

1. Wird es einen 2 Teil von Earthworm Jim geben?
2. Wenn ja, wann wird es auf dem Markt kommen?

**Christian Weinberger, A - St. Pölten**

**GAMEPRO antwortet:**

1+2. Ja. Laut Shiny Entertainment soll der gute Jim spätestens Ende des Jahres sein nächstes Abenteuer bestreiten. Wir halten Euch auf dem Laufenden.



**SHENG LONG & MK III**

Hallo GAMEPRO-Crew  
Erst mal etwas zu Eurer Zeitschrift. Ich finde Euer Magazin in Ordnung und im Vergleich zu anderen Zeitschriften lese ich es gerne. Ich habe aber da ein paar Fragen an Euch:



**DA HABEN NICHT NUR BASKETBALL-FANS GUT LACHEN:**

**Acclaim holt aus zum großen Wurf und landet bei Euch einen Volltreffer!**

**Zusammen mit GAMEPRO verlost Acclaim gleich 16 Module ihres neuesten Hits:**

**8 NBA Jam Tournament Edition SNES-Module**

und

**8 NBA Jam Tournament Edition MD-Module**



Um gewinnen zu können müßt Ihr nur folgende Frage richtig beantworten:

**Wie heißt der einzige deutsche Basketball-Star der NBA, welcher auch in NBA Jam TE mit von der Partie ist?**

Die richtige Antwort sowie Euer System (SNES/MD) schreibt Ihr bitte auf eine Postkarte und schickt sie an: GAMEPRO, NBA Jam, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Der Einsendeschluß ist der 27. 3. 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter der MVL GmbH und Acclaim sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



**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.

•KONKRET•VERLÄSSLICH•UNABHÄNGIG•

# UNSERE WERTUNG



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

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

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

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

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

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

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

Hier steht die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

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

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

## BOBBLE BIRD BOB

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

*Wie abt es schon: Fantastische Features und ein sehr intelligentes Leveldesign machen aus dem Spiel einen Hit.*

<b>Dauerspaß</b>	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.*

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

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

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

*Kurzer Kommentar: genießbar für die Lauschläppchen 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+

In diesem Kreis findet Ihr das Konsolensystem.

Hier findet Ihr noch einmal den Titel des Spiels, das wir auf der/n 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 den Noten dienen zur zusätzlichen Differenzierung. (In diesem Fall gibt es die Note 3+).

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge:  
 1, 1-, 2+, 2, 2-, 3+, 3, 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.

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?

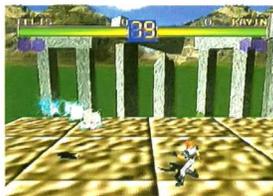
**Super Grafik, toller Sound! Die Gags sind zum Totlachen und dabei nicht geschmacklos**

**Grauselige 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!

Vom **obskuren Konvertierungshaus zur PlayStation Hoffnung: Prügel-Spezialist Takara erobert mit dem ersten 3-D-Kampfspiel Sonys 32-Bit Herausforderer.**



Spektakuläre Spezialeffekte gibt's bei Toh Shin Den zuhauf



Auf dem Monitor hinten wird das Spielgeschehen wiedergegeben



## NEUER STERN AM PRÜG TOH SHI

**n**eben Namcos famesem ‚Ridge Racer‘ und Sonys ‚Motor Toon Grand Prix‘ warteten natürlich alle PlayStation-Begeisterten und -Nörgler auf das erste 3-D-Prügelspiel. Ausnahmsweise pickte sich Sony als Hoffnungsträger dieses Genres nicht eine der etablierten Riesenfirmen, sondern die durch mittelmäßige Neo-

Geo-Konvertierungen bekanntgewordenen Spezialisten von Takara heraus. Die wiederum griffen auf unbekannte Entwick-

### BEAT 'EM UP DEBUT AUF DER PLAYSTATION

ler namens Hyper Solid zurück – und heraus kam eine handfeste Überraschung.

Nachdem die kurze Ladezeit

überstanden und das extrem schlichte Intro an Euch vorbeigezogen ist, könnt Ihr zwischen acht Kämpfern wählen – solltet Ihr alleine drauflosschlagen, wählt der Computer einen Gegner aus. Im Zweispieler-Modus sind alle Kombinationen der Kämpfer erlaubt. Zur Wahl ste-

hen neben zwei an Ken und Ryu erinnernde Durchschnittstypen auch zwei sehr wehrhafte Frauen mit Peitsche und durchsichtigem Röckchen, ein Riesen-Muskelprotz samt Keule, ein flinker japanischer Mönch, ein französischer Schwert-Kämpfer und ein Japano-Krieger. Angelehnt an ‚Samurai Showdown‘ verlassen sich diese acht nicht nur auf ihre körperreicheren Talente, sondern besitzen alle mehr oder weniger gefährliche Waffen. Solltet Ihr einander zu nahe kommen, sind allerdings auch klassische Schultewerfe kein Problem.

Gegenüber anderen 3-D-Prüg-

### ATEMBERAUBENDE GRAFIKORGIE

lern besticht sofort die Vielzahl der Special-Moves in bester ‚Street Fighter 2‘-Tradition: Jeder Kämpfer hat zwei Standard-Specials und mit abgedrehten Finger-Verrenkungen noch eine Vielzahl mehr. Grafisch wurde auf das altbewährte Unrealistische zurückgegriffen: Pompöse Feuerbälle fliegen über den Screen, und glitzernde Funken spritzen, wenn sich zwei Schwerter treffen. Doch nicht nur die magischen Special Moves glänzen durch tol-

### Keine Lust, Tausende von Special-Move-Kombinationen auswendig zu lernen?

Einsteigerfreundlich: Special-Moves auf Tastendruck!



Die Waffen dienen nicht nur zur Zierde (wie man sieht!)





te Ablaufgeschwindigkeit haben Spielhallen-Niveau und sind absolut flüssig. Takaras Mannen vergaßen die Feinheiten nicht, und so sucht man hier vergeblich nach dem Kamerazucken und den Polygon-Fehlern anderer Vertreter des Genres. Spielerisch zwingt Toh Shin Den den Prügelfan erst einmal ins Optionsmenü: Für Anfänger wurden zwei Tasten mit Special Moves belegt – dieses Feature macht zwar die ersten Kämpfe spektakulärer, nimmt Profis allerdings die prügelischen Feinheiten und sollte schnellstens ausgeschaltet werden. Neben diesem Manko sind allerdings auch viele positive Elemente vorhanden:

Zwar ist auch -hier die Reaktion der Kämpfer noch immer nicht so schnell wie bei guten 2D-Prüglern, SF2-Fans werden sich aber schon sehr viel heimi-



Eine hübsche Demonstration der PlayStation-eigenen Transparenzeffekte



Auch die detaillierten Hintergründe sind eine Augenweide

Auch Toh Shin Den reagiert noch nicht so gut wie ein 2-D-Prügler.

EL - HIMMEL

# N DEN



Wie bei Samurai Shodown wird mit Waffen gekämpft



Wie bei 'Virtua Fighter' zoomt die imaginäre Kamera vor und zurück



Die Kämpfer werfen sogar realistische Schatten auf den Boden

scher fühlen. Ganz famos gut ist die Nutzung des 3-D-Raumes, indem sich die Kämpfer per Tastendruck in die Tiefe flüchten können - Kämpfe werden durch die zusätzlichen Winkel interessanter und das 3-D dient nicht nur dem grafischen Effekt.

## SCHWERTKÄMPFE IN DREI DIMENSIONEN

Zuguterletzt soll auch der Sound und nicht unerwähnt bleiben: Gute Sprachsamples und viele gelungene Effekte untermalen die Kämpfe exzellent, nur an der CD-Musik hapert's gewaltig. Hitzige Kämpfer wünschen sich statt der etwas einfallslosen Melodien und zurückhaltenden Abmischung den Power-Sound anderer Vertreter des Genres.

Entgegen allen Erwartungen füllt sich mit Toh Shin Den auf der PlayStation auch die Lücke der 3-D-Prügler auf beeindruckende Weise: Zur Zeit stellt Takaras 32-Bit-Debut die Spitze des 3-D-Berges dar. Selbst neueste Automaten-Prügler müßen sich in einigen Belangen geschlagen geben, und die PlayStation füllt brillant eine weitere Lücke des Software-Angebots.

Julian Eggebrecht

le Grafiken – „Toh Shin Den“ setzt insgesamt Maßstäbe: Sämtliche Kämpfer und Hintergründe sind voll von Texture Maps und haben dank Gouraud Shading die eckige Vergangenheit der Konkurrenz längst hinter sich gelassen. Subtile Lichteffekte färben in manchen Leveln auf die Kämpfer und Umgebung ab, die Transparenz-Fähigkeiten der Maschine werden clever eingesetzt und dank der Nutzung des hochauflösenden Modus der PlayStation sieht man keinerlei unschöne Kanten. Selbst Gags wie ein im Hintergrund hängender Riesenbildschirm, auf dem der aktuelle Kampf zu sehen ist, wurden nicht vergessen, und gleich zwei versteckte Endgegner befriedigen selbst SF-2-Puristen. Auch die Animationen und die gesam-

## TOH SHIN DEN

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Nicht der SF2-Killer, aber der z.Z. innovativste und beste Prügler der 3-D-Generation.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Insgesamt 10 Spieler motivieren auf Dauer – u.a. auch wegen der diversen Special Moves.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Texture Mapping, Gouraud Shading und irre Animationen begeistern auch Prügelfuffel.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Gute Effekte und Sprachausgabe werden leider nur mit mittelmäßigen Musikern untermalt.						

Genre	Prügelspiel
Spieler	1 - 2 (Simultane)
Hersteller	Takara
Preis	ca. DM 150
Level	10
Schwierigkeit	Mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	1 CD
Erhältlich	Import

**FAZIT**  
2



# MOTOR TOON

**Sony auf Nintendos Pfaden – kreischend bunt und knuddelig süß mixt Motor Toon Grand Prix Zutaten aus allerlei bekannten Rasereien zum PlayStation-Start.**

**K**önnte eins den Erfolg der PlayStation hemmen, ist es Sonys mangelnde Erfahrung im Reich der Spiele. Um den zahlreich angebotenen Verfechtern der PlayStation wie Namco und Konami nicht ganz den lukrativen Markt der Software zu überlassen, rekrutierte man begabte Teams, um in Zusammenarbeit mit Sonys Designern eigene Vorzeigespiele für die CD-Traumkonsole zu entwickeln.

Erstes Ergebniss dieser Bemühungen und eines der ersten PlayStation-Spiele ist „Motor Toon Grand Prix“. Unverblümt nahmen sich Sonys Designer die Comic-Vorzeige-Module Super Mario Kart und Stunt Race FX vom Erz-Rivalen Nintendo vor und versetzten sie mit eigenen Ideen und Techniken.

In der Rolle von fünf verschiedenen Teilnehmern am großen Toon Grandprix treten Ihr an, um am Ende eine Karte zum Eintritt in die reale Welt zu bekommen. Jeder Mitspieler wird durch einen

besonderen Wagen vertreten – besonders in Aussehen und Leistung: Spielt Ihr als die Prinzessin, schwankt ein hochgebautes Gefährt im Himmelbett-Look über die Fahrbahn, wählt Ihr den Pinguin, erinnert Euer Flitzer an das Batmobil aus dem zweiten Batman-Streifen. Ob als Weltraum-Zwillinge oder schwerer Roboter, alle treten auf drei verschiedenen Strecken im Grand Prix an. Seid Ihr von anderen

## MIT VOLLGAS IN DIE KURVE

Rennspielen relativ gerade Straßen und klare Wege gewohnt, stellt Sony Euer Rennweltbild buchstäblich auf den Kopf: Wild wuchernde Asphaltstrecken münden in total abstrakte Abschnitte und sogar riesige Trichter im Boden, und Säulen auf der Strecke müssen umfahren oder übersprungen wer-



**Zu Beginn eines Rennens fällt Ihr mit Sternenregen in Euer Fahrzeug. Dann geht's aber auch ...**

Prix-Ergebnisse und Rennzeiten automatisch auf der Memory-Card gespeichert.

Neben den 3D-Knallern Ridge Racer und Toshinden macht Motor Toon Grand Prix visuell eine mindestens ebenso gute Figur. Ultraflüssig rast Ihr durch die buntesten und beeindruckendsten Rennlandschaften der Videospiel-Geschichte – immer vorausgesetzt, Realität ist nicht gefordert. Gnadenlos nutzt Sony die Möglichkeiten der Maschine und läßt die Autos ein regelrechtes Eigenleben führen, überzieht Berglandschaften mit famesem Gouraud Shading und setzt geschicktes Texture Mapping ein.



**... sofort los. Riskante Überholmanöver und unfreundliche Gegner gehören genauso dazu ...**



**... wie enge S-Kurven. Für den ersten Platz müßt Ihr schon gut fahren, sonst bleibt nur der Trostpreis!**

den. Die erste Strecke beginnt noch recht harmlos, in der zweiten wird's vollends abgedreht und in Nr. 3 rast Ihr als Winzling durch ein ganzes Zimmer voller überdimensionaler Einrichtungsgegenstände. All diese Grafikorgien flitzen absolut flüssig in vier verschiedenen Perspektiven an Euch vorbei – von Cockpit-Sicht bis hin zu ‚weit entfernt‘ läßt sich die Kamera einstellen.

Zweispeler-Duelle sind leider in den normalen Grand-Prix-Strecken unmöglich – dafür spendierten Sonys Mannen speziell abgespeckte Duo-Kurse, die heiße Flitzereien auf gesplittetem Bildschirm möglich machen. Damit Eure Spielereien nicht umsonst sind, werden alle Grand-

Auch der Sound gefällt: CD- und Soundchipmusiken spielen abwechselnd und sind kaum voneinander zu unterscheiden (was für den Soundchip der Maschine spricht) – auch hier beeindruckt Strecke Nr. 3 mit besonders brillanter Orchester-Musik.

Findet man bei der Präsentation viel Licht, versteckt sich in der Playability einiges an Schatten. Ganz in der Tradition des offensichtlichen Vorbilds Stunt Race FX landet man allzuoft in einer Wand und kann sich nur mühsam befreien – intuitiver



**Ein typischer Prinzessinnen-Wagen!**

## EINE FEINE AUSWAHL



**Jeder dieser Flitzer hat eine ganz individuelle Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Nicht jeder Wagen eignet sich für jede Strecke, da hilft nur ausprobieren! Aber schließlich gehört das mit dazu!**



# GRAND PRIX



Auf diesem schönen Roulette könnt Ihr leider nicht spielen, sondern nur fahren. Is' aber trotzdem schön!



Im 'Time Attack'-Mode ist man (naturgemäß) alleine auf der Strecke



Neue Bestzeiten warten darauf, gefahren zu werden. Gib Gas, Junge!

Vorsicht! Ein Fall ins große Loch kostet wertvolle Zeit!



à la Ridge Racer wäre es doch wohl auch gegangen? Führt man flüssig über die atemberaubenden Landschaften, fällt schnell die mangelnde Gegner-Intelligenz auf: Duellarten arg aus und nerven, da oft Autos im Pulk auftreten – über weite Streckenabschnitte trifft man dann allerdings

auf gar keinen anderen Wagen und langweilt sich.

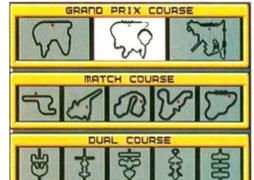
Schlimmstes Manko ist allerdings der viel zu geringe und unausgewogene Schwierigkeitsgrad und die Nutzlosigkeit einiger Spielerfahrzeuge: Nutzt Ihr ausschließlich den roten und den silbernen Wagen, sind alle drei Strecken schnell geschafft – nehmt Ihr eins der anderen Gefährte, haben selbst Profis keine Chance. Auch der Zweispieler-Modus leidet unter dem Mangel der Spieler-Autos, denn ausgeglichene Duelle sind völlig unmöglich – nebenbei begeistern auch die Zweispieler-Strecken nicht allzu sehr.

Trotz all dieser Mankos bleibt ein ausgesprochen brillant in Szene gesetztes, gutes Rennspiel, das sich Besitzer einer PlayStation nicht entgehen lassen sollten und das angenehm an-

ders als das ultrarealistische Ridge Racer ist.

Als Fazit bleibt die Hoffnung, daß bei einer Fortsetzung noch mehr (allen voran spielerische) Tugenden des großen Vorbilds Nintendo übernommen werden – dann hat Sony echte Chancen zum Nr.1-Hit.

Julian Eggebrecht



Voilà, hier seht Ihr alle Strecken die Euch zur Verfügung stehen!



Im Zweispielermodus kommt der allseits 'beliebte' Splitscreen zu Einsatz!

**+**

Eine der aufregendsten Optionen im Videospiel-Reich perfekt designet.

**-**

Zu wenige Strecken, die Gegner könnten intelligenter sein.

## NETTEN WAGEN!



HERS

**PRINCESS JEAN**  
プリンセス ジーン



ROCK

**RAPTOR & RAPTOR**  
ラプター&ラプター

**PLAYSTATION**

### MOTOR TOON GP

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Wenige Chancen in der Steuerung sind schnell geklärt. Duelle mit gegnerischen Autos arten teilweise etwas aus.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Insgesamt enttäuschend der unausgewogene Schwierigkeitsgrad und wie so oft der langweilige Zwei-Spieler-Modus.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Der absolute Farb-Overkill! Bunter und cartooniger geht's kaum noch - und alles superflüssig und irre animiert.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Gute bis fantastische Musiken von CD und Soundchip - dafür nur wenige und teilweise nervige Soundeffekte

Genre.....Rennspiel  
Spieler.....1-2  
Hersteller.....Sony  
Preis.....ca. 150 DM  
Lebensdauer.....10  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....unbegrenzt  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....ab sofort/lapan

**FAZIT**  
**2-**



NEUE GAMES FÜR

# PLAY



Das Debut konnte für die PlayStation kaum besser laufen: Die komplette Erstausslieferung, 100.000 Stück, gingen in kürzester Zeit über den Ladentisch, Ende des Jahres waren es schon 300.000. Der Bedarf ist eigentlich noch größer, Sony kommt jedoch mit den Lieferungen nicht nach. Damit gelang es Sony, was manche für kaum möglich hielten: als Neuling den Branchenriesen Nintendo und Sega Konkurrenz zu machen.

Aufgrund des großen Erfolges ist der 32-Bitter hierzulande über Importhändler kaum zu beziehen, nur ganz geringe Mengen schafften den weiten Weg von Fernost. Und für diese wurden dann eben absurd hohe Preise gezahlt.

**Ist eine Konsole, die 40.000 Yen (gut DM 600,-) kostet, 3.500,- Mark wert? Es scheint zumindest Leute zu geben, die dieser Meinung sind, denn die wenigen PlayStations, die Deutschland erreichten, gingen zum Teil zu dieser horrenden Summe über den Ladentisch. Das zeigt deutlich, wie begehrt Sonys Konsole hierzulande derzeit ist!**

Wir danken der Firma Jump&Run in Köln für ihre freundliche Unterstützung



## TWIN GODDESSES POLYGRAM

„Die spinnen, die Japaner!“ Obwohl dies kein authentisches Obelix-Zitat ist: Besser läßt sich ‚Twin Goddesses‘ nicht beschreiben. In diesem absurden Prügelspiel treten sowohl digitalisierte als auch gezeichnete Kämpfer gegeneinander an, begleitet wird das Geschehen von Musiken, die sich am besten mit dem Wort ‚eigenartig‘ beschreiben lassen. Wer während der Kämpfe seine Lachtränen noch zurückhalten kann: Der Unterhaltungswert der Vorspann-Filmsequenzen stellt alles bisher dagewesene in den Schatten ... (siehe unten)



## A-TRAIN IV - EVOLUTION ARTDINK

Nach ‚Ridge Racer‘ und ‚Hyper Parodius‘ ist das Strategiespiel der erfolgreichste PlayStation-Titel. Inhalt der Mischung aus ‚Railroad Tycoon‘ und ‚Sim City‘ ist es, eine Stadt inklusive Infrastruktur aus dem Boden zu stampfen. Bislang ist A-Train noch konkurrenzlos auf dem 32-Bit-Strategiesektor, mit ‚Sim City 2000‘ auf dem Saturn wird es jedoch einen hochkarätigen Gegenspieler bekommen.



## HOT BLOODED FAMILY TECHNOSOFT

Auch PlayStation-Besitzern bleiben Enttäuschungen nicht erspart. Technosoft, die mit der ‚Thunderforce‘-Serie und ‚Elemental Master‘



auf dem Mega Drive für Furore sorgten, präsentieren mit ‚Hot Blooded Family‘ einen dreisten ‚Final Fight‘-Verschnitt. Drei verschiedene Charaktere, davon maximal zwei gleichzeitig, prügeln sich durch endlose, seitwärts-scrollende Level.

Waffen und Extra-Moves gibt's auch, alles wie gehabt. Fazit: Langsame, öde Grafik, dürriger Sound, uninspiriertes Gameplay. Im Bild prügelt sich das Mädel übrigens gerade durch das innere eines Wals!

## TAMA TIME WARNER INTERACTIVE

Durch Neigen und Kippen des Untergrundes dirigiert Ihr eine Kugel durch zahlreiche Labyrinth. Tama gibt's auf CD für PlayStation und Saturn sowie als pädagogisch wertvolles Holzspielzeug beim gutsortierten Spielwarenhändler.



# STATION



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Die ersten Spiele scheinen die hochgesteckten Erwartungen in Sonys 32-Bit-Konsole zu rechtfertigen. Doch wie sieht es für die Zukunft aus? Nicht nur der Jaguar zeigt, daß es guter Software in ausreichenden Mengen bedarf, um einer Hardware zum Erfolg zu verhelfen. Und da scheint es um die PlayStation gar nicht mal so schlecht bestellt zu sein! Wenn Ihr diese GAMEPRO in den Händen haltet, werden mit ‚Raiden‘, ‚CyberSled‘ und ‚Starblade α‘ drei potentielle Hits erschienen sein. Manche Spiele scheinen jedoch in erster Linie auf den japanischen Geschmack zugeschnitten zu sein ...



## TWINBEE PUZZLE GAME KONAMI

Der Tetris/Columns-Klone aus dem Hause Konami glänzt auf den ersten Blick nicht gerade mit Originalität. Erst im Zweispieler-Modus zeigt das Spiel seine Qualitäten. Durch geschicktes Abräumen der Steine (bzw. Glocken) kann man seinem Mitspieler ‚den Weg‘ verbauen, wobei die Angehörigen der TwinBee-Familie unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten bieten. Nie zuvor war Tetris so actionreich!



## POWERFUL PROFESSIONAL BASEBALL '95 KONAMI

Nie zuvor war Baseball so knuddelig. Neben Namco gehört Konami zu den produktivsten Drittanbietern für die PlayStation. Optisch macht die Sportsimulation einen hervorragenden Eindruck, für den europäischen Spieler dürfte diese Sportart jedoch nicht sonderlich interessant sein. Für den US-Release der PlayStation dürfte eine Umsetzung aber nicht unwahrscheinlich sein.

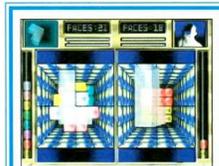
Unter den vier Richtungs-  
tasten des Joypads verbirgt  
sich ein ganz gewöhnliches  
Steuerkreuz



## CRIME CRACKERS SCE

Mit ‚Crime Crackers‘ präsentiert Sony ein ‚Doom‘-ähnliches Actionspiel im japanischen Manga-Stil. In der Ich-Perspektive stapft Ihr durch die labyrinthartigen Gänge einer Weltraumstation und mähd Euch durch Horden feindlicher Aliens. Noch schwieriger als die Gegner dürfte sich für Import-Interessierte allerdings der Kampf mit den japanischen Texten erweisen, der vorerst den (Ver-)Kauf von Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen zum Glücksspiel macht.

Nun ja, also, da ist das Mädchen mit  
den riesigen Augen, und die unterhält  
sich gerade mit einem Hahn ... (?)



## GEOM CUBE Technos

Hinter dem Namen ‚Geom Cube‘ verbirgt sich nicht anderes als ein aufwendig präsentiertes ‚Blockout‘, bekannt von Amiga, PC und Mega Drive. Erfreulich: Auch bei diesem ‚Tetris 3-D‘ hat man an einen Zweispieler-Simultanmodus gedacht. Der Nachschub an Tetris-Verschnitten scheint auch auf der PlayStation nicht abzureißen. Fehlt eigentlich nur noch ein ‚Dr. Robotnik’s Mean Bean Machine‘ für den Saturn ...

## TEKKEN NAMCO



‚Virtua Fighter 1 & 2‘, ‚Toh Shin Den‘, ‚FX Fighter‘, ‚Fighting Polygon‘: Nach unzähligen ‚SF2‘-Klones überrollt nun eine Welle von Polygon-Prüglern die Konsolen- und Automatenwelt. Für Namcos erstes Beat ‚em Up stand überdeutlich Segas VF Pate. Obwohl der Tekken-Automat (angeblich) noch nicht 100%ig fertiggestellt ist, soll in den kommenden Monaten bereits eine PlayStation-Umsetzung erscheinen. Da der Automat eine PlayStation-artige Hardware benutzt, dürfte die Heimversion dem Original sehr nahe kommen.



# MEGA MAN X2

**Capcom rüstet nach:  
Mit einem eigens  
entwickelten DSP-Chip  
tritt Mega Man zum  
zweiten Mal auf dem  
Super Nintendo an.**

**W**enn nach einem Jahr ein zweiter Teil eines guten Spiels erscheint und dieser auch noch mit einem Spezialchip lockt, sollte man meinen, einen stark verbesserten Aufgub des Vorgängers mit neuen Features, Effekten und Ideen geboten zu bekommen. Just um diese Theorie zu widerlegen, präsentiert Capcom „Mega Man X2“, um der Welt zu beweisen, daß man praktisch dasselbe Spiel nicht nur im Prügel-Genre gleich mehrfach an den Mann bringen kann. Mega Man hat nach dem obligatorischen ersten Vorgeplänkel-Level die Wahl zwischen acht Stages, deren Endgegner er besiegen muß, um damit neue Fähigkeiten zu bekommen.



**Mega Man in bewährten Welten  
- teilweise neue Feinde, solide  
inszeniert**

Ausgerüstet ist Capcoms Action-Held weiterhin mit seiner äußerst schlichten Standard-Wumme und ganz erstaunlichen Kletterfähigkeiten, die ihn mittels kräftiger Sprünge auch steilste Wände erklimmen lassen.



Habt Ihr die acht Gegner besiegt, geht die Hatz wie gewohnt in einem besonders großen finalen Level weiter – bis dann der Obermotz raucht und der nächste Mega-Man-Teil naht. Schon auf dem

**Bekannt aus dem Vorgänger: der Walker**

NES zeigte die Mega-Man-Reihe – doch daß Capcom im zweiten SNES-Abenteuer derart bieder und berechenbar daherkommt, ist schon traurig. Fast alle Level machen den Eindruck, als habe man im ersten Spiel nur Grafiken und wenige Brocken Programm

**Wo ist der Spezialchip geblieben? Null neue Ideen und heftige Ruckeleien.**

ausgetauscht – allzuoft begegnet man Gegnern aus Teil eins. Sollte der DSP für 3D-Grafikwunder und einige Innovationen sorgen, sind die Winz-



**Mann, hat der große Füße: Mega Man in seiner schmucken neuen Rüstung**

effekte, die bei einigen Endgegnern und im Intro damit gemacht werden in schlechter Scherz: Capcom sollte sich statt unfähiger Chip-Entwickler einige fähige Programmierer besorgen, die die Minimalsteffekte auch mit dem normalen SNES verwirklichen und nebenbei das noch immer nervige Ruckeln beseitigen könnten. Was bleibt, ist ein erstaunlich unspektakuläres Spiel, daß sich so hartnäckig auf den Lorbeerern des Vorgängers ausruht, daß wirklich nur hartnäckige Mega-Man-Fans zugreifen sollten.

Julian Eggebrecht



**So ziemlich das einzig Neue im Spiel: Mans fisches Motorrad**



**Besiegt Mega Man einen Endgegner, erhält er dessen Extrawaffe**



## MEGA MAN X2

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Wenigstens der Mega Man, kenne alle. Keinerlei Innovationen – Capcom im Ideen-Nirvana.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Nur für Mega Man-Fans, denn was geboten wird ist solide – aber ein alter Hut.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Gutgezeichnete Grafik. Die Technik enttäuscht jedoch – vom DSP keine Spur.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Einfallslose und technisch unspektakulär in Szene gesetzte Musiken.

Genre..... Action  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Capcom  
Preis..... ca. DM 140  
Level..... 10  
Schwierigkeit..... noch  
Continues..... 1  
Speicher..... 12 MB (+0,5)  
Erhältlich..... ab März

**FAZIT**  
**3+**

# PARODIUS 2 - FANTASTIC JOURNEY



**Konami läßt die Fetzen fliegen: Nun soll Teil zwei der Shoot-'em-Up-Referenz ‚Parodius‘ das SNES erobern.**

Jeder Spieler, der Konamis zweites Parodius-Epos in der Spielhalle oder in der fast identischen PlayStation-Version genießen konnte, hätte sicher geschworen, daß dieses Monster kaum auf das action-geschwächte SNES umzusetzen ist. Weit gefehlt, dachten sich Konamis Programmierer und legten mit einer möglichst genauen Umsetzung los. Da der Zweispieler-Simultanmodus der Spielhalle natürlich dran glauben mußte, spendierte man allerdings acht Spieler-Charaktere ganze zwölf, und so könnt Ihr u.a. mit Kid Dracula und dem Mystical Ninja/Goemon fliegen.



Parodius-Veteranen werden sich wie zu Hause fühlen: Vom ersten Level-Meter an trifft man in den absurdesten Variationen auf neue skurle Ideen und alte Bekannte aus dem Ballerreich. Im zweiten Level gibt sich die berühmte Katze aus dem ersten Spiel wieder die Ehre – nur doppelt so groß und viel

hartnäckiger. Zu den spielerischen Neuerungen gehört ein Überangebot an Glocken, mit denen nicht nur die Schimpf-Flüsterlüte aktiviert wird, sondern gleich ganze Formationen vernichtet werden können.

Als weiterer Bonbon winkt nach einem explosiven Ende noch ein Bonus-Level, der Erinnerungen weckt: In einem Action-



Die Bauchtänzerin hat seit Teil eins schon Konami-Größe!

Die Osterinselnköpfe: fast schon Konami-Maskottchen



Feuerwerk trifft Ihr auf viele alte Bekannte aus der ‚Gradius‘-Serie. So fantastisch „Parodius 2“ auch gelungen ist und so unglaublich Konamis Technik-Künste sein mögen – das SNES ist einfach allzuoft überfordert. Neben dem technischen Overkill strotzt auch der Umfang etwas: Zwar strotzen die einzelnen Level nur so vor Abwechslung, trotzdem würde man sich ein bis zwei Stages mehr wünschen. So bleibt P2 trotz absoluter Kaufempfehlung und schwerer Begeisterung nur ein ehrentvoller zweiter Platz in der Riege der besten SNES-Ballerspiele. *Julian Eggebrecht*

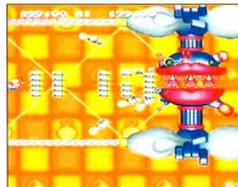


„If I had a hammer, I'd hammer in the morning ...“

Unten: Der letzte Level – kunterbunter geht's kaum



Eindeutiger Redaktionsliebling: das torpedoreitende Bunny-Girl Hikaru



## PARODIUS 2

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Konami's genialer Programmierer er Action-Erlebnis in Spielhallen-Qualität. Traumhaft selber.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Ohwohl pro Level mehr geboten wird als beim Vorgänger. Mehr als zehn hätten nicht geschadet.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Konamis Mannen überbieten die Technik-Mängel: Farbenpracht, riesige Gegner und zwölf „Schiffe“.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Einer der besten Soundtracks der SNES-Geschichte. Verulkte Klassiker und Sprache zuhauft.						
Genre	Shoot'em Up					
Hersteller	Konami					
Preis	ca. DM 140					
Level	10					
Schwierigkeit	einstellbar					
Continues	unbegrenzt					
Speicher	16 MBit					
Erhältlich	ab März					

# Saturn

# NEUES SA

## DIGITAL SHINOBI SEGA

(Jan./Feb.)

Segas Vorzeige-Ninja auf dem Weg in die 32-Bit-Welt: Der Mann mit dem seltsamen Namen, Joe Musashi, begeisterte bereits in der Frühzeit des Mega Drive (sowie auf Master System und Game Gear) die Massen, nun kehrt er mit ein paar neuen Tricks auf den Bildschirm zurück.

Die 2-D Seitenansicht ist dieselbe geblieben, der auffälligste Unterschied in „Digital Shinobi“ („Shinobi X“) ist die digitalisierte Grafik. Das Spiel soll dieser Tage erscheinen, in der kommenden GAMEPRO werden wir es voraussichtlich einem ausführlichen Test unterziehen.



## PANZER DRAGON SEGA

(Jan./Feb.)

Ebenfalls dieser Tage erscheint „Panzer Dragon“. Auf dem Rücken eines Flugdrachens reitet ihr durch flüssig zoomende Fantasy-Welten und ballert feindliche Urzeit-Flieger vom Himmel. Besonders vielversprechend: Ihr fliegt nicht auf festgelegten Bahnen, sondern könnt Euch völlig frei bewegen. Die Handlung ist auf jeden Fall ungewöhnlich, was spielerisch dahintersteckt, werden wir Euch nächsten Monat berichten, wenn sich der Veröffentlichungstermin nicht verschiebt.



## VIRTUA RACING TIME WARNER INT.

(Herbst)

Nein, dies ist kein Druckfehler. Segas Heim-Vorzeigerennspiel wird tatsächlich nicht von Sega, sondern von Time Warner auf den Saturn umgesetzt. Zahlreiche neue Optionen werden den Wechsel rechtfertigen. Fünf Fahrzeuge (High-Speed Go-Cart, Sportcoupe, Prototyp, Formel-Eins-Bolide und 1960er F1-Renner) und insgesamt zehn Strecken (incl. der drei Original-Tracks) sollen dem Saturn-Besitzer die Wartezeit bis zum Herbst versüßen. Neben dem bekannten Arcade-Mode gibt es den „Grand Prix“, in dem Ihr gegen 15 Teams eine komplette Formel-Eins-Saison austragen könnt.



Die VR-Bilder stammen aus einer frühen Vorversion

Noch erfolgreicher als die PlayStation

startete der Saturn in Japan. Tausende von Kunden fanden sich Stunden vor Ladenöffnung ein, um am 22. November des vergangenen Jahres einen Saturn zu ergattern. Die halbe Nation schien es nicht abwarten zu können, das begehrte „Virtua Fighter“ auf heimischen Bildschirmen spielen zu können. Denn im Land der aufgehenden Sonne ist VF mindestens so populär wie MK und SF zusammen. 500.000 Einheiten des Saturn und ebensoviele Virtua Fighters wurden bis Ende '94 an den Mann gebracht. Damit hat Sega einen klaren Erfolg über den Konkurrenten Sony errungen. Noch beeindruckender lesen sich diese Zahlen, wenn man bedenkt, daß Sega in Japan zwar Marktführer im Automatenbereich ist, im Konsolenbereich bislang aber eine völlig untergeordnete Rolle gespielt hat. Sieht man sich die Händler-Vorbestellungen für die beiden

# TURN



## DAYTONA USA

SEGA



(Frühling)

Segas Schwerpunkt für die nahe Zukunft ist Ihr aktueller Vorzeige-Renner, das einzigartige „Daytona USA“. Angeblich arbeitet das Original-Automaten-team um Segas 3-D-Guru Yu Suzuki unter Hochdruck daran, die imposante Arcade-Grafik möglichst originalgetreu auf den Saturn zu übertragen. Für alle, die mit dem Namen Daytona



Auch Daytona ist noch nicht 100%ig fertiggestellt



## VICTORY GOAL

SEGA



(im Handel)

Dank neugegründeter „J-League“ und prominenter Unterstützung aus dem Ausland soll auch in Japan Fußball zum Volkssport Nr. 1 werden. Was liegt also näher, als auch den Saturn mit einer Rasensport-Umsetzung zu bedenken. In „Victory Goal“ kämpfen ein oder zwei Spieler mit verschiedene Teams um die Meisterschaft. Wie bereits von FIFA Soccer 3DO bekannt, wird das Geschehen durch diverse Perspektiven optisch aufgepeppt.



## VIRTUA FIGHTER 2

SEGA



(in den Arcades)

Alle acht Kämpfer des ersten Teils sind wieder mit von der Partie, zwei neue, Shun und Lion, stoßen dazu. Insgesamt sollen die Fighter zusammen 500 Moves haben! Doch das sind nicht die einzigen Verbesserungen, die der Automat bietet: Dank „Daytona USA“-Hardware sorgen aufwendigere Hintergründe, detailliertere, texture-gemapte Charaktere und höhere Framerate (60 statt 30 Bilder pro Sekunde)



für beeindruckendere Optik. Eine Saturn-Umsetzung ist geplant, Fans werden sich jedoch noch etwas gedulden müssen:

Vor Jahresende ist mit VF2 für daheim nicht zu rechnen.



Die Bilder vermitteln leider keinen Eindruck von der phantastischen Animation



Konsolen an, so ist das Verhältnis etwa eins zu eins. Scheint, als würden sich Sega und Sony den Markt bis zum Release des Ultra 64 teilen.

Der Deutschland-Start des Saturn ist für September geplant, Sony will die PlayStation im selben Monat auf den Markt bringen. Anders als in Japan wird der Saturn hierzulande nicht grau sein, sondern anthrazit, womit er nicht nur preislich zu HiFi- und Videoequipment paßt. Apropos Video: Bislang ist noch nicht entschieden, ob der deutsche 32-Bitter mit einer MPEG 2-Karte ausgeliefert wird. Preislich würde die Erweiterung natürlich noch zusätzlich zu Buche schlagen. Für jedermann erschwinglich ist jedenfalls keiner der beiden neuen Konsolen. Denn so hoch die fernöstlichen Verkaufszahlen der 32-Bitter auch sein mögen: Im Vergleich mit dem SNES sind sie gering, denn auch für japanische Brieftaschen gehören Saturn und PlayStation noch zu den Luxusgeräten.

# THE STORY

**a**ls Prinz des Königreiches Oasis könnte man es eigentlich recht gemütlich haben: den ganzen Tag im Palast auf der faulen Haut liegen, den Huldigungen des gemeinen Volkes lauschen und sich ganz locker auf seine spätere Tätigkeit als Regent vorbereiten – wie angenehm. Doch leider ist Prinz Ali etwas aus der königlichen Art geschlagen und geht einem etwas unadeligen Hobby nach. Zwar ist er dem Sandkastenalter schon entwachsen, dennoch wühlt er immer noch gerne im Schmutz herum, wengleich er dabei auf der Suche nach Schätzen und Kostbarkeiten

**Wer sagt denn, daß Helden in Action-Adventures immer nur stumpfsinnig ihr Schwert schwingend durch die Landschaft marschieren müssen. Sega zeigt, daß es auch anders geht und spendiert dem neuesten Vorzeigehelden gleich eine ganze Palette von Aktionsmöglichkeiten. Aber ob sich wohl auch der Rest des Spieles sehen lassen kann?**



ist. Mit der beschaulichen Budelei ist es aber vorbei, als Ali eines schönen Tages ein goldenes Amulett mit besonderen Eigenschaften findet. Es gehörte einst dem Magier Reharl, der sich vor langer Zeit mit einem anderen Magier namens Agito (seines Zeichens Besitzer eines silbernen Amuletts) herumprügelte. Während das goldene Amulett die Kräfte des Guten verkörperte, war das silberne ein Instrument

des Chaos und der Zerstörung. Damals schlidderte Oasis knapp am Untergang vorbei, jetzt, da die verloren geglaubten Amulette wieder aufgetaucht sind, droht sich die Geschichte zu wiederholen. Klar, daß Ali nun unter allen Umständen den neuen Träger des silbernen Amulettes finden muß, um zu verhindern, daß dieser allzuviel Unheil anrichtet. Damit hat der große Unbekannte allerdings schon angefangen, denn plötz-

lich ist Oasis zum Tummelplatz von Monstern geworden, die natürlich auf Prügel warten. Die bekommen sie auch, denn Ali ist ein recht fähiger Kämpfer, der selbst mit einem einfachen Dolch großen Schaden anrichten und auch deftige Tritte austeilen kann.

## EIN WERTVOLLER FUND MIT BÖSEN FOLGEN

Weiterhin stehen ihm mit Schwertern und Armbrüsten effektivere Waffen zur Verfügung, die allerdings nicht belie-

big oft verwendet werden können. Dank des Amulettes kann Ali auch Magie einsetzen: Im Verlaufe seiner Reise kann er vier Geister aus den Tempeln befreien, und jeder dieser Geister stellt



Die Dienste der Geister sind recht hilfreich, oben heizt Efreot den Feinden ein, darunter greift Shadow nach einer Truhe. Allerdings müssen die Geister erst einmal gefunden werden



Die Endgegner sind stellenweise nicht nur recht groß, sondern auch dementsprechend fies



Viele Feinde sind des Helden Tod. Hoffentlich ist er gut versichert



  
Gelungene Story, tolle Atmosphäre, komplett eingedeutscht, Batteriespeicher

# THE STORY OF THOR



„The Story of Thor“ besticht nicht nur durch eine originelle und abwechslungsreiche Story, sondern vor allem auch durch seine technische Perfektion, die die Möglichkeiten des Mega Drive voll ausreicht: Detaillierte, farbenprächtige Grafiken sowie große Sprites mit gelungenen Animationen erfreuen das Auge, auch der Sound kann voll begeistern. Dies liegt vor allem am bombastischen Soundtrack voller Dynamik und Atmosphäre, für den niemand anders als Yuzo Koshiro ver-

antwortlich zeichnet. Nicht nur sein Name, sondern auch seine Musiken haben in der Konsolenwelt einen besonderen Klang, auf dem Mega Drive vertonte er beispielsweise ‚Super Shinobi‘ und die ‚Streets of Rage‘-Serie. Besonderer Wert wurde auch auf Details wie Stereoeffekte gelegt: So wandert beispielsweise das Rauschen eines Wasserfalls im Lautsprecher der Stereoanlage von links nach rechts, während der Held an ihm vorbeiläuft. Die Steuerung ist recht präzise ausgefallen, so daß man die un-

seine Dienste zur Verfügung, wengleich nicht immer und überall. Auf seiner langen Reise über Berg und Tal, finstere Höhlen und düstere Burgen muß sich Ali nicht nur mit zahllosen Monstern herumprügeln, sondern auch noch diverse Rätsel lösen. Der Lohn für solche Mühe ist nicht immer angenehm, denn am Ende mancher Dungeons warten recht fiese Endgegner auf eine blaublütige Hauptmahlzeit. Aber so ist das Leben ...

terschiedlichen Aktionsmöglichkeiten des Helden recht schnell unter Kontrolle hat, lediglich beim Springen und Bücken kann es Koordinationsschwierigkeiten geben. The Story of Thor setzt nicht nur bei Grafik und Sound einen neuen Meilenstein, sondern auch in Sachen Gameplay – so viel Action und Abwechslung suchte man in einem Adventure bislang vergebens. Bei dieser ausgewogenen Mischung aus beinharten Kämpfen und vielen Puzzles kommen wirklich alle auf ihre Kosten. Ein absolutes



Achtet auf diese Herzen, sie erhöhen den Status Eures Helden und verhelfen zu mehr Lebensenergie



Der richtige Einsatz der Ausrüstung räumt so manches Hindernis aus dem Weg. Man muß nur Ideen haben ...

Einkaufen, einmal völlig anders ...



Sucht, nachdem Ihr Efreot gefunden habt, nach dieser Höhle ...



... und sucht ihn in Rekordzeiten über die Strecke.



Je besser die Zeit, desto wertvoller die Siegesprämie!

Einige Gegnertypen treten häufiger auf und sind später einfach nur stärker

## Ohne Ausrüstung läuft nicht viel!



Viele Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben wertvolle Leckerbissen, die Gesundheit und Magie wieder auffrischen. In den Truhen, die oft auch hinter brüchigen Wänden oder in Röhren versteckt sind, finden sich bessere Waffen. Einziger Nachteil dieser Dinger: Sie halten nur begrenzte Zeit, aber eine Armbrust mit 100 Schuß ist nicht nur praktisch, sondern auch noch recht einfach zu finden.



## THE STORY OF THOR

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

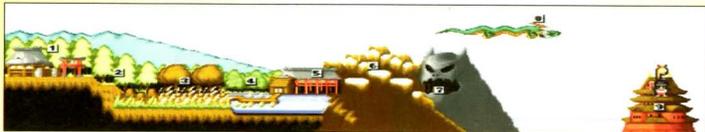
Grafik 6 5 4 3 2 1

Sound 6 5 4 3 2 1

Genre Action-Adventure  
Spieler 1  
Hersteller Sega  
Preis ca. DM 140  
Level ansteigend  
Schwierigkeit Batteriespeicher  
Continues 24 Mittel  
Spiele ab März



Durch diese neun Level müßt Ihr Euch durchkämpfen, bis Ihr am Ende auf den Obermotz trefft



AUF IN DIE ZWEITE RUNDE

# POCKY & ROCKY 2



Und wieder wartet ein aufregendes Abenteuer auf die kleine Pocky und ihre komischen Freunde.

**J**apanfreunde aufgepaßt! Pocky und ihre lustigen Freunde sind wieder unterwegs. In ihrem zweiten Action-Abenteuer ziehen sie aus, um die entführte Prinzessin Luna zu befreien. Während der erste Spieler die kleine Pocky steuert, kann der Zweite anfangs zwischen drei



menschlich. Trotzdem lassen sich die kleinen Protagonisten gut steuern.

Die Grafik ist ganz im üblichen Japanstil gehalten, will heißen, sowohl Eure Figuren als auch die



Gegner und Hintergründe sind ultraniedlich.

Der Sound klingt (passend zur Grafik) ebenfalls extrem japanisch. Nicht zuletzt weil er zu großen Teilen bei dem genialen „Legend of the Mystical Ninja II“ abgekupfert wurde.

Also genau das Richtige für alle japanophilen Reaktionskünstler!

Maris Feldmann

**Niedliche Charaktere, putzige Grafiken, guter Sound, Paßwort**

**Teilweise recht hoher Schwierigkeitsgrad**

verschiedenen Freunden wählen (später können Ihr noch drei weitere Helfer finden). Ihr seht Eure Figuren aus der Vogelperspektive und könnt Euch frei in alle Richtungen bewegen. Die vorhandenen Gegner könnt Ihr entweder mit Spielkarten abwerfen oder mit Eurem Stock zerschlagen. Als Lohn für die Mühe erscheinen

Münzen, die Ihr natürlich einsammeln solltet. Sehr schön ist auch die Partnerwurf-Attacke, bei der Ihr, nomen est omen, Euren Partner wegschleudern könnt. Mit der gesammelten Kohle dürft Ihr dann in Shops Extras wie stärkere Karten oder Energie kaufen.

Am Ende jedes Levels wartet ein extragroßer Endgegner auf Euch, der nur mit viel Geschick zu schlagen ist. Damit das Herumlafen nicht zu langweilig wird, gibt es auch zwei Autoscroller-Level, in denen Ihr Euer Reaktionsvermögen unter Beweis stellen müßt.

Während das Game zu Beginn noch recht einfach ist, zieht der Schwierigkeitsgrad allmählich an. Zum Ende hin wird er fast un-



Im Palast des Endgegners geht es richtig zur Sache



**POCKY & ROCKY 2**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Das Gameplay ist sehr einfach und geht gut von der Hand. Die Partnerwürfer erlauben Euch auch mal 'ne längere Pause.</small>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Das Game wird gegen Ende richtig schwer, aber dank des Zwei-Spieler-Simultan-Modus macht es trotzdem viel Spaß.</small>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Superknudelige Japanergrafik erregt das Auge. Die Animationen sind ebenfalls gut. Leichtes Spritzenlackern bei Überlastung.</small>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Der Sound ist zwar zu großen Teilen bei „Mystical Ninja“ geklaut, klingt aber trotzdem (oder gerade deswegen) ziemlich gut.</small>						
Genre..... Action						
Spiele..... 1-2 (Simultan)						
Hersteller..... Ocean						
Preis..... ca. DM 130						
Level..... 9						
Schwierigkeit..... steigend/einstellbar						
Continues..... unbegrenzt						
Speicher..... 1,5 MBit						
Erhältlich..... ab März						

**FAZIT**  
**2**



Schnell hat man sich an die Steuerung und Perspektive gewöhnt, so daß einem zünftigen Geschicklichkeitsmatch nichts mehr im Wege steht.



Die bunten Strecken sind ebenso originell wie abwechslungsreich

AUSGEKUGELT UND EINGELOCHT

# KIRBY'S TEE SHOT

**Kirby meets Marble Madness – in bonbon-bunten Pastell-Farben kommt von Nintendo ein etwas anderes Golf daher. Und wie immer macht der knuddelige Kirby auch hier eine gute Figur!**

**K**ennt Ihr Nintendos kugelförmigen Knautsch-Star Kirby bisher nur in Jump&Run oder Flipperwelten, soll Euch der quietsch-rosane Sympathieträger in seinem neuesten Abenteuer ein etwas anderes Golf nahebringen.

Praktisch wie der gute Kirby gebaut ist, verwandelt er sich ohne Probleme in einen Ball – schon sind alle Voraussetzungen für ei-

nen besonders ungewöhnlichen Geschicklichkeits- und Knobelspaß geschaffen. Entweder alleine oder abwechselnd zu zweit kickt sich Kirby mittels Eurer Hilfe in bester Golftradition über ganz erstaunliche Fantasiekurse. Fangen die von schräg oben dargestellten Kurse in der ersten Welt noch recht simpel an, ist später von Sprüngen über mehrfach abprallende Bandenschüsse alles

und nassen Bahnen reichen die Hindernisse in Kirbys wundersamen 3-D-Traum-Golfplatz.

Damit auch der Langzeitpaß nicht ausbleibt, gönnt Nintendo dem Modul ausführlichste Tabellen und Statistiken – die natürlich

## DER FLIPPER- UND JUMP&RUN-STAR EINMAL ANDERS

auch per Batterie der Nachwelt erhalten bleiben. Selbst hartgesottene Naturen werden angesichts von Kirbys extrem hohem Knuddelfaktor weich: Der kleine

Kerl kombiniert mit den abstrakt-niedlichen Golfwelten, die von Comic-Charakteren zuhauf bevölkert werden, reizt einfach zum Spielen. Sind die extrem komfortablen Menüs (inklusive Mini-Malprogramm für ein Spieler-Symbol) dann erstmal durchforstet und hat man sich die wohlverdachte Anleitung im Spiel angeschaut, fesselt Kirby auch spielerisch schnell: Herzhaft neu und anders spielt sich dieser Mini-Golf-Verschnitt im isometrischen Look – Nintendo-typisch stimmen auch die Feinheiten (Grafik und So-

und sind schlicht und tadellos) und natürlich kommt man mit der intuitiven Steuerung recht schnell zurecht. Auch in späteren Parcours werden reichlich neue Elemente geboten (Teleporter, Riesens-Rampen etc.), so daß auch langfristige Motivation erhalten bleibt.

Solltet Ihr nicht gerade mit einer absoluten Kirby-Antipathie geschlagen sein und nach einem erfrischend neuem Spiel auf dem SNES suchen – schlagt zu!

Julian Eggebrecht



Gute Spielbarkeit, Batterie-Speicher fördert die Langzeitmotivation.



Über Stock und Stein, über Täler und Berge geht Kirbys muntere Reise in der 3-D-Welt



Wollt Ihr die Elemente des Spiels erst mal kennenlernen, geht ins Demoplay'



Manchmal wünscht man sich noch mehr Beeinflussungsmöglichkeiten des Balls

gefragt, was ein Mini-Golf-Spieler perfekt beherrschen sollte. Damit der Einstieg nicht zu schwer gerät, spendierten die Spieleentwickler namens HAL eine besonders opulente Anleitung im Modul – mittels niedlicher Symbole und realer Szenen lernt Ihr alle Elemente des Spiels und diverse Tricktechniken. Ist am Anfang nur simples Losrollen in Richtung des Ziellochs in möglichst wenigen Versuchen gefragt, seid Ihr in späteren Kursen mit allerlei widrigen Umständen konfrontiert: Von hüpfenden Gegnern bis hin zu vereisten



## KIRBY'S TEE SHOT

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die gelungenen Anleitungs-Modus kommt man schnell klar. Die Steuerung ist sehr gut.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Dank eingebauter Batterie und Zweispieldisk-Modus hält sich Kirby lange im Modulschacht.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Isometrisch, praktisch, bunt: Durchgestylt und knuddelig bis ins letzte Detail.

Sound 6 5 4 3 2 1

Unspektakulär und etwas schlicht. Etwas mehr Pep hätte bei den Effekten nicht geschadet.

Genre Action/Sport  
Spieler 1-2  
Hersteller Nintendo  
Preis ca. 120 DM  
Level 8  
Schwierigkeit mittel  
Continues Batterie  
Speicher 16 MBIT  
Erhältlich als Import

FAZIT  
2+

# MEGA DRIVE Test

Jetzt ist es soweit! Segas neuer Held ist nun in Modulform zu haben. Ob sich der Kauf lohnt? Und wie!



Im Bonuslevel müßt Ihr innerhalb einer Minute zu einer Schatzkiste gelangen



# SEGAS STERNSTU RISTA

es ist wieder soweit: Der Kampf zwischen Gut und Böse ist in vollem Gange. Nur der kleine Stern Ristar ist in der Lage, dem bösen Weltraumpiraten Greedy seine überaus schlechten Angewohnheiten abzugewöhnen. Dieser hat nämlich nicht nur die Einwohner des ganzen Sonnensystems unter seine Herrschaft gebracht, sondern außerdem Ristars Vater mittels Gehirnwäsche auf seine Seite gezogen! Wer

**Belungene Steuerung, jederzeit Fair, versteckte Bonusräume und hoher Niedlichkeits-Faktor.**

würde da nicht sofort einschreiten? Im Gegensatz zu vielen anderen Videospielden hat Ristar keinerlei Schußwaffen nötig, um seinen Argumenten Ausdruck zu verleihen. Da er seine Arme auf die vierfache Länge dehnen kann, bekommt er auch weit entfernte Gegner zu fassen. Anschließend schnellen seine Arme wie Gummibänder zurück. Bei dem darauffolgenden Zusammenstoß zwischen Ristar und seinem Widersacher wird dem

Gegner endgültig der Garas gemacht. Auch beim Hangeln und Klettern hat Ristar dank dieser Fähigkeiten leichtes Spiel. Insgesamt liegen sieben Level (sechs Planeten + Greedys Raumstation) vor Euch, die in jeweils zwei Abschnitte unterteilt sind. Eure Energie wird dabei in Form von kleinen Energiesternchen am oberen Bildschirmrand ange-

### UNSPETAKULÄRE ENDGEGNER

zeigt. Am Ende jedes Levels wartet ein Endgegner auf Euch. Diese stellen zwar keine Rekorde in Größe oder Originalität auf, in Sachen Spielbarkeit sind diese Passagen aber rundum gelungen. Das gleiche gilt natürlich auch für die 'normalen' Gegner, obwohl 'normal' vielleicht nicht ganz das passende Wort ist: Bombenwerfende Vögel, Rake-

tenwerfende Schildkröten, Riesenseepferdchen und allerlei andere skurrile Gestalten haben es auf Euch abgesehen. Ein wichtiges Spielelement sind die sogenannten Sternengriffe, an die sich Ristar hängen kann. Wie an einer Reckstange kann er daran mit Drehbewegungen genug Schwung holen, um als Sternschnuppe für wenige Sekunden unverwundbar und mit einer enormen Geschwindigkeit durch die Luft zu fliegen. Viele Passagen sind nur auf diesem Weg zu erreichen. Auch an Bonusräume wurde gedacht. Diese

## RISTAR

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Ristars ungewöhnlichen Fähigkeiten können dank der gelungenen Steuerung gut eingesetzt werden. Unfair? gibt es nicht.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Auch nach mehrmaligem Durchspielen macht 'Ristar' dank der vielen versteckten Bonus-Räume und -Gegenstände Spaß!						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Die MD-Farbpalette wird bis auf's letzte Ausgeizt, die Endgegner hätten aber ruhig etwas spektakulärer sein können!						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Sowohl die Musikstücke, als auch die Soundeffekte sind durchweg gelungen. Lediglich die Digi-Effekte klingen recht kratzig.						
Genre	Jump&Run					
Spieler	1					
Hersteller	Sega					
Preis	ca. 130 DM					
Level	7 à 2 Abschnitte					
Schwierigkeit	einstufig					
Continues	5 (auf „easy“)					
Speicher	16 MBit					
Erhältlich	im Handel					



**Unspektakuläre Endgegner (MD), kratzige Digi-Sounds (MD) und wenig innovative Level.**

Das Auffangen der Feuerkugeln im dritten Level beschert Euch so manches Extraleben!





erreicht Ihr ebenfalls mit Hilfe eines (in jedem Level versteckten) Spezial-Sternengriffs. Eure Aufgabe im Bonusraum ist es, innerhalb einer Minute eine Schatztruhe zu erreichen.

Wenn dann einmal der Punkt gekommen ist, an dem Ihr dem Sternendasein Lebewohl sagen müßt, bekommt Ihr dank der zahlreichen Continues eine erneute Chance. Es sei denn, Ihr spielt auf dem Schwierigkeitsgrad ‚hard‘, der sei-



**GG: Als Sternschnuppe fegt Ristar durch die Steinblöcke**

gestaltet (die Grund-thematik jedes Levels wurde aber beibehalten) und den Fähigkeiten des Handheld angepaßt. In Sachen Spielspaß sind Mega-Drive- und Game-Gear-Version aber gleich.

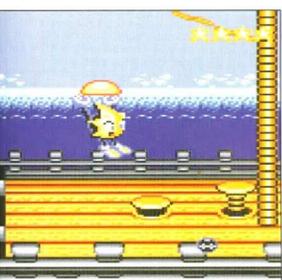
Gutes Gameplay war schon bei Segas blauem Stacheltier ein Garant für Erfolg. ‚Ristar‘ ist dieser Linie treu geblieben und begeistert mit leichtgängiger Steuerung und abwechslungsreichem Leveldesign. Lediglich die digitalisierten Geräusche (beim Mega Drive) kratzen doch recht arg an den Gehörnerven. Ansonsten kann das Spiel mit fairem Leveldesign und (insbesondere beim

GG) ansprechender Optik aufwarten. Mit ‚Ristar‘ hat Alt-Star Sonic eine erstzunehmende Konkurrenz bekommen!

Magnus Kalkuhl

N D E

R



**GG: Ob hoher See oder im ewigen Eis, Ristar muß immer auf der Hut sein!**



nem Namen alle Ehre macht: Ohne Continues und mit nur einem Energiesternchen (auf ‚easy‘ gibt es vier!) ausgerüstet, gleicht schon der erste Level einem Suizid-Kommando! Die Unterschiede zwischen der Mega-Drive-Version und dem Game-Gear-Spiel halten sich einigermaßen in Grenzen. Zwar würden beim GG-Ristar alle Level und Endgegner neu

**GAME GEAR**

**RISTAR**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Wenn ungewöhnlichen Fähigkeiten können dank der gelungenen Steuerung gut eingesetzt werden. Unfairneß gibt es nicht.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Auch nach mehrmaligem Durchspielen macht ‚Ristar‘ dank der vielen versteckten Bonus-Räume und Gegenstände Spaß!

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Die knallbunten Grafiken und die hübschen Animationen nutzen die Grafikpower des Sega-Handheld sehr gut aus.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Musikstücke passen prima zum zuckersüßen Gesamtbild, auch die Soundeffekte sind durchweg hörbar.

Genre..... Jump&Run  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Sega  
Preis..... ca. 50 DM  
Level..... 7 & 2 Abschneide  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... unbegrenzt  
Speicher..... 1 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**2+**

# Mach' Dich bereit

# für das ultimative Abenteuer



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# MEGA DRIVE Test

**Sega läßt das runde Leder wieder rollen, rollt Ihr mit?**

**V**on der Sockenfarbe der Fußballer über die Perspektive während des Spiels (es stehen drei verschiedene Ansichten zur Auswahl) bis hin zu den Wetterbedingungen ist alles einstellbar. Außerdem stehen sage und schreibe 240 Mannschaften (12 Länder mit je 20 Vereinen) zur Verfügung! Die Steuerung Eurer Kicker ist einsteigerfreundlich, ohne daß Ihr dabei große Einschränkungen



## GUTES MITTELFELD STRIKER

bei der Ballführung hinnehmen müßt. Hinzu kommt die gelungene, da flüssige Darstellung der 3-D-Perspektive. Ansonsten hält sich das Mega Drive aber mit der Ausnutzung seiner grafischen Fähigkeiten ziemlich zurück, ebenso wie die Intelligenz Eurer

Computer-Mitspieler nicht gerade überwältigend ist. Dadurch werden die Spieler, die auf Taktik nicht verzichten wollen, etwas enttäuscht sein. Für ein kleines Fußballspiel zwischenreich reicht „Striker“ allemal – die ca. DM 140 ist es aber nicht wert. **mk**



**Ihr könnt Euren Kickern neue Namen geben**

**Wie eh und je: Grüner Rasen, weißer Ball**



### MEGA DRIVE STRIKER

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Das Spiel manövriert Intelligenz der Comp.-Kicker verkommt dem Spiel zum milden Rumpelstilzchen. Die Steuerung ist aber o. k.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

340 Mannschaften sind eine gute Grundlage für lang anhaltenden Spielspaß. Ein paar Features mehr wären aber wünschenswert.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Die Zwischengrafiken sind etwas ärmlich, dafür ist die flüssige 3-D-Darstellung recht überzeugend.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Soundeffekte passen zum Spiel, rüßeln aber nicht zu Begleitungsstürmen hin. Auch die Musik ist ziemlich langweilig.

Genre: ..... Sport  
Spieler: ..... 1-2 simultan  
Hersteller: ..... Sega  
Preis: ..... ca. DM 140  
Level: ..... 240 Mannschaften  
Schwierigkeit: ..... einstellbar  
Continues: ..... Batterie  
Speicher: ..... 16 MBit  
Erhältlich: ..... im Handel

**FAZIT**  
**3**

# MEGA DRIVE Test

**Setzt Euch aufs Bike und schwingt die Keule, it's Road-Rash-Time again!**



**Kleine Momentaufnahmen des Road-Rash-Lebens**

Uh, da kam uns doch ein Reh in die Quere

WE'RE BORN TO BE WILD

## ROAD RASH III



**n**ach Teil eins und zwei kommt nun „Road Rash 3 – Tour de Force“. Auf einem Motorrad braust Ihr auf Pisten verschiedener Länder um die Spitzenposition, Knüppel und Ketten dienen dabei als Meinungsverstärker. Von der Siegesprämie läßt sich Euer Bike nachrüsten, oder Ihr könnt auf ein Neues sparen. Auf jedem Kurs müßt Ihr Euch qualifizieren, um den nächsten Level zu erreichen. Das Paßwortsystem ermöglicht zuzusagen endlose Ver-

suche. Die Hintergründe sind gelungen und die Fahrer nett animiert, jedoch ist es das Ganze etwas ruckelig, gerade zu zweit. Beim Sound kann man zwischen fetziger, aber etwas dumpfer Mucke, oder einem öden Motorengedröhn wählen. RR 3 ist ein guter Aufguß, wer aber die beiden ersten Teile hat, braucht es nicht unbedingt. **mk**



**Auch im Zweispieler-Modus geht die Übersicht nicht verloren**

### MEGA DRIVE ROAD RASH

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Zweispieler-Modus, Paßwort, Biker-Shop, gute Steuerung, das Game macht rundherum Spaß.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Viel Neues gibt es nicht, da kann man von einem dritten Teil sicherlich mehr erwarten.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Die Fahrer sind nett animiert, die Strecken sind abwechslungsreich, es ruckelt jedoch merklich.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Musik paßt gut zum Spiel, ist aber etwas dumpf. Das Motorengedröhn nervt.

Genre: ..... Action/Rennspiel  
Spieler: ..... 1-2 simultan  
Hersteller: ..... Electronic Arts  
Preis: ..... ca. DM 130  
Level: ..... 12  
Schwierigkeit: ..... anstehend  
Continues: ..... Paßwort  
Speicher: ..... 16 MBit  
Erhältlich: ..... ab März

**FAZIT**  
**3+**

*Der Klassiker, der  
das Universum revolutioniert.*

*Archer Maclean's*

# SUPER dropzone

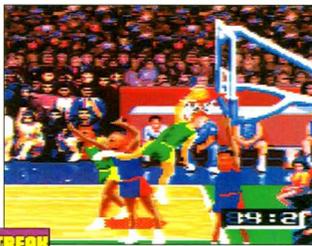
Ein phantastisches  
Weltraumabenteuer  
voller Power vom  
legendären Archer Maclean.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.**





Oben: Detlef Schrempf in Aktion  
Unten: Ein Gorilla auf Abwegen



Das vergnüg-  
lichste aller  
Basket-  
ballgames  
geht in die  
zweite Runde – mit  
mehr Spielern – und  
zahlreichen neuen  
Features kehrt ‚NBA  
Jam‘ zurück.



KLASSE M C

# NBA

## TOURNAMENT

### SPIELER

**9** erade einmal ein Jahr ist es her, daß NBA Jam auf dem SNES für Aufsehen sorgte. Accläim schaffte es, den Spielhallenhit nahezu perfekt umzusetzen, was gnadenlose Basketball-Fun-Action mit hervorragender Grafik und atemberaubenden Dunkings auf dem 16-Bitter bedeutete. Nach dem großen Erfolg des ersten Teils kommt nun die Fortsetzung

### KLASSE GRAFIK, TOLLES GAMEPLAY

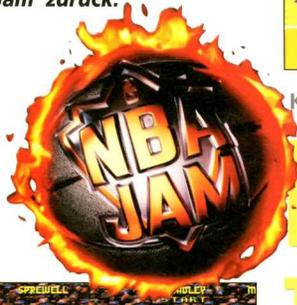
auf den Markt: „NBA Jam Tournament Edition“. Der Grundgedanke der superschnellen, extrem spaßigen und nicht gerade ersten Basketball-Action ist dabei derselbe geblieben – zahlreiche Features indes sind hinzugekommen.

Ausgescheinlichste Neuerungen sind, daß die Teamzugehörigkeit der NBA-Superstars aktualisiert wurde, nunmehr drei Männer pro Team zur Verfügung stehen (zwei spielen, einer sitzt auf der Reservebank und kann

während der Pausen eingewechselt werden) und eine Rookie-Mannschaft hinzuge-

kommen ist. Gelingt es, alle 27 offiziellen NBA-Teams zu besiegen, kann man sogar – je nach Mannschaft – auf bis zu zwei weitere Stars zurückgreifen. Nicht auf den ersten Blick erkennbar sind die 38 versteckten Charaktere.

Wie bereits angedeutet, ist NBA Jam T. E. keine Simulation, sondern wie das Original durchweg actionorientiert. So geht es denn auch verflücht schnell auf dem Parkett zu. Die Kontrahenten zollen sich keinen Respekt, schubsen sich wild durch die Gegend und glänzen durch schier unmögliche Dunkings. One-Handed-Windmill-, 360-Grad-Whip- und Monster Jams sind nur drei beim Namen genannte ‚Spezialattacken‘. Bei diesen spektakulären Aktionen wissen die butterweichen, detaillierten Animationen der Sprites besonders zu gefallen. Ist es einem Spieler vergönnt, dreimal hintereinander ins Schwarze zu treffen, ohne daß der Gegner punktet, fangen Ball sowie



Korbnetz Feuer. Zusätzlich gibt's einen Adrenalinschub (On Fire), sprich Extrapower, die solange anhält, bis ein Kontrahent den Ball versenkt oder selbst viermal in Folge gepunktet wurde.

Wer möchte, der darf das sehr gute, normale Gameplay, wie es bereits vom ersten Teil her bekannt ist, im Optionsmenü deftig aufpeppen: Power Ups, die zufällig auf dem Feld erscheinen, verhelfen den Akteuren kurzfristig zu ungeahnter Schnelligkeit, Stärke, unglaublich gutem Abwehrverhalten oder On-Fire-Status. Ein mit ‚B‘ versehenes Extra

**LONGEST-WINNING-STREAK**  
L. CONSECUTIVE WINS

RANK	NAME	STREAM	WINS	L-L
01	HJA	WINS	15	13-0
02	CER	WINS	17	13-7
03	SMI	WINS	14	13-10
04	CLD	WINS	10	15-3
05	RC	WINS	9	16-7
06	JAF	WINS	8	13-3
07	APF	WINS	7	12-8
08	TNG	WINS	7	8-0

Mehrere Statistik-Arten werden dank Batterie dauerhaft gespeichert

Über 150 Charaktere, für ein bis vier Spieler gleichzeitig, tolle Features, Highscoreliste, Batterie



Der aktuelle Spielstand wird nach jedem Treffer eingeblendet

Die Abwehrspieler haben keine Chance: Der Ball ist drin



**ROCKERS**

1	2
WILKINSON	HORRY
SPD: 3	SPD: 3
PTTS: 3	PTTS: 3
BLCK: 3	BLCK: 3
PRSS: 4	PRSS: 4
CLCH: 4	CLCH: 4

Jeder Spieler zeichnet sich durch acht Attribute wie ...

**SPARS**

1	2
ROBINSON	ROBINSON
SPD: 3	SPD: 3
PTTS: 3	PTTS: 3
BLCK: 3	BLCK: 3
PRSS: 5	PRSS: 5
CLCH: 4	CLCH: 4

... Geschwindigkeit, Stehl- und Blockverhalten aus

**SEATTLE PERSONALS**

1	2
H. CLINTON	SCHREMPF
SPD: 3	SPD: 3
PTTS: 3	PTTS: 3
BLCK: 3	BLCK: 3
PRSS: 5	PRSS: 5
CLCH: 4	CLCH: 4

Via Code anwählbar: geheime Spieler wie Hillary Clinton



N B A J A M

# JAM TOURNAMENT EDITION

## EXTRAS



Das 3-D-Scrolling ist sehr gut und flüssig



Da lacht das Spielerherz: Hot Spot und Extra auf nahezu einem Fleck



Dunken wie die Profis bei NBA Jam T.E.

läßt gar den Boden beben und alle anderen Cracks stürzen. Dies ist besonders praktisch, sobald ein Gegner zum Dunking ansetzt. Aus seinem Vorhaben wird nichts, er fällt hin, und Ihr könnt Euch den Ball schnappen! Nicht minder löblich ist die Idee der zuschaltbaren „Hot Spots“. Zwei dieser immer wieder woneanders auftauchenden Punkte befinden sich auf dem Spielfeld, in jeder Hälfte einer. Schafft Ihr es, von solch einem Punkt erfolgreich auf den Korb zu werfen, werden so viele Zähler zum Spielstand hinzuaddiert, wie die Zahl auf dem Hot Spot anzeigt. Selbst scheinbar hoffnungslos verlorene Matches sind somit noch in letzter Sekunde zu retten. Das ist Fun pur!



Wie beim Original: Die Soundklasse ist zu schwachbrüstig, ansonsten ist das Teil tadellos



Das D-Symbol verhilft zu ungeheuerem Abwehrkönnen



Ein Sprung vom Hot Spot bringt wertvolle Bonuspunkte



Das Erdbebenextra läßt alle anderen Cracks zu Boden stürzen



Der Ball brennt, klares Indiz dafür, daß der Spieler „On Fire“ ist

Des weiteren ist die Ablaufgeschwindigkeit einstellbar („Juice Mode“). Spieler erleiden Verletzungen und werden dadurch schwächer et cetera et cetera. NBA Jam T. E. bietet wirklich eine Reihe intelligenter Optionen, auf die Besitzer des ersten Teils verzichten müssen – so z.B. auf den Tournament Modus. Ohne jegliche Boni wird in diesem agiert. Wer alle Computerteams schlägt, kommt nicht nur in den Genuß der erwähnten zusätzlichen Profis. Ihn erwartet auch ein All-Star-Team sowie massenweise Cheats, die beispielsweise den Boden rutschig machen oder Teleport-Pässe zulassen. Fun pur! All dies verbindet Acclaim mit dem von Vorgängern gewohnt hohen technischen Standard. Alle Sprites sind blendend animiert und schlagen sämtliche anderen Basketballvertreter um Längen. Der Court weist sehr flüssiges 3-D-Scrolling auf; Kommentare wie „He’s on fire“ oder „Monster Jam“ heizen die Atmos-

phäre an. Warum das Publikum aber immer noch in akustischer Lethargie verfallen ist, das weiß wohl nur Acclaim.

All dies gilt sowohl für die MD- als auch für die SNES-Version. Unterschiede gibt es spielerisch wie technisch keine, die Grafik ist auf beiden Konsolen hervorragend. Lediglich die Sprachausgabe ertönt beim MD häufiger, was ein geringer Vorteil ist, aber nichts an der Soundnote ändert. Fassen wir zusammen: Ein hervorragendes Original-NBA-Jam wurde durch das Hinzufügen

### ACHT KINZIG AUF EINEN STREICH

spaßiger wie nützlicher Features nochmals so stark verbessert, daß es selbst für Besitzer des ersten Teils sehr interessant ist. Mit NBA Jam Tournament Edition hat Acclaim in Sachen Basketball deutlich die Nase vor der Konkurrenz – auch, obwohl es sich hierbei „nur“ um Fun-Basketball handelt. Jam it!

Hans-Joachim Amann



## NBA JAM T. E.

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Unvergleichliche Steuerung, die nach Sekunden packende Aktionen möglich, höheres Tempo und erstickende Optionen überzeugen

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Hat man alle Dunks gesehen, ist's nicht mehr gar so spektakulär, Doch die vielen Features erhalten die Motivation langfristig

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Für ein Sportspiel superbe Grafik, die dem Vorgänger exakt gleicht. Nur ein paar neue Animationen sind hinzugekommen

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die saubere Sprachausgabe müßte auf dem SNES häufiger ertönen, die Zuschauer wirken heftig, halten aber meist den Mund

Genre ..... Action/Sport  
Spieler ..... 1-4 (simultan)  
Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 180 (SNES), 150 (MD)  
Level ..... 28 Teams + verstärkte Schwierigkeit (25 Stufen)  
Continues ..... Batterie  
Spielzeit ..... 20 Min.  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
1-

REZA  
ABDOLALI



Chefredakteur  
Sport, Rennspiele  
Ridge Racer (PS)

HANS-J.  
AMANN



Redakteur  
Sport, Shoot 'em Up  
NBA Jam T.E. (MD/SNES)

JULIAN  
EGGEBRECHT



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

MARIS  
FELDMANN



Volontär  
Prüfungsspiele, Strategie  
Samurai Shodown (NeoGeo)

BEVORZUGTE GENRE  
DER ZWEITIGSTE LIEBLINGSGAME

**MOTOR  
TOON GP  
PLAYSTATION**  
S.24-25

★★★★★

Erinnert mich stark an „Stunt Race FX“ und macht mir auch genausoviel Spaß. Doch auch hier gibt's keinen ordentlichen Zweispieler-Modus! Wo ist mein Mario-Kart-Modul?

★★★★★

Nicht gerade ein Hochgeschwindigkeits-Erlebnis, aber dank sehr origineller Strecken und köstlicher Ideen ein spaßiges Spielerlebnis. Kritikpunkt: der Zweispieler-Modus.

★★★★★

Visuell totaler Wahnsinn – so hätte „Stunt Race FX“ aussehen müssen. Spielerisch nicht ganz auf der Höhe, trotzdem ein echtes Erlebnis.

★★★★★

Das richtige Spiel für alle, denen Ridge Racer zu realistisch ist. Wirklich coole Strecken warten auf Euch. Nette Fun-Fahrerei mit Suchteffekt.

**MEGA  
MAN X2  
SNES**  
S.28

★★★

Schade! Im Vergleich zum guten ersten Teil kaum Unterschiede, Spaß macht's mir trotzdem.

★★

Der große Nepp. DSP hin, Mega Man her, hier wird nich neues geboten – Capcom sollte sich beim nächsten Teil etwas mehr als totales Recycling einfallen lassen.

★★

Äh, wie jetzt? Einfach frech den ersten Teil unter neuem Namen verkaufen? Wenn Geldverdienen doch für alle so einfach wäre!

**RISTAR  
MD**  
S.36-37

—

★★★★

Anfangs ein wirklich gutes und innovatives Jump & Run – in der dritten Welt ergreift den Spieler allerdings Langeweile, da nichts Neues kommt.

—

**NBA JAM  
TOURN. ED.  
SNES/MD**  
S.40-41

★★★★★

Die mit Abstand beste Basketball-Action mach mir nicht zuletzt dank der neuen Features noch immer richtig Laune.

★★★★★

Der Nachfolger zu NBA Jam wartet mit allerlei neuen Features auf, die selbst bei alten NBA-Jam-Hasen für neue, langanhaltende Motivation sorgen.

★★★★★

Das beste Basketball-Spiel noch etwas besser – und endlich mit Batterie. Ein absolutes Muß für SNES und Mega Drive – ich bin gespannt auf die 32X-Variante.

★★★★

Kann mich nicht mehr so toll begeistern wie der erste Teil, ist aber mit Sicherheit ein gutes Fun-Sport-Modul. Anschauen kann bestimmt nicht schaden.

**THE STORY  
OF THOR  
SNES**  
S.32-33

★★★★★

Obwohl ich kein großer Adventure-Freak bin, hat mich die Atmosphäre des Spiels schwer beeindruckt – ich werd' sicher auch bald mit dem Prinz auf Reisen gehen.

—

★★★

Endlich mal ein Action-Adventure mit einem ordentlich großen Heldensprite, und nicht diesen Winziglingen. Das wäre bestimmt auch was für unseren Thomas!

**SAMURAI  
SHODOWN II  
NEO GEO**  
S.63

★★★★★

Samurai Shodown konnte mich auch zu letzt auf dem ZDO nicht begeistern – jetzt bin ich überzeugt: SS II ist das Prügelgame schlechthin.

★★★★★

Capcoms Street Fighter dürfen sich warm anziehen: Spielerisch ist SS II dem Konkurrenten keinesfalls unterlegen. Und technisch? Neo-Geo eben: phantastisch!

★★★★★

Argggghhh, Uggghhh, Knonckk, Pfluuumm, Ufff, Buuummm – neinhalt! Sieger wins! (Wehe dem, der ein Neo Geo besitzt und dieses Spiel nicht umgehend kauft!)

★★★★★

Kaufen! Kaufen!

**PARODIUS 2  
SNES**  
S.29

★★★★

Jetzt, da ich die PlayStation-Version mit dem Zweispieler-Modus gespielt habe, werde ich wohl nicht mehr auf die SuperNES-Version zurückgreifen.

★★★★★

Da ich letztes Mal die PlayStation-Version mit vier Punkten unterbewertete, dieses Mal eine satte „5“ für die SNES-Version. We love shooting games!

★★★★★

Und auch diesmal hat es Konami geschafft die Grenzen einer Konsole erneut zu sprengen. Bei der Tänzerin steht das SNES still. Trotzdem ist es ein gutes Ballerspiel!

Wie immer an dieser Stelle halten wir uns nicht zurück. Euch unsere persönlichen Statements zu den aktuellen Games der Videospielezene zu präsentieren. Mal eher kritisch, mal eher euphorisch (Maris bei SS 2), nehmen wir zu den wichtigsten Spielen der Ausgabe Stellung.

Und natürlich bringen wir auch diesmal Kurioses und Witziges aus unserem „stressigem“ Redaktionsalltag. Uns macht die Seite jedenfalls viel Spaß, und Euch? Schreibt uns doch mal Ever Statement zu unserer Meinungssseite:

MVL GmbH, Heilwigstr.39, 20249 Hamburg  
Viel Spaß und bis zum nächsten Mal,  
Eure GAMEPRO-Crew!



**ABER, ABER,  
HERR ÜBERSETZER!**

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Als wir die Anleitung des Adventures „Soleil“ (MD) durchlases, fiel uns auf Seite 3 folgendes ins Auge: „Vorbereitung: (...) 5. Drücken Sie die Starttaste, wenn der Titelschirm erscheint, und Sie gelangen in eine Unterwasserwelt, in der Eccos Abenteuer beginnt. - oder - Warten Sie ein Augenblicke, und es erscheint eine Spieldemonstration, in der Sie Ecco beim Lösen verschiedener Rätsel beobachten können.“ Also, trotz mehrfacher Versuche gelang es uns nicht, dem Modul die in der Anleitung beschriebenen Aktionen zu entlocken. Wahrscheinlich ist das Ding kaputt, oder unsere Konsole ... vielleicht auch der Fernseher, wer weiß.



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

★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“

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

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

G A M E P R O E X T R A : D I E B E S T E N G A M E S F Ü R C D - R O M

# GAMEPRO PC



**Wing Commander III:**

Megastarke Weltraumschlacht

**Klik & Play:** Superspiele selbstgestrickt

**Collections:** Viel Spaß für wenig Geld

**Woodruff:** Schrille Gags im Comic-Look

*Super!*

## DIE BESTEN GAMES FÜR PC-CD-ROM



SHORTIES

PARTY ON, MAN!

Der Preis für die verrückteste Simulation muß ohne Zweifel dem Softwarehaus Velocity zugesprochen werden. Der „ultimative Party-Simulator“ mit dem Arbeitstitel **MegaRave** soll Deine Party aufpeppen und die Gäste in eine Underground-Cyberkultur mit digitalisierten Videos von echten Raves entführen. Gibt es nur für Windows CD-ROM.



AUF ZU NEUEN WELTEN

Ein neues Rollenspieluniversum stellte SSI mit **The World of Aden** vor. Die ersten Games sollen schon in diesem Sommer erhältlich sein und mit ungewöhnlichen Fantasy-Szenarien aufwarten - sagt SSI zumindest.



RINGELREIHEN

Wer nicht für jeden Mausclick die Hand von der Tastatur entfernen möchte, wird sich über die **RingMouse** freuen. Das drahtlose Minigerät funktioniert über Infrarot, wird einfach auf den Finger gesteckt und sendet die durch die Fingerbewegung ausgelösten Signale an einen Empfänger am Monitor. Der Mauszeiger nimmt also jeden Fingerzeig auf. Mit dem Daumen derselben Hand werden die beiden „Maustasten“ des Rings betätigt. Gewöhnungsbedürftig, aber praktisch.



ZWITTER

Eine neue Steckkarte von Creative Labs wird demnächst allen PC-Besitzern die Wonnen der 3DO-Software öffnen: Der **3DO Blaster** wird einfach an das vorhandene CD-ROM-Laufwerk angeschlossen. Ob die Karte jedoch mit allen CD-Laufwerken funktioniert, ist noch ungeklärt.

HIGHWAY



Abgefahren ist der einzige Kommentar, der auf **Vollgas** paßt, das neue Action-Adventure von Lucas Arts. Das futuristische Biker-Epos mit dem heißen Soundtrack erinnert nicht wenig an die deftigen „Mad Max“-Filme. Action pur gibt es dagegen bei dem im StarWars-Universum angesiedelten 3D-Ballgame **Dark Forces**,

das schon in Kürze fertig sein soll.



3-D-Action aus der Ich-Perspektive gibt's bei „Dark Forces“

NE

WINTER - CES

**Wo sind die neuesten Spielertrends zu sehen? Im Januar in Las Vegas! Wir haben für Euch reingeschaut und verraten, was es für CD-ROM in diesem Jahr geben wird und welches neue Zubehör Euch erwartet.**

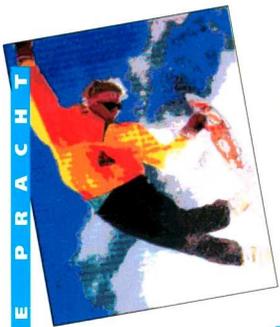


Vielversprechend sahen drei der neuen Psygnosis-Games aus: In **Simon the Sorcerer 2** sollt Ihr in witzigen, bunten Szenarien einen kleinen Zauberer in sein eigenes Universum zurückpuzzeln. Das Adventure **Sherrington Fox** dagegen ist eine sehr freie Interpretation von „In 80 Tagen um die Welt“, einem spannenden Klassiker von Jules Verne. Den Vogel dürfte das Comedy-Adventure **Discworld** abschließen, das auf der verrückten Scheibenwelt von Kultautor Terry Pratchett angesiedelt ist – erste Bilder seht Ihr oben!

ZAUBEREI

VIRTUELLE BRILLE

Mit den **I-Glasses** bringt Virtual IO für PC-Anwender eine Alternative zum VR-Helm. Das Gerät mit Kopfhörer und zwei LCD-Farbdisplays ist dank extrem leichter Konstruktion angenehmer zu tragen als Virtual-Reality-Helme. Ein spezieller Sensor am Hinterkopf registriert die Kopfbewegungen. Die Daten kommen als Maus-Steuerdaten im PC an und können von fast jeder Software verarbeitet werden.



WEISSE PRACHT

Surfen im Tiefschnee? Mit **Snowboarding** von Optical Data kein Problem. Videoclips, Interviews, Tips und ein Screensaver sollen Interesse für den heißen Sport im kalten Element wecken. Ein Termin steht noch nicht fest.

SLIPSTREAM

Mit rasanter Flugaction und gerenderten 3D-Grafiken will **Slipstream** ab Anfang März auf 10 Pisten verwöhnen. Die futuristische Rennsimulation von Gremlin scheint etliche originelle Features zu enthalten, vor allem der Simultanmodus für zwei Spieler klingt verheißungsvoll.



**BIS DIE KNARRE RAUCHT**

Reaktion ist Trumpf bei den Real-film-Action-Knallern von American Laser Games. Wes Flowers, Weltrekordhalter im Pistolenschnellziehen (das gibt's wirklich!) machte vor, wie man in **Drug Wars** und **Bounty Hunter** Drogenhändlern und Glücksrittern das Handwerk legt. Ein neues Gamegun für den PC soll den „Spielspaß“ noch authentischer machen. Ob da die Bundesprüfstelle mitspielt?



## HIGH-TECH UND MAGIE

Das Fantasy-Rollenspiel **Magic: The Gathering** ist das erste Ergebnis der neuen Zusammenarbeit von MicroProse und Wizards of the Coast (Brettrollenspiele). „Magic“ ist als CD-ROM-Game für Einzelspieler und für On-Line-Spiele konzipiert. Als Kontrast bietet **Top Gun** Flugsimulator-Action mit einfacher Bedienung und schöner Optik, lehnt sich aber nur ganz lose an die Filmgeschichte an. **Clockwerx** wiederum ist Nervenpulver für Tüftler.

Abgefahren gute und echte Flipperaction zeigt ab März **Psycho Pinball** auf vier Tischen. Der Clou: unterschiedliche Oberflächen wie Gummi, Glas oder



Holz sollen die Kugel(n) unterschiedlich reagieren lassen. Angekündigt von Codemasters.

## INHALT

**News** ..... 2

**Tests**

Magic Carpet  
and Hidden Worlds ..... 4

Wing Commander III ..... 6

Kurz & Knapp

Minitests ..... 8

Ecstatica ..... 10

Cyberia ..... 10

Woodruff and the  
Schibble of Azimuth ..... 11

Multimedia Language System .. 12

Sternenschweif ..... 12

Retribution ..... 13

Klik & Play ..... 13

Budget Bonanza

Viel Spiel für wenig Geld ..... 14

Die richtige Ausrüstung ..... 16



## ACTION

Aus Österreich wird ein **Shoot'em-Up im Edelgewand** angekündigt. Hersteller **NEO** verspricht **Parallax-Scrolling** in bis zu sechs Ebenen (ein ziemliches Novum auf dem PC), **CD-ROM-Sound** und **Animationen** aus dem **Silicon-Graphics-Rechner**. **Prototype** soll dieser Tage erscheinen.



## TECH

## WETTBEWERB

### Klik & Play

Habt Ihr schon den Test von „Klik & Play“ in diesem Heft gelesen? Ist schon eine tolle Sache, dieser Spieldesigner. Und gleich noch etwas Tolles:

In Zusammenarbeit mit Bomico geben wir Euch die Möglichkeit, Euer Talent als Spielermacher unter Beweis zu stellen. Bastelt für uns mit 'Klick&Play' Euer Traumspiel zusammen. Euer Meisterwerk nimmt dann an sage und schreibe

### D R E I Wettbewerben teil!

Tolle Preise? Bestimmt. Schickt also Euer möglichst originales Spiel auf Diskette. Wichtig: Schreibt Euren Namen, Anschrift und das Stichwort „GAMEPRO“ auf den Disketten-aufkleber. Schickt das Ganze gut verpackt und ausreichend frankiert an:

MVL, Red. GAMEPRO, Kennwort: Klik&Play, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 31.5.95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Angehörige von MVL, Bomico und EuroPress dürfen leider nicht teilnehmen.

### EIN KOSTENLOSES DEMO

bekommt Ihr gegen einen mit 3,- DM frankierten Rückumschlag (Format: mindestens DIN A5 oder C5) von:

**Bomico, Kennwort: GAMEPRO Klik&Play-Demo, 65450 Kelsterbach**

Bereits die Funktionen des Demos genügen, um ein eigenes Spiel für unseren Wettbewerb zu basteln!



### 1. DER GAMEPRO-WETTBEWERB

Unter allen Einsendern werden von den Fachleuten bei Bomico die besten Games bewertet. Und diese Preise erwarten Euch:

1. Preis: eine original Klik&Play-Jacke aus molligem Vlies mit Lederärmeln
2. bis 26. Preis: je ein cooles Klik&Play-T-Shirt



Außerdem hat der Gewinner des ersten Preises die Chance, daß seine Kreation möglicherweise durch das Bomico-Label Sunflowers veröffentlicht wird!

### 2. DER DEUTSCHLAND-WETTBEWERB

Unter den Gewinnern aller am Wettbewerb teilnehmenden deutschen Magazine wird anschließend der nationale Champion gekürt. Den Erfinder des besten Klik&Play-Games erwartet hier

### 1 Pentium P5-90 Executive Multimedia-PC von Gateway 2000

u.a. mit

- 1-GBYTE-Festplatte
- 16 MByte RAM
- Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk
- 256 SRAM-Cache
- Mach 64 PCI Grafikbeschleuniger
- 16-Bit Soundkarte mit Lautsprechern
- 17" Monitor
- reichhaltige Software



### 3. DER WELTMEISTER

Zum großen Finale treten schließlich die Siegerspiele aus den nationalen Ausscheidungen gegeneinander an, denn der Wettbewerb läuft unter anderem auch in den USA, in Frankreich und England. Den Weltmeister erwartet dann

Eine Flugreise rund um die Welt samt Taschengeld



T  
E  
S  
TA  
U  
S  
T  
A  
U  
S  
E  
N  
D  
U  
N  
D  
E  
I  
N  
E  
R  
N  
A  
C  
H  
T

**Trautes Heim, Glück allein:** Noch ist die eigene Burg in baurischem Zustand, der Ballon bringt gerade eine Ladung frischen Manas an. Wenn's immer so gut laufen würde ...



**Aus der Monstersammlung des ‚magischen Teppichs‘:** Die stechenden Killerbienen greifen meist im Schwarm an (oben), die frechen Dschinnies (unten) klauen Euch das sauer ersparte Mana



**d**as englische Softwarehaus ‚Bullfrog‘ bescherte der Welt mit ‚Magic Carpet‘ einen recht ungewöhnlichen Vertreter der Abteilung 3D-Action-Games: Hier lauft Ihr nicht mit Schrotflinte, Laser oder Kettensäge durch die Lande oder fegt mit einem Raumgleiter durch feindverseuchte Quadranten – oh nein! Bei ‚Magic Carpet‘ düst Ihr auf einem fliegenden Teppich balancierend mit Höllentempo über Stock und Stein und verschleudert dabei hochexplosive Zaubersprüche, daß es eine wahre

Pracht ist. Die Story des Urprogramms ist kurz und schmerzlos: Als Zaubelerhrling sollt Ihr 50 Regionen einer magiegeladenen Welt wieder in Ordnung bringen, die Euer Herr und Meister durch einen unberechenbaren Zauberspruch ins Chaos gestürzt hat. Nach dem bombastischen Intro geht das Spiel

#### FLIEGEN MIT DEM HANDGEKNÜPFTEN

dann ohne viel Federlesens los. Mit der Maus oder per Joystick bewegt Ihr den Teppich nach rechts, links, oben und unten. Über die Cursortasten wird beschleunigt und gebremst. Mit den beiden

HEISSE MIT  
**MAGIC**

**Unbestrittener  
Spitzenreiter im  
Kampf um das  
Prädikat ‚Spiel des  
Jahres‘ war 1994  
der Strategie/  
Action-Mix  
‚Magic Carpet‘.  
Die rasante,  
zauberhafte  
Teppichflug-  
simulation fegte  
die Konkurrenz  
einfach hinweg.**

+ *Hidden*

geübt und weder Fahrgestell noch Teppichfransen während des Flugs

#### BRUCHLANDUNG AUSGESCHLOSSEN

ein- und ausgeklappt werden müssen. Der schwebende Handgeknüpfte düst automatisch über die meisten Hindernisse hinweg. Wenn Ihr auf der sehr detailreichen, mit Texturen überzogenen Oberfläche einen hübschen Standplatz für Euren neuen Palast gefunden, aktiviert Ihr flugs den entsprechenden Bau-Zauberspruch – nun geht's auf zur fröhlichen Monsterjagd. Jedes von Euch per Zauber erlegte Biest hinterläßt eine oder



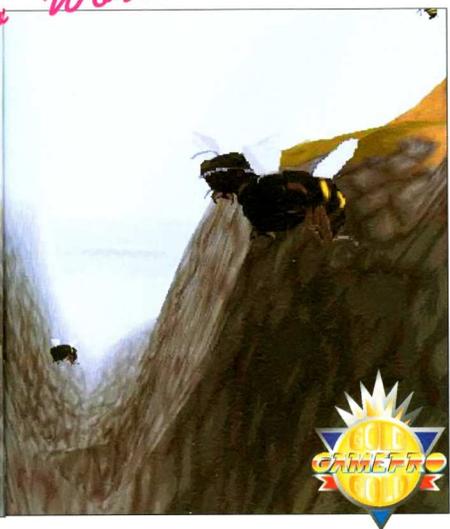
Eis und Schnee statt Wüste: die neuen Level der Data-Disk „Hidden Worlds“



DEM HANDGEKNÜPFTEN

# CARPET

Worlds



## INTERVIEW

### mit Peter Molyneux von Bullfrog

**Peter Molyneux gründete zusammen mit Les Edgar vor sechs Jahren die Firma Bullfrog. Fünf Nr.-1-Hits gehen auf ihr Konto („Populous“, „Syndicate“ u.a.). Wir fragten Peter zu seinem sechsten Megahit.**



**GP Sechs Nr.-1-Hits in sechs Jahren. Basteln Sie immer ein Jahr lang an einem Spiel?**

**PM** Oh nein. Die Idee zu Magic Carpet zum Beispiel kam mir schon vor gut drei Jahren. Seitdem arbeiten wir daran. Natürlich hatte ich nicht erwartet, daß es so lange dauert, bis das Spiel dann tatsächlich fertig war. Aber es ging nicht schneller, die Idee war einfach zu ungewöhnlich und die Umsetzung zu komplex.

**GP Ungewöhnlich bestimmt. Wie sind Sie denn ausgerechnet auf einen fliegenden Teppich gekommen?**

**PM** Naja, ich mag eben Flugsimulatoren und intensives Handbuchstudium benötigten. Das war mir immer alles viel zu kompliziert. Also mußte es bei meinem Simulator ein nicht allzu technisches Gerät sein. Und die einzige fliegende Plattform, die sich da anbot, war eben der legendäre fliegende Teppich.

**GP Also nur wegen der zu dicken Handbücher keinen ‚konventionellen‘ Simulator?**

**PM** Nein, es gab da noch einen weiteren wichtigen Punkt, der für einen Teppich sprach. Ich wollte auch optisch mehr bieten als üb-

lich. Bei den meisten Flugsimulatoren kommt der Optik-Aspekt mangels interessanter Objekte am Himmel immer viel zu kurz. Mit dem Teppich dagegen fliegt man so nahe am Boden, daß alle Einzelheiten der Oberfläche deutlich zu sehen sind. Das vermittelt ein viel echteres Fluggefühl.

**GP Ja, bei der Optik schießt „Magic Carpet“ wirklich den Vogel ab.**

**PM** Die heutige Technik erlaubt eben Sachen, von denen wir früher nur träumen konnten. Die VGA-Version ist sicherlich ganz gut geworden, aber in SuperVGA konnten wir z.B. Spiegelungs- und Dunsteffekte einbauen, die sonst einfach nicht möglich waren. Und der Stereogram-Modus ist auch ein absolutes Novum.

**GP Da ist auf Dauer aber nicht nur das Auge, sondern auch sicherlich ein 386er PC ziemlich überfordert ...**

**PM** Leider. Dieser Aufwand braucht, und das bedauere ich persönlich sehr, mächtige Hardware. Erst auf einem Pentium sind diese Features wirklich optimal zu genießen. Aber das soll nicht heißen, das wir die kleineren Maschinen in Zukunft vernachlässigen. Keine Sorge, wir werden auch weiterhin Spiele machen, die sich an einen vernünftigen technischen Rahmen halten.

mehrere magische Manakugeln im Gold-Look. Diese müßt Ihr nur noch mit Eurem Besitzzauber mit Eurer Farbe markieren, schon fliegt der in Eurem Palast stationierte Ballon (im Stil einer Montgolfiere) los. Er sammelt die göttliche Energie ein und fügt sie dem Manavorrat Eurer Burg hinzu. Wenn Ihr 75% der Monster eines Levels ins

### MANA, MONSTER, MONTGOLFIEREN

Jenseits geschickt und deren Mana einkassiert habt, dürft Ihr die Runde beenden oder aber noch beliebig lange weiterspielen. Aber ganz einfach ist die Sache

nicht. Neben diversen angriffslustigen Monstern wie Drachen, Skeletten, Riesenebienen, Spinnen oder Kraken machen Euch vor allem die konkurrierenden Zauberer das Leben schwer, denn auch sie sind emsig auf Manasammelzug. Spielt Ihr alleine, werden die Gegner vom Computer gesteuert, beim Spiel im Netzwerk dürfen bis zu acht menschliche Mitspieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Was bei Magic Carpet besonders begeistert, sind die vielen Details und Ideen, mit denen dieses ungewöhnliche ‚Ballen‘-Spiel nur so gespickt ist. Das reicht vom sehr authentischen Sound über Schat-

teffekte bis hin zu den wirklich originellen Zaubersprüchen. Und auch für Nachschub ist gesorgt: Die Data-Disk ‚Hidden Worlds‘, die nur zusammen mit dem Ur-

### NACHSCHUB PER DATA-DISK

programm benutzt werden kann, enthält 25 neue Level, deren Eis- und Gletschergrafik genauso stimungsvoll ist wie die Wüsten des ersten Teils. Dazu gibt's noch happigere Gegner als im ersten Teil und

ein schwierigeres Netzwerkspiel. Außerdem gibt es einen neuen Superzauber: den ziel-suchenden Meteor. Mit dieser Data-Disk setzt Bullfrog einem Topgame noch ein zusätzliches Sahnehäubchen auf.

Antje Hink

Genre.....	Strategie/Action	FAZIT
Spieler.....	Bis zu 8	
Hersteller.....	Bullfrog	1
Info.....	Electronic	
Preis.....	ca. DM 50	
Schwierigkeit.....	hoch	
System.....	386/3 MHz	
Speicher.....	4 MByte RAM	
Soundkarte.....	alle gäng. Soundkarten	





## ACTION

**Edle, echtzeitberechnete 3-D-Grafik  
verwöhnt das Auge bei den  
spektakulären Kampfmissionen – ein  
Freudenfest für Ballerfans!**



**Der Bordcomputer Eures Gleiters hilft Euch beim  
Verfolgen und Abballern der Gegner**



**Die riesigen Raumstationen strotzen nur so vor  
grafischer Details**



**d**ie Grundstory ist allen Wing-Commander-Fans wohlbekannt: Riesige Raumschiffe tragen menschliche Siedler hinaus in die Weiten des Weltraums und verwirklichen damit einen Menschheitsstraum. Aber schon bald begegnen die Siedler dem Volk der katzenartigen Kilrathi, und damit beginnt ein echter Alptraum, denn die höchsten Ideale dieser Wesen sind Krieg, Ehre und der Tod im Kampf. Da die Kilrathi niemand neben sich dulden wollen und die Versklavung der Menschen ihr erklärtes Ziel ist, kommt

es zu einem Jahrzehnte andauernden interstellaren Krieg. Ein Krieg, der jetzt schon seit gut sechs Jahren auf PC-Monitoren rund um die Welt flimmert. 1989 erschien der erste Teil der Serie, die den Programmierer und Erfinder der Geschichte über Nacht zum Star machte: Chris Roberts.

### WING COMMANDER - WELTRAUMKULT

Zusammen mit den zusätzlichen Missionsdisketten sind die ersten beiden Teile inzwischen zum Synonym für spannende Weltraum-Action geworden. Chris Roberts hatte sich vorgenommen, mit dem dritten Teil der Geschichte erneut

einen Meilenstein zu setzen. „Wing 3“ sollte nicht einfach nur ein Spiel werden, hier sollte ein echter interaktiver Film entstehen, der den Spieler mitten hinein in das Geschehen versetzt. Ein Budget von mehr als 3 Mio. Dollar half bei dem Vorhaben.

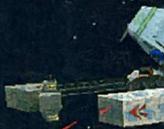
„Wing Commander 3“ versetzt Euch als Commander Chris Blair in das Cockpit eines Raumfighters, der von Bord eines riesigen Mutterschiffs (eine Art intergalaktischer Flugzeugträger) startet und seine Einsatzorte anfliegt. Diese liegen weit verstreut in der Galaxis und haben im Grunde nur eines gemein: Es wimmelt dort von Kilrathi! Zusammen mit einem vor-

her auserkorenen Wingman, der über Funk um Hilfe und Unterstützung angerufen werden kann, geht es hinein ins Gefecht.

Je nach Computer laufen die Raumgefechte in VGA- oder in Super-VGA-Auflösung ab. In beiden Fällen ist die Grafik jedoch ausgesprochen detailliert, aufwendig ani-

### RAUMGEFECHT IN HÖCHSTFORM

miert und, so der richtige Rechner dahintersteckt, schnell wie der Teufel. Dank umhersausender Laserblitze, vorbeijagender Raketen, aufglühender Energieschilder und jeder Menge gegnerischer Fighter gelingt es Wing 3, eine solch span-





## VIDEO



nende Atmosphäre aufzubauen, daß Ihr mit weißen Knöcheln Joystick oder Maus umklammern werdet und schnell vergeßt, daß Ihr nicht im Pilotensitz, sondern schön warm zu Hause sitzt.

Aber nicht nur die Raumgefechte sind eindrucksvoll, auch Start und Landeanflug sind in dieser Form noch nicht dagewesen. Ihr startet aus dem „Läuchntunnel“ des Trägerraumschiffs, der bis in die letzte Kleinigkeit genau gestaltet wurde; es fehlen nicht einmal andere Fighter, die noch in Warteposition auf dem Boden stehen. Seid Ihr erst einmal aus dem Landetunnel heraus, könnt Ihr das riesige Trägerraumschiff quasi im Schritt

tempo abfliegen und Euch dabei jedes noch so kleine Detail genau ansehen. Dasselbe könntet Ihr auch bei den großen Pöten der Kilrathis tun, wenn die nicht aus allen Rohren feuern würden.

Zwischen den aufwendigen Flugsequenzen erwarten Euch insgesamt dreieinhalb Stunden Videoszenen, in denen Ihr mit den anderen Besatzungsmitgliedern sprechen und das Trägerraumschiff erkun-

### KOMPLETTER SPIELFILM INKLUSIVE

den könnt. Gelegentlich dürft Ihr während eines Plauschs zwischen verschiedenen Antworten wählen, um der Geschichte einen ande-

ren Verlauf zu geben. Alle Szenen wurden in Hollywood gedreht, vor der Kamera standen so bekannte Schauspieler wie Mark „Luke Skywalker“ Hamill und John Rhys-Davies.

Schauspieler steckten auch in den Kostümen der zweieinhalb Meter großen Katzenkrieger, die mit Seilzügen und Hydraulik gesteuert wurden. Die Bauten, die teilweise riesigen technischen Anlagen und das Interieur der Raumschiffe stammen Silicon-Graphics-Rechnern. Nicht nur technisch ist Wing

\*3 ein Mönster von einem Game, es ist auch so groß, daß es sich gleich auf vier prall gefüllten CDs ausbreitet. Auf jeden Fall ist es ein in jeder Beziehung zukunftsweisendes Programm, dessen einziges Minus die hohen Hardware-Anforderungen sind. Qualität hat eben ihren Preis ...

Heiner Stiller

Genre	..... Action
Spieler	..... 1
Hersteller	..... Origin
Info	..... Electronic Arts, Gutersloh
Preis	..... ca. DM 120
Schwierigkeit	..... mittel
System	..... 486/66 MHz
Speicher	..... 8 MByte RAM
Soundkarte	..... Soundblaster

**FAZIT**  
**2+**





T  
E  
S  
T

V  
O  
R  
G  
E  
S  
T  
E  
L  
L  
T  
  
K  
U  
R  
Z  
  
L  
E  
I  
S  
T  
  
S  
P  
I  
E  
L  
  
N  
E  
U  
E



E  
A  
R  
T  
H  
S  
I  
E  
G  
E

Seitdem FASAs Battle Tech alle Rekorde bricht, ziehen viele Softwarehersteller mit eigenen Riesenrobis nach. Da will auch Sierra mithalten, wo man „Earth Siege“ in die Bresche wirft. Die Story: Monströse Riesenmaschinen werden durch ein amoklaufendes Computerprogramm gesteuert, das bereits einen Atomkrieg vom Zaun gebrochen hat. Die letzten verzweifelten Menschen setzen sich gegen die erdrückende Übermacht der verrückten Technik zu Wehr. 45 Missionen zieht Ihr mit einem dieser schwerbewaffneten Monster-Mechs in die Schlacht, um den Blechköpfen Paroli zu bieten.



Genre.....	StrategieAction
Spieler.....	1
Hersteller.....	Sierra
Info.....	Bomica, Kelsterbach
Preis.....	ca. 120 DM
Schwierigkeit.....	mittel
System.....	386DX 33 MHz
Speicher.....	4 MByte RAM
Soundkarte.....	Sound Blaster

**FAZIT 2-**

### U.S. Navy

F I G H T E R S

Ihr habt einen Pentium und wißt nichts damit anzustellen? Versucht es doch einmal mit U.S. Navy Fighters, der neuen Hard-Core-Flugsimulation aus dem Hause Electronic Arts. Das Ding wird selbst aus Eurem Pentium das letzte herauskitzeln und Euch mit phänomenaler Grafik belohnen. Der Rest des Games entspricht der Flugsimmi-Norm 1 der GAMEPRO: Harte Missionen, reichlich High-



Tech-Waffen- und -Ordnungssysteme, ein leicht verständlicher Missionseditor und jede Menge Säbel-Gerassel.



Sucht Euch die Bewaffnung Eures Jets selbst am Bildschirm aus

Genre.....	Flugsimulation
Spieler.....	1
Hersteller.....	Electronic Arts
Info.....	Electronic Arts, Götterlosh
Preis.....	ca. 120 DM
Schwierigkeit.....	mittelschwer
System.....	486DX25 Pentium empf.
Speicher.....	4 MByte RAM
Soundkarte.....	Sound Blaster

**FAZIT 2**

Spec

# NEUE GAMES KURZ UND



All The New of

LEMMINGS

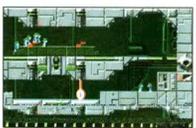


Nicht nur Punker haben grüne Haare, auch Psygnosis-Lemlinge tragen einen entsprechend gefärbten Schopf. In ihrem dritten großen Abenteuer dürft Ihr einmal mehr die kleinen Nager steuern, die diesmal übrigens gut doppelt so groß wie bisher auf dem Monitor erscheinen. Neu ist, daß die Jungs jetzt Gegenstände aufnehmen und benutzen können und sich sogar mit Granaten und Bomben gegen Feinde zur Wehr setzen. Verändert hat sich ansonsten nicht viel, die zahlreichen Level, durch die Ihr die drei Lemmingstämme steuert, sind allerdings sehr viel spielbarer geworden. Let's go!

Genre.....	Geschicklichkeit
Spieler.....	1
Hersteller.....	Pygnosis
Info.....	Sony Psygnosis, Frankfurt
Preis.....	ca. 100 DM
Schwierigkeit.....	mittel
System.....	386 SX/20 MHz
Speicher.....	4 MByte RAM
Soundkarte.....	Sound Blaster

**FAZIT 3+**

Groß geworden sind sie, die Lemminge – aber wenn Ihr sie nicht rettet, laufen sie noch immer in den Tod ...



# VORPRESSENTATION

## KNAPP

### LODE RUNNER

Jetzt ist er ausgebuddelt, der Neandertaler der Computerspiele: Loderunner. Nahe wie in „Jurassic Park“ hat man ihn wieder zum Leben erweckt und ihm eine Frischzellenkur verpaßt. In einem ausgedehnten Höhlenlabyrinth voller mutierter Monster-



mönche geht's auf Schatzsuche, die zu einem kniffligen Puzzlespiel voller Action wird. Extras wie Kleber, Flammenwerfer und Bömbchen würzen das Game, mit dem eingebauten Editor strickt Ihr Euch eigene Level.

Genre.....Geschicklichkeit  
Spieler.....1  
Hersteller.....Sierra  
Info.....Bonico, Kelsterbach  
Preis.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....mittel  
System.....485SX25 MHz  
Speicher.....4 MByte RAM  
Soundkarte.....AdLib, Sound Blaster

FAZIT  
3+

### CRIME PATROL



Wir schließen hier schon Wetten darauf ab, wie lange es dauert, bis dieses Game den Zorn der Bundesprüfer erregt und auf den Index



kommt. Warum? Weil es hier einzig und allein darum geht, Leute über den Haufen zu schießen. Zwar handelt es sich bei diesen ‚Leuten‘ um Dealer, Killer und andere Kriminelle, und Ihr schlüpft in die Rolle eines

Cops, doch nach einer deftigen Runde „Crime Patrol“ brauchen die Jungs allesamt keinen Pflichtverteidiger mehr.

Genre.....Action  
Spieler.....1  
Hersteller.....American Laser Games  
Info.....Die Cassette, Minden  
Preis.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....mittel, schwer  
System.....386/33 MHz  
Speicher.....512 KByte  
Soundkarte.....Sound Blaster

FAZIT  
4-

### Death

### GATE



Seid Ihr auf der Suche nach einem grafisch gediegen gestalteten Adventure mit einer richtig schönen Fantasy-Geschichte und intelligenter Handlung? Sofern Ihr gut Englisch könnt, liegt Ihr bei „Death Gate“ genau richtig. Die Story stammt von den Fantasy-Queens Margret Weiss und Tracy Hickmann, das Programm von den mehrfach ausgezeichneten Jungs bei Legend. Wenn Ihr auf diese Art Game steht, kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen.

Genre.....Adventure  
Spieler.....Legends  
Hersteller.....Die Cassette, Minden  
Info.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....mittel  
System.....386/33 MHz  
Speicher.....4 MByte RAM  
Soundkarte.....S. Bl., General MIDI, MT-32

FAZIT  
2+

### KYRANDIA III



„Kyrandia III: Malcolm's Revenge“ zahlt es der bitterböse Bube den braven Bürgern des Eilands endlich heim – und hat dabei die Sympathien

auf seiner Seite. Tonnenweise schwarzer Humor, gelungene Sprachausgabe (englisch mit deutschen Untertiteln) und Lacher „vom Band“ sowie die kyrandia-gewohnten, abgedrehten Rätsel machen auch den dritten Teil wirklich spielsenswert – auch wenn man echten Neuerungen leider vergebens sucht.

Genre.....Adventure  
Spieler.....Westwood Studios  
Hersteller.....Virgin, Hamburg  
Info.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....mittel  
System.....386  
Speicher.....4 MByte  
Soundkarte.....Sound Blaster, Roland

FAZIT  
2-

Schon zwei Spiele lang hat der fiese Hofnarr Malcolm die malerische Insel Kyrandia heimgesucht, um am Ende der Geschichte jeweils als Verlierer dazustehen. In





T  
E  
S  
T

DIE NEUESTEN SPIELE AUF DEM PRÜFSTAND



Hübsche Gegend – aber keine Gelegenheit zum Picknick

# ECSTATICA

Man nehme viele hübsche Ellipsen und Kugeln, einen ganzen Batzen hübsch gerenderte Hintergründe, eine Prise britischen Humor und verpacke alles in eine gruselige Story. Heraus kommt das blanke Entsetzen – im positiven Sinn des Wortes ...



**P**rüggelfreudige Dämonen, okkulte Riten, ein verlassenes Dorf in Nordeuropa und tiefstes Mittelalter – das ist der perfekte Hintergrund für eine handfeste Gruselstory auf dem PC. Wenn Ihr in „Ecstatica“ durch die malerischen 3D-Landschaften wandert, boxt, klettert und puzelt, vergeßt Ihr trotz der etwas gewöhnungsbedürftigen Tastatursteuerung sehr schnell, daß Ihr Euch ‚nur‘ in einem Spiel befindet. Unzählige Kamerapositionen zeigen den männlichen oder weiblichen Heldencharakter immer im gerade besten Blickwinkel, phanta-

stische Sprachausgabe (komplett deutsch untertitelt) erweckt die Charaktere zu echtem Leben. Die prima animierten Figuren sind aus ellipsoiden Körpern zusammengesetzt, was für eine ungewöhnliche Optik sorgt. Neben den klassischen Abenteuer-elementen werdet Ihr mit reichlich Action konfrontiert, denn bis Ihr die bösen Dämonen zurück in die Hölle schicken

könnt, haben die witzig anzusehenden Höllenwesen reichlich Gelegenheit, dem Helden per Faustpower das Leben schwer zu machen. Antje Hink



Betrunken und gefährlich: der große Werwolf



Der Mönch ist vor Angst auf den Glockenturm geflohen



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Pygnosis
Info	Sony Pygnosis, Frankfurt
Preis	ca. 100 DM
Schwierigkeit	mittel
System	486SX/25
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	Sound Blaster, Gravis, Roland, General Midi

FAZIT  
2+

# CYBERIA

**Kleine Technik sorgt für großen Schrecken – weil sie in die Hände finsterner Gestalten gelangt ist. Kein Job für Weicheier ...**



In Archangelsk geht's ab durch den Tunnel – der Weg ins kühle Sibirien

**n**anotechnology heißt das Zauberwort der Zukunft: Winzig kleine Maschinen und Waffen, die völlig selbstständig operieren. Wer sie besitzt, beherrscht die Welt. Weltherrschaft ist das Ziel einer Verbrecherorganisation im futuri-



stischen Szenario von „Cyberia“. Euer Held ist Zak, ein Knastbruder, der durch fiese, aber schlagende Argumente seitens des Pentagon davon überzeugt wurde, seine Talente zum Wohle der Menschheit zur Verfügung zu stellen. Über eine stillgelegte Bohrinsel im Nordatlantik mußt Du nun die sibirische „Cyberia“-Station infiltrieren und Informationen über die neue Nano-Waffe sammeln.

Interplays neuer Cyber-Thriller wartet mit reichlich interessanter, vorberechneter 3D- Grafik auf. Alle agierenden Figuren sind ‚synthetische‘ Schauspieler, die ebenfalls als 3D-Modelle das Licht der Computerwelt erblickten und perfekt deutsch sprechen. Vom Gameplay her ist ‚Cyberia‘ ein interessanter Mix aus Baller-Action- und Adventure-Elementen, wobei Ihr zu Beginn

des Spiels bestimmen könnt, ob Ihr den Schwerpunkt lieber auf Action oder auf Adventure legen möchtet. Antje Hink



Science-Fiction pur: Gleiter und Gebäude wurden aufwendig gerendert



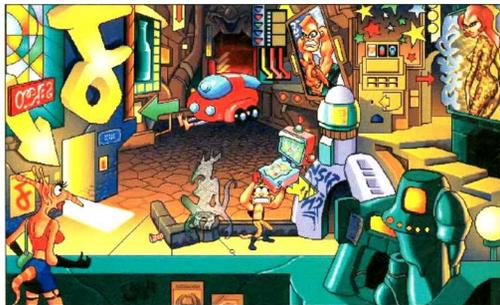
Genre	Action/Adventure
Spieler	1
Hersteller	Xatrix/Interplay
Info	Bonimo, Kelsterbach
Preis	ca. 140 DM
Schwierigkeit	mittel
System	386SX/33 MHz
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	Sound Blaster

FAZIT  
2-

# WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Diese drei „W“s beschäftigen die Adventure-Gemeinde: Wer ist Woodruff? Was ist ein Schnibble? Warum brauchen wir den/die/das Azimuth? Wer die Antwort wissen will, darf sich auf ein schräges Abenteuer voll bonbonbunter Comic-Grafik und abgedrehten Späßen freuen. Vorhang auf für Held Woodruff!



Abgefahrne Optik, abgefahrne Story – wo bleibt da die Logik?

**S**chnibble? Azimuth? Noch nie gehört? Kein Wunder – das Cartoon-Adventure „Woodruff“ spielt in der Zukunft und ist alles Mögliche, nur nicht normal.

Aus Frankreich kommt ein ganz besonderer Leckerbissen in puncto Humor. Von denselben Leuten, die uns schon mit den drei verrückten „Goblins“-Games beglückt haben, werden wir jetzt mit einem neuen Zeichentrick-Abenteuer verwöhnt. „Woodruff and the Schnibble of Azimuth“ bringt sehr viel mehr Adventure-Elemente, verfeinerte Grafik und eine abgedrehte Story.

Nachdem die letzten Folgen des letzten Atomkriegs endlich abgeklungen sind, klettern die Menschen nach Hunderten von Jahren aus ihren Höhlen ans Tageslicht. Draußen haben inzwischen die Dinosaurier wieder das Sagen – und eine friedliche Mutantenrasse, die Buzuks. Natürlich haben ein paar Menschen nichts Besseres zu tun, als sich allgemein unbeliebt zu machen und das Heft wieder an sich zu reißen. Die Stimmung ist dementsprechend mies, und nur die Hoffnung auf den Schnibble, ein heilbringendes Wort, hält Menschen wie Buzuks noch aufrecht.

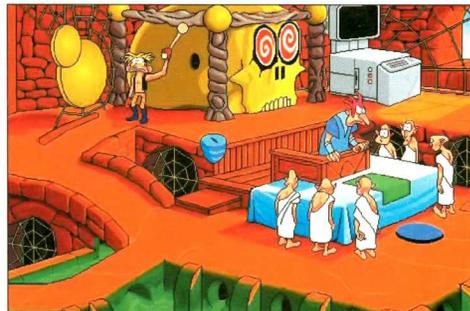
Woodruff, zu Beginn ein Baby, sieht mit an, wie sein Stiefvater von der Geheimpolizei entführt und sein Teddy erschossen wird. RACHE! Leider hat der Held bei seinem anschließenden Turbowachstum das Gedächtnis verloren, was die Rettung der Welt erheblich erschwert. Aber das macht nichts – Ihr werdet Woodruff schon dabei helfen, mit den vielen Leuten die richtigen Gespräche zu führen, Gegenstände zu finden und zu benutzen und herauszufinden, was es mit dem Schnibble und Professor Azimuth auf sich hat.

Die Grafik ist so schräg wie die Story, die Animationen sind witzig, die deutschen Dialoge überaus raschend gut. Durch die einfache Klick-Steuerung geht die Story gut von der Hand, auch wenn die Puzzles manchmal dreimaliges Um-die-Ecke-denken verlangen. Richtig abgefahren!

Antje Hink



Der große Rat tritt zusammen – da kann nur Chaos rauskommen ...



Auch, wenn's auf den ersten Blick so aussieht: Das ist nicht Goblins 4!



Immer für Informationen gut: die Bar

Wer viel fragt, bekommt auch mal 'ne dumme Antwort ...

Genre	Strategie/Adventure
Spieler	1
Hersteller	Control Vision
Info	Bonimo, Kelsterbach
Preis	ca. 120 DM
Schwierigkeit	mittel
System	Windows
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Sound Blaster/Pro, Roland, Pro Audio

**FAZIT**  
2+



T  
E  
S  
T

LERNEN AUF DIE ANGENEHME ART

# MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

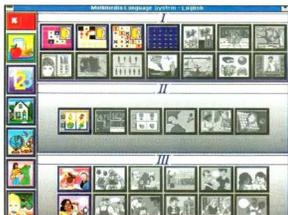


Drei Kategorien gibt's zu lernen: Wörter, Begriffe und komplette Sätze. Die Lösung wird per Maus angeklickt

**Sprachen lernen mal ganz ohne Penne und Streß, sondern in aller Ruhe am heimischen PC – gern, wenn's so viel Spaß macht wie bei Infogrames!**

**i**hr möchtet Englisch, Französisch, Spanisch oder Japanisch für den täglichen Umgang lernen? Mit der neuen Multimedia-Serie von 'Infogrames' kein großes Problem – gute Lautsprecherboxen vorausgesetzt, denn der Clou an diesem Programm ist, daß alle Wörter vorgesprochen werden, damit es nachher auch tatsächlich mit der Aussprache klappt. Die Vokabeln und Sätze sind in sechs Abteilungen gegliedert: Nahrung, Zahlen, Haus und Büro, Orte und Transportmittel, Leute, Aktivitäten. Von einzelnen Wörtern steigen sich die Anforderungen bis

hin zu ganzen Sätzen. Jedes Thema kann auf unterschiedliche Arten „gespielt“ werden. Mal lernt man mit Memory, mal mit Bingo, mal durch Frage und Antwort – Abwechslung wird hier großgeschrieben. Gelemt wird nicht wie in der Schule durch Übersetzungen, sondern wie im Land selber durch „Eintauchen“ in die Sprache. Deshalb ist der Lerneffekt im Vergleich zu anderen Sprachlernprogrammen überdurchschnittlich hoch. Außerdem gibt es unterschiedli-

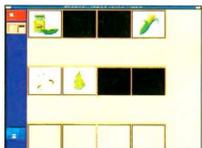


che Versionen für Kinder zwischen 4 und 8 Jahren sowie für Ältere von 9 bis 99. Have fun!

Anje Hink



**Bingo – ein Bingo-Spiel zum Eintrichtern von Buchstaben**



**Erst hören, dann klicken: Begriffe raten verkehrt herum!**

Genre	.....Education
Spieler	.....12
Hersteller	.....Infogrames
Info	.....Infogrames, Köln; Klett, Stuttgart
Preis	.....ca. 90 DM
Schwierigkeit	.....mittel
System	.....386SX
Speicher	.....4 MB/16 MB
Soundkarte	.....CD-Laufwerk mit Lautsprecher-/Kopfhörerausgang

**FAZIT**  
**1-**

DAS SCHWARZE AUGE KEHRT WIEDER ZURÜCK

# STERNENSCHWEIF

**Aventurien ist in Gefahr! Wieder einmal sind die Orks auf dem Kriegspfad, und nur die Mächte der legendären Axt „Sternenschweif“ können sie bremsen.**

**d**eutschlands beliebtestes Rollenspielsystem geht mit Sprachausgabe und toller Story in die zweite Computerspielrunde. Soft scrollende 3D-Städte und Landschaften wechseln sich ab mit gediegen gestalteten Kampfscreens, die in isometrischer „Schrägvon-Oben“-Ansicht gestaltet sind. Ihr steuert eine sechsköpfige Heldenarmee, die mit über 350 verschiedenen Waffen und Gegenständen hantieren muß, um sich gegen 150 verschiedene Monsterarten zur Wehr zu setzen. Aber es ist mehr als nur einfach „metzeln und totschiessen“ angesagt. Ihr müßt strategisches Talent beweisen und einer komplexen, vielfach verzweigten Handlung folgen, in der es oft besser ist zu verhandeln statt draufzuhauen. Eine gut

**Auf den zahlreichen Schauplätzen gibt's flüssig scrollende 3-D-Grafik zu bewundern**



**Zwischengrafiken und Videoclips lockern das Geschehen aus**



durchdachte Anleitung macht auch Spielern den Einstieg leicht, die keine Experten in puncto Rollenspiel und „Das Schwarze Auge“ sind. Heiner Stiller

Genre	.....Rollenspiel
Spieler	.....1
Hersteller	.....Attic Entertainment
Info	.....Attic, Albstadt
Preis	.....ca. 100 DM
Schwierigkeit	.....mittel
System	.....386/33 MHz
Speicher	.....4 MB/16 MB
Soundkarte	.....Audiob Gold, Sound BlasterPro, Wave Blaster, Roland Pro Audio, Gravis

**FAZIT**  
**2+**



**Die ganze Gegend im Überblick habt Ihr auf der Umgebungskarte – hier verziert mit einer hübschen Erfolgsmeldung**

DIE NEUESTEN SPIELE AUF DEM PRÜFSTAND

# RETRIBUTION

Die Aliens sind wieder im Anmarsch – und haben es diesmal auf die gute alte Erde abgesehen. Grund genug für eine neue 3-D-Ballerei auf dem PC!



Alles in Schutt und Asche legen: In den eigentlichen Kampfmissionen handelt Ihr frei nach der Devise „erst ballern, dann fragen“

Hänsel und Gretel auf Science-fiction-Art: Als hungrige Hexe treten bei Retribution die Krellaner auf, die gesamte menschliche Rasse wird von ihnen wie einst Hänsel und Gretel, als rettende Gretel, die es der Hexe gründlich be-

sorgt, ist Euer Held gefragt. Satte Action in schneller und recht guter 3D-Grafik lassen das Game optisch gar nicht schlecht wirken. Die elf in jeweils rund 50 Missionen unterteilten Kampagnen sind ebenfalls recht abwechslungsreich. Mal düst Ihr



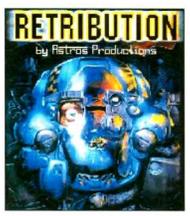
Die Einsatzzentrale. Von hier aus startet Ihr in die Missionen

mit einem Kampfjäger durch die Atmosphäre, mal wird im Panzer über die Planetenoberfläche gerattert. Aufgabe ist, krellanische Installationen zu vernichten, verlorene Wissenschaftler zu retten oder einfach nur gegnerische Streitkräfte unschädlich zu machen. Technisch ist Retribution ganz okay, vom eigentlichen Spielablauf her allerdings wenig innovativ. Positiv wirkt sich dagegen der zu Anfang recht niedrige Schwierigkeitsgrad aus, der auch Einsteigern eine faire Chance gibt.

Heiner Stiller



Spaß beiseite – Chef kommt. Und der hat schlechte Laune!



Genre.....	Action/Strategie	<b>FAZIT</b> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">3</span>
Spieler.....	1	
Hersteller.....	Gremlin Interaktive	
Info.....	Softgold, Kaarst	
Preis.....	ca. 100 DM	
Schwierigkeit.....	leicht	
System.....	386DX/40	
Soundkarte.....	AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI	



Ihr mögt Spiele, klar, sonst würdet Ihr diese Zeitschrift nicht lesen. Ihr seid also Experten. Aber seid Ihr auch in der Lage, selbst Spiele zu entwerfen? Keine Sorge, Ihr müßt keine pro-

## KLICK & PLAY

fessionellen Programmierer sein, wenn Ihr mal eigene und richtig gute Spiele entwerfen wollt, denn mit dem Spiele-Creator „Klick&Play“ ist das Designen von Games ziemlich easy. Alles, was man zusätzlich noch braucht, ist

Phantasie und Spaß an der Sache. Die Steuerung ist komfortabel und unkompliziert. Per Maus-klick lassen sich variantenreiche Hintergründe, Sprites, Hindernisse und Musiken über Menüs schnell zu witzigen Geschicklichkeitsgames zusammenbauen.

Alle Einzelteile können so lange auf dem Bildschirm verändert und getestet werden, bis Tempo, Ablauf, Effekte und Sound Euren Ansprüchen genügen. Zusätzlich könnt Ihr die vielen vorgegebenen Animationen und Gegenstände auch beliebig nach eigenen Vorstellungen verändern. Zu guter Letzt dürft Ihr natürlich auch Textfenster mit beliebigen Mel-

dungen einbauen. „Klick & Play“ kommt in einer komplett deutschen Version, und das Schönste ist: Eure selbstgestrickten Games dürft Ihr kostenlos (!) an Freunde und Bekannte weitergeben.

Antje Hink



Nur noch ein paar Kollisionsabfragen einbauen, dann kann's losgehen!

Genre.....	Utility	<b>FAZIT</b> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">2+</span>
Spieler.....	1	
Hersteller.....	EuroPress	
Info.....	Bomico, Keisterbach	
Preis.....	ca. 100 DM	
Schwierigkeit.....	leicht	
System.....	386	
Soundkarte.....	4 MB/Free, alle Windows-komp.	





T  
E  
S  
T

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

**Cooler Games für wenig Geld, wer würde da nein sagen? Game-Sampler, Budget-Spiele und Shareware machen es oft möglich, Super-Programme im Dutzend billiger zu bekommen. Aber wie, wo, wer und wieviel? Gute Fragen, auf die wir einen Haufen Antworten und ein schönes Bündel spannender Games für Euch zusammengetragen haben.**

VIEL SPASS ZUM TASCHEN  
**BUDGET BOND**

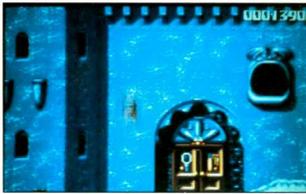
*Interactive Collection*  
**CD-ROM**

16 Titel auf 10 CDs bietet diese attraktive Sammlung. Action, Simulation, Adventure, Musik und Edutainment – hier ist für jeden etwas dabei. Ein Zoobesuch in San Diego gefällig („The Animals“) oder lieber spannende Hexenhatz („Curse of Enchantia“)? Auch der Hüpf- und Sammel-Freund kommt auf seine Kosten



(„James Pond 2 – RoboCod“), und der Simulations-Spezi wird genauso bedacht („Thunderhawk“). Ansonsten sind noch mit enthalten: „Johnny Castaway“, „Madonna“, „Phil Collins“, „It's all Relative“, „Print&Paint Power“, „Out Run“, „Links“, „Winter Olympics“, „World Cup USA“, „Space Encyclopedia“ und „World Atlas“.

Hersteller: KIXX  
Preis: ca. 150 DM



*Strategy*

**VALUE PACK**



**Aliens, haut ab: der „UFO“-Angriff startet!**



**Während des Spiel geht's wie bei ...**



**... Rollenspielen aus isometrischer 3-D-Perspektive zur Sache**

Hersteller: MicroProse  
Preis: ca. 140 DM

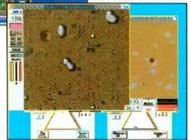
**„Master of Orion“ und „UFO**

**– Enemy Unknown“: Strategiefans wird angesichts dieser beiden Titel das Herz im Leibe hüpfen, auch wenn der empfohlene Verkaufs-Preis immer noch etwas hoch erscheint. Bei „Master“ sollen Sie ein All-umspannendes Imperium errichten, im etwas action-lastigeren „UFO“ geht es mit einem Kampfftrupp gegen böse Aliens zur Sache. Beide Games sind sehr gut, vom Schwierigkeitsgrad her allerdings nur Experten zu empfehlen, und können direkt von CD gespielt werden.**

**SIM CLASSICS**



**Klassisch, klassisch: Der Megahit „Sim City“ (links) und der „Ameisen-simulator“ „Sim Ant“**



„Sim City“, „Sim Ant“ und „Sim Life“, drei Titel, die heute schon zu den unsterblichen Klassikern der Computerspiele gehören. Jetzt gibt es sie zusammen in einem Mega-Pack. Diese drei Games warten durch die Bank mit originellen Ideen auf: In Sim City gilt es als Bürgermeister die Entwicklung einer Stadt zu lenken, Sim Ant führt tief ins Innere eines Ameisenhügels, und in Sim Life dürft Ihr mit Genen herumspielen und neue Lebensformen erschaffen. Hier bekommt Ihr drei echte Dauerbrenner, denn kein Game verläuft genau wie das vorhergehende. Kultig!

Hersteller: Maxis  
Preis: ca. 100 DM

# ANZA

POWER UP



Drei schon etwas ältere Programme von MicroProse füllen diese CD. Der Flugsimulator „F-15 III“ besitzt inzwischen genauso Kultstatus wie die phantasievolle Wirtschaftssimulation „Pirates!“. Hubschrauberaction mit „Gunship“ rundet die CD ab.

Hersteller: MicroProse  
Preis: ca. 100 DM

Mit dem Jet durch die Wüste: Flugstunden mit „F-15 III“



Heli-Action, bis die Schwärze kracht, gib'ts beim legendären „Gunship“



## Volume 1

## GAMES, GAMES, GAMES

Die Abenteuer von „Indiana Jones and the Last Crusade“ bilden hier das Highlight neben den Simulationen „Transworld“ und „Invest“, dem ganz witzigen Jump&Run „Rolling Ronny“ und „Rings of Medusa“, einer strategielastigen Fantasy-Story. Alle Games sind 1:1 von der Disk-Version übernommen, wundert Euch also nicht über die ebenfalls enthaltenen Sicherheitsabfragen.

## Volume 2

„Monkey Island“ ist das Adventure-Schmankerl, das Euch neben vier weiteren Games auf dieser CD



erwartet. Das LucasArts-Spiel um den Piraten-Aspiranten Guybrush Threepwood ist auch nach heutigen Maßstäben noch ein Knaller voller schräger Gags und kniffliger Rätsel. Dazu gib'ts noch das Grubelspiel „Logical“, „Oil Imperium“ aus der Sim-Ecke, „Tennis Cup“ für den Nachwuchs-Boris und das Programm „Crown“, das mit seinen bunten Comic-Grafiken alles andere als ernstgenommen werden möchte.

Hersteller: Rushware  
Preis: ca. 90 DM

## 5 Plus One

## SUPREMACY

Da schlägt das Strategienetz höher: Planen, schalten und walten quer durch ein ganzes Sonnensystem. Dabei muß nicht nur Wohl und Wehe der eigenen Mannen bedacht werden, auch fiese

Gegner, die sich ebenfalls in Eurem Sonnensystem breitmachen wollen, müssen in Schach gehalten werden. Zusätzlich zu diesem absolut spielbaren Strategie-Oldie erwarten Euch noch fünf weitere, unbekanntere Games auf dieser CD. In der „5 Plus One“-Serie, von der es inzwischen 19 Ausgaben gibt, ist Supremacy eindeutig einer der Höhepunkte.



Hersteller: Prism Leisure  
Preis: ca. 20 DM



Neu und klassisch, beides superstark. Sid Meiers Suchtspiele kommen zusammen auf einer CD und sind von dort aus direkt spielbar. In „Civilization“ gilt es, in grauer Vorzeit eine Kultur zu gründen und deren Geschicke bis ins Raketenzeitalter zu lenken. Bei „Colonization“ besiedelt Ihr Amerika neu, nur diesmal ganz nach Euren Wünschen ...



Hersteller: MicroProse  
Preis: ca. 120 DM



## CIVILIZATION

## COLONISATION



T  
E  
S  
TD  
I  
E  
R  
I  
C  
H  
T  
I  
G  
E  
A  
U  
S  
R  
Ü  
S  
T  
U  
N  
G  
F  
Ü  
R  
G  
A  
M  
E  
S

In einem PC steckt zwar Spiele-Power ohne Ende, doch so ganz einfach ist die nicht aus der Maschine herauszukitzeln. Dieser Computertyp ist sehr flexibel aufgebaut, und so gibt es kaum mal zwei PCs, deren Innenleben absolut identisch ist. Eine ganze Menge Dinge sind bei der Einrichtung zu beachten, viele verschiedene Erweiterungen können eingebaut werden, und zahlreiche Anschlüsse warten darauf, mit Steckern verbunden zu werden. Wie ein durchschnittlicher Spiele-PC aussehen kann und was was ist, wollen wir Dir hier zeigen. Aber Achtung! Weil, wie gesagt, alle PCs mehr oder weniger unterschiedlich aufgebaut sind, kann Basteln, Bauen und Schrauben bei unvorsichtiger Ausführung eine ganze Menge Schaden anrichten!

Was ist was?

# SO GEHT DER SPASS LOS!

## CD-ROM-LAUFWERK

Das Feinste in puncto Speichermedium ist die CD-ROM mit einer Kapazität von mehr als 600 MByte. Ob Du Dir ein Single-, Double-, Triple- oder gar Quad-Speed-Laufwerk zulegst, hängt von Deinem Portemonnaie und Deinen Ansprüchen ab. In diesem Falle gilt allerdings: je schneller, desto besser – und auch desto teurer.

## MONITOR

Klar, das Ding, auf dem die bunten Bildern erscheinen.

## Grafik-KARTE

Wird in einem Erweiterungsschacht untergebracht und ist für die Erzeugung der Bilder zuständig. Wie beim Sound gibt es auch hier die verschiedensten Modelle, die sich qualitativ mitunter extrem voneinander abheben: Es gibt Karten, die 16 Farben darstellen, während andere bis zu 16,7 Millionen Farben auf den Monitor bringen. Die meisten Spiele unterstützen allerdings sowieso nur die (genormten) Grafikmodi mit 256 Farben, bei Windows manchmal mehr.

## Sound-KARTE

Wird in einen Erweiterungsschacht gesteckt und ermöglicht Musik- und Sound-Wiedergabe. Die Dinger gibt es in Dutzenden verschiedenen Ausführungen von „geht so“ bis „Super-Stereo-Sound“.

## Joystick-ANSCHLUSS

Ist beim PC nicht von vornherein eingebaut. Jedoch kommt fast jede Soundkarte komplett mit einem Joystick-Anschluß, der benutzt werden kann, sobald die Karte im PC steckt. Achtung: Nicht alle PC-Spiele lassen sich mit einem Joystick spielen!

## ErweiterungssCHÄCHTE

Je nach PC bis zu acht Stück. Hier finden zusätzliche Spezialteile Platz, durch die der Computer nicht nur rechnen, sondern auch Grafik darstellen oder Musik spielen kann. Viele Zusatzgeräte wie CD-ROM-Laufwerk, Handscanner (zum Einlesen von Bildern und Grafiken) und andere werden über spezielle Steckkarten gesteuert.

## Disketten-LAUFWERK

Disketten gibt es im Format 5 1/4" (fast ausgestorben) und 3 1/2". Hier können Daten geschrieben und gelesen werden.

## MAUS

Ein universelles Eingabe- und Steuerungsgerät für Anwendungen und Spiele. Funktioniert aber nur, wenn Du auch den richtigen Treiber installiert hast!

## Fest-PLATTE

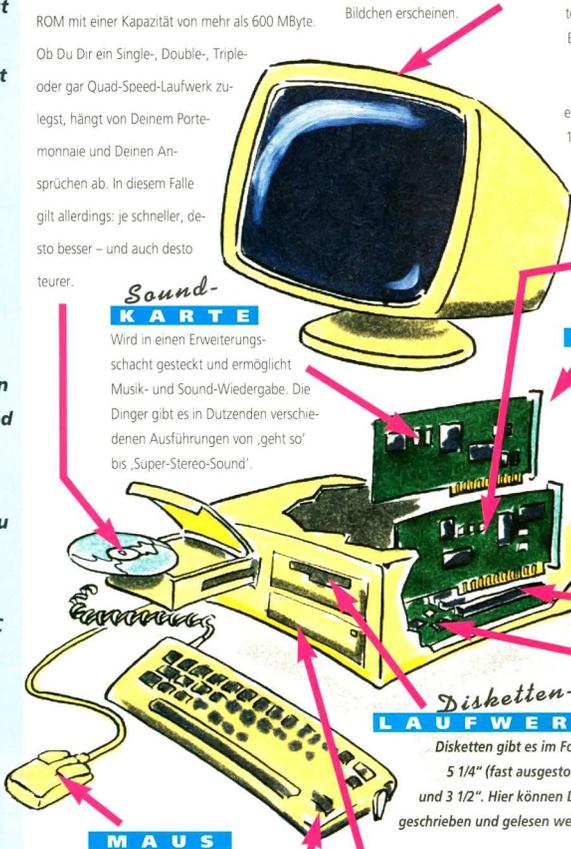
Funktioniert eigentlich wie eine Diskette, ist fest eingebaut und kann viel mehr Daten speichern. Je nach Festplattengröße können bis zu mehrere tausend Mal mehr Daten untergebracht werden als auf einer Disk. Beim PC werden die meisten Games (wenn sie nicht direkt von einer CD spielbar sind) komplett oder teilweise auf die Platte kopiert und von dort gespielt.

## TASTATUR

Das Allibi, warum man unbedingt einen PC haben muß („Damit kann ich meine Schularbeiten schön sauber abtippen und aufbereiten“). Viele Spiele werden ebenfalls damit gesteuert...

## Haupt-PLATINE

Das ist der eigentliche Computer. Hier sitzt der Prozessor, und von hier aus werden alle Aufgaben, die einem Computer gestellt werden, errechnet und gesteuert. Der Typ der Hauptplatine („Main Board“) entscheidet die Leistung des Rechners. Heute gibt es Boards mit 80386- (recht langsam), i486- (mittel bis schnell) und Pentium-Prozessoren (ultraschnell). Aber: je schneller, desto teurer!



**KLAUS-D. HARTWIG**



Redakteur  
Shoot 'em Up, Adventure  
Samurai Shodown II (NG)

**MICHAEL ANTON**



Redakteur  
Rennspiele, Rollenspiele  
The Story of Thor (MD)

**MAGNUS KALKUHL**



Volantur  
Action, Rollenspiele  
Pitfall (MCD)

**MICHAEL KOCZY**



Redakteur  
Prügelspiele, Rennspiele  
Motor Toon GP (PS)

**ULRICH MÜHL**



Red. Mitarbeiter  
Jump&Runs, Rennspiele  
Iron Soldier (Jag)

Die beliebtesten

VIDEOSPIELE UNSERER POLITIKER – TEIL 2  
Satiren schreiben geradezu nach Fortsetzungen. Ihr habt sogar noch viel lauter gerufen, somit haben wir unseren heißen Draht noch-mals strapaziert, um weitere Poli-tiker und Ihre Lieblingsvideospiele in Erfahrung zu bringen.



Ex-Ministerpräsident Engholm wartet momentan noch auf ‚True Lies‘: „Wie schon die Handlung des Films bewies, kann man lügen und trotzdem ein Held sein.“ Hingegen schwärmt Arbeitsminister Blüm für ‚Super Mario All-Stars‘: „Mario beweist, daß auch ein Klemmner reich und beliebt werden kann. Außerdem ist er mir wegen seiner Größe sympathisch.“ Wirtschaftsminister Rexrodt favorisiert ganz klar die ‚Final Fight‘-Serie: „Schlägereien dieser Art erinnern mich an mein Wirtschaftstudium, denn in den Gaststätten herrschte damals reges Treiben.“ Der frischvermählte Finanzminister Waigel nannte uns ‚Die Schöne und das Biest‘ als Titel: „Eigentlich ist es mehr das Lieblingsspiel meiner Frau, ich schau‘ meistens nur zu.“

**SCHON GEWUSST?**

Nach dem Erfolg des Lock-On-Moduls ‚Sonic & Knuckles‘ will die Firma Nintendo ebenfalls eine solche Cartridge herausbringen. Man plant eine Kombination aus ‚Stunt Race FX‘ und ‚StarWing‘ auf dem SNES. Der Erscheintungs-termin steht noch nicht fest, der Name ‚Stunt Fox FX‘ gilt aber schon als sicher.



**DAS ZITAT DES MONATS**

Wenn Klaus nicht gerade ‚Bomber-man 93‘ auf der PC Engine spielt, Maris nicht gerade seinen Bart färbt (momentan ist er blau) und Michi nicht gerade im Zug sitzt (er fährt jeden Tag 250 km mit der Bahn), treffen sie sich mit ein paar Freunden zu einer Runde ‚Trivial Pursuit‘. Wie erst neulich: Maris wurde auf dem Sport-Wissensfeld die Frage gestellt: „Wen nannte man ‚Bomber der Nation‘?“ Maris nannte natürlich sofort Klaus als Sprengmeister. Trotz gewisser Parallelen die nicht von der Hand zu weisen sind, blieben die patetischen Mitspieler hart, und Maris bekam kein oranges Steinchen. Übrigens, der Fußballer Gerd Müller war gemeint.



★★★★  
Mit niedlichen Rennspielen kann ich irgendwie wenig anfangen. Mir fehlt mal wieder die rechte Renn-Action, außerdem ist der Zweispieler-Modus sehr dürrtig.

★★★★  
Flottes Rennspiel ‚Marke-Putzig‘ – es muß ja nicht immer gar zu realistisch zugehen.

★★★★  
So fantastisch das Spiel auch aussehen mag, mir ist das Ganze (für ein Rennspiel) einfach viel zu bunt und viel zu niedrig – auch wenn ich mit dieser Meinung wohl alleine dastehe ...

★★★★★  
„Stunt Race FX“ hat mir schon unheimlich gut gefallen. Besser hätte ich mir einen Nachfolger kaum vorstellen können. Gibt’s die PS in Deutschland, ist dies meine erste CD.

★★★★★  
Hier fehlt etwas die klare Design-Linie. Ansonsten: Wow! Coole Grafik – wenn auch nicht überall – und echt schräge Ideen liegen voll auf meiner Welle!

★★★  
Die Meister der fast identischen Fortsetzungen haben mal wieder zugeschlagen. Was kommt danach? Super Mega Man X2 Special Edition mit einem neuen Endgegner?

—

—

—

★★★★★  
„Mega Man X“ habe ich bereits verschlungen. Wen wundert’s dann, daß mich dann auch „X2“ schwer begeistert? Einer meiner Favoriten in diesem Monat!

—

★★★  
Natürlich wurde es höchste Zeit, daß dem blauen Igel das Handwerk gelegt wird – aber ausgerechnet mit einem Jump&Run???

★★★★★  
Jump&Runs dürfen bunt und niedrig sein – vor allem, wenn sie so gut spielbar sind wie ‚Ristar‘! Etwas mehr Spiel-tiefe wäre allerdings nicht schlecht.

★★★  
Grafisch gehört es mit zu dem Besten, was ich jemals auf einer Heim-konsole gesehen habe. Spielerisch kann mich ‚Ristar‘ nicht umreißen, zu geradlinig ist das Gameplay.

★★★  
Schon wieder ein neues Spiel mit dem flinken Igel – oh, kleine Verwechslung. So gut ‚Ristar‘ auch sein mag, ich werde der ‚Sonic‘-artigen Spiele langsam überdrüssig.

★★★  
Sorry, aber Sportspiele sind absolut nicht mein Ding. Da bildet auch NBA Jam keine Ausnahme – auch wenn’s noch so gut sein mag.

★★★★★  
Selbst ich als Nicht-Sportspieler verneige mich in Ehrfurcht. Nett gemacht ist das Spielchen ja, aber ...

—

★★★★  
Action und Optionen, was willst Du mehr? Abschnitten wurde ich sie, denn die Gimmicks zerstören das spielerische Gleichgewicht. Ich bleibe da lieber gleich beim ersten Teil.

★★★  
Sportspiele waren von je her selten mein Fall. NBA Jam T.E. ist gut aufgemacht und action-reich, aber das Spielprinzip läßt mich kalt.

★★★★★  
Eigentlich mag ich ja mehr die klassischen Rollenspiele, aber dieses Action-Adventure begeistert durch originale Ideen, ungewöhnliches Kampfsystem und gute Grafik.

★★★★★  
Klare Sache: Ali steckt sie alle in die Tasche, selten war so viel Action in einem Mega-Drive-Adventure.

★★★★★  
Auf den ersten Blick ein Zelda-Clone, auf den zweiten ein eigenständiges Game und auf den dritten eines der besten Actionadventures aller Zeiten!

★★★★★  
Manche Leute werden wieder behaupten, es sei besser als ‚Zelda‘. Aber mir persönlich fehlt der Funken Genialität, um tagelang vor der Konsole gefesselt zu sein.

★★★★★  
Sega ist mit den neuen Games auf dem richtigen Weg. ‚Story of Thor‘ sieht gut aus, spielt sich gut, und die Handlung kann begeistern!

★★★★★  
„IPPONI“ K.o.-Sieg in der zweiten Runde im Kampf um den Beat ‘em Up-Thron! Gigantisch, epochal, fantastisch, bombastisch, fulminant, pyramidal, sublim, usw., etc.

★★★★★  
Es ist wirklich faszinierend, wie nett man doch ein simples Thema immer wieder verpacken kann ...

★★★★★  
Nichts gegen ‚Street Fighter 2‘, aber eine derart dichte Atmosphäre wie bei ‚SS2‘ habe ich bei einem Prügel-spiel noch nie zuvor erlebt!

★★★★★  
Für so eine Prügel-Or-gie gibt es nur ein Adjektiv: genial! Die Darstellung der Moves, die fein gezeichneten Figuren und die bombastischen Samples rissen mich vom Hocker.

★★★★★  
Ein erstklassig gemachtes ‚Martial Arts‘-Spektakel mit interessanten Charakteren und genialer Musik. Die Ladezeiten der CD-Version nerven mich etwas.

★★★★★  
Was hier technisch aus dem SNES gezaubert wird, ist absolut unglaublich. Wie heißt es doch so schön im Abspann: „We love shooting games!“ Genau!

—

—

—

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

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

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



# AFTER-BURNER II COMPLETE



**Das war knapp. Achtet auch auf Gegner von hinten**

**W**ie ehemals in der Spielhalle oder auf dem heimischen Sega steuert Ihr ein Kampfflugzeug durch 23 Level in fünf Schwierigkeitsgraden, wobei Euch unendliche Continues in jedem Fall zum Abspann-Bild verhelfen sollten.

Während Ihr in waghalsigen Manövern versucht, den anrauschenden Raketen auszuweichen, müßt Ihr die gegnerischen Flugzeuge vom Himmel holen. Neben unbegrenzter MG-Munition stehen Euch dafür auch Raketen zur Verfügung, die (wie der Sprit) regelmäßig wieder nachgefüllt werden.

So weit, so gut! Leider ist das Game total hektisch, so daß Ihr kaum Chancen habt, den ankommenden Todesengeln auszuweichen, insbesondere dann, wenn Ihr selber fleißig schießt, denn Eure Geschosse ziehen mächtige Rauchfahnen hinter sich her, die Euch die Sicht teilweise oder komplett verdecken. Die Grafik sieht zwar in keinsten Weise nach 32 Bit aus, ist aber, im Gegensatz zur Mega-Drive-Version sehr schnell und flüssig.

Auch der Sound wurde zum Glück noch einmal kräftig aufgepeppt und kann sich nun durchaus hören lassen.

Empfehlen können wir Afterburner II Complete eigentlich nur verkappten Jetpiloten, die schon ein 32X zu Hause haben.

mf

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

Genre: Action-Simulation  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: ca. DM 120  
 Level: 23  
 Schwierigkeit: einstellbar  
 Continues: unbegrenzt  
 Speicher: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT 4+**



# SPACE HARRIER II



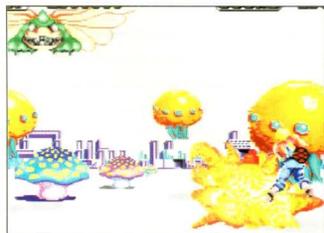
**Angriff der einäugigen Killer-Mammüter**

**S**pace Harrier für 32X unterscheidet sich rein spielerisch nicht im geringsten von der Originalversion. Wie auf Automat, Mega Drive oder Master System steuert Ihr im Jahre 6236 einen menschlichen Protagonisten durch das Fantasyland. Ihr könnt mit Eurem Fighter, den Ihr von hinten seht, nach oben, unten und nach den Seiten fliegen. Mit Eurer Laserwaffe müßt Ihr die ankommenden Widerlinge abschießen, bevor sie dasselbe mit Euch machen. Gegnerische Schüsse und Bodenbewuchs solltet Ihr möglichst meiden, da jeder Kontakt einen Lebensverlust nach sich zieht.

Grafisch präsentiert sich Space Harrier von der ärmsten Seite. Wäre das Spiel nicht so schnell und flüssig, könnte man kraft die Mitarbeit des 32X bezweifeln.

Der Sound kommt zwar recht kraftvoll aus den Boxen, kann aber das fade Spielprinzip auch nicht versüßen. Mit kreisenden Bewegungen und dauerndem Drücken des Feuerknopfes könnt Ihr einen Großteil der Gegner Problemlos vernichten. Alte Space-Harrier-Freunde mit 32X in der Ecke können sicherlich sorglos zugreifen, alle anderen sollten vielleicht noch ein bißchen auf bessere Software warten.

mf



**Aus diesen Pilzen kann man doch sicherlich eine schmackhafte Suppe kochen!**

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

Genre: Shoot 'em Up  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: ca. DM 120  
 Level: 19  
 Schwierigkeit: mittel/einstellbar  
 Continues: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT 4+**



**Die Dinos bevölkern erneut die Bildschirme**

# JURASSIC PARK 2

**a**ls US-Marine werdet Ihr bis an die Zähne bewaffnet in dem Dschungel des Jurassic Parks abgesetzt. Allein oder auch zu zweit müßt Ihr Euch durch sechs Missionen kämpfen.

Bei dem gelungenen Action-Spiel wurde die Chancengleichheit zwischen Held und Monstern leider übersehen. Blitzschnell tauchen die aggressiven Tierchen wie aus dem Nichts auf und stoßen Euch zu Boden. Selbst wenn Ihr dann auf die Dickhäuter ballert, was das Zeug hält, beharken sie Euch weiter. Das führt leider schnell zu frustigen Situationen.

Zeitweise sind derart viele Feinde darauf erpicht, Euch zu vernichten, daß man gar nicht ungeschoren davonkommen kann. Über diesen leichten Mangel an Spielbarkeit hilft die hervorragende Musik hinweg, leider ist es mit der Grafik wiederum nicht so weit her.

mfk



**Baller-Action der durchschnittlichen Sorte: Jurassic Park in der zweiten Runde**

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

Genre: ACTION  
 Spieler: 2  
 Hersteller: Sony  
 Preis: ca. DM 140  
 Level: 6 Missionen  
 Schwierigkeit: sehr hoch  
 Continues: keine  
 Speicher: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT 3**



## MR. TUFF

Ob fliegend oder um sich schlagend, Mr. Tuff setzt sich durch

**d**en Drang, Sachen kaputt zu machen, haben schon die Kleinkinder in sich. Der Roboter „Mr. Tuff“ hat quasi aus seiner Neigung einen Beruf gemacht und ist der neue Abbruch-Superheld! Militante Robis bedrohen seinen Planeten, und so zieht der Metall-Recke ins Feld, um seine Gegner in Schrott und Metallspäne zu verwandeln. Über sieben umfangreiche Level erstreckt sich die Hatz, die auch zu zweit abwechselnd gespielt werden kann. Extras geben Euch zusätzliche Schlagkraft, oder auch eine Fahrt mit dem Bagger lockert das Gameplay auf. Die Grafik ist in ruckelfreiem Bunt gehalten,

und zahlreiche Feinde bringen Leben in die Bude. Die Musik begleitet das witzige Geschehen, ist aber nichts Besonderes. Mr. Tuff ist gut spielbar, jedoch bietet es nichts Neues. Wer aber mal ein nicht so typisches Jump&Run spielen möchte, ist mit diesem actionlastigen Game gut beraten. *mk*



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/Jump&Run  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Ocean  
Preis: ca. DM 130  
Level: 7  
Schwierigkeit: einfach bis mittel  
Continues: Paßwort  
Speicher: 16 MBit  
Erhältlich: ab März

**FAZIT**  
3

## ZOOL 2



**Z**ool ist wieder da, jedoch kehrt er im zweiten Teil nicht aufs SNES, MD oder GB zurück, sondern feiert sein Debüt auf Ataris Jaguar. Die Ninja-Ameise und seine Gefährtin Zool müssen die N. Dimension vor den bösen Kräften Krools retten. Allein oder abwechselnd zu zweit, seid Ihr in diesem Action/Jump&Run unterwegs. Neben springen und feuern habt Ihr Smart-Bomben zur Verfügung, die den gesamten Bildschirm von Feinden befreien. Von denen sind nämlich zahlreiche vorhanden, die das Vorankommen nicht leicht machen. Die Level sind komplex und abwechslungsreich aufgebaut, so daß es viel zu entdecken gibt.

Von der 64-Bit-Stärke des Jaguars merkt man allerdings nicht viel: Optisch bleibt „Zool 2“ auf gutem SNES-Niveau, jedoch ruckelt es merklich, sobald sich viele Objekte auf dem Screen befinden. Die Steuerung des Akteurs ist etwas hektisch, und auch die Musik könnte peppiger sein. Zwar lockern viele Extras das Game auf, für mehr als eine ‚3-‘ reicht es aufgrund der schlampigen Programmierung aber nicht. *mk*

Muster: Wolfsoft, Neuwied



Die Fallgrube ist mit hungrigen Vögeln bevölkert, wie unangenehm



Vor diesen Krawatten-trägern muß sich Bubsy in acht nehmen!

Der Keks (rechts) ruckelt munter vor sich hin



## BUBSY IN: FRACTURED FURRY TALES

**a**ls Luchs Bubsy läuft Ihr durch 15 Märchen-Level (bei Alice im Wunderland, in der Wüste von Alibaba etc.), setzt Eure Gegner mit einem Sprung auf den Kopf außer Gefecht und sammelt viele, viele bunte Bälle ein. Am Ende jedes Levels bekommt Ihr dann ein Paßwort. Sämtliche Sprites zucken rheumatisch über den Screen, und die krächzende Musik ignoriert permanent die vorhandenen Hardware-Ressourcen von Ataris 64-Bitter. In Verbindung mit der unfairen Kollisionsabfrage und der schlechten Steuerung reiht sich „Bubsy“ in die Reihe der Spiele ein, die wirklich niemand haben sollte. *mk*

Muster von: Wolfsoft, Neuwied

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

Genre: Jump&Run  
Spieler: 1-2 abwechselnd  
Hersteller: Accolade  
Preis: ca. 140 DM  
Level: 15  
Schwierigkeit: hoch  
Continues: Paßwort  
Speicher: 16 MBit  
Erhältlich: Import

**FAZIT**  
5+

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/Jump&Run  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Ocean  
Preis: ca. DM 140  
Level: 6  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: Paßwort  
Speicher: 16 MBit  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
3-



Der oberflächige Amakusa legt alles daran, Euch zu vernichten. Gegen Ukyos harte Sprunggattacke hat er aber kaum eine Chance!



LIFE IS A STEWED PEACH IN A LOT OF SYRUP... UKYO

Na, da haben wir ja wieder was fürs Leben gelernt

Seit '93

schwärmen

alle Neo•Geo-

Freaks von Samurai

Shodown!

**n**un kommen auch endlich die MD-Besitzer in den Genuß des Neo•Geo-Kultspiels.

Erfreulicherweise haben sich die Programmierer von Sauros diesmal richtig viel Mühe gegeben und wirklich das Letzte aus dem MD herausgeholt. Sämtliche Kämpfer sind mit all ihren Moves dabei, und auch die Hintergründe und die musikalische Unterlegung kann man als durchaus gelungen bezeichnen. Sogar japanische Sprachausgabe wurde dem Modul spendiert.

Für Samurai-Shodown-Unkundige erst einmal eine kleine Einführung: Ihr habt die Wahl zwischen zwölf verschiedenen

PRÜGELSPASS FÜR MD

# SAMURAI SHODOWN



**Hervorragende Umsetzung, Gute Grafik und Animation, gut Sound, mega Spielspaß**

**Auf Zoomen und Siegerbilder muß verzichtet werden, ansonsten makellos**

Recken (plus anwählbarem Endgegner), die sich 'Street Fighter'-ähnlich bis zum Letzten bekämpfen. Allerdings verfügt jeder Kämpfer über eine Waffe (manche haben sogar Tiere, die sie auf den Gegner hetzen können), die richtig eingesetzt, erheblichen

Schaden anrichten kann. Wenn Ihr Eure Opponenten ausgeschaltet habt, wartet der fiese Endgegner Amakusa darauf, Euch den Garaus zu machen. Schnelle Action und spektakuläre Specialmoves bestimmen den Kampf. Trotzdem lassen sich die

Protagonisten gut steuern. Ein spezieller 'Rage'-Energiebalken läßt Euch (wenn er gefüllt ist) härter zuschlagen aber auch stärker erstickten. Den meisten Spaß habt Ihr natürlich im direkten Kampf gegen einen Kumpel. Dann offenbart das Modul erst seine wahre Stärke, nämlich gewaltigen Dauerspaß!

Bei der Umsetzung des 118 MBit (!) Vorbildes wurden lediglich die Siegerbilder nach einem Kampf und das 'Heranzoomen' (wenn die Kämpfer beisammen stehen) weggelassen, sicherlich kein großer Verlust, schließlich ist der Rest des Games gut spielbar. Solltet Ihr also mal eine Abwechslung vom ewigen 'Street Fighter'-Einerleisuchen, ist Samurai Shodown genau das Richtige für Euch.

Maris Feldmann



Ippon! Und schon ist der Endgegner Geschichte

Gewalt gegen Frauen! Aber bitte nur im Spiel!



In den vereinzelt auftauchenden Bonusrunden müßt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen

**MEGA DRIVE**

## SAMURAI SHODOWN

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

**FAZIT**  
**1-**

Extrafieser Diebesball. Wenn Amakusa dieses Special anwendet, habt Ihr kaum eine Chance



# SAMURAI SHODOWN II

An alle Neo-Geo-

Besitzer:

„Nicht lesen!

Gleich in den Laden

rennen und das

Game kaufen!“

Denn mehr Spielspaß

gab es noch nie für

Geld zu kaufen!



**V**ergeßt alles, was Ihr kennt, denn: „Dies ist das ultimative Waffenkampfspiel!“

Die Grafik ist einfach phänomenal. Noch nie gab es Vergleichbares auf einer Konsole zu sehen. (Ihr müßt bedenken, daß die Grafiken und Animationen alle gezeichnet sind und somit natürlich nicht mit den berechneten Edel-3-D-Grafiken auf Sonys PlayStation verglichen werden können!) Riesengroße



Sprites, bildschirmfüllende Extramoves, edelste bewegte Hintergründe und superflüssige Animationen begleiten Euch während des ganzen Spiels. Die wahnsinnig guten Songs fetzen richtig rein und entfalten, zusammen mit der exzellenten Sprachausgabe, eine pseudo reale Atmosphäre.

re. Zudem lassen sich die 15 Kämpfer auch hervorragend steuern. Wer den ersten Teil schon kennt, kommt sofort zu recht. „Street Fighter“-Umsteiger müssen sich etwas ungewöhnen, da bei SS II erstens mit Waffen gekämpft wird und zweitens der Kampfstil ein anderer ist. Ein SS II-Kampf ist eindeutig auf mehr Action angelegt. Ob zu zweit gegeneinander oder allein gegen den Computer, die spektakulären Specialmoves gehören



bei jedem Kampf dazu.

Nachdem Ihr eine Auswahl von zwölf Kämpfern besiegt habt, holt Euch die Endgegnerin Mizuki, die sich zuvor schon in zahlreichen Zwischensequenzen ankündigt, in ihre Unterwelt und entfesselt ein wahres Feuerwerk von Specialmoves. Wer hier seinen Kämpfer nicht perfekt beherrscht hat, keine Chance.

Negativ schlagen eigentlich nur der recht hohe Preis des Moduls oder die langen Ladezeiten der



Winter im Bambushain. Da werden Erinnerungen wach

Neinhold Sieger spielt den flammenden Todesengel



„Eat electric death!“ Meint Galford, und er hat recht



CD zu Buche. Im Endeffekt kann man jedem Neo-Geo-Besitzer raten, sich dieses Game zu kaufen. Auch Besitzer des ersten Teils werden zufrieden sein, da die Kämpfer noch besser aufeinander abgestimmt wurden. Alle anderen müssen schauen, ob das Sparschwein schon gefüllt ist, ansonsten die Eltern nerven, bis sie auch ein Neo-Geo haben wollen.

Maris Feldmann

Muster: Storbeck Videogames, Hamburg



Gewinnen lohnt sich, wie man sieht!

## S. SHODOWN II

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

Grundsätzlich nicht die spirituelle Ruffe von „Street Fighter II“, die sich aber trotzdem sehr gut steuern.

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

So viele Kämpfer und so viele coole Moves, wie soll man die je alle kennenlernen. Einfach genial. Mehr davon!

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

Das absolut obergenialste, was wir je auf einer Konsole gesehen haben! Grafikorgien in allerfeinster Bildqualität!

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

Sofort an die Anlage mit dem Sound! Die Atmosphäre ist eigentlich unbeschreiblich. Man denkt man steht in Japan!

Genre	Prügelspiel
Spieler	1-2 (simultan)
Hersteller	SNK
Preis	ca. DM 450/150
Level	15+1 Kämpfer
Schwierigkeit	mittlerste bis liber
Continues	unendlich
Speicher	302 MB/1 CD
Erhältlich	im Handel!

**FAZIT**  
1



# KILLER INSTINCT Update



Gerüchte gibt es viele, Fakten sind rar.

**GAMEPRO liefert Euch offizielle Informationen über Nintendos mit Spannung erwartete 64-Bit-Konsole.**

**e**s ist vollbracht! Silicon Graphics Inc. (SGI) hat das Ultra 64 Hardware-Design fertiggestellt, und in den Spielhallen ist eine neue „Killer Instinct“-Version zu bestaunen. Eigentlich ein Grund zur (Vor-)Freude, wenn nicht schon jetzt – wie wir bereits vermuteten – erste Rückzieher gemacht werden. Der Release der Konsole ist nun laut Dan Owsen von Nintendo of America nicht schon im Herbst, sondern erst gegen Ende des Jahres zu erwarten, der Preis liegt wieder bei „unter \$250“ (und nicht wie zwischenzeitlich vermeldet unter \$200).



speicher arbeitet und polygonscaling und Texture-Mapping softwaremäßig erzeugt werden, was im Ultra 64 als Hardware-Feature enthalten sein wird. Zudem sollen der Look der gerenderten Polygone, alle Kämpfer und das Gameplay erhalten bleiben. Wir konnten uns kürzlich von der Qualität der neuesten Automatenversion von KI überzeugen. Überzeugt hat sie uns allerdings nicht. Während die Testversion noch mit SF-artigem, durchdachtem Gameplay glänzte, ist das Game nun arg hek-

aufwendig. Hotten wird an der Spielbarkeit noch etwas gefeilt wird, denn in seiner derzeitigen Form überzeugt Killer Instinct mehr durch Präsentation als durch Gameplay. Vergleicht man Owsens Aussagen mit den zurückhaltenderen von SGI (siehe Interview), stellt sich die Frage, was eigentlich Sache ist. Will Nintendo potentielle Käufer durch hochtrabende Versprechungen vom Kauf der Konkurrenzkonsolen Saturn und PlayStation abhalten? Bisher weiß immer noch niemand, was das Ultra 64 wirklich leisten wird. GAMEPRO wird Euch auf jeden Fall über aktuelle Entwicklungen informieren.



Der Endgegner Eyedol, ein zweiköpfiger Gigant, ist neu hinzugekommen



## Mehr Schein als Sein?

tisch und chaotisch (MK-Fans wird's wohl gefallen), und die Kollisionsabfrage ist noch nicht 100% zufriedenstellend. Würfe und Haltegriffe werden weiterhin nicht geboten, sind aber aufgrund der Motion-Capturing-Technologie schwer zu realisieren und zudem extrem Speicher-



## INTERVIEW

**SGI hat die Arbeiten an der Ultra 64 Konsolen-Hardware beendet. GAMEPRO sprach mit George Zachary, SGI's Consumer Electronics Marketing Manager über den Stand der Dinge.**

**GAMEPRO:** Wie weit ist die Entwicklung der Ultra 64 Heimkonsole?  
**SGI:** Das Hardware-Design ist fertiggestellt, und Silicon Graphics hat alle technischen Hürden genommen, bis hin zum Design der Chips und der Systemssoftware. Nintendo wird demnächst mit dem Bau der Prototypen beginnen.  
**GAMEPRO:** Hat sich im Bereich CD-Rom etwas getan?  
**SGI:** Das Ultra 64 basiert immer noch auf Cartridges.  
**GAMEPRO:** Was war die größte technische Herausforderung?

**SGI:** Zu versuchen, die „highest-end“ Performance der SGI-Workstations auf ein low-end System für den Heimgebrauch zu übertragen. Eine solche Maschine ist auf Unterhaltung ausgelegt, was man von einer Workstation nicht gerade behaupten kann. Die Ultra 64-Hardware basiert auf unserer high-end Grafik-Workstation, der Reality Engine. Es war nicht einfach, einen Reality-Engine-artigen Coprozessor in ein System zu integrieren, welches unter \$250 kosten soll. Da ist es wesentlich leichter, eine Automatenhardware als Vorbild zu haben.

**GAMEPRO:** Wie nah ist die Ultra 64 Arcade-Hardware an der Heimversion?  
**SGI:** Die KI- und Crus'n USA-Automaten sind Ultra 64 Titel, nicht Ultra 64 Hardware. (!) KI benutzt eine 64-Bit MIPS CPU und das Ultra 64 File-Format für die Datenstruktur, aber nicht das Speichermedium und die Grafiktechnik. (!!) Wir haben mit Nintendo und Williams zusammengearbeitet, um ihnen die Informationen für die Herstellung eines guten Spielautomaten, den man auf eine Konsole übertragen kann, zu liefern. Sicherlich wird es auch Automaten mit der fertigen Ul-

tra 64 Hardware geben, aber unser Hauptziel war die Konsole.  
**GAMEPRO:** SGI ist nicht aktiv im Spielbereich. Wie implementieren sie das Unterhaltungselement in das Ultra 64 Design?  
**SGI:** Unser Ziel war es, die schnellste und coolste Spielmaschine zu bauen. Unser Ultra 64 Entwicklungsteam besteht aus 110 Personen. Jeden Freitag setzen wir uns zusammen und spielen eine Menge Spiele auf diversen Systemen. Und wir stehen eigentlich alle auf Spiele mit gutem Gameplay, nicht mit der besten Grafik.

**W**ere back“ hört man aus den Boxen schallen, doch nur drei Knetkämpfer aus dem ersten Teil finden sich bei „Clay Fighter 2 – Judgment Clay“ ein. Dafür sind fünf neue mit von der Partie. Als erstes fällt auf, daß die Grafik nicht mehr den gewohnten



Auch im zweiten Teil fliegen die Knetfetzen

RUNDE ZWEI

# CLAY FIGHTER 2

**Sie sind wieder da, und sie haben Verstärkung mitgebracht!**

Toon-Touch besitzt. Gerenderte Kämpfer, mit doppelt soviel Animationsphasen wie im ersten Teil, hauen sich vor auf-



Per Tastenkombination wird aus dem Schneemann ein Schneeball

wendigen Hintergründen auf die Glocke. Natürlich sind die Neulinge ähnlich abgefahren wie die Oldtimer: „Nana Man“ ist ein Bananen-Mann und wirft mit der gleichnamigen Frucht um sich, „Octo“ ist eine Riesenkrake mit Rotationsangriff, „Hoppy“ ist wohl ein direkter Nachfahre von Rambo, und auch die anderen sind entsprechend crazy.

Musik und Sound sind nicht so prickelnd, dafür ist die Sprach-

ausgabe recht witzig. Alles in allem hat C2 an Flair eingebüßt und bietet außer geänderter Grafik, neuen Fightern und Moves, nichts wesentlich Neues. Es ist für Kinder geeigneter als SF & Co., aber der Witz des ersten Teils ist verloren gegangen.

mik

Muster: ECS, Hamburg



## CLAY FIGHTER 2

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

„Acht Kämpfer mit vielen (Secret-) Special-Moves, gute Steuerung und Kollisionsabfrage.“

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Für (kleine) Kinder gut geeignet, da auf brutale Gewaltdarstellung verzichtet wurde.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Viele Animationsphasen der gerenderten Akteure, aber der Toon-Flair ist verloren gegangen.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Musik hat einen wie die Geräusche nicht vom Hocker, gute und witzige Sprachausgabe.

Genre..... Prügelspiel  
Spieler..... 1-2  
Hersteller..... Interplay  
Preis..... ca. DM 160  
Level..... 8 Kämpfer  
Schwierigkeit..... einstellbar  
Continues..... unbegrenzt  
Speicher..... 24 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**2**

NEUES GRAUEN MIT DER RAUBKATZE

# KASUMI NINJA

**Es sieht zwar ganz nett aus, aber für ein gutes Beat 'em Up reicht es nicht.**



**a**nfangs macht Ihr Bekanntschaft mit dem etwas seltsamen Auswahl-Screen. Als einer von zwei Ninja-Brüdern wählt Ihr in einem



Das Blut vom Kampf bleibt bis zum Ende der Runde liegen, wer's mag

unterirdischen Gewölbe Euren Gegner in Form einer Statue aus. Danach „entert“ Ihr die Combat-Zone, wo Ihr vor sehr schönen fotorealistischen Hintergründen einem digitalisierten Kämpfer gegenübersteht. Mit den üblichen Nah- und Fernattacken prügelt Ihr so lange aufeinander ein, bis nach zwei Entscheidungskämpfen der Sieger feststeht. Seid Ihr der Glückliche, dürft Ihr zurück im Gewölbe auch in die Haut des gerade Besiegten schlüpfen.

Leider wurde „Kasumi Ninja“ Opfer unfreiwilliger Komik: Die Chinesenstimme, die das Geschehen dokumentiert, ist derart lachhaft, daß die richtige Stimmung nicht aufkommt. Auch einige Special-Moves muten etwas merkwürdig an: Der Schotte hebt zum Feuerball werfen seinen Kilt! Schlimmer sind da nur noch die Steuerung, die ungenaue Kollisionsabfrage. Wenn schon auf der Raubkatze prügeln, dann ist „Dragon“ momentane Referenz.

mik

Muster: Storbeck Videogames, Hamburg



## KASUMI NINJA

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

„Mittels Steuerung und ungenau Kollisionsabfrage führen hier zu dieser Note.“

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Acht Kämpfer und ein Endgegner sind nicht das Gelbe vom Ei, zu zweit noch halbwegs lustig.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Zwar sieht alles ganz toll aus, aber wenig Animationsphasen werten eindeutig ab.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Wenn Ihr ablenken wollt, hört dem Chinesen zu, wenn er „Entering the Combat-Zone“ sagt!

Genre..... Prügelspiel  
Spieler..... 1-2 simultan  
Hersteller..... ca. DM 140  
Preis..... ca. DM 140  
Level..... 8 Kämpfer + 1 Endgegner  
Schwierigkeit..... einstellbar  
Continues..... unbegrenzt  
Speicher..... 16 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**4-**



An der Darstellung der Hintergründe wurde nicht geizigt





## VIRTUA FIGHTER II

Die Erfinder des ersten 3-D-Polygon-Prüfers melden sich mit einer Fortsetzung zurück. Alle acht Originalkämpfer sind wieder mit dabei, außerdem mischen zwei Neue kräftig mit. Dank verbesserter Hardware enthält VF2 in verstärktem Maße Texture-Maps. Diese werden jedoch hauptsächlich benutzt, um Abschattierungen darzustellen, da die Hardware immer noch kein Gouraud-Shading (wie z.B. bei ‚Toh Shin Den‘ auf der PlayStation) ermöglicht. Dafür gibt es nun aufwendigere 3-D-Backgrounds (besonders



## SEGA RALLY

Spektakulärer Automat auf der IMA war zweifellos Segas neuestes Rennspiel, ‚Sega Rally‘.

Der Automat basiert auf der ‚Model 2‘-Hardware, die bereits in dem unvergleichlichen ‚Daytona USA‘ Anwendung fand.

Wie bei Daytona stehen drei Strecken zur Auswahl. Es gibt jedoch nicht mehr die vier bewährten ‚Virtua Racing‘-Perspektiven, sondern derer nur noch zwei: ‚im Fahrzeug‘ und ‚direkt dahinter‘. Als Entschädigung spendierte Sega dafür einen Rückspiegel, in dem das Verhalten aufdringlicher Konkurrenten beobachtet werden kann. Der Spieler kann zwischen vier Wagen auswählen, von denen zwei mit Automatikgetriebe ausgestattet sind, bei den anderen beiden darf man mit manueller Schaltung auf Bestzeitenjagd gehen. Das Fahrverhalten der Renner läßt in den Kurven fröhliches Schlidern zu – ‚Ridge Racer‘ läßt schon grüßen!

Nicht gespart hat Sega bei der Lenkradhydraulik, ganz im Gegenteil! Jede Bodenwelle, jede Staßenebenheit wird als heftigstes Rücken auf das Lenkrad übertragen, so daß unsere Probanden schon abgerissene Hände fürchteten und das Fahren eher zur Tortur wurde! Realitätsnähe in allen Ehren – es mag ja sein, daß es bei echten Rallies so heftig zugeht – aber das ist doch des Guten etwas zuviel!

Da eine Saturn-Umsetzung momentan noch nicht angekündigt ist, sollten fanatische Sega-Rally-Freaks schon mal ihre Erbanten und -Onkel mobilisieren: Das fast 600 kg schwere Nobel-Kabinett schlägt mit satten DM 49.000,- zu Buche.



## ACE DRIVER

Zwei Rückspiegel sorgen dafür, daß man Verfolger jederzeit im Auge behalten kann.



Namcos Formel-Eins-Simulator sieht auf den ersten Blick weniger beeindruckend aus. Texture-Mapping und Gouraud-Shading sorgen für ultra-realistischen Look. Interessant ist, daß bei gekoppelten Automaten bis zu acht Spieler gleichzeitig über die Strecke düsen können. Bei den Kosten eines Automaten wird diese Konstellation in den Spielhallen aber wohl nur äußerst selten anzutreffen sein.

## WING WAR

Mit seiner Model-1-Hardware, die zum ersten Mal im legendären ‚Virtua Racing‘ benutzt wurde, gehört Segas ‚Wing War‘ optisch nicht gerade zur neuesten Generation der Automatenspiele. Inhalt: Zwei Flugzeuge kämpfen um die Lufthoheit. Damit's nicht allzu unübersichtlich wird, bewegt man Doppeldecker contra High-Tech-Kampfflugschrauber: Acht Flieger stehen bei ‚Wing War‘ zur Auswahl.



INTERNATIONAL  
AUTOMATEN



In der Demo wird gezeigt wie's läuft: Flugkopfbälle bekommt man bei Fußball-Simulationen nur selten geboten





Beim dem Erfolg der VF-Saturn-Adaption ist es kein Wunder, daß Virtua Fighter 2 bereits angekündigt ist



eindrucksvoll: die Brücke in Lion's Stage), und die Animationen sind noch flüssiger als beim Vorgänger (Virtua Fighter 2 ist mit 60 Frames pro Sekunde doppelt so „schnell“ wie der Vorgänger).



## X-MEN

Capcom läßt das Streetfighting nicht. Das Spielprinzip ist weitestgehend bekannt, nur die Charaktere sind neu: Zwölf der berühmten Marvel-Helden wie Wolverine, Cyclops, Storm oder Magneto kämpfen um den Sieg des Guten bzw. Bösen. Für den Saturn ist eine Umsetzung geplant, vor Jahresende ist wohl nicht damit zu rechnen. Vorerst steht ja immer noch „Dark Stalkers“ für Sony's PlayStation aus.



Grafisch setzt Capcom mit X-Men mal wieder neue Maßstäbe – kein Wunder bei 300 MBit Speicher

**Ende Januar fand in Frankfurt die alljährliche Automatenmesse statt. Natürlich ließen wir uns diese Gelegenheit nicht entgehen, um für Euch einen Blick auf die**

**möglichen Konsolenhits von Morgen zu werfen.**



## TEKKEN

3-D-Prügler und kein Ende! Offensichtlich will Namco den Markt Sega nicht kampflos überlassen, und so versucht man mit „Tekken“ am allgemeinen Erfolg teilzuhaben. Acht Kämpfer werden in den Faust- und Fußkampf



geschickt, darunter so illustre Persönlichkeiten wie ein „halb Mensch, halb Leopard“ und eine Art „Gevatter Tod“ (Bild links unten). Neu ist, daß jeder Arm bzw. jedes Bein mittels eigener Buttons unabhängig voneinander eingesetzt werden können. Was das spielerisch bringen soll, konnte bislang jedoch nicht ermittelt werden.

## VIRTUA COP

Bereits vor einigen Monaten haben wir „Virtua Cop“ kurz vorgestellt. Das Spielprinzip ist simpel, für Fans aber sicherlich unterhaltsam: In alter „Operation Wolf“-Lethal Enforcers-Tradition tauchen ununterbrochen irgendwelche kriminellen Elemente auf dem Bildschirm auf, die es mit



Bei Virtua Cop können zwei Spieler zugleich zur Waffe greifen



tels Plastikpistole möglichst schnell abzulassen gilt. Virtua Cop benutzt – wie sollte es auch anders sein – Polygongrafik.

## RIDGE RACER II

Namcos „Ridge Racer“ war bis zu „Daytona USA“ in Sachen Grafik das Automatenrennspiel, spielerisch macht ihm jedoch weiterhin nichts so schnell etwas vor.



„Ridge Racer 2“ ist nichts anderes als der erste Teil, nur das nun dank Link-Option zwei Spieler gleichzeitig ihre Runden drehen können. Nach wie vor gibt es nur eine Strecke, ein Auto, eine Perspektive, nur ist das Ganze jetzt noch ein wenig schneller, außerdem gibt es nun einen Rückspiegel. Die zusätzlichen grafischen Details (z.B. Namco-Werbeposter am Straßenrand) sind bereits in der PlayStation-Version von Teil eins enthalten. Für März/April ist eine Umsetzung des Nachfolgers angekündigt.



Hoffen wir, daß Ridge Racer 2 auf der PlayStation endlich ein paar neue Strecken spendiert werden



## WORLD STRIKER

Segas Produktpalette war auf der IMA die mit Abstand umfangreichste. Auch für Sportspiel-Fans war der Sega-Stand die Anlaufstelle Nummer Eins.

Der Fußball-Knaller „World Striker“ benutzt die bewährte Polygon-Hardware, die flüssige Zooms und Kamerafahrten ermöglicht. Auf Standards wie Fouls, Freistoße, Ecken und (Flug-)Kopfbälle muß selbstverständlich nicht verzichtet werden, zudem wurde auch viel Wert auf Details gelegt: So haben einige Kicker der verschiedenen Nationalteams in punkto Größe und Haarfarbe verblüffende Ähnlichkeit mit den „echten“ Stars.



Einwürfe, Frei- und Abstoße werden aus der Sicht des Spielers durchgeführt

# SUPER GAMEPRO ACTION



## SEGA WILL ES WISSEN!

Na, schon einen Blick auf „The Story of Thor“ geworfen? Wie hat es Euch gefallen, was habt Ihr vermisst, was hätte man besser machen können? Und was haltet Ihr von Segas anderen Action-Adventures und Rollenspielen „Soleil“ oder „Landstalker“? Was hat Euch an ihnen fasziniert oder gestört?

Laßt Eurer Meinung freien Lauf und schreibt, was Euch auf dem Herzen liegt. Aber nicht nur konstruktive Kritik ist gefragt, sondern auch Eure Kreativität! Wie stellt Ihr Euch Euer Traum-Rollenspiel oder -Action-Adventure vor? Sicherlich habt Ihr eine Menge Ideen, wie die Geschichte ablaufen könnte oder wie der Held und seine Gegner aussehen könnten: Vielleicht schreibt Ihr ja nicht nur einige Zeilen zu diesem Thema, sondern schnappt Euch Papier und Buntstift und schickt Sega einige nette Zeichnungen oder Entwürfe.

**EURE MÜHE SOLL NATÜRLICH NICHT UMSONST ODER VERGEBENS SEIN, DENN ES GIBT AUCH ETWAS ZU GEWINNEN: DER KREATIVSTE KOPF DARF**

### 1 Tag

LANG NACH HAMBURG UND DORT DIE HEILIGEN HALLEN VON

# SEGA

UNSICHER MACHEN. WEITERHIN WERDEN UNTER DEN BESTEN EINSENDUNGEN AUCH NOCH

### 25 MEGA-DRIVE-MODULE

**VERLOST, ABER GEWINNEN KÖNNEN SOWIESO ALLE, DENN SEGA WIRD SICH KRITIK UND ANREGUNGEN ZU HERZEN NEHMEN!**

SCHICKT EURE BETRÄGE BIS ZUM  
5. MAI 1995 AN

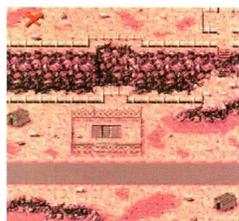
**GAMEPRO**  
Stichwort: THOR  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

**WIR WERDEN DIE EINSENDUNGEN SAMMELN  
UND AN SEGA WEITERLEITEN.  
BIS DAHIN VIEL GLÜCK!**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und Sega Deutschland dürfen leider nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von Sega ermittelt und benachrichtigt, mit der Einsendung des Betrags werden die Nutzungsrechte an Sega Deutschland abgetreten.



# CANNON FODDER



**Wahrhaft geschmackvoll und hintergründig, ein Spiel mit dem Untertitel 'War has never been so much fun' anzupreisen. Doch wie sieht es wirklich mit dem Spaß im Spiel aus?**



**Bei Bedarf könnt Ihr Eure Mannen in drei Gruppen aufteilen. (Der Herr im Vordergrund steht übrigens recht ungünstig und lebt nicht mehr lange.)**

**W**as spielt ein General nach Feierabend? Wohl wahrscheinlich „Cannon Fodder“. Ziel des Spiels ist es, mit einem Trupp winziger Soldaten in den feindlichen Reihen für Unruhe zu sorgen und durch geschicktes taktisches Vor-

gehen zu überleben. In verschiedenen Regionen müssen 24 unterschiedliche Missionen absolviert werden: Zunächst reicht es noch aus, in hirnloser Rambo-Manier durch die Gegend zu balancieren, später kommt man jedoch ohne gute Planung und ausgeklügelte Taktiken nicht mehr weiter. Mit der Schwierigkeit der Missionen wächst auch das Waffenarsenal der Truppe. Zu den Gewehren gesellen sich Handgranaten und Raketenwerfer, später darf die Mannschaft (bei Bedarf auch in drei Gruppen) auch mit Panzern oder Hubschraubern die Gegend unsicher ma-

## PIXEL-GEMETZEL MIT SARKASMUS

chen. Daß dabei natürlich kein Stein auf dem anderen bleibt, dürfte klar sein. Auch der fähigste General muß mal Pause machen, also gibt es nach jeder erfolgreichen Mission ein Paßwort für den späteren Wiedereinstieg. Allerdings sind diese in der Code enthaltener Informationen recht unvollständig, da praktisch nur die entsprechende Mission und die Anzahl der verbliebenen Soldaten festgehalten sind. Andere Erfolge im Spielverlauf werden leider nicht registriert, auch fangen beförderte Kämpfer wieder in den unter-

ren Rängen an, was aber ohnehin nicht unbedingt sonderlich lebenswichtig ist.

Sieht man einmal von der moralisch fragwürdigen Darstellung von Gewalt (Todesschreie, Blutspritzer trotz winziger Figuren) ab, so bleibt dennoch ein recht brauchbares Strategiespiel zurück, das allerdings in den späteren Missionen doch extrem unfair wird. Mit viel Ironie und Sarkasmus kommt man jedoch auch darüber hinweg, in Kinderhände gehört dieses Spiel aber beim besten Willen nicht.

Michael Anton



**Auf dem SNES sieht die ganze Sache fast genauso aus ...**



**MEGA DRIVE**

## CANNON FODDER

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

*Sehr recht gute Mischung aus Strategie und Aktion, allerdings geht es später recht unfair zu.*

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

*Die 24 Missionen bieten Feierabend-Generälen jede Menge Spielraum für Sandkastenmanöver.*

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

*Die Pixel-Rambos sind etwas klein ausgefallen, aber immerhin stören so die Blutspritzer kaum.*

**Sound** 6 5 4 3 2 1

*Gute, wenngleich geschmacklose Soundeffekte, mehr Musik wäre auch ganz schön gewesen.*

Genre: Action/Strategie  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Virgin  
 Preis: ca. DM 120  
 Level: 24 Missionen  
 Schwierigkeit: ansteigend  
 Continues: Paßwörter  
 Speicher: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2-**

**SNES**

## CANNON FODDER

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

*Sehr gilt das gleiche wie beim Mega Drive. Netze fugebe: Man kann die Tastenbelegung verändern.*

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

*Die 24 Missionen bieten Feierabend-Generälen jede Menge Spielraum für Sandkastenmanöver.*

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

*Außer etwas verwascheneren Farben und einem Game-Over-Bild identisch mit der Sega-Version.*

**Sound** 6 5 4 3 2 1

*Auf dem SNES finden sich trotz besserer Voraussetzungen keine großartigen Änderungen.*

Genre: Action/Strategie  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Virgin  
 Preis: ca. DM 120  
 Level: 24 Missionen  
 Schwierigkeit: ansteigend  
 Continues: Paßwörter  
 Speicher: 16 MBit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2-**

SNES  
Test

DAS ROSAROTE WUNDER!

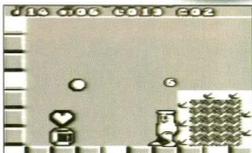


GAME BOY  
Test



Als Mini-Jelly kommt Ihr auch durch enge Passagen

Bombig: Im Bonusraum gibt es jede Menge Extras



An allen Ecken und Enden gibt es im Spiel Tips & Tricks. Wer braucht da schon noch eine Anleitung?



**Verwandlungskunst in Vollendung! Niemand kann seine Gestalt so schnell ändern wie er: Jelly Boy! Zu sehen auf SNES und GB!**

Jelly Boy ist ein rosafarbenes Kerlchen. Und als wäre das nicht schon ungewöhnlich genug, hat er zudem noch eine beneidenswerte Fähigkeit: Durch das Aufsammeln bestimmter Extras kann er sich in einen Hammer, einen Ballon, ein U-Boot und vieles mehr verwandeln – wenn auch nur für

wenige Sekunden. Erst durch den Einsatz dieser Verwandlungskünste habt Ihr eine Chance, die insgesamt sechs Welten zu bestehen, die ihrerseits in jeweils acht Level unterteilt sind. Im altbewährten Jump&Run-Stil läuft, springt und schlägt Ihr Euch durch die einzelnen Spielstufen. Jede dieser Stages enthält die besagten Extras, allerlei punktebringende Früchte und ein Puzzleteil. Wenn Ihr alle Teile einer Welt gefunden habt, tretet Ihr gegen einen Endgegner an. Auch die Zeit ist gegen Euch. Durch das Einsammeln von Früchten könnt Ihr aber Euer

Zeit-Konto wieder aufstocken. Natürlich laufen und fliegen auch allerlei normale Gegner in der Landschaft herum. Eurer Schlagkraft sind sie allerdings nicht gewachsen. Wenn Ihr aber mit Euren Widersachern in Berührung kommt, müßt Ihr aufpassen, denn nach einem weiteren Kontakt verliert Ihr eins von Euren drei Leben. Doch dank der unbegrenzten Continues und der Paßwortfunktion ist das halb so schlimm. Der Levelaufbau des GB-Spiels hält sich von der Grundthematik her an das SNES-Vorbild, der kleine Bildausschnitt wirkt sich jedoch recht störend

auf den Spielfluß aus. So passiert es oft, daß Ihr von einer Plattform ins Ungeisse springt, um anschließend in einigen Stacheln zu landen! Eines haben die GB-Version und das SNES-Game gemeinsam: Verpackt in mittelmäßiger Grafik und unspektakulärem Sound macht ‚Jelly Boy‘ auf den ersten Blick nicht viel her. Nach wenigen Spielminuten sieht man angesichts des guten Gameplays aber gerne über diese Mängel hinweg. Mit guter Grafik, eingängiger Musik und etwas mehr Action wäre Jelly Boy ein klarer Einser-Kandidat!

Magnus Kalkuhl

Der Prototyp eines Jelly-Gegners!



JELLY BOY

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Die geringe Steuerung, das durchdachte Leveldesign und Jelly Boy Verwandlungskünste sorgen für ordentlich Spaß am Spiel!

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Bis Ihr die insgesamt 48 Level vollständig nach Extras und Bonusgegenständen abgesecht habt, wird einige Zeit vergehen.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Wahl des Hauptproblem bei ‚Jelly Boy‘: Viele Spieler werden gleich von vornherein durch die Simgelgrafik abgeschreckt.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Musik dudelt belanglos vor sich hin, mal schnell, mal langsam, aber nie überzeugend! Das gleiche gilt für die SFX.

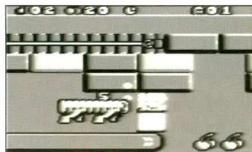
Genre: Jump&Run  
Spieler: 1  
Hersteller: Ocean  
Preis: ca. DM 140  
Level: 48  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: Paßwort  
Speicher: 2 MB  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2**



hne die acht Puzzleteile dürft Ihr nicht in die nächste Welt.

um Zerstören von Blöcken braucht Ihr das Hammer- oder das Rammbock-Extra.



In diesem Bonusraum tauchen Blöcke aus dem Nichts auf und versperren Euch den Weg!



JELLY BOY

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Die Steuerung selbst ist in Ordnung, aber durch den kleinen Bildschirmausschnitt springt Ihr oft ins Ungeisse.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Hier gilt das gleiche wie bei der 16-Bit-Fassung: 48 (abwechslungsreiche) Level sind eine echte Herausforderung!

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Auch wenn der GB nur vier Graustufen hat – grafisch hätte man wesentlich mehr herauskriegen können!

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Für GB-Verhältnisse ist die Musik ganz o. k., nach wenigen Sekunden hat man die Melodien aber schon wieder vergessen ...

Genre: Jump&Run  
Spieler: 1  
Hersteller: Ocean  
Preis: ca. DM 70  
Level: 48  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: Paßwort  
Speicher: 2 MB  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2**

Auch mit 66 Jahren ist die populärste Maus der Welt noch flott unterwegs



Selbst ein Geist kann Bonkers nicht aufhalten

## LEGEND OF ILLUSION

Ein Jahr nach ‚Land of Illusion‘ kommt nun der dritte Teil der Micky-Maus-Saga!

**i**m Auftrag von König Karlo (der im Laufe des Spiels noch seine Hinterhältigkeit unter Beweis stellt) läuft und springt ihr als Hofbur-sche Micky durch acht Level hin-



durch, um das Land vor dem Untergang zu retten. Am Ende jedes zweiten Levels steht Ihr einem Endgegner gegenüber.

Micky kann Gegenstände aufnehmen und werfen, um höhergelegene Plattformen zu erreichen oder seine Gegner aus dem Weg zu räumen. Das geht aber auch durch das Werfen von Kugeln, deren Zahl unbegrenzt ist – ebenso wie die Zahl der Continues. Dadurch werden geübte Spieler den Abspann auch wesentlich schneller als beim Vorgänger zu Gesicht bekommen. Auch der Levelaufbau und die Rätselastigkeit liegen vom Schwierigkeitsgrad weit hinter den ersten beiden Teilen. Grafik, Sound und Steuerung sind aber so gut wie eh und je. Profis werden dieses Game recht schnell durchgespielt haben, für Einsteiger ist „Legend of Illusion“ aber zu empfehlen. mk

## BONKERS

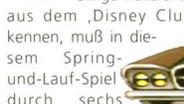


Kunterbunte Action auf dem großen Bild. Unten: Bonkers steht dank seiner Kollisionsabfrage immer noch auf dem Zaun

Wer den Cartoon schon langweilig findet, wird dieses Spiel nicht besser beurteilen.



**d**er Polizeihund „Bonkers“, den einige vielleicht aus dem ‚Disney Club‘ kennen, muß in diesem Spring- und-Lauf-Spiel durch sechs Welten gesteuert werden. Neben Gegnern auf den Kopf jumpen und Bomben werfen ist Bonkers wichtigstes Merkmal sein ‚Dash‘: Auf Knopfdruck saust er über den Screen und kann dadurch Gegner plätten oder durch Springen entfernte Plattformen erreichen. Ansonsten ist das Game so unterdurchschnittlich wie eine angegammelte Banane. Die Kollisionsabfrage ist gelegentlich ein Graus, und an manchen Stellen verliert man beim ersten Mal immer einen Lebens-



punkt. Grafik und Sound sind noch im akzeptablen Bereich. Wer unbedingt Bonkers als TV-Abenteuer nachspielen will, soll es tun, aber später nicht sagen, wir hätten ihn nicht gewarnt. mik

### LEGEND OF ILLUSION

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Die Illusionierung ist gut, die Level sind fair und einladend aufgebaut. Aber wo sind die Rätsel?

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Profis haben das Game in Kürze durchgespielt, Einsteiger werden aber Ihren Spaß haben.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Bunte Hintergründe, schöne Animationen und nette Zwischensequenzen.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Durchweg passende Musikbegleitung, dezente, aber gute Soundeffekte.

Genre: Jump&Run  
Spieler: 1  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 70  
Level: 8  
Schwierigkeit: niedrig-mittel  
Continues: unbegrenzt  
Speicher: 2 MBit  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2-**



### BONKERS

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Einige Level mit nur wenig Abwechslung, schlechte Kollisionsabfrage, manchmal unfair.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

So richtig zieht der Disney-Kiter die Begeisterung nicht auf sich, da gibt's weitaus Besseres.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Witzige Zwischenanimationen und Gegner, bunte Level wecheln sich mit tristen Stages ab.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Melodien, die ins Ohr rein und wieder hinausgehen, glücklicherweise ohne Schaden anzurichten.

Genre: Jump&Run  
Spieler: 1  
Hersteller: Capcom  
Preis: ca. DM 130  
Level: 6  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: unbegrenzt  
Speicher: 8 MBit  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**4**





BLECHKÖPFE

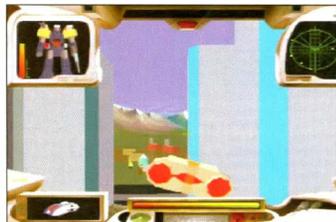
# IRON SOLDIER

**d**üstere Zukunftsaussichten: Die Umwelt ist ziemlich versaut und die Militärdiktatur der Iron Fist Corporation unterdrückt die Bevölkerung massiv. Neuestes Instrument der Machtausübung sind die Iron Soldiers, turmhohe Kampfroboter, die von menschlichen Piloten gelenkt werden und durch ihre Größe und Bewaffnung eine Stadt recht flott dem Erdboden gleichmachen können.

Allerdings gelingt es einer Widerstandsbewegung, einen solchen Battle Mech zu kapern, und hier kommt Ihr ins Spiel: Als Kämpfer der Resistance soll Ihr den erbeuteten Robot ins Gefecht gegen die erdrückende Übermacht der IFC steuern. Sechzehn abwechslungsreiche Missionen gilt es zu überleben, eine härter als die andere. Dazu braucht Ihr nicht nur viel Geschick als Mech-Pilot, sondern



Ohne Ausrüstung kaum Erfolg ...



Warum zu Fuß gehen! Mit einer ferngelenkten Cruise Missile kommt man auch ans Ziel



Wo der hintritt, wächst bestimmt kein Gras mehr

auch eine gute Ausrüstung. Zu Beginn seid Ihr zwar nur im Besitz einer einfachen Kanone, im Laufe der Zeit findet Ihr aber bessere Waffen – von der Kettsäge bis zur Cruise Missile ist alles vorhanden. Nachdem Ihr Euren Mech passend ausgerüstet habt, erlebt Ihr die Schlacht aus dem Cockpit des Roboters, von wo aus Ihr dessen Bewegungen und Waffensysteme steuert.

Alles in allem ist „Iron Soldier“ recht gut gelungen, wenngleich Gra-



Jaguar-Games aus deutschen Landen? Das gibt es in der Tat: Das heimische

Softwarehaus Eclipse hat das vorliegende Game programmiert und dabei gute Arbeit geleistet.



Abwechslungsreiche Missionen, gute Soundeffekte  
Batteriespeicher

fik und Sound das 64-Bit-Feeling noch etwas missen lassen. Mit etwas Übung hat man den Mech recht gut im Griff (soweit es das klobige Joypad eben erlaubt), allerdings wäre eine Anzeige von Lauf- und Blickrichtung des Mechs recht hilfreich gewesen. Dennoch dürften nicht nur Battle Tech-Fans an diesem „Simulator“ Freude haben.

Michael Anton  
Muster von: ECS, Hamburg

Zerschlagt mit dem Greifarm die störenden Häuser ...

... um Kisten mit wertvollen Extras zu finden



Jedemal etwas übersichtlich und stellenweise einen Tick zu schwer

## IRON SOLDIER

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Die Spielmechanik übersetzt die Thematik, wenn- gleich die 64 Bit nicht ausgenutzt werden.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Sechzehn Missionen, viele Extras und drei Schwierigkeitsgrade sorgen für langes Mech-Fieber.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Die Gebäude hätten mehr Textur vertragen, dafür sind die Pixelexplosionen nett ausgefallen.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Die Soundeffekte sind recht gut gelungen, aller- dings muß man dafür auf die Musik verzichten.						

Genre	..... Action / Strategie
Spiele	..... 1
Hersteller	..... Atari
Preis	..... ca. DM 140
Level	..... 16 Missionen
Schwierigkeit	..... anpassbar
Continues	..... Blasts
Speicher	..... 24 MBit
Erhältlich	..... im Handel

# DIE TOP TEN

## ... DER LETZTEN DREI MONATE



**Final Fantasy 3**  
SNES – Test in Nr. 12/94

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



**Hyper Parodius Del. Pack**  
PS – Test in Nr. 2/95

Unzählige Versionen auf verschiedenen Systemen sind bereits unter dem Namen „Parodius“ erschienen. Einer der ersten PlayStation-Titel vereint die ersten beiden Automatenversionen auf einer CD. Für Ballerfreunde ist der abgefahrenere Spaß ein Muß!



**Snatcher**  
MCD – Test in Nr. 1/95

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



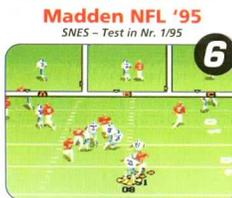
**Blackhawk**  
SNES – Test in Nr. 1/95

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



**Star Control II**  
MCD – Test in Nr. 1/95

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



**Madden NFL '95**  
SNES – Test in Nr. 1/95

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



**NBA Jam**  
MCD – Test in Nr. 1/95

Maximal vier Spieler können bei dieser actiongeladenen Basketballsimulation auf Korbjagd gehen. Ob die Fortsetzung „NBA Jam – Tournament Edition“ auch diesen Klassiker-Charakter besitzt? Nicht lange fragen, gleich auf Seite 38/39 nachlesen.



**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. Über 100 Level und Bonusräume warten darauf, von Donkey und seinem Kumpel Diddy entdeckt zu werden – Also ran ans Joypad!



**Pitfall - The Mayan Adventure**  
SNES/MD – Test in Nr. 12/94

Einst schon in den Kultstatus erhoben, feiert „Pitfall - The Mayan Adventure“ ein furioses Comeback. Als Harry J. sucht Ihr in Tempeln, dunklen Höhlen und in freier Wildbahn nach Eurem Vater. Als besonderes Bonbon gibt es die VCS-Überversion zu entdecken.

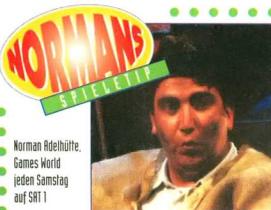


**Psycho Pinball**  
MD – Test in Nr. 12/94

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

Viel getan hat sich nicht seit dem letztem Monat, nur ein Titel der Februar-Ausgabe schaffte den Sprung in unsere Top Ten: Hyper Parodius D.P.! Man merkt, daß all die großen Games noch vor Weihnachten auf den Markt kamen. Was echte Top-Titel angeht, sollte es etwa eine leichte Durststrecke bevorstehen... Da auch diesmal mehrere ältere Spiele dieselbe Note haben, war für PGR Tour Golf 3 wieder nur Platz 11 übrig. Weiterhin wollen wir natürlich Eure Meinungen zu Euren Lieblingsspielen veröffentlichen. Schreibt uns einen kleinen Brief mit Foto an: MVU • GAMEPRO Top Ten • Hellungstraße 39 • 20249 Hamburg. Bis nächsten Monat, Eure GAMEPRO-Crew!

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



Norman Redelhuber, Games World jeden Samstag auf SAT 1

Ecco II - The tides of Time (MD)

Hallo GAMEPRO- und Games-World-Freaks!  
„Flipper ist unser bester Freund. Wir lieben Flipper...“ Alles Quatsch! Ab sofort lieben wir Ecco2, den Delphin, der sich mit Eurer Hilfe bestens in den gefährlichen Meeren zur Rechtfertigung und versucht, alles Böse abzuwenden. In erster Linie müßt Ihr Rätsel und Puzzles lösen, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Und dabei präsentiert sich Euch eine abwechslungsreiche Unterwasserwelt vom Feinsten. Außerdem geht's in diesem Come hin und wieder dreidimensional zu. Taucht ab und genießt tolle Meereslandschaften und einen toll animierten Delphin.

Eure Norman

**Super Street Fighter 2 (SNES)**  
„Super Street Fighter 2“ ist einfach super und bedeutet Spaß ohne Ende! Für mich ein Weltklasse-Spiel! Probier es aus, ihr werdet begeistert sein.  
**Sebastian Nehrkorn**  
Die Red: Auch die Mega-Drive-Version steht dem in nichts nach.

### LESERCHARTS

**Donkey Kong Country (SNES)**  
Super Grafik, bombastischer Sound, geniales Gameplay und Dauerspaß bis zum Abwinken.  
Tja, einfach ein super Spiel!  
**Stephan Lorzyski**  
Die Red: Und weil es uns auch so viel Spaß gemacht hat, gibt's ab Seite 80 den zweiten DKC-Lösungsteil!

ICH WILL ALLES

# GAMEPRO

## ICH WILL DAS ABO FÜR 100% INFO PUR!

Du weißt was Du willst:

Interessante News rund um  
Deine Konsole. Kompetente  
Tests der neuesten Games  
für Nintendo, Sega, 3DO,  
PlayStation, Jaguar, CD-i  
und Neo Geo. Tips &  
Tricks wenn's mal  
nicht weitergeht.  
Deshalb willst Du  
das Magazin, das  
weiß, wo's langgeht:

**GAMEPRO 100%**

**Info pur**

**ABO • COUPON**

Ja, ich abonniere die nächsten 12  
GAMEPRO Ausgaben im Abonnement  
zum Preis von nur DM 72,-(Inland) o. DM  
120,- (Ausland)



ABO AKTION  
ab **72,-<sup>DM</sup>**  
12 Ausgaben

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Garantie:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO Shop widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck zur Verrechnung  
(unbedingt Kartennummer angeben)

Gegen Rechnung. Bitte keine  
Vorauszahlung leisten.  
Rechnung abwarten.

Bankbuchung

BLZ

Kto.-Nr

Geldinstitut

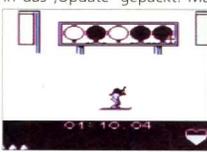
Unterschrift

**Bitte keine Überweisung!**

# GAME BOY Test

## WINTER GOLD

**U**S. Gold besitzt doch die Dreistigkeit dasselbe Spiel („Winter Olympics“) unter einem anderen Namen fast ein Jahr später nochmals auf den Markt zu bringen. Sieben Wintersportdisziplinen dürft Ihr trainieren oder einen kompletten Würfekampf durchspielen. Die Steuerung ist schwammig, so daß Ihr alle Mühe haben werdet, beim Biathlon die Zielscheibe zu treffen oder den Bob in der Fahrinne zu halten. Grafisch haut es einen nicht vom Hocker, und auch der Sound verleitet eher zum Abschalten. Auch ein Zweispieler-Modus oder ein Batteriespeicher für Bestzeiten wurden nicht in das „Update“ gepackt. Man kann nur hoffen, daß dieses Beispiel nicht Schule machen wird und Neuaufgaben von Games attraktiv bleiben.



Genre	.....Sport
Hersteller	.....U.S. Gold
Preis	.....ca. DM 70
Level	.....7 Disziplinen
Schwierigkeit	.....mittel bis hoch
Continues	.....
Speicher	.....1 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4-**

# MEGA-CD Test



## SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

**a**uf der Verpackung prangt: „Über zweieinhalb Stunden Full Motion Video“. Was sehr beeindruckend klingt, entpuppt sich im Spiel als Schlaf-tablette. In One-on-One-Basketballmatches dürft Ihr Euch mit vier wählbaren C o m p u t e r -Gegnern messen. Die Kamera im Rücken, versucht Ihr Euren Gegenspieler zu umdröbeln. Danach setzt eine Videosequenz ein, die beispielsweise Euren Korbbwurf oder Ballverlust zeigt. Leider kann der Spielspaß, auch dank der miedsen Steuerung, nicht mit der Masse an CDs (vier!!!) mithalten, um es nett zu sagen.



Genre	.....Sportspiel
Hersteller	.....Digital Pictures
Preis	.....ca. DM 140
Level	.....4 Gegner
Schwierigkeit	.....einstellbar
Continues	.....
Speicher	.....4 CD
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**5+**

# 300 Test



Eindrucksvoll und sehr realistisch präsentiert sich das Game

## WORLD CUP GOLF-HYATT DORADO BEACH

**b**ei Wind und Wetter abschlagen ist nun auch im Wohnzimmer mit einem 3D0 möglich. 15 verschiedene Wettbewerbe können mit max. 64 Golfern (naheinander!) in detaillierter Video-Grafik gespielt werden. Die Perspektive beim Abschlagen wird vom Computer gewählt, alles andere (Wahl des Schlägers etc.) bestimmt Ihr. Mit etwas Geschick habt Ihr bald den Dreh raus und könnt mit Herrn Langer konkurrieren. Für Golf-Fans ist das Game ein Muß.



Genre	.....Sport
Hersteller	.....U.S. Gold
Preis	.....ca. DM 140
Level	.....15 Wettbewerbe
Schwierigkeit	.....mittel
Continues	.....Batteriespeicher
Speicher	.....1 CD
Erhältlich	.....als Import

**FAZIT**  
**2**

# GAME BOY Test

## MADDEN '95

**W**ie das große Vorbild, wartet auch die GB-Fassung mit einer Menge unterschiedlicher Spielzüge auf. Leider können nur noch zwei Footballer als Paßempfänger agieren. Sehr positiv zu vermerken sind der integrierte Ligamodus und zahlreiche Funktionen, die das Spielgeschehen auflockern. Bildschirmbedingt ist alles sehr winzig und unübersichtlich. Zudem flackern die Sprites teilweise sehr stark. Befinden sich mehrere Spieler in unmittelbarer Nähe, so ist der ballführende kaum noch auszumachen, auch nicht mittels SGB. Somit ist „Madden '95“ zwar optionsreich, aber nicht gut genug spielbar, um in die obere Klasse aufzusteigen.



Genre	.....Sport
Hersteller	.....Mallibu Games
Preis	.....ca. DM 70
Level	.....80 Teams
Schwierigkeit	.....je nach Paarung
Continues	.....Paßwort
Speicher	.....4 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**3+**

# MEGA DRIVE Test



## NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMP. RACING

**i**n diesem Formel-1-Game mit seinen 16 Strecken und diversen Spielmodi mag aufgrund der altbackenen Grafik und der nervigen Sounds kein Spielspaß aufkommen. Zwar könnt Ihr den Flitzer vor dem Rennen an die Strecke anpassen, was aber kaum Auswirkungen hat. Auch wenn Ihr Unfälle baut, fällt das Bewältigen der Strecken nicht allzu schwer.



Genre	.....Rennspiel
Hersteller	.....Konami
Preis	.....ca. DM 130
Level	.....16 Strecken
Schwierigkeit	.....elfach
Continues	.....Paßwort
Speicher	.....8 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4**

# SNES Test



## SOULBLAZER

**m**ehr als zwei Jahre hat es gedauert, bis dieses Action-Adventure endlich seinen offiziellen Weg nach Europa fand. Der Zahn der Zeit hat zwar etwas an Grafik und Sound genagt, dennoch hat das Gameplay wenig an Reiz verloren: Ein fieser König hat die Seelen seiner Untertanen an die Mächte des Bösen verkauft, und ein junger Held muß die Angelegenheit wieder in Ordnung bringen. Mit dem Schwert in der Hand schlägt er sich durch Dungeons und verprügelt Monster, um die Seelen der Verkauften zu retten.

Genre	.....Action/Adventure
Hersteller	.....Enix
Preis	.....ca. DM 140
Level	.....7 Welten
Schwierigkeit	.....mittel
Continues	.....Batteriespeicher
Speicher	.....8 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**2-**

# CRIME PATROL

300  
Test

**W**er kennt sie nicht, die Full-Motion-Video-Automaten in den Spielhallen, wo Möchtegern-John-Waynes ekstatisch eine Leinwand beballern. Ein grafisch gelungener Versuch erreicht nun das 3DO, jedoch ist von spielerischer Abwechslung nichts in Sicht. Allein oder simultan zu zweit nehmt Ihr an Polizeieinsätzen teil und mählt Euch durch die Verbrecherreihen. Lernt auswendig, wo die Gegner als nächstes auftauchen, und Ihr dürft das Game recht schnell durchgezockt haben. Dennoch kann man sich der Action nur schwerlich entziehen und wer auf Spiele solcher Art steht, ist mit „Crime Patrol“ sicherlich nicht falsch beraten. Die 3DO-Pistole und -Maus werden unterstützt.



Genre ..... Action  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... American Laser Games  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 3  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues .....  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... als Import

FAZIT  
3-

# RISE OF THE ROBOTS

MEGA DRIVE  
Test

**a**ls humanoider Roboter ECO35-2 müßt Ihr fünf Widersacher überwinden, um den finalen Endgegner, welcher sich wie der T1000 aus „Terminator 2“ morphen kann, zu erreichen. Zu zweit muß der erste Spieler leider immer mit dem Helden spielen, nur der Partner darf sich einen Robbi aussuchen. Die Akteure fallen durch wenige Animationsphasen negativ auf, und die Spielbarkeit hakt: Blocktechniken zeigen kaum Wirkung, die wenigen Figuren sind unausgewogen, und die Special-Moves sind nicht sonderlich zahl- und abwechslungsreich. Die Grafik ist jedoch recht beeindruckend, und auch die Techno-Mucke macht Stimmung.



Genre ..... Prügelspiel  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 140  
Level ..... 6 Gegner  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues .....  
Speicher ..... 24 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT  
4-

# RISE OF THE ROBOTS

GAME GEAR  
Test

**i**nhaltlich ist es identisch zur MD-Fassung. Erschwerend kommt hinzu, daß grafisch und akustisch auf dem Game Gear nicht halb soviel möglich ist, wie auf dem großen Bruder. Weiterhin ist die Steuerung noch hakeliger und schwieriger geworden. Die Figuren sind zu klein und bewegen sich zu hektisch, gelungene Attacken sind meist reine Zufallstreffer. Der Sound ist wie die Musik eine Zumutung und die Unausgewogenheit zwischen den Kämpfern ist einfach unfair. Angeblich soll „Rise of the Robots“ auf 22 Systeme konvertiert werden, bei den bisher mäßigen Versionen ist es fraglich, ob sich die Mühe des Herstellers lohnt.



Genre ..... Prügelspiel  
Spieler ..... 2  
Hersteller ..... Time Warner Interactive  
Preis ..... ca. DM 80  
Level ..... 6 Gegner  
Schwierigkeit ..... hoch/unfair  
Continues .....  
Speicher ..... 4 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

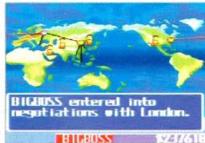
FAZIT  
6+



SNES  
Test

# AEROBIZ SUPERSONIC

**m**it maximal vier Spielern gründet Ihr in einer der großen Städte dieser Welt eine Fluggesellschaft. Vier Epochen stehen hierfür zur Auswahl. Ziel ist es, die Nummer eins der Fluggesellschaften zu werden. Dafür müssen zum Beispiel Verhandlungen mit fernen Städten getroffen, Flugzeuge ein- und verkauft werden. Die umfangreiche Anleitung führt gut in das Spiel ein, das Englisch ist auch für Ungeübte kein Problem.



Genre ..... Simulation  
Spieler ..... 1-4  
Hersteller ..... Koni  
Preis ..... ca. DM 140  
Level ..... 4 Epochen  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues .....  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... als Import

FAZIT  
3+



SNES  
Test

# HAMMERLOCK

**h**at man den Vorspann und das Optionsmenü mit der Kämpferauswahl passiert, beginnt das Grauen! Der Bildschirm ist dreigeteilt: In der Mitte ist der Ring, darüber und darunter befindet sich eine vergrößerte Darstellung der Kämpfer. Danach fallen die miserablen Animationen und die noch schlechtere Geräuschkulisse auf. Selbst die verschiedenen Spielmodi und noch gerade gelungene Steuerung kann das SNES nicht vor dem Ausschalten retten. Finger weg davon!



Genre ..... Prügelspiel  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... Jaleco  
Preis ..... ca. DM 140  
Level ..... 12 Kämpfer  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues .....  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT  
5+

# PAWS OF FURY

SNES  
Test

**S**ieben Wald- und Wiesen-Fighter stehen bereit, Euren Joypad-Kommandos zu folgen. Besonderheiten an „Paws of Fury“ sind das Lernsystem und die Möglichkeit, die Entwicklungsstufe seines Charakters per Paßwort zu sichern, denn im Laufe des Spiels bekommt Ihr neue Angriffstechniken hinzu. Das waren aber auch schon alle positiven Akzente. Die Steuerung und Kollisionsabfrage ist sehr ungenau und wertet das Game eindeutig ab. Bei der Knuddel-Grafik sind die wenigen Animationsphasen der Figuren zu bemängeln. Der Sound unterstützt das Geschehen jedoch recht gut. Nur für Fans.



Genre ..... Prügelspiel  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... Gametek  
Preis ..... ca. DM 140  
Level ..... 7 Kämpfer  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues .....  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT  
3-



# ROAD RUNNER

**W**ollt Ihr als E. W. Coyote den schnellen Road Runner über acht Level hinweg jagen, oder bevorzugt Ihr lieber die Rolle des Opfers, das Coyote immer ein Stück vorraus sein muß? Ganz gleich, mit welchem Charakter Ihr in Jump&Run-Manier die Wüste unsicher macht, viel Spaß werdet Ihr dabei nicht haben. Die Steuerung ist zu empfindlich, und wenn Ihr irgendwo gegenlauft, wird das sofort mit Energieabzug bestraft! Da helfen auch die vielen kleinen Gags nicht mehr, dieses Spiel braucht man nicht.



Genre ..... Jump&Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 8  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues ..... unbegrenzt  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**4**



# HURRICANES

**i**m Gegensatz zur Mega-Drive-Version (Test in GAMEPRO 2/95) geht es diesmal nicht darum, einfach nur bis zum Ende eines Levels zu laufen. Statt dessen müßt Ihr in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl an Goldpokalen finden. Eure Gegner kickt Ihr wie gehabt mit einem Fußball weg, der Euch ständig an den Füßen klebt. In Sachen Spielbarkeit ist die Game-Gear-Version dem Mega-Drive-Spiel ein gutes Stück voraus. Der Mangel an Abwechslung findet sich aber auch in der Handheld-Variante wieder.



Genre ..... Jump&Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... U.S. Gold  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 15  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... keine  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**4+**

# SHANGHAI: TRIPLE THREAT

**a**in Klassiker kehrt zurück! Auf dem Spielfeld befindet sich ein ungeordneter Haufen von bemalten Spielsteinen. Das Ziel ist es, dieses Chaos abzuräumen, indem Ihr jeweils zwei Steine mit dem gleichen Muster anklickt. Es können nur Steine angeklickt werden, die an den Seiten nicht eingeschlossen sind. Klingt simpel, ist es auch, macht aber wahnsinnig viel Spaß – vor allem im Zweispieler-Modus! **Wahlweise** könnt Ihr im Normal- oder Arcade-Modus spielen. Drei verschiedene Steinsorten stehen zur Verfügung. Hinzu kommen noch etliche andere Einstellmöglichkeiten. Wer sich dieses Prachtspiel nicht kauft, ist selber schuld!



Genre ..... Strategie  
Spieler ..... 1-2 simultan  
Hersteller ..... Activision  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 8 Spielvarianten  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues ..... keine  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2+**



# VAL D'ISÈRE

**W**ahlweise auf Skiern oder auf dem Snowboard macht Ihr die Piste unsicher. Ob Slalom, Riesenslalom, Abfahrt oder Freeride (kein festgelegter Weg), die Uhr sitzt Euch ständig im Nacken. Durch die flüssig animierte 3-D-Grafik kommt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl auf. Auch die Steuerung bieten keinen Anlaß zum Klagen. Da sich die Strecken aber kaum unterscheiden, versackt der Dauerspielspaß schon bald im metertiefen Schnee ...



Genre ..... Sport  
Spieler ..... 1-2  
Hersteller ..... Atari  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 4 Disziplinen, 5 Strecken  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... keine  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**4**



# POWER DRIVE

**b**is auf die leicht verbesserte Grafik gibt es so gut wie keinen Unterschied zwischen der SNES-Version und dem MD-Spiel (GP 2/95). Nach wie vor kurvt Ihr mit kleinen Hutzelautos über die Straßen von 48 simplen Strecken. Wie gehabt gibt es keinen Zweispieler-Modus. Und so ist auch das SNES-„Power Drive“ ein Spiel für diejenigen, die Begriffen wie Spielspaß, Abwechslung und 16-Bit noch nie etwas abgewinnen konnten ...



Genre ..... Rennspiel  
Spieler ..... 1-8 (abwechselnd)  
Hersteller ..... U.S. Gold  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 48 Strecken  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... paßwart  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**4-**

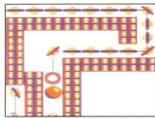
# SEA-QUEST

**i**rgendwann in der Zukunft, irgendwo in den Tiefen der Meere: Der Kapitän des U-Bootes SeaQuest empfängt die Nachricht, daß Terroristen ein Frachtkonvoi bombardiert und versenkt haben. An Bord befinden sich ca. 100 Kanister hochradioaktiven Plutoniums. Eure Aufgabe ist es, in sieben Mission die Plutonium-Kapseln einsammeln und schließlich die Basis der Feinde in die Luft sprengen. Mal steuert Ihr Euer U-Boot, mal eine Sonde oder lauft durch Jump&Run-typische Level. So unterschiedlich sie auch aussehen mögen, langweilig sind sie alle!



Genre ..... Action  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Malibu Games  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 7  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... keine  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**4-**



GAME BOY  
Test

## BRAIN-BENDER

**e**in Laserstrahl muß durch geschicktes Drehen von Spiegeln so umgelenkt werden, daß er alle Bösewichte und Hindernisse eines Levels vom Bildschirm fegt. An sich eine nette Idee, allerdings ist der Einstiegsfrust relativ hoch, da selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe das Zeitlimit zu knapp ist. Wer sich trotzdem die Zeit nehmen will, sich in die hakelige Steuerung einzuarbeiten, kann es ja mal ausprobieren.



## REN & STIMPEY: TIME WARP

SNES  
Test

**a**ls Ren oder Stimpy läuft Ihr (wahlweise auch zu zweit) in Jump&Run-Manier durch (theoretisch) fünf Level und vertrimmt Eure Widersacher. 47 Kaufbelege müssen bis zum Ende des zweiten Levels eingesammelt werden – ansonsten ist das Spiel vorbei. Es ist aber auch vorbei, wenn Ihr die geforderte Zahl eingehalten habt! Aufgrund dieses Mankos halten wir eine Wertung für nicht möglich.

Soll das etwa britischer Humor sein?



## JUNGLE STRIKE

GAME BOY  
Test



Heißes Feuergefechte mit übersichtlicher Grafik

**i**m Kampf gegen zwei Diktatoren macht Ihr Euch in Eurem Hubschrauber auf, neun umfangreiche Aufträge (bestehen zusammen aus über 50 Einzelmmissionen) zu erfüllen. Drei verschiedene Waffentypen stehen Euch bei Eurem Kampf zur Verfügung. Aber Vorsicht: „Jungle Strike“ ist ein dröges Ballgame! Ohne den Einsatz Eures Hirn werdet Ihr mangels ausgeklügelter Taktik nicht weit kommen. Bis auf den gadenlos hohen Schwierigkeitsgrad gibt es an diesem Spiel nichts auszusetzen.

Genre	Strategie
Spieler	1-7
Hersteller	Gramlin
Preis	ca. DM 50
Level	120
Schwierigkeit	mittel/hoch
Continues	Levelrondes
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3-

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. DM 120
Level	2 von 5
Schwierigkeit	hoch
Continues	2
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
4-

Genre	Action/Strategie
Spieler	1
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 60
Level	3 Aufträge
Schwierigkeit	hoch
Continues	7abwurf
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
2



Panik im Park! Dr. Grant hat ein Dino-Problem!

GAME BOY  
Test

## JURASSIC PARK 2

**d**r. Grant befindet sich nach einer Autopanne im ‚Jurassic Park‘ und bis zum rettenden Hubschrauber liegen noch sechs Level vor ihm, die in jeweils zwei Abschnitte unterteilt sind. Zudem scheint die Dino-Kantine im Park nicht die beste zu sein, warum sonst sollten sich die frei herumlaufenden Urviecher auf Euch stürzen? Zum Glück habt Ihr immer genug Munition und Handgranaten dabei. Insgesamt ein faires, aber auf Dauer langweiliges Game.



„Live long and prosper!“ – aber nicht mit diesem Spiel

SNES  
Test

## STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

**d**ie insgesamt 20 (simulierten) Einsätze werden recht schnell langweilig, der gelegentliche Einsatz von Scannern und Fraktorstrahl verkommt zur bloßen Alibi-Funktion. Einziger Lichtblick: Ihr könnt an einem Extra-Simulator drei original Star-Trek-Missionen nachspielen. Ansonsten wird einfach zu wenig geboten, um den Normal-Spieler zufrieden zu stellen.

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 70
Level	steigend
Schwierigkeit	5
Continues	2
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
3-

Genre	Strategie/Sshoot 'em Up
Spieler	interplay
Hersteller	interplay
Preis	ca. DM 140
Level	20-3
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Palwurfs
Speicher	8 MBit
Erhältlich	ab März

**FAZIT**  
4



GAME GEAR  
Test

## POWER RANGERS



**a**uf dem GG präsentieren sich die „Power Rangers“ mit dem, was sie am besten können: Schläge austei-len. Im Story-Mode ficht Ihr gegen Rita und ihrem Gefolge. Ein computergesteuerter Fighter tritt Euch im Versus-Mode gegenüber, und für den Link-Mode, in dem Ihr gegen einen Freund spielen könnt, benötigt Ihr ein zweites GG. Eine gute Steuerung, viele Moves und flüssige Animationen zeichnen dieses Fighter-Game aus. Unglaublich, aber wahr!

Genre	Prügelspiel
Spieler	1 (2 sim. per Linkkabel)
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90
Level	14 Runden
Schwierigkeit	mittlereinstellbar
Continues	2
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
2

**Wir haben wieder ein paar coole Game-Rätsel für Euch gestrikt. Also schält Euch mal von Eurer Konsole los und laßt die grauen Zellen ein bißchen rotieren. Wer Spiele-Know-how beim ‚Suchbild des Monats‘ beweist, indem er uns möglichst viele Spieletitel nennt, kann sogar noch etwas gewinnen. Viel Spaß!**

## Wer kennt dieses Spiel?

Aus der Spielanleitung welches Games stammt dieser Absatz?

Schleich Dich in das Schloß ein und nutze Deine Sprungfähigkeit, um all diesen fiesen Fallen zu entgehen: Lavagraben auf dem Friedhof, Mauern mit hervorschneidenden Speeren und Fußbodenplatten, unter denen sich gespitzte Spieße verbergen.

Mach Dich dann auf den Weg ins Verließ, das von Unmengen schwebender Totenschädel und geisterhafter Ritter bevölkert wird. Erledige diese Erscheinungen mit Deinem Plasmagewehr – aber bewahr Dir noch etwas für Sir Raleigh MacSpirit auf.



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

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

**GAMEPRO,  
SUCHBILD 3/95,  
HEILWIGSTR. 39,  
20249 HAMBURG**

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, kann ein Modul oder eine CD seiner Wahl gewinnen. Einsendeschluß ist der 27.3.1995. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

## ORIGINAL & FÄLSCHUNG

**Es ist wieder Suchzeit!**

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



## SUCHBILD DES MONATS



## „FINDE DEN MEGA MAN“

IRGENDWO IN DIESEM HEFT HAT SICH EIN KLEINER MEGA MAN VERSTECKT. KÖNNT IHR IHN FINDEN?



## „Konturenvolle“ Screenshots

Unser Rechner hat uns (mal wieder) einen Streich gespielt und die Screenshots aus vier bekannten SNES-, 3DO- und MD-Spielen verfreundet. Wer kann sie erkennen?

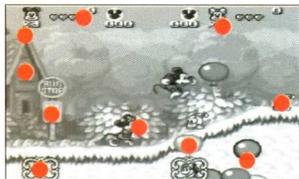


## LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 1/95



Folgende 10 Titel wurden gesucht:  
Actraiser, Axel, Battletoads, Cosmic Spacehead, Dragon's Revenge, Gunship, Metal Head, Parodius, R-Type, Rainbow Bell Adventures.  
Sonja Weimar aus Ahaus gewinnt einen Game Gear, Tobias Röttger aus Lauda und David Baer aus Wessling dürfen sich über ein GAMEPRO-Abo freuen!  
Herzlichen Glückwunsch!

## Lösungen aus GAMEPRO 2/95



ORIGINAL & FALSCHUNG:  
LÖSUNG

Wer kennt dieses Spiel:

Lösung: Chopflifer III (SNES), Anleitungsheft, Seite 26.

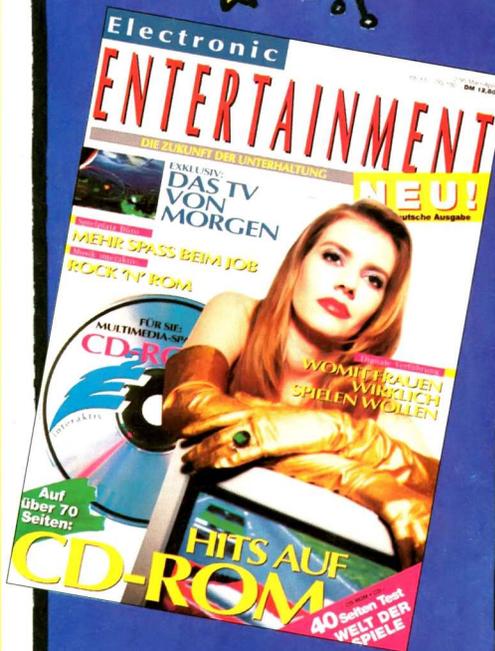
Finde den Sparkster:

Sparkster versteckte sich auf der Seite 29.

„Konturenvolle“ Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn: Super The Empire Strikes Back, Earthworm Jim, Aladdin und Donkey Kong Country.

**SO SPIELT IHR MORGEN!**

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT. TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

WUKI

jetzt am Kiosk



**d**ie affige Jagd nach den gelben Südfrüchten hat ein Ende. Wer von Bananen die Nase voll hat, sollte weiterblättern. Allen anderen präsentieren wir auf den folgenden Seiten den zweiten Teil unserer ultimativen „Donkey Kong Country“-Komplettlösung. Nun sollte dem 101%igen Erfolg nichts mehr im Wege stehen.

**Gorilla-Gletscher WELT 4**

**3. Eiszeit-Allee**



Nachdem wir die ersten beiden Level des „Gorilla-Gletschers“ bereits im ersten Teil der Lösung behandelt haben, geht es nun mit der Eiszeit-Allee weiter. Den ersten Bonus-Raum erreicht Ihr mittels Faß, welches auf einer Plattform plaziert ist. Um sie zu erreichen, benutzt einfach die Geier davor als Sprungbretter. Um das zweite Bonus-Faß zu erreichen, seid Ihr auf die Hilfe Expressos angewiesen. Ihr müßt von der höchsten Stelle links im Bild, kurz vor dem Stahlfuß, losliegen.



Expressos Kiste findet Ihr, wenn Ihr vom Start aus nach links (!) geht

# DONKEY KONG COUNTRY 2

**4. Glühbirnen-Drama**

Zuerst müßt Ihr Euch bis zum Halbzeit-Faß durchschlagen. An der unten gezeigten Stelle ist die rechte Wand zu durchbrechen. Das dazu nötige Wurfgeschöß sollte nicht allzu schwer zu finden sein (Tip: Da liegt ein Faß darüber ...).

Den Eingang zum zweiten Bonusraum findet ihr am Levelende kurz vor dem Exit-Schild, das Faß direkt davor.



Springt von der Plattform ans Seil, von dort auf die Platte unten, nehmt das TNT-Faß und zerstört das brennende Ölfaß. Dann ab nach unten.



Für vorschriftsmäßige Eurobananen etwas zu groß



Und dann hast Du auch noch alles gefunden? Du bist fast so gut wie ich!

Ein Lob von Cranky. Ob das die Mühen wirklich wert war?

**Krimskrams-GmbH WELT 5**

**1. Ölfaß Boulevard**

Die Wegbeschreibung zum ersten Bonuslevel findet Ihr oben. Um den zweiten Raum zu öffnen, müßt Ihr die erste linke Wand nach dem „K“ demolieren. Das dazugehörige Faß bekommt Ihr, wenn Ihr auf die Platte rechts daneben springt. Doch Vorsicht, dieser Bonusraum hat es in sich! (s. rechts)



# Y KONG AIRY



## 5. Selbstgestrickte Brücken



Den ersten Bonuslevel könnt Ihr gar nicht verfehlen. Springt mit Donkey oder Diddy ganz zwanglos in den zweiten Abgrund. Am unteren Bildschirmrand könnt Ihr dort gerade so eben noch die Spitze eines Fasses erspähen. Bonus Numero Zwo ist nahe des Levelendes, beim Schild mit dem roten Pfeil. Oben hängt eine einsame Banane.

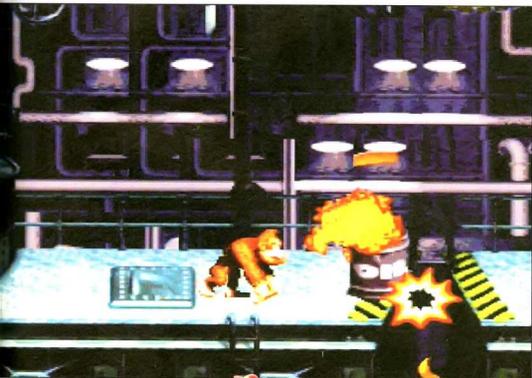


Hinter dem Schild sind drei bewegliche Plattformen mit Reifen drauf. Springt vom mittleren aus in Richtung der einzelnen Banane.



## 2. Trick Track Trek

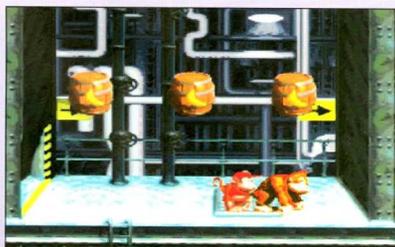
Um das erste Bonusfaß kurz vor dem Halbzeitpunkt zu erreichen, müßt Ihr den ‚Rad-Sprung‘ beherrschen. Stellt Euch an den rechten Rand der beweglichen Plattform. Drückt den ‚Rolle/Purzelbaum‘-Button, um in den Abgrund zu rollen und drückt in der Luft den Sprungknopf. Drückt dabei nach rechts, um im Faß zu landen.



Springt in der zweiten Levelhälfte von der beweglichen Plattform nach rechts auf die beiden Biber und von dort weiter nach rechts



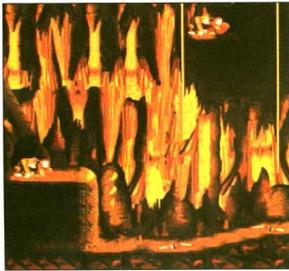
Am besten, Ihr rollt einfach durch den Manky hindurch, wenn er grad kein Faß wirft



Stoppt im zweiten Bonusraum die Extrafässer jeweils bei einer einzelnen Banane, und es erscheint ein Faß. Nehmt es mit Diddy (!!!) und springt gegen die rechte Wand. Nicht dagegenlaufen oder das Faß werfen!



Der vierte Raum befindet sich jenseits des Continue-Fasses. Nehmt das Faß bei Manky mit, falls Ihr nicht auf Rambi reitet.



**Nur Diddy schafft den Sprung an das linke Seil!**

Krimskrams  
GmbH  
WELT 5

### 3. Fahrstuhl-Spiele

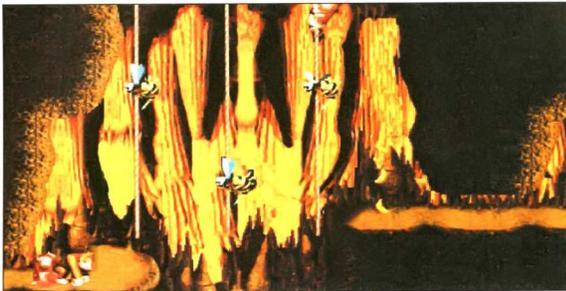
Den ersten Eingang zu einem Bonusraum findet Ihr am Levelanfang. Springt mit Diddy vom ersten Seil aus nach links.

Kurz vor dem Continue-Faß ist der zweite Eingang in der Wand versteckt. Springt bei den drei Bienen vom rechten Seil aus rechts oben durch die Wand.

Der dritte Eingang wartet am Levelende.



**Fahrt lediglich mit dem letzten Fahrstuhl am Exit-Schild vorbei nach unten**



### 5. Koma Keller

Der Koma-Keller ist eine harte Nuß. Wenn nur das Licht nicht ständig ausgehen würde. Vor dem Continue-Faß ist nichts zu holen. Bei den vier nach unten fallenden Plattformen könnt Ihr mit der rechten nach unten fallen (darunter seht Ihr eine Banane).



### 4. Loren Leichtsin

Im zweiten Loren-Level harren drei Bonuslevel auf Ihren Entdecker. Zuerst müßt Ihr nach einiger Zeitumsteigen. Springt aus Eurer Lore, sobald Ihr am oberen rechten Bildschirmrand ein Seil seht. Von hier aus gelangt Ihr auf einen anderen Schienenstrang. Springt in die Lore, und Ihr sammelt mit dieser automatisch ein paar Bananen ein. Bei der Lücke zwischen den Bananen müßt Ihr dann nur noch springen.

Für den zweiten Bonuslevel müßt Ihr ebenfalls Eure Lore im richtigen Moment verlassen. Kurz nach dem ‚N‘ müßt Ihr abspringen, wenn Ihr oben rechts einen Reifen seht. Den dritten Bonuslevel erreicht Ihr mittels Faß, welches Ihr kurz vor dem Ziel unter den Schienen seht.



**Dieses Seil solltet Ihr auf keinen Fall verpassen (vorausgesetzt, Ihr habt es auf die volle Prozentzahl abgesehen)**



**Achtet danach auf die Lücke zwischen den Bananen. Zur Belohnung gibt es ein Rambi-Symbol und einen roten Extraleben-Ballon**

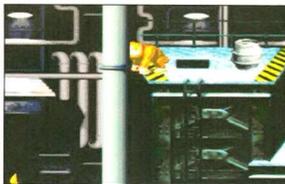


**Das dritte Bonus-Faß kurz vor Levelende ist eigentlich gar nicht zu übersehen**

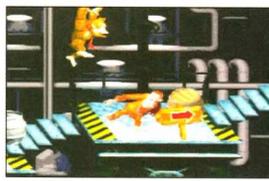


**Springt am Ende der Schienen von der Plattform zurück auf die Reifen**

# KONG TRY



Wenn Ihr den vorigen Bonusraum verläßt, werdet Ihr auf eine Bodenplatte geschleudert, die ein Stahlfaß zum Vorschein bringt



Dieses Faß müßt Ihr bis kurz vor den Ausgang befördern (zur linken Wand, auf die das gelbe Schild mit dem Pfeil deutet)



Entweder, Ihr stellt das Faß ab, um dem Manky und den Kremplings auf den Kopf zu springen

## Affenklein Höhle WELT 6

### 1. Aufgetankter Ärger

Im aufgetankten Ärger versteckt sich nur ein einziger Bonuslevel. Ihn zu erreichen ist gar nicht so schwer, wenn man weiß, wo man suchen muß. Außerhalb des Bildschirms ist ein Faß versteckt, welches Euch in den Bonusraum feuert. Des Rätsels Lösung: Ihr dürft das erste Fuel-Faß nicht nehmen! Springt drüber hinweg und kurze Zeit später geht Euch der Treibstoff aus. Bleibt in der Mitte der Plattform stehen, und Ihr fallt in das gesuchte Faß!



Oder macht es Euch wesentlich einfacher: Reitet so lange auf dem Faß, bis Ihr automatisch durch die richtige Wand brecht!



### 2. Dyna-Grotten

Auch in den Dyna-Grotten müßt Ihr zuerst einmal die erste Levelhälfte hinter Euch bringen. Reißt Euch dann das herrenlose Faß unter den Nagel und öffnet die rechte Wand in der Grube mit dem 'Krusha'.

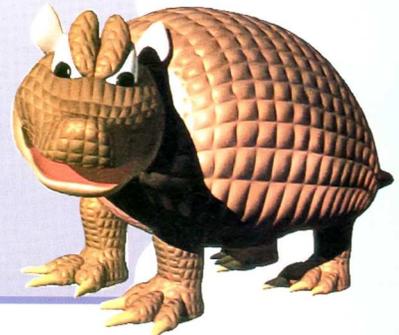
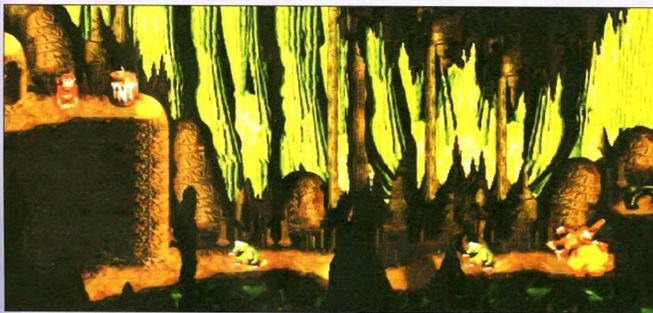
Das explosive TNT-Faß, das Ihr kurz vor dem Ausgang findet, solltet Ihr bei nächster Gelegenheit gegen die rechte Wand schleudern.



Auch an diesem Reifen rauscht Ihr schnell vorbei, wenn Ihr die Augen nicht offenhaltet

Auch hier gilt natürlich: Nicht das Faß an den Bibern verbrauchen

Vorsicht! Nicht das Faß zur Beseitigung des Gegners verschwenden!



# DONKEY KONG COUNTRY

## Teil 2

Affenklein-Höhle  
WELT 6



Anders als in anderen Leveln spuckt das Klaptrap-Faß keine weiteren Gegner aus, solange Ihr draufsteht



### 3. Nebel-Mine

Der Eingang zum ersten Bonusraum ist bereits offen und von dem langen, beweglichen Seil jenseits des Continue-Fasses problemlos zu erreichen. Laßt Euch also nicht von dem ‚DK-'

Faß und den Bananen ablenken. Hauptgewinn ist ein Extraleben (durch korrektes Anhalten der ‚K‘, ‚O‘, ‚N‘, ‚G‘ Buchstaben) und eine Kiste mit ‚Expresso‘.

Als nächstes müßt Ihr mal wieder ein Faß ge-

gen eine rechte Wand in Ausgang-Nähe werfen. Tragt das TNT-Faß (nach der goldenen Espresso-Statue) vorbei an dem ‚Klaptrap‘-Faß bis zur nächsten rechtsseitigen Wand und werft es dagegen.



### 4. Astrostratus

Bonus Nummer eins ist nicht schwer zu finden. Geht nach rechts und laßt Euch in den ersten Abgrund fallen, an dem Ihr vorbeikommt.

Nun zu Nummer zwei. Nach dem Continue-Punkt sitzt ein Geier auf einem On/Off-Faß. Greift Euch das Faß darunter, nehmt Euch vor den Kokosnüssen in acht, überspringt die Grube am Fuße der Stufen und durchbrecht die nächste Wand.



Da staunt der King, und der Kremling wundert sich



Der Geier läßt sich mit dem ‚DK-Faß von weiter links plätten



Springt auf die erste Plattform. Sobald sie losfährt, laßt Euch runterfallen (genau dort, wo sich die Plattform anfangs befand). Ihr landet auf einer Plattform unterhalb des Bildschirms, die Euch zum Faß trägt

### 5. Aero-Chaos

Zum Abschluß wird es nochmals richtig schwierig. Das letzte Bonusfaß ist direkt unter dem Ausgang. Habt Ihr Euch bis zur allerletzten Pfeil-Plattform mit dem Biber darauf durchgekämpft, laßt Euch mit ihr runterfallen und springt dann weit nach rechts ab oder Ihr versucht es mit einem ‚Rad-Sprung‘.

So, das war's. Wer es bis hier geschafft hat, für den dürfte auch King K. Rool kein Problem mehr sein. Viel Erfolg!

KD

Kurioses am Rande: Die später erschienene japanische Version enthält neben dem schöneren Titelbild Demoplay und ein paar kleine Bugs wurden ausgemerzt.



# Tips & Tricks

## SHORTIES

### TIPS UND TRICKS GESUCHT!

#### Hallo, Zielgruppe!

(denn Schließlich schreiben wir nur für Euch!)

Was wäre die Welt der Videospiele ohne den einen oder anderen Tip oder Trick? Fast zu jedem Spiel gibt es irgendwelche Cheats, Tips oder Paßwörter, die Euch weiterhelfen oder neue Möglichkeiten eröffnen. Die folgenden Seiten zeugen davon. Sie enthalten all die kleinen Schummeleien, die Ihr herausgefunden und an uns gesandt habt. Und damit wir Euch auch in Zukunft keine leeren Seite unter dem Titel ‚Tips&Tricks‘ veröffentlichen, geht unser Aufruf an Euch: **Schickt uns Eure Tips und Tricks!** Ihr besitzt ein Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD-i, Game Boy oder Game Gear und habt tolle Tastenkombinationen, Komplettlösungen, Karten, Paßwortlisten, Endgegner-Tricks oder geniale Lösungswege und unschlagbare Strategien erarbeitet? Na, dann nix wie ab in einen Umschlag und zur Post damit!

**Die drei besten und ausgefallensten Einsendungen werden von uns mit einem tollen Preis prämiert und zwar mit einem Game Eurer Wahl!**

**Achtung!** Wir können Eure Level-Karten nur dann gebrauchen, wenn sie mit einem dunklen Stift auf unliniertem, weißem 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 2/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:

Joachim (Chiphead) Hapke, Stuttgart

Gregor Duchalski, Herne

Philippe Geisler, Bielefeld

Viel Spaß damit wünscht Euch Eure Gamepro-Crew!



#### ALIEN VS. PREDATOR

Unverwundbar/Bessere Waffen  
 Wolltest Du schon immer mal unverwundbar sein und den Aliens mit unendlicher Munition einheiten? Kein Problem, drück' einfach während des Games folgende Tastenkombinationen:

Pause, Option, 6, 1+3, B, A, 9, A, 9, A, \*, Option, 6, #, \*, \*, Option, 2, Option. Nach dem Lachen dann nochmals Option+5, um den Cheat ein- bzw. auszuschalten.

Mit den Kombinationen Option+1, 2, 3 oder 4 kannst Du Dir die entsprechenden Waffen holen. Zweimal drücken! Option+8 verschafft Dir das ‚Motion Track Device‘.

Und durch mehrmaliges drücken von Option+6 kommst Du an die ‚Security Cards‘.

Der Cheat funktioniert übrigens mit allen Kämpfern!

*Dirk Waschke, Karlstein*



#### DOUBLE DRAGON 5

Continues/Cheats

Im ersten Menübild kannst Du nicht nur auswählen, sondern auch ein paar nützliche Cheats aktivieren.

Für 9 Continues:

I, r, I, r, L, L, R, R und R.

Als Shadow Master oder Dominique kämpfen:

L, R, o, L, L, u, R und R.

Würfe abschalten:

R, r, L, L, I, I, R und R

Nicht betäubt nach Treffer:

u, u, I, o, u, u, I, o, R, R und L.

*Christian Müller, Maintal*



#### KASUMI NINJA

Special Moves

Was ist das schönste Prügelspiel, wenn man die dazugehörigen Specialmoves nicht kennt? Deshalb also an dieser Stelle: Das Übliche!

Du mußt jeweils die C-Taste gedrückt halten, während Du die Moves ausführst. Alle Angaben sind für den links stehenden Spieler. Stehst Du rechts, mußt Du die Richtungsangaben (l und r) austauschen!

Alaric

Faustschlag: r und o

Granaten: r, ru, u, lu, l, lu und o

Rutschen: o, lo, l, lu, u und ru

Thundra

Torpedo: l, r, l und r

Faustschlag: ro, lu, ro, lu und ro



Teleporter: u und o

Chagi

Flugtritt: l und o

Feuerball: l, r, l und r

Senzo und Habaki

Flugtritt: r, l und r

Teleporter: o, l und o

Feuerball: o, lo, l, lu, u, ru und r

Angus

Feuerball: l, lo, o, ro und r

Kopfschlag: u und r

Wurf: u und o

Pakawa

Kopfschlag: l, r, l, r, l und r

Erdbeben: l, o, l und o

Messerwerfen: o, lo, l, lu, u, ru und r

Danja

Fliegen: u, o, u und o

Bolas: l, r, l, r, l und r

*Andreas Ladendorf, Hannover*

Tel. 069288716 oder 069354298



- Vorbestellung möglich
- kostenlose Gesamtpreisliste
- kostenlose Kundeninfos

**SUPER NINTENDO**

Donkey Kong Country	129.-
Earth Worm Jim	129.-
Intern. Super Soccer	124.-
Punch Out	119.-
Stargate	129.-
Tetris & Dr. Mario	89.-

**SEGA 32 X**

32X	379.-
32X+Spiel n. Wahl	504.-
Doom	129.-
Strategic Strike CD	129.-
Virtua Racing Del.	129.-

**MEGA DRIVE**

Earth Worm Jim	127.-
Ristar	109.-
Soleil	119.-
Stargate	119.-
Story of Thor	114.-
Theme Park	114.-

**GAME BOY**

Aladdin	64.-
Donkey Kong	64.-
Stargate	64.-
Wario Blast	59.-
WWF Raw	64.-

**Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an !**

TOP-SPEED-GAMES Versand - Im Frühfeld 1 - 63856 Bessenbach 2

**MEGA DRIVE**

**ROCK 'N' ROLL RACING**

Paßwörter

Die armen MD-Besitzer sollen ja auch nicht zu kurz kommen.

Planet Division Paßwort

Wagen

Chem VI A

WYD! C7RV SWJ!

Drakonis B

75D8 TQT3 SWJ!

Bogmire B

IYL8 C4TB SWJ!

Bogmire A

J3VR OHRB 92J!



New Mojare

BQNDQ QQT1 92J!

New Mojare A

G6NQ G3RL 92J!

Nho B

NPGQ 71SV 92J!

Nho A

HTWT S7QV 5TJ!

Inferno A

B72R KTQ3 5TJ!

Michael Harter, Kappelrodeck

**TIPS & SHORTS**

**SNES**

**VORTEX**

Levelcodes

Im zweiten Super-FX-Game für das SNES gibt es auch endlich Paßwörter. Damit Du auch weißt, was Du im fraglichen Menü eingeben mußt, haben wir die passenden Codes.

Cryston: YFGJW

Voltaire: RWXVP

Thermis: DHLNC

Magmeno: BGVRG

Vortex 2: JNBXT

Trantora: XLQMB

Till Georgi, Gotha



**MEGA DRIVE**

**EX-MUTANTS**

Levelanwahl/Lebensanzahl

Wow, genau so muß ein Cheat-Menü aussehen. Wenn Du es Dir auf mal anschauen willst probier den folgenden Cheat aus.

Im Optionsmenü die Musik auf ‚05‘, Sound-FX auf ‚21‘ und den Cursor auf ‚Exit‘ stellen. Wenn Du jetzt gleichzeitig A, B, C und Start drückst, hörst Du Shannon „Too easy“ sagen. In dem nun erscheinenden Supermenü kannst Du Dich nach Herzenslust austoben und (unter anderm) so nette Sachen wie das gewünschte Level, die Anzahl der Leben oder Waffen einstellen.

Till Georgi, Gotha

**3DO**

**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**

Crazy Codes

Normaler Fußball wird Dir schon zu langweilig? Dann probier doch mal unsere total abgedrehten Crazy Codes.

Hot Potato Mode: C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B und R.

Invisible Walls: A, B, B, A, C, A, B, A, B, B und A.

Laser Ball Mode: L, A, C, R, B, A, L und L.

Giant Player Mode: B, A, B, A, R, B, A, B, B, A und R.

Big Ball Mode: B, C, B, A, L, A, B, A, L und L.

Metallic Men Mode: B, A, R, C, L, B, A, B, B und A.

Beefcake Mode: R, A, L, B, A, C, L, A, B und A.

Du mußt vorher nur Pause drücken. Wenn der Code richtig war, zeigt Dir eine blaue Box an, daß der Code aktiviert ist.

**SNES**

**MICKEY MANIA**

Levelanwahl

Über Sinn und Unsinn von Levelanwahlen kann man streiten, aber diesen Konflikt muß Du schon mit Dir selber austragen. Schließlich wird ja keiner gezwungen, sie zu benutzen. Und wo wir gerade davon sprechen: Hier die Levelanwahl für Mickey Mania.

Wähl' im Optionsscreen zuerst das Musikstück ‚Beanstalk 1‘ und danach den Soundeffekt ‚Extra Try‘. Wenn Du nun auf Exit gehst und ca. 7 Sek. lang den L-Knopf drückst, hörst Du einen Klang. Im normalen Haptmenü wartet nun die ersehnte Levelanwahl auf Dich!

Till Georgi, Gotha



**Gnadenlos GmbH**  
**Tel.: 089-480 29 13**  
 Orleansstr. 63 · 81667 München

**Mega Drive**

ab DM 19,90.-

**Super NES**

ab DM 29,90.-

**Game Gear**

ab DM 19,90.-

- Jaguar
- Neo Geo CD
- 32 X
- Playstation
- Saturn
- Master System
- NES

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

**Info-Gutschein !!!**

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Super-Nintendo   
 Sega Mega Drive   
 Sega CD   
 Game Gear

# Tricks T I T L E S

SNES



## ECCO THE DOLPHIN 2

Levelcodes

Da Delphine ja wie bekannt zu den besonders schützenswerten Tieren gehören, geben wir Dir hier mal die passenden Codes für Eccos neues Abenteuer.

Crystal Springs CNZDGXEB  
Fault Zone VELNSIZA  
Two Tides IIQJGYA  
Skyway MKOSWODB  
Skytides SRJADNDB  
Tube/Medusa CPSLZGZA  
Skylands QAMPBVEB  
Fin to Feather QYULDFXA  
Eagles Bay IEQZPPCB  
Astorides Cave GFGGBBXA  
Four Islands ICTNYDDB  
Darkness CVNDCNXA  
Vents/Medusa QECVXYA  
Gateway MMXFVXEB  
Moray Abyss OFEVHWA  
The Eye OJQLIQE  
Big Water OJVSNOGA  
Deep Ridge QVOZBSOD  
Hungry Ones KHWMTWJE  
Secret Cave OTBCQNPE  
Lunar Bay SXYNPNPE  
Black Clouds CVHAMHLE  
Gravitorbox QGTOTWJE  
Globe Holder IMWFTWJE  
Dark Sea OSUDDTAA  
Vortes Queen SSRROGAA  
Home Bay WQDPPUFA  
Epilogue MFFWXGBA  
Atlantis YLNFUVHA  
Fish City SAGJSQBA  
City of Forever SWNCVBHA

Till Georgi, Gotha

SNES

## DONKEY KONG COUNTRY

Tierbonuslevel

Wenn Du ‚DYDDY‘ (D= Down, englisch für unten, also u) im Anfangsbild, wo Kranky Kong den Plattenspieler dreht, drückst, kommst Du in einen Bonusraum, in dem je drei goldene Tierfiguren sind. Du kannst also von hier aus so oft in alle Tierbonuslevel wie Du willst. Wenn Du allerdings die gewonnenen Leben im Spiel benutzen möchtest, mußt Du



vorher einiges beachten. Verliere Dein letztes Leben in einem Level, den Du schon durchgespielt hast (also durch den Exit gegangen bist). Drücke dann nach ein paar Sekunden ‚Start‘, um den Game Over Screen zu verlassen. Nun kannst Du den DYDDY-Code eingeben, wenn Kranky erscheint. Mit Start-Select kannst Du jetzt auch die Bonusräume verlassen und alle gewonnenen Leben mitnehmen. Du erscheinst übrigens dort auf der Karte, wo Du vorher Dein Leben verloren hast.

MAD Paulekuhn, Ovelgönne



32X

## DOOM

Unverwundbarkeit/unendlich Munition

Leicht ist diese Metzerei ja nicht. Falls

Dir auch ab und zu die Munition ausgeht oder Du ein bißchen mehr Energie gebrauchen könntest, solltest Du zuerst Dein Sechs-Button-Pad nehmen, denn ohne läuft hier gar nichts! Pausiere dann einfach im Spiel und drücke X, Z, Mode und o für Unverwundbarkeit. Für 500 Schuß Munition mußt Du A, C, Mode und o in der Pause drücken. Netterweise funktioniert das so oft Du willst.



MEGA DRIVE

## MEGA TURRICAN

Versteckter Level

Da haben die ‚Factor 5‘-Jungs doch glatt noch einen Level versteckt und uns nicht Bescheid gesagt. Ts, ts, ts!

Falls Du ihn auch sehen willst, mußt Du im ersten Level alle Diamanten einsammeln und darauf achten, daß die Endziffern Deiner Punktzahl bei ‚00‘ bleiben (also keine Typen auf dem Lift umlegen!). Am Grund des Liftschachtes findest Du auf der rechten Seite dann den versteckten Level.

Manchmal soll es bei Ballergames ja auch helfen, unverwundbar zu sein. Bei Mega Turrican ist es auf jeden Fall ganz einfach. Pausier‘ einfach das Game und drück‘ A, A, A, B, B, B, A, A und A. Wenn Du wieder weiterspielt bist Du unverwundbar.

Aber selbst mit Unverwundbarkeit schaffen einige Leute manche Level nicht. Du gehörst zwar mit Sicherheit nicht dazu, aber vielleicht kennst Du ja jemanden, der was mit dem Levelskip anfangen kann! Spiel pausieren und dann r, l, u, r, B und Start. Nun kommt der ‚Stage Clear Screen‘, und man ist im nächsten Level.

Jenny Brosinski, Hambühren



GAME BOY

## SAMURAI SHODOWN

Drei neue Spieler

Die zwölf normalen Kämpfer sind ja schon eine ganze Menge, auf dem GB aber nochmal drei mehr, ‚Wow! Drück‘ einfach dreimal Select, wenn Du im Vorspann das Close-up auf Haohmarus Augen siehst. Wenn’s geklappt hat, hörst Du einen Bestätigungssound und kannst dann Kuroko, Hikyaku und Amakusa spielen.



BEACH GAMES  
VIDEOSPIEL-LADEN & VERSAND



NEO GEO CD

Neo Geo CD mit 2 Joypads  
(Pal Version)..... 998 DM

### Neo Geo CD Games

Art of Fighting 2	99 DM	Samurai Showdown 2	129 DM
Fatal Fury Special	109 DM	Top Hunter	109 DM
King of Fighters 94	139 DM	Baseball Sars 2	99 DM
Last Resort	99 DM	Super Sidekicks 2	109 DM
Nann 1975	99 DM	World Heroes Jet	119 DM

TELEFON: 05241 - 31 21

# SHORTIES TIPS &

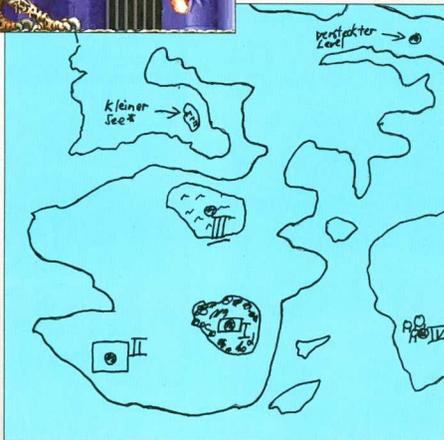
SNES

## DEMONS CREST

Extra-Endgegner

Falls Du mal den extrem ungemütlichen ‚Dark Demon‘ kennenlernen willst, mußt Du Dir zuerst alle 25 Extras, inklusive Energieteile besorgen. Falls Du nicht alle findest, hilft Dir die Karte zu einem versteckten Shop, in dem Du sie kaufen kannst. Spiel das Game nun ganz normal durch. Wenn Du den Endgegner geschafft hast, wird er sich nochmals mutieren. Ein weiterer Treffer und Du bekommst einen anderen Abspann. Warte nun bis zum Ende und gebe das Paßwort, das Du bekommen hast, ein. Siehe da, mit neuer Rüstung stehst Du nun vor der Burg vom Oberfiesen ‚Dark Demon‘. Viel Spaß!

Ronnie Fehmel, Oberwesel



Lande am kleinen See und zerschlag' alle 25 Totenschädel!

AUTOMAT/ULTRA 64

## CRUSIN' USA

Neue Strecken/neue Wagen  
Drei neue Strecken kannst Du fahren, wenn Du die richtigen ‚View-Buttons‘ drückst. Mit 1 und 2 änderst Du den ‚Highway 208‘ in die ‚Golden Gate Bridge‘. Mit 1 und 3 kannst Du in ‚Indiana‘ anstatt in ‚Beverly Hills‘ fahren. Und mit 2 und 3 verwandelt sich der ‚Mt. Rushmore‘ in das wunderschöne ‚San Francisco‘. Sicherlich sind Dir die normalen vier Wagen auch zuwenig. Dann solltest Du bei der Auswahl Deines Fahrzeuges die ‚View 2‘-Taste gedrückt halten, es taucht dann ein neues Menü auf, in dem Du aus vier neuen ‚Autos (u.a. Polizeiwagen und Schulbus) wählen kannst.

Payam Salamat, Hamburg



## Das hat mir gerade noch gefehlt!



Gamepro 10/94  
Best. 100 • DM6,-



Gamepro 11/94  
Best. 125 • DM6,-



Gamepro 12/94  
Best. 126 • DM6,-



Gamepro 1/95  
Best. 127 • DM6,-



Gamepro 2/95  
Best. 129 • DM6,-



Gamepro 9/94  
Best. 124 • DM6,-

## Ja, hiermit bestelle ich aus dem Heft-Shop! (Anzahl bitte eintragen)

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht!  
Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung  
(Kartenummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Präsenzen ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.  
Versandkosten

**ADRESSE:**

GAMEPRO-Heft Shop  
Heiligw. 39, 20249 Hamburg

# Tricks

## ACTION REPLAY CODES

Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle findet Ihr die heißesten Schummelcodes für Action Replay und Game Genie! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß ja auch schreiben) brauchen wir Eure Hilfe. **Schickt uns Eure Codes!** Je neuer oder ausgefallener, desto besser. Aber bitte ordentlich! Ansonsten gibt's nur Fehler. Wenn also in der nächsten Ausgabe hier Eure Namen stehen sollen, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

GAMEPRO • Game-Codes • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

P.S. Dank an: Thorsten Huber, Michael Panjevic, Udo Summer und Michaela Tropf

## SNES

### EARTHWORM JIM

7E66 2338	unendlich Munition
7E66 2934	unendlich Energie
7E51 6231	unendlich Leben

### SECRET OF MANA

7EE1 81BF	unsterblichkeit
7ECC 6CBF	max. Geld
7EE1 82BF	größere Waffenstärke

### BEAVIS & BUTTHEAD

7E02 2605	unendlich Leben
-----------	-----------------

### INDIANA JONES - GREATEST ADVENTURES

7E01 2006	unendlich Energie
7E01 A303	unendlich Leben
7E01 3401	unendlich Granaten
7E01 2B00	weiterer Sprung
7E00 F000	schnellere Peitsche

### STUNT RACE FX

07DD D7B9	immer Erster
07EE 33AD	unendlich Leben

### PANG

03XX 50C0+	
03XX 64C0	Start in Level XX

### TIME TRAX

010X DEC9	x = Anzahl der Leben
0303 13C9	Start in Level 4 (dann ARP ausschalten)
0C0X CAC9	Waffen: 1 = Piercing Bullets, 2 = Big Boy, 3 = Tri Shot, 4 = Double Shot

### SUPER METROID

7E09 A4FF	Varia Suit, Gravity Suit, Morpium Ball, Spring Ball, Bomb, Screw Attack
7E09 A5FF	Space Jump, High Jump Boots, Speed Booster
7E09 A8FF	Ice, Spazer, Plasma, Wave Beam
7E09 A9FF	Charge Beam
7E09 C7E6	230 Missisiles
7E09 CC32	50 Super Missisiles
7E09 D032	50 Super Bomben

# ACTION REPLAY CODES

## MEGA DRIVE

### AERO BLASTER

FFC01 60003	unendl. Leben Pl. 1
FFC21 60004	unendl. Leben Pl. 2

### DUNE 2

FF4F0 E0000	Gebäudebau ist kostenlos und schneller gebaut (Harkonnen)
-------------	---

### COLUMNS

FF880 D0010	gelbe Blöcke
FFC92 70002	automatisches Spiel im Arcade-Mode
FF882 F0007	Der oberste ist ein Magiestein
FF883 10007	Der mittlere ist ein Magiestein
FF883 20007	Magiestein erscheint beim Verstellen der Blöcke

### EARTHWORM JIM

FFFBF F0000	unendl. Energie
-------------	-----------------

### MEGA BOMBERMAN

FF954 30003	unendl. Leben Pl. 1
-------------	---------------------

### ROBOCOP 3

FF093 70096	immer 196 Schuß
-------------	-----------------



## BEACH GAMES

VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND

<b>3DO</b>	International Star Soccer.....129 DM
3DO Pal Konsole mit 1 Spiel, Scart und Antennenkabel, Demo CD mit 6 Monate Garantie.....988 DM	Indiana Jones G. Adventures.....119 DM
<b>3DO GAMES</b>	Star Wars 3 Empire strikes Back.....119 DM
Fifa Soccer.....109 DM	Shogun Fu.....99 DM
Need for Speed.....109 DM	Michael Jordan.....99 DM
Theme Park.....109 DM	F1 Pole Position 2.....99 DM
Road Rash.....109 DM	Lord of the Ring.....99 DM
Wing Commander.....99 DM	Kick off 3.....119 DM
Shock Wave 2.....99 DM	NBA Live 95.....129 DM
John Madden Football.....99 DM	Jurassic Park 2.....89 DM
Samurai Showdown.....129 DM	Blackhawk.....109 DM
Super Streetfighter.....129 DM	NBA Jam Tournament.....139 DM
	Madden 95.....119 DM
	Earth Worm Jim.....129 DM
	WWF Raw.....139 DM
<b>3DO Zubehör</b>	
6 Button Pad.....69 DM	<b>Mega Drive</b>
Adapter Kabel für SNES Joypads.....59 DM	ATP Tennis.....119 DM
Infrared Pads (2 Stück).....119 DM	Brett Hull 95.....99 DM
<b>Atari Jaguar</b>	Canon Fodder.....109 DM
Atari Jaguar mit 1 Spiel.....559 DM	Earth Worm Jim.....119 DM
Controller.....69 DM	Fifa Soccer 95.....109 DM
Scart Kabel.....49 DM	Kick off 3.....79 DM
Alien vs Predator.....139 DM	Kawasaki Super Bikes.....89 DM
Doom.....139 DM	Mega Man Wily Wars.....109 DM
Tempest 2000.....129 DM	
Bubsy.....129 DM	
Wolfenstein 3 d.....129 DM	
Dragon (Bruce Lee).....129 DM	
Checkered Flag.....139 DM	
<b>SNES Spiele</b>	
Turn & Burn.....69 DM	
Tim Toon.....59 DM	
Pitfall.....89 DM	
Mickey Mania.....89 DM	
Desert Fighter.....79 DM	
Paradise.....59 DM	
Cypermator.....59 DM	
Flashback.....69 DM	



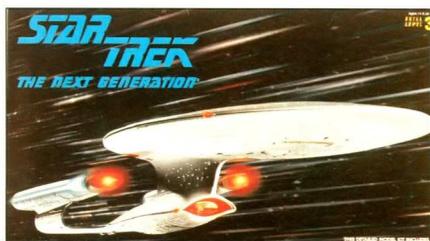
## SEGA SATURN

BEI UNS KÖNNEN SIE SICH SCHNELLSTENS ANSCHAFFEN!

T-SHIRTS-GAMES - 3DO - JAGUAR - SNES - PLAYSTATION - SATURN - NBA - NHL

AM BREITEN 3 - 01/41 FÜHRERSTREIßEN - TELEFON: 09941 - 31 21

## STAR TREK - THE NEXT GENERATION

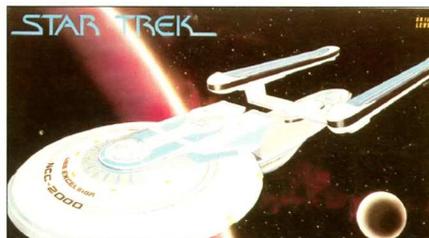


### U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

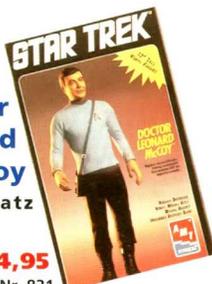
**DM 179,95** Best.-Nr. 823

### U.S.S. Excelsior Bausatz



**DM 69,95** Best.-Nr. 828

### Doctor Leonard McCoy Bausatz



**DM 64,95**  
Best.-Nr. 831



### Captain James T. Kirk Bausatz

**DM 64,95**  
Best.-Nr. 830



### US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)  
FBI DM 119,- Best. Nr. 249  
Windbreaker Jacke (gefüttert)  
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater  
FBI DM 99,- Best. Nr. 251  
Kapuzensweater  
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Original-Farbkombinationen:  
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz  
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz  
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.  
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

Cap, bestickt FBI  
DM 39,- Best. Nr. 253  
Cap, bestickt NASA  
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt  
FBI DM 39,- Best. Nr. 255  
Wollmütze, bestickt  
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Größen  
**L/XL**

## 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!



CDs



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

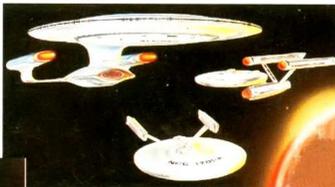


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

# STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise  
3 Teile - Bausatz  
DM 59,95  
Best.-Nr. 809



Deep Space 9 Station  
Bausatz  
DM 64,95  
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer  
Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -

unendliche Weiten!

Mit unserem

galaktisch guten

Zubehör holt Ihr die

Zukunft schon heute

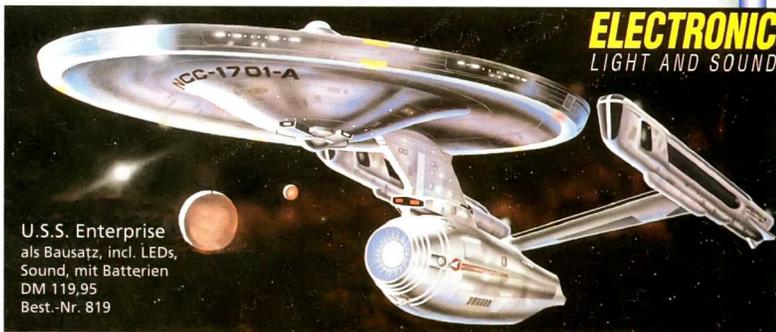
ins Haus. Ob Star

Trek oder Star Wars

- damit seid Ihr den

anderen um

Lichtjahre voraus!



U.S.S. Enterprise  
als Bausatz, incl. LEDs,  
Sound, mit Batterien  
DM 119,95  
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation  
U.S.S. Enterprise · Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder  
Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer · Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00



# AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

## Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261  
Rucks. Best.-Nr. 260



## Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267  
Rucks. Best.-Nr. 266



## San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263  
Rucks. Best.-Nr. 262



## Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265  
Rucks. Best.-Nr. 264



## Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228  
Rucks. Best.-Nr. 229



**ALLE CAPS JE DM 29,95**  
**ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95**

## Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247  
Rucks. Best.-Nr. 248

## New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



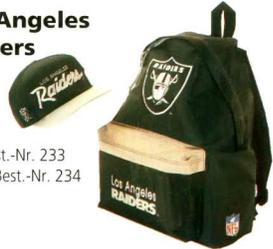
## Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231  
Rucks. Best.-Nr. 232



## Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233  
Rucks. Best.-Nr. 234



## Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235  
Rucks. Best.-Nr. 236



## Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237  
Rucks. Best.-Nr. 238



## Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239  
Rucks. Best.-Nr. 240



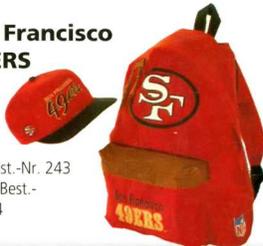
## Seattle Supersonic

Cap Best.-Nr. 241  
Rucks. Best.-Nr. 242



## San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243  
Rucks. Best.-Nr. 244



## New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245  
Rucks. Best.-Nr. 246





**Verkaufe** RGB, Jaguar, zwei Pads, fünf Spiele: Cybermorph, Crescent Galaxy, Raiden, Tempest 2000 und Aliens vs Predator, NP DM 1150 für nur DM 700 NN+VK, Tel.: 06721-42786, Heiner

**Verkaufe** Jaguar mit sieben Spielen: Tempest 2000, Alien vs Predator für DM 700, suche für Game Boy Samurai Shodown, Tel.: 0731-383175, Manuel

CD-i

**Kaufe/Tausche** und verkaufe CD-i und Game-Gear-Spiele. Verkaufe Atari 2600 mit 16 Spielen für DM 200 (verhandle!!!), Tel.: 07222-47029, Di.-So., von 20-22 Uhr, Marco

HARDWARE

**Verkaufe** SuperNES mit 10 Spielen, u.a. Earthworm Jim, Super Bomberman 2, außerdem zwei Contr., einen FX-und Universal-Adapter für ca. DM 780, Tel.: 07471-12751, Niki

**Verkaufe** Super Wild Card 32 Bit, DM 400, Tel.: 06349-7308, Jochen

**Verkaufe** Mega Drive mit sieben Spielen und zwei Contr. Pads, TV-Adapter für DM 500, Tel.: 07142-63982, Markus

**Verkaufe** Mega Drive 2, zwei Joypads, ein Powerstick, Scartkabel, 20 Spiele, z.B. Landstalker, Aladdin, Earthworm Jim, Alien 3, Sonic 1 und 2 DM 750, Tel.: 040/6447020, ab 17 Uhr, Jürgen

**Verkaufe** für den Saturn das Spiel Gale Racer für DM 150. Tel.: 040-48052166

**Verkaufe** Neo Geo 50/60Hz, Scartkabel, ein Joyboard, Art of Fighting 1 und 2, Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Mag. Lord DM 1200, Tel.: 040/6447020, Jürgen

VERSCHIEDENES

**Tausche/Verkaufe** SNES- und Mega-Drive-Spiele, habe z.B. Rise of the Hawk, Earthworm Jim ect., suche preiswertes 3DO mit Spielen, Tel.: 0641-791740, Monika

**Tausche** SNES-, Jaguar-Games. Tausche/Verkaufe FM Marty Towns, Pal, View-

point, Scavenger 4, Splatterhouse oder Multi, SNES, RGB, Spiele, Zubehör, suche 3DO, Jaguar, PSX usw., Tel.: 07354-2873, Stefan

**Tips & Tricks** für 150 Mega-Drive- oder 135 SNES-Spiele, ARP-Codes für 200 Mega-Drive- oder 145 SNES-Spiele je DM 10 in bar, Detlef Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

**Achtung!** Unser Club sucht neue Leute! Interesse? Play an T. Meyer, Frauenhoferstr. 15, 47057 Duisburg, bitte Rückporto DM 1

**Suche** Spiele-Geräte und Sammlungen für alle Systeme, Neuheiten bevorzugt, verkaufe und tausche auch einige Spiele für fast alle Systeme, Tel.: 07724-7747, Martin & Moni, ab 17:30 Uhr

## GAMEPRO IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach

**Redaktionsdirektion:** Philipp Berens

**Chefredaktion:** Reza Abdolali (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

**Redaktionelle Mitarbeit:** Ulrich Mühl

**Redaktion:** Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Mars Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (tm), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczy (mk)

**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht

**Koordination:** Sven Jakobsen

**Graphikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach

**Graphic:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Theodora Salek

**Marketing:** Thomas Franzen

**Anzeigen:** Michael Grenliiza, Tel.: 040/48 05 22 34  
Ann Katrin Schöel, Tel.: 040/48 05 22 23  
Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994

**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

**Abonnement:** GAMEPRO-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

**Lithografie:** City Repro Ighaut. GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

**Druck:** Evers Druck, 25704 Meldorf

**Verlag:** MVL GmbH, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg

**Titel:** NBA Jam Tournament Edition © Acclaim 1995

**Titel Sonderbeilage:** Gerald Arend

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMEPRO erscheint an jedem letzten Freitag eines Monats zum Einzelpreis von DM 6,-. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,- im Ausland DM 120,-

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

**WHERE IN TIME IS CARMEN 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

## Mehr Spiel fürs Geld

Hoffentlich kommt sie bald auch bei uns heraus, die Konsole mit den niedrigen Software-Preisen, ja genau: Die PlayStation! Um Euch vorab schon mal den Mund zu wässern, gibt's Tests für die brandneuen PS-Titel „Starblade α“ (Weltraum-Baller-Action bis zum Abwinken), „Cyber Sled“ (Zweispiel-Panzerjagd-Game) und „Raiden“ (Das vertikale Ballgame). Na, habt Ihr Lust auf die GAMEPRO 4 bekommen, gut so! Dann sehen wir uns Ende März wieder, Ciao!



Die ersten Screenshots sehen ja schon recht vielversprechend aus. Is' halt 'ne PlayStation!



## Großer-Hardware-Report

Ihr habt richtig viel Kohle in der Tasche und wollt Euch eine von diesen sagenumwobenen ‚Neuen Konsolen‘ kaufen? Dann braucht Ihr unbedingt die nächste GAMEPRO! Denn wir nehmen alle bekannten und unbekanntenen Geräte auseinander und füttern Euch mit allen nur denkbaren Daten. Natürlich werden die Zukunftsaussichten (Softwaresupport!) genauso ausgeleuchtet wie die letzten Gerüchte aus Japan. Aber auch für alle, die sich kein neues Gerät zulegen wollen, dürfte unser ‚Großer-Hardware-Report‘ interessant werden. Mit unseren Infos könnt Ihr überall mitreden!



**Land unter in der Republik:** WÄHREND HALB DEUTSCHLAND VOM HOCHWASSER IN PANIK VERSETZT WIRD, SEHEN WIR DAS RECHT LOCKER. SCHLIEßLICH STEHT UNSER VERLAGSHAUS DIREKT AM ALSTERKANAL, WIR KENNEN ALSO WASSER AM HAUS. TROTZDEM WÜNSCHEN WIR ALLEN HOCHWASSEROPFERN TROCKENEN BODEN UNTER DEN FÜßEN. SPÄTESTEN BIS ZUM **29. März**, DENN DANN ERSCHEINT DIE **GAMEPRO 4/95**. KOPF HOCH, ES REGNET NICHT EWIG!



## Tor zu den Sternen 2

„Aufgeschoben ist nicht aufgehoben“, wie der Volksmund sagt. Da wir bei Redaktionsschluß leider immer noch keine fertige Version von „Stargate“ vorliegen hatten, mußten wir den Test, wohl oder übel verschieben. Das nächste Mal haben wir aber mit Sicherheit mehr über die MD- und SNES-Version zu berichten!



## PC+CD = Fun !?

Die Freunde des großen grauen Kastens mit eingebautem Absturzgenerator kommen auch wieder auf ihre Kosten. Denn GAMEPRO spendiert Euch wieder eine kostenlose 16-seitige Übersicht der besten CD-Rom-Titel für den PC. Sogar PC-Hasser sollten mal 'nen Blick reinwerfen, schließlich kommen viele 1a Konsolenspiele vom PC, und man muß ja wissen, was in den nächsten Monaten an guter Software zu erwarten ist.



## GAMEPRO RESERVIERUNG 4/95

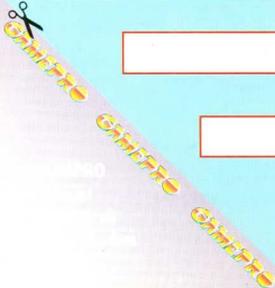
Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 4/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis  
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten anderer Kunden.



Tel. 0931-571601 oder 06

SCHNELL, SCHNELLER...

# THEO KRANK VERSAND

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

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

## ☆ SUPER NINTENDO ☆

ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
ACTRAISER 2	99,-
AKIRA	139,-
BATMAN & ROBIN	124,-
BLACKHAWK	109,-
CANNON FODDER	119,-
CARRIER ACES	114,-
CHAMP. INT. SUPER SOCCER	124,-
CRAZY CHASE	114,-
DEMOLITON MAN	124,-
DEMONS CREST (FEBI/MÄRZ)	139,-
DINO DINI SOCCER	79,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE)	114,-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	109,-
FLINTSTONES THE MOVIE	134,-
INDIANA JONES	129,-
JOHN MADDEN 95	124,-
JORDAN ADVENTURE	134,-
JUNGLE STRIKE	119,-
KÖNIG DER LÖWEN	134,-
LORD OF THE RINGS	109,-
MICKY MANIA	79,-
NBA JAM Tournament (MÄRZ)	139,-
NBA LIVE 95'	129,-
NFL QUARTERBACK CLUB	139,-
PITFALL	79,-
PUNCH OUT	114,-
SECRET OF MANA (DT TEXTE)	114,-
SHADOW	119,-
SOULBLAZER	124,-
STARGATE	129,-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129,-

SUPER BC KID (MÄRZ)	119,-
SUPER DROP ZONE	119,-
TETRIS & DR MARIO	89,-
TRUE LIES	139,-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	139,-
URBAN STRIKE	109,-
WWF RAW (MIT VIDEOKASSETTE)	144,-

## ☆ MEGA DRIVE ☆

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTION REPLAY 2 PRO	99,-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	59,-
RGB KABEL	29,-
ALADDIN	79,-
ANIMANIACS	99,-
ATP TENNIS	114,-
BABY BOOM	114,-
BATMAN & ROBIN	114,-
CANNON FODDER	109,-
CHAOS ENGINE	124,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	114,-
EARTH WORM JIM	124,-
FIFA SOCCER 95	109,-
FLINK	79,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	109,-
KAWASAKI SUPER BIKES	119,-
MEGA TURRICAN	89,-
MICRO MACHINES 2	114,-
MICKY MANIA	59,-
MR NUTZ	69,-
NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ)	124,-
NBA LIVE 95	109,-
NFL QUARTERBACK CLUB	124,-
NHL HOCKEY 95	109,-

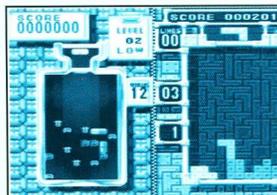
PGA TOUR GOLF III	109,-
PSYCHO PINBALL	104,-
RISTAR	109,-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	104,-
ROCK'N ROLL RACING	99,-
SCHLÜMPFE	99,-
SHINING FORCE II	129,-
SHINOBI III	49,-
SOLEIL DT.	119,-
SONIC & KNUCKLES	114,-
SPARKSTER	89,-
SPEEDY GONZALES	114,-
STARGATE	119,-
STORY OF THOR	124,-
STRIKER	119,-
SUPER STREET FIGHTER II	129,-
THEME PARK (ANF. 95)	109,-
TRUE LIES	119,-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	124,-
WWF RAW INCL VIDEO (TRICKS)	129,-

## ☆ MEGA CD ☆

MEGA CD II (MIT SPIDERMAN & ROAD AV.)	399,-
BATTLECORPS	109,-
B.C. RACER	114,-
ECCO THE DOLPHIN 2	109,-
FORMULA 1 WORLD CHAMP.	109,-
JURASSIC PARK DT.	89,-
MEGA RACE	99,-
NBA JAM	104,-
SNATCHER	119,-
STARBLADE	109,-
WORLD CUP GOLF	99,-



PUNCH OUT  
DM 114,- (SNES)



TETRIS & DR. MARIO  
DM 89,- (SNES)



## WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

MEGA DRIVE 32X X DM 359,-  
(LIEFERUNG PORTOFREI!)

AFTERBURNER COMPLETE	99,-
GOLF BEST 36 HOLES	129,-
METAL HEAD (MÄRZ)	129,-
MOTOCROSS CHAMP. (MÄRZ)	129,-
SUPER SPACE HARRIER	99,-
VR-RACING DELUXE	119,-
STAR WARS ARCADE	99,-

VORANGEKÜNDIGTE 32X-CD SPIELE:  
FAHRENHEIT 32X CD (MAI),  
MIDNIGHT RAIDERS CD (JUNI),  
SURGICAL STRIKE CD (JUNI)



STAR GATE  
DM 129,- (SNES)



CHAMP. INT. SOCCER  
DM 124,- (SNES)

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Euroschheck) DM 4,- • In Punkte Schnelligkeit! Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnelipaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18:30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen vor 3 Artikeln sogar portofrei! • Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit Frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DM 05) an Theo Krank Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel: (0931) 571601 oder 06

DIE CD-ROM-HITS DES JAHRES:  
SIMULATION · STRATEGIE · ACTION

# GENESTA



**SUPERKI**  
*PRO*

**10X EINEN CD-ROM TITEL  
DEINER WAHL VON DIESER SEITE ZU GEWINNEN.**

**FRAGE: WIEVIELE VERSCHIEDENE TITEL SIND AUF DIESER SEITE ABGEBILDET?**

ANTWORT AUF EINER AUSREICHEND FRANKIERTEN POSTKARTE MIT DEN FOLGENDEN ANGABEN:

LÖSUNG, RECHNER-TYP, ZEITSCHRIFT AUS DER DIESE SEITE STÄMMT & ALTER AN

BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT, POSTFACH 1280, 25443 QUICKBORN

EINSENDESCHLUSS IST DER 30. APRIL 1995 (DATUM DES POSTSTEMPELS).

DER RECHTSWEG SOWIE DIE TEILNAHME DER BMG-MITARBEITER SIND AUSGESCHLOSSEN.

**BMG**  
INTERACTIVE  
Entertainment

**VOBIS**  
MICROCOMPUTER AG  
Die Leute mit Ideen

**KARSTADT**  
MIT CD-CENTER

Media Markt

**SATURN**  
NICHT WISSEN, SPAREN

KORONA SOFT

TEL: 05241/1828  
FAX: 05241/13043  
KREDITKARTEN AKZEPTIERT

ERHÄLTLICH U.A. BEI: