

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEO-SPIEL-MAGAZIN

**GENIAL**

**Yoshi's  
Island -  
Super Mario  
World 2**

Das beste Videospiel  
aller Zeiten im Test



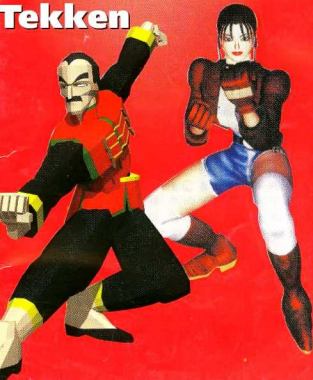
**Knallharte,  
Prügelspiele**

Für Saturn & 32X:

**Virtua Fighter  
Teil 1, 2 & Remix**

PlayStation-Sensation:

**Tekken**

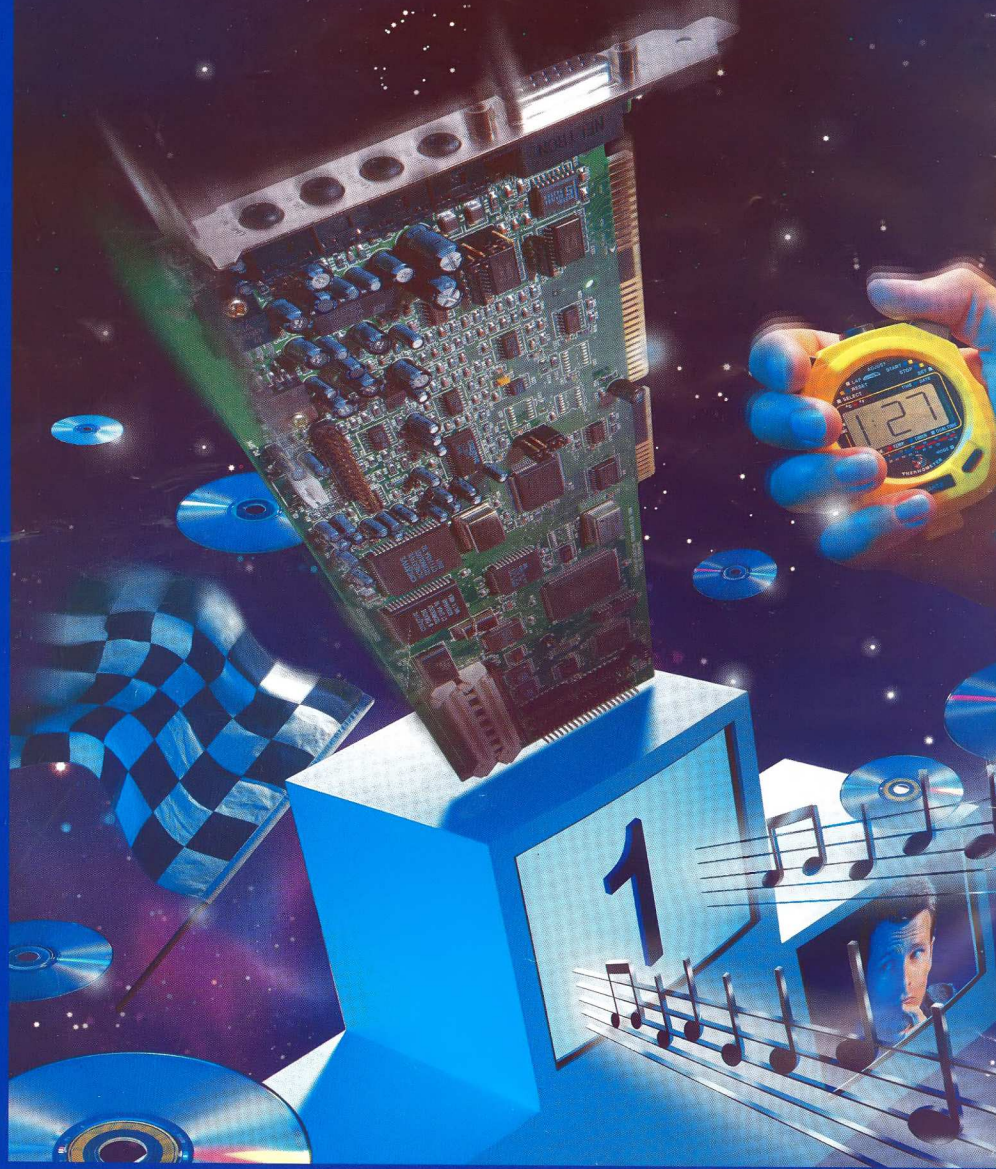


# Killer Instinct

ULTRAstarker-Prügelspaß fürs SNES

NEU

AUF DIE PLÄTZE,  
FERTIG, LOS...



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

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

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

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

## High Performance

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

## Facts

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



- CD-ROM-Schnittstelle für alle Laufwerke, die mit IDE ausgestattet sind
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM „on board“, erweiterbar auf 28 MB. 1 MB ROM für General-Midi-Sound Samples.
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

## Software

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel
- Creative Talking Scheduler

## Synthesizer

Die AWE32 eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

## Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen,



vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

## Kompatibilität

Die AWE32 ist voll Sound Blaster- und Sound Blaster 16-kompatibel.

## Games

Auf der AWE32 laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

## Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien. Und zum Sammeln von Musik: die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“.



## Gratis-CD

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

## Infoline:

0180/5 32 34 88

multimedia iSS Creative



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



# REPORTAGEN

Atari: Interview mit Jean Richen, Europ. Marketing Manager	68
Hinter den Kulissen der Videospiele-Macher	36
Interview: Die Entstehung von Secret of Evermore	22
Kommende Software für PlayStation und Saturn	24
Messebericht: News-Flash von der ECTS	10
Neo-Geo CD: Große Marktübersicht	60
Rollenspiele für Saturn und PlayStation	48
Shiny Entertainment: EW Jim 2 fast fertig	14

# WETTBEWERBE

Sega Sports	75
Virgin	7

# PREVIEWS

Secret of Evermore (SNES)	20
Sega Rallye	18
Virtua Fighter 2	16

# TESTS

Chrono Trigger	56
Killer Instinct	28
Primal Rage	54
Yoshi's Island – Super Mario World 2	44

Mega Man 4	72
NHL Hockey '95	64
PGA European Tour Golf	65
Primal Rage	54

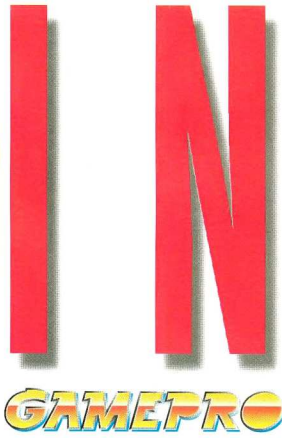
Garfield – Caught in the Act	58
Hardball '95	72
Marsupilami	26
NHL Hockey '96	73
Primal Rage	54
Sonic Compilation	65

F1 World Championship Edition	65
Primal Rage	54

Bug!	52
Digital Pinball	66
Nova Storm	63
Street Fighter – The Movie	67
Theme Park	74
Virtua Fighter Remix	34
Panzer Dragon	40

CyberSled	62
Destruction Derby	42
Starblade @	62
Street Fighter – The Movie	67
Tekken	32
Theme Park	74
Total Eclipse Turbo	66

Icebreaker	64
Mazer	64



# PRÜGELORGNIEN

**d** es einen Freud', des andern Leid': Prügelspiele sind derzeit groß in



Mode. Ob Ihr nun auf dem SNES Euren Killer

Instinct austoben möchtet, Euch mit Tekken auf der PlayStation eine blutige Nase holt oder auf dem Saturn die virtuellen Kämpfer neu aufmischt:

Das Angebot ist wirklich reichhaltig. Kinofans dürfen mit Street Fighter – The Movie die Leinwand-Action nochmals auf Saturn und PlayStation nachvollziehen, recht urzeitlich geht es auf den etwas betagteren Konsolen mit Primal Rage zu. Und einen Blick in die Zukunft haben wir mit der Preview von Virtua Fighter 2 auch noch gewagt. Also haut immer schön kräftig zu!



ab Seite 16

Das Leben für die Prügelspiel-Helden ist normalerweise recht hart – eine kleine Ruhepause gibt es nur selten ...



# WALT

## THE SECRET OF SQUARESOFT

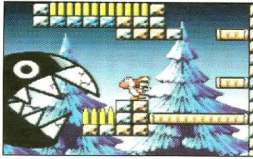


Nach längerer Zeit kommt mit Secret of Evermore endlich mal wieder ein Rollenspiel von Squaresoft auf den deutschen Markt. Grund genug für Pre- und Interview!

ab Seite 20

## INSELFREUDEN MIT YOSHI

**e**s wurde ja höchste Zeit, daß der nette kleine Saurier endlich mal die Hauptrolle in einem Jump&Run zugeteilt bekommt. Und als Held im wahrhaft genialen Yoshi's Island macht er sogar eine derart gute Figur, daß wir für diese ‚Mutter aller Spiele‘ sogar eine Ausnahme in Sachen Wertung gemacht haben. Aber lest doch selbst, was Euch so alles erwartet ...



ab Seite 44

**Earthworm Jim 2** IN KÜRZE SCHLÄGT ER WIEDER ZU • **Bug!** EIN TOLER KÄFER AUF EXTRATOUREN • **Garfield** DER PASTA-KATER AUF ABWEGEN • **Chrono Trigger** ZEITREISEN MIT SQUARESOFT • **Destruction Derby** BLECHSCHADEN AUF DER PLAYSTATION • **Marsupilami** DER COMIC-KLASSIKER ALS VIDEOSPIEL • **Nova Storm** IM WELTALL IST DIE HÖLLE LOS • **Flipper** FRISCHE TABLES FÜR DEN HAUSGEBRAUCH • **MesseFlash ECTS** • **NEO•GEO CD** Große Softwareübersicht • **Interview** ATARI UND SQUARESOFT BEKENNEN FARBE • UND VIELES MEHR ...

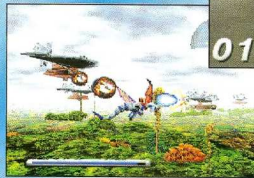
## TIPS & TRICKS

Super Turrican 2, Komplettlösung, Teil 3 .....	80
Shorties .....	84
Action-Replay-Codes .....	89

## RUBRIKEN

News .....	6
Leserpost .....	12
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew .....	50
„Highscore“ – Leser und ihre Rekorde .....	71
Top Ten .....	76
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätlecke .....	78
GAMEPRO-Shop .....	90
Kleinanzeigen .....	94
Impressum .....	95
Register .....	96
Vorschau .....	98

Viel Action auf 32 Bit: Destruction Derby für die PlayStation und auch ...



... Panzer Dragoon auf dem Saturn lassen die Herzen der Fans höherschlagen

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Nur Mut, das Ende ist nahe: Im letzten Teil unserer Super-Turrican-2-Komplettlösung verraten wir Euch, wie der Held im Kampfanzug den finsternen Mächten endgültig Manieren beibringt. Wer nicht so sehr auf das vorzeitige Ende in einem Spiel steht, der sollte sich die Shorties und Action-Replay-Codes anschauen.



7E15	7FFF
7E15	81FF
7E15	89FF
7E14	CF57

# NEWS

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

## NINTENDO ULTRA 64

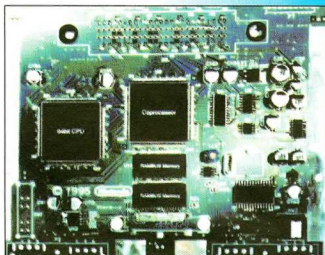
Selten hat eine Hardwareankündigung so sehnsüchtiges Warten ausgelöst wie Nintendos Ultra 64. Nun endlich gibt es auch offizielle Verlautbarungen. Auf der Shoshinkai (24. – 26. 11), der japanischen Videospielemesse, wird Big N 100 der kleinen schwarzen Kästen mit zehn spielbaren Titeln vorgestellt. Noch vor Weihnachten kommt das Gerät dann in den japanischen Handel. Zum Verkaufsstart sollen von Nintendo ein Mario-Spiel (wir tippen aus verschiedenen Gründen auf eine 64-Bit-Version von Super Mario Kart) und zwei weitere Titel verfügbar sein – einer dieser Titel und zwei Pads sollen dem Gerät beiliegen. Des Weiteren kommt von Square tatsächlich das lang erwartete Final Fantasy VII (in 3-D; die beiden Bilder unten links zeigen, daß man bei Square schon fleißig am rendern ist) und auch Konami (3-D-Fußball) und Capcom (vielleicht endlich Street Fighter III??) haben schon Software in petto.

Mittlerweile haben LucasArts ihre U64-Pläne bestätigt. Ihr Star-Wars-Spiel wird voraussichtlich 'Shadows of the Empire' heißen und hat als Handlungsschwerpunkt die Kopfgeldjäger zum Thema. Das Spiel wird eine Mischung aus bekannten Spiel- und Filmelementen (Asteroidenflug, Eisplanet, Todesstern und Dark-Forces'-Sequenzen) und wird zeigen, welche 3-D-Polygonfähigkeiten im Ultra 64 stecken. Auf opulente digitalisierte Filmsequenzen muß wegen der Speicherknappheit der Module wohl verzichtet werden – was zur Folge haben dürfte, daß umso mehr Wert auf das Gameplay gelegt wird. Ein etwaiger Dezember-Release ist für Shadows of the Empire allerdings kein Thema. Geplant ist, das Spiel zum offiziellen USA-Release des U64 fertigzustellen.

Vor kurzem wurden endlich die fertigen Entwicklungssysteme an die Dream-Team-Mitglieder ausgeliefert, und sie erfüllen die hohen Erwartungen, die in sie gesetzt worden sind, voll und ganz. Das U64 soll sogar noch leistungsfähiger sein, als es die frühen Hardware-Emulationen auf Onyx-Workstations vermuten ließen. Auf dem Bild rechts oben seht Ihr die Platine der 'Wundermaschine', im Gegensatz zu PlayStation und Saturn kommt das U64 mit nur vier Chips aus (Hauptprozessor R4300, kombinierter Grafik- und Sound-Prozessor und zwei RAM-Chips). Sobald wir unser persönliches Exemplar in den Händen halten (und nie mehr loslassen), werden wir Euch selbstverständlich an unseren neugewonnenen Erkenntnissen teilhaben lassen!

Das Pad-Design wurde von Big N noch nicht bestätigt

Eines konnten wir für Euch aber schon enthüllen. Die (noch) geheimen Ultra-64-Pads sind wirklich revolutionär! Neben dem Steuerkreuz auf der linken Seite, sechs Buttons auf der rechten (die drei im Street-Fighter-Stil nebeneinander) und zwei auf der Rückseite (wie beim SNES-Controller), gibt es in der Mitte des Pads einen Griff, auf dem eine kleine Scheibe angebracht ist, die die Spitze eines Analogjoysticks darstellt. Mit diesem Analogstick könnt Ihr vor allem bei Renn- und Flugsimulationen sehr präzise steuern, da er nicht die Bewegung pur, sondern auch die Stärke überträgt. Außerdem könnt Ihr mit dem Zeigefinger noch einen Triggerbutton auf der Rückseite des Mittelgriffs bedienen. Die beiden Verlängerungen auf der linken und rechten Seite sind für eine bequeme Ablage der Hände gedacht (kennt Ihr vielleicht schon vom Virtual Boy). Und schließlich gibt es noch den obligatorischen Startbutton in der Mitte des Controllers. Ihr seht also, daß die Zukunft durchaus einige Wartezeit wert ist. Wir wollen alle hoffen, daß Big N die Pläne einhalten kann und uns spätestens im April '96 alle mit dem 'Project Reality' versorgt!



Das U64-Motherboard ist sehr übersichtlich und aufgeräumt. Da kann sich die Konkurrenz mal 'ne Scheibe abschneiden, denn so kann man das Gerät auch billig produzieren!

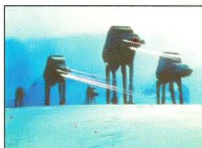
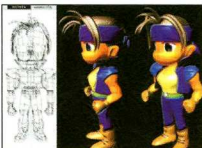


© 1995 Rareware

Rare arbeitet derweil bereits an Killer Instinct 2 fürs Ultra 64



So bild würden wir auch grinsen, wenn wir schon ein U64 hätten



© 1995 Nintendo

© Squaresoft

© LucasArts

## ARCADE

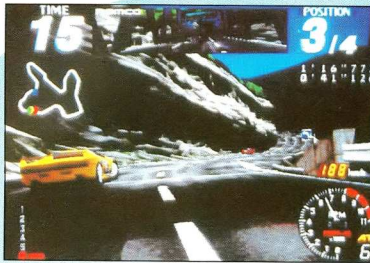
# RAVE RACER

Für viele ist Ridge Racer immer noch das beste Rennspiel. Nun wurde es zweifellos übertroffen: von seinem Nachfolger!

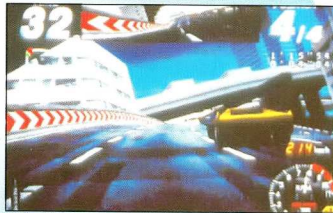
Vier Strecken gibt es bei Rave Racer. „Endlich“, wurde einige rufen. Mit dabei ist jedoch der alte Kurs in der Kurz- und Langfassung mit zum Teil neuer Grafik.

Die Neuen haben es jedoch in sich: halsbrecherische Sprünge und enge Bergpassagen machen das Rennen zum Erlebnis. Darüberhinaus werden dem zahlenden Kunden natürlich auch Vesserungen in Sound und Grafik geboten – letzteres dank der verbesserten System-Super-22'-Hardware, die kürzlich erstmals bei Air Combat 22 Verwendung fand.

Die Straße ist nun nicht mehr so eben wie bei Ridge Racer



Die Außenansicht der PS-X-Version von Ridge Racer wurde übernommen



Rave Racer dürfte in dieser Form auf der PlayStation unmöglich sein

## JETZT ERSCHIENEN:

Die beiden Capcom-Spiele **Mega Man X2** (GAMEPRO 3/95, Note 3+), **The Great Circus Mystery** starring Mickey und Minnie (GAMEPRO 2/95, Note 2-) und Virgins **Big Sky Trooper** (GAMEPRO 8/95, Note 2), alle drei für SNES, sollen mit einiger Verspätung dieser Tage endlich offiziell in Deutschland erscheinen. An allen drei Wertungen hat sich seit den Tests natürlich nichts geändert.

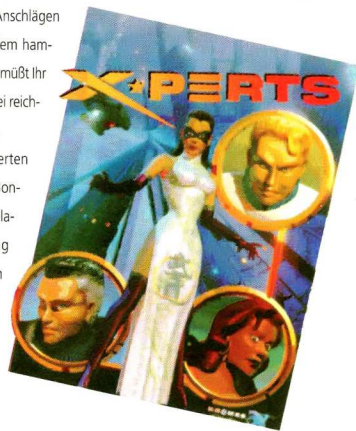


Great Circus Mystery (oben), Big Sky Trooper (oben rechts) und Mega Man X2 (rechts)

## MEGA DRIVE X-PERTS

Die Welt in diesem Videospielmodul wird von einer Bande Terroristen bedroht. Nur die X-Perts (was soviel wie „Experten“ bedeuten soll, aber wer ahnte das nicht ...) können Mutterchen Erde vor den nuklearen Anschlägen der Bösewichter schützen. In einem hammerharten Wettlauf gegen die Zeit müßt Ihr Bomben entschärfen und nebenbei reichlich Gegner unschädlich machen.

Neben Silicon-Graphics-gerenderten Grafiken und anderen optischen Bonbons erwartet Euch ein actiongeladenes Gameplay und Spannung ohne Ende. Den Kampf „Gut gegen Böse“ könnt Ihr aber voraussichtlich leider erst um die Weihnachtszeit auf Eurem Mega Drive austragen.



## DAS 2. Virgin - JAHR

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

Zu gewinnen gibt's wie immer ...

... ein MEGA DRIVE mit einem „EARTHWORM-JIM“-MODUL  
Ihr müßt uns nur eine Frage beantworten: Wie heißt die Firma des Earthworm-Jim-Programmierers David Parry?

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

GAMEPRO • Virgin 11/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 1. November '95



Unmengen von Codes sind bereits im Modul eingebaut

Sogar Game-Genie-Codes können benutzt werden

# NEWS

S N E S

## ACTION REPLAY PRO MK III



Dataflash beschert uns pünktlich vorm Weihnachtsfest das neueste Produkt aus ihrer britischen Hexenküche. Nachdem das ARP 2 nur eine verbesserte Version des ersten Schummelmoduls war, gingen die Entwickler diesmal einen anderen Weg. Das „Action Replay Pro MK III“ geht nach ganz neuen Suchkriterien bei der Jagd nach Codes vor! Ihr müßt nun nicht mehr das betreffende Spiel reseten und immer wieder neu starten, sondern drückt einfach nur eine Tastenkombination und spielt an derselben Stelle weiter – wodurch sich die Codeseuche allerdings verlängert und verkompliziert! Zusätzlich fungiert das nützliche Gerät als PAL/NTSC-Adapter und kann auch Game-Genie-Codes verwenden. Außerdem ist schon eine sehr umfangreiche Palette von Codes vorinstalliert, die über ein komfortables Menü abgerufen werden können. Da wir gerade bei Codes sind: Ihr könnt nun bis zu 100 dieser Spiel-Erleichterer auf einmal eingeben. Des weiteren könnt Ihr zwei Gruppen von Codes definieren, die im Spiel an- und abschaltbar sind – zwei LEDs zeigen den jeweiligen Status. Nicht zu vergessen, daß alle Menüs mit deutscher On-Screen-Erläuterung daherkommen. Außerdem könnt Ihr noch einige Spielereien wie den Hintergrund oder die Rahmenform in den Menüs einstellen. Das Ganze hört sich wirklich vielversprechend an! Wir werden das Device natürlich auf Herz und Nieren testen und Euch demnächst wissen lassen, ob das Action Replay MK III eine lohnende Investition ist.

### MEGA DRIVE

## MICRO MACHINES '96 EDITION



Es ist gar nicht so lange her, da sorgte ein Rennspiel für nächtelange Spieleessions in der Redaktion. „Mirco Machines 2 – Turbo Tournament“ hieß das gute Stück, welches jetzt von seinem Nachfolger in den Schatten gestellt zu werden droht. Mirco Machines '96 Edition sorgte gleich nach Einschalten des Mega Drives für einen Testraum voll begehrter Redakteure. **Was ist neu:** Zualererst stehen Euch sieben Tournam-

Modus' steht begeisterten Miniatur-Fahrern noch eine Besonderheit ins Haus: ein „Construction Kit“. Hier könnt Ihr eigene Strecken designen und sie per superlangem Paßwort „sichern“ oder sie in einem der neun Speicherplätze der Cartridge ablegen. Ein für Konsolen-Verhältnisse revolutionäres Feature, welches man sonst nur von Homecomputern oder PCs kannte. Selbstverständlich wurde am J-Card-Prinzip festgehalten, so daß man für



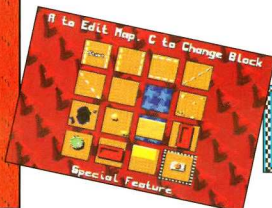
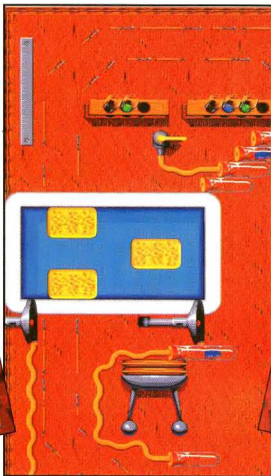
ment-Modi (mit entsprechend unterschiedlich schweren Strecken) zur Verfügung. Außerdem gibt es neue Fahrzeuge (Jets, Gleiter, ...) und eine Vielzahl von neuen, witzig-gemeinen Strecken. Am Spielprinzip selbst hat sich nichts geändert: Es gilt immer noch, die Mitfahrer abzudrängeln, um Punkte für Etappensiege zu kassieren. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl erreicht hat, gewinnt das Rennen. Neben einem Time-Trail- und einem „Einspieler-Story-

ein zünftiges Vierspieler-Rennen keinen Adapter benötigt. Die schon recht weit fortgeschrittene Vorversion von MM'96 hinterließ allerdings einen kleinen Nachgeschmack. Einige der Strecken aus MM2 sind übernommen worden, wobei sie optisch leicht aufgepeppt wurden. Auf alle Fälle sollten sich Fans dieses possibleren Rennvergnügens den Oktober vormerken, wenn Mirco Machines '96 Edition in den Handel kommt.

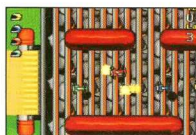


einem Time-Trail- und einem „Einspieler-Story-

den Oktober vormerken, wenn Mirco Machines '96 Edition in den Handel kommt.



Wer erinnert sich von Euch nicht an die Sahnetörtchen der „Ferry-Flasko“-Strecke in „Mirco Machines 2“?



Neue Fahrzeuge in Form von Flugzeugen sorgen für Abwechslung gegenüber dem Vorgänger



# SUPER MARIO RPG

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Anfang 1996 erscheint in Japan für SNES ein 32-MBit-Rollenspiel mit dem Klempner. Und wer wäre besser geeignet, um ihm zusammen mit Nintendo ein würdiges Debut zu garantieren, als Squaresoft (Final Fantasy, Secret of Mana). Genaugenommen wird es gar kein RPG, sondern ein Action-Adventure à la Zelda mit einem Secret-of-Mana-artigen Kampfsystem. Komplett gerenderte Grafik in isometrischer Perspektive verwöhnt das Auge. Unglaublich: Im Moment ist bei Nintendo ein Deutschland-Release im Gespräch! Möglicher Termin: März/April 1996. Wir drücken die Daumen!!!



*Klempner und Rollenspiele, paßt das überhaupt zusammen? Wir werden sehen*



*Mario feiert ein Wiedersehen mit vielen altbekanntem Widersachern – nur halt in 3-D*

*Die erste Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den Rollenspielkönigen von Squaresoft. Wenn das kein Dream Team ist?!*

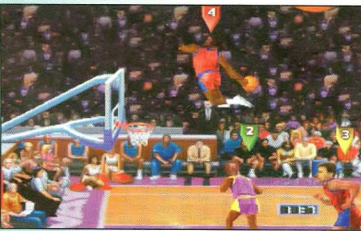
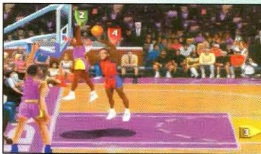
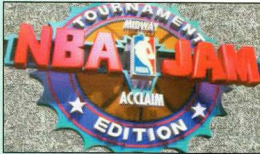


*Die Prinzessin und ihre Pilzköpfe sind ebenfalls mit von der Partie*

*Ganz und gar isometrisch geht's in Marios neuestem Abenteuer zu*

## PLAYSTATION NBA JAM TOURNAMENT EDITION

In allerletzter Sekunde erreichte uns diesen Monat ein Spiel, welches wir Euch nicht vorenthalten wollen: NBA Jam Tournament Edition für die PlayStation. Ohne große Ankündigung haben Acclaim und Iguana (die Originalentwickler) eine Umsetzung des Basketball-Hits programmiert, der dem Automatenvorbild optisch sehr nahe kommt. Spielerisch scheint es keine gravierenden Unterschiede zu den bekannten 16-Bit-Versionen zu geben. Das Spiel soll noch vor (!) dem offiziellen PlayStation-Release, der ursprünglich für den 21. September geplant war und sich anscheinend um einige Tage verschiebt, in den Handel kommen. Ein ausführlicher Test wird in der kommenden Ausgabe folgen, bis dahin können wir Euch schon mal erste Bilder zeigen.



*Spektakuläre Dunks und nicht ganz regelgetreue Basketball-Aktion mit den Original-Stars der NBA: NBA Jam T.E.*

## S N E S SECRET OF MANA 2

Wenn alles gut geht, dann dürfte zumindest in Japan so etwa gegen Ende September die Rollenspiel-Welt wieder in Ordnung sein. Das ist nämlich der angestrebte Termin für die Veröffentlichung von ‚Seiken Densetsu 3‘: Dritter Teil von was? Na ja, vielleicht wird ja alles etwas klarer, wenn man weiß, daß dieses Spiel, sofern es in die Staaten oder gar nach Deutschland kommt, schlicht und einfach ‚Secret of Mana 2‘ heißen würde. Genaue Termine für dieses hoffentlich eintretende freudige Ereignis stehen noch nicht fest. Höchstwahrscheinlich ist aber erst im Frühjahr nächsten Jahres damit zu rechnen. Fassen wir uns also



*Squaresoft in Höchstform: Riesige Bosse, düstere Dungeons und natürlich auch Flugsequenzen in Mode-7 begeistern ...*



in Geduld – oder lernen schnellstmöglich japanisch, denn es lohnt sich in der Tat. Squaresoft hat sich mal wieder selbst übertroffen und ein wahres Feuerwerk an Grafik, Sound und Gameplay auf 32 MBit gepackt. Neben der gewohnten Dreispieler-Action warten auch einige wesentliche Neuerungen auf den oder die Spieler. Die Story ge-

staltet sich wesentlich komplexer, da sie je nach gewählter Zusammenstellung der Party etwas anders verläuft. Also hoffen wir ...

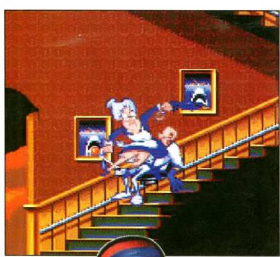
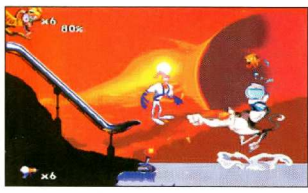


Der Eingang des Spiele-Olymp': Hinter diesen Mauern zeigte sich in London die Videospieleprominenz



HEISSE NEWS  
 STAR MESSE

Vom 10. bis 12. September war London einmal mehr Mekka des europäischen Computer- und Videospieldes. Über 100 Hard- und Softwarehersteller sowie Händler stellten im Rahmen der alljährlichen Herbst-ECTS ihre Produkte zur Schau, die wir ausführlich unter die Lupe nahmen. Diesem Messeflash – den wir noch in letzter Sekunde für Euch verfassten – folgt ein ausführlicher Bericht in der kommenden GAMEPRO.



**EARTHWORM JIM 2**  
 SNES, MD

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Der Wurm ist los! Was David Perry und seine Mannen mit der Fortsetzung von ‚Earthworm Jim‘ geleistet haben, ist einfach unglaublich. Neue Ideen ohne Ende erwarten Jump&Run-Freunde – und noch mehr Gags als zuvor! Doch bevor Jim zum zweiten Mal als Held gefeiert werden darf, müßt Ihr mit ihm zahlreiche Abenteuer bestehen. So müssen beispielsweise Peters Welpen (in dezemtem Ferkelrosa) gerettet werden, die von Psy-Crow aus einem Gebäude geschleudert werden. Fängt Jim sie nicht rechtzeitig auf, so – na ja, was halt so passiert, wenn ‚etwas‘ ein paar Meter in die Tiefe fällt ... Ganz gleich ob Jim Hündchen rettet, Kühe huckepack trägt oder per Rakete durch die Level saust: ‚Earthworm Jim 2‘ ist ein delizioses Jump&Run-Gericht, das wie der Vorgänger Geschichte schreiben wird und wir Euch in GAMEPRO 12/95 gebührend groß vorstellen werden.



**SPOT GOES TO HOLLYWOOD**  
 SNES, MD, 32X, SAT, PS-X

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Der coolste Punkt der Welt macht sich auf, um Los Angeles' Hollywood unsicher zu machen. In seinem allerersten Abenteuer auf 32X, Saturn und PlayStation, beziehungsweise seiner zweiten Odyssee auf den 16-Bitern, geht die Post ab, tanzt der Bär, wackelt die Wand und bebt die See, bis die Schwarte kracht und man das Glimmen der Alm im Abendrot wieder sehen kann“. So zumindest verheißt Virgin – und das bislang Gesehene verspricht in der Tat einiges. So wird das Spielgeschehen aus isometrischer 3-D-Ansicht dargestellt. Die Grafik ist teils gerendert, teils detailreich gezeichnet und zwei Dutzend abgefahrene Level mit allerlei kuriosen Gefahren (Saturn und PlayStation sogar 40!) sorgen für die nötige Abwechslung. Ein ganz heißes Jump&Run, dessen Test der Mega-Drive-Version wir Euch kommenden Monat präsentieren werden – es sei denn, Spot verläuft sich zwischenzeitlich auf dem Sunset Boulevard und geht verschollen ...

**ROCK 'N' ROLL RACING II**  
 PS-X

INTERPLAY

Die 32-Bit-Variante des SNES-Klassikers wird hoffentlich besser ausfallen als der deutsche Presstext. In dem ist nämlich von „Gewöhnliche Straßenrennen wurden durch eine Rock 'n' Roll-Version des ‚Straßenkriegers‘ ersetzt“, „Kriegsführung“ und allerlei anderen lustigen Dingen die Rede. Daß mit dem ‚Straßenkrieger‘ die Kulttrilogie ‚Mad Max‘ gemeint ist, wissen in Europa nur US-Originalfilm-Freaks. Das in London laufende Demo läßt glücklicherweise auf mehr Gründlichkeit beim Programmieren als beim Übersetzen schließen: Rasante Action mit toller Grafik, supercoolen Bildern der unterschiedlichen Kampfvehikel und 32 Strecken lassen auf ein spaßiges Rennvergnügen hoffen.







# Hallo!

Ihr habt Fragen, Kritik, Meinungen oder Anregungen zu GAMEPRO? Dann eist Euch vom Joypad los, schnappt Euch Stift und Zettel und schreibt uns ein paar Zeilen an folgende Adresse:

**GAMEPRO, Leserpost,**

**Heilwigstraße 39**

**20249 Hamburg**

Unsere Postseiten bieten einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt.

Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwahrende Kürzung der Briefe vorbehalten.

Und ganz gleich, ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt – denkt bitte an den Absender!

## Hallo Leute,

da ist er nun, der Saturn. Na ja ... Wenn alle Firmen bei der Einführung der sogenannten „Next Generation“-Konsolen so lahm agieren wie z. B. Karstadt – na dann gute Nacht. Da fallen die Saturn-Konsolen zwischen altem MD- und SNES-Ramsch kaum ins Auge und



Das Objekt der Begierde: Der Saturn

wird die Frage nach einer Vorführung („Daytona“, lechzt) mit den hochqualifizierten Antworten: „Ist neu von Sega. Sind 64 Bit“ beantwortet. Wenn das so läuft, ist die Annahme berechtigt, daß „Otto Normaldaddel“ keine knapp DM 1000 für eine Konsole samt Spiel und Konverter (nicht jeder hat eine Scart-

buchse an seinem TV!) inlegen wird. Schließlich gibt es für ca. DM 1600 inzwischen gut bestückte 486/66 PCs, die vielseitiger sind. Ich warte auf den Tag, an dem Sonys Wunderkiste irgendwo unter einem Stapel alter Game-Gears verrottet ... Wozu das Gerede? Nun, ich denke, daß der Massenmarkt die Hauptkäufererschicht darstellt. Die Leute, die was von der Materie verstehen, gehen sowieso zum Fachhändler oder wenden sich an Versandhändler. Der normale Verbraucher aber wird, bei der Flut plötzlich in den Kaufhäusern auftauchender Systeme und Anbieter überfordert sein, da ja die für den Massenmarkt zugänglichen Verkaufsstellen (Kaufhaus-Ketten etc.) nicht in der Lage sind, entsprechend zu reagieren und den Kunden richtig zu informieren.



Würde mich sehr interessieren, wie Ihr diese Dinge seht! Hier noch eine Frage:

1. Wird es zusätzliche Strecken für „Ridge Racer“ geben (für „The Need for Speed“ auf dem 3DO waren solche Track Disks angekündigt)? Ansonsten: Tolles Magazin, gute Tests (bestes Heft auf dem Markt). Weihnachten ist dieses Jahr wohl am 21. September, was (dann kommt nämlich der Sony-Mann ..., gier, lechz, sabber)?

**Holger Förstemann, Münstedt**

## GAMEPRO analysiert

Hallo Holger, auch uns ist schon aufgefallen, daß der Saturn in den Läden nicht so präsent ist, wie erwünscht! Allerdings ist der Verkauf aber auch gerade erst angelaufen, und Sega hat noch Probleme, die Händler mit den nötigen Verkaufsdisplays und ähnlichem zu versorgen. Außerdem stehen uns die großen Werbekampagnen für Saturn und PlayStation noch ins Haus. Spätestens zu Weihnachten sollte es eigentlich keinen Deutschen mehr geben, der noch nicht von diesen Geräten gehört hat. Wenn dann erst einmal mehr (potentielle) Käufer in die Läden „stürmen“ sind natürlich auch die Händler gefragt, eine fundierte Beratung anzubieten. Diese werden

## DIE GEWINNER aus Heft 9/95

### Sega Sports

Ein Sega Sports-Set geht an: Heiko Haubelt aus Enkenbach

Je ein ATP Tour-Modul (MD) geht an:

Dan Jonescu, Weiterstadt; Raif Kupferer, Offenburg; Matthias Boderstein, Blankenburg; Sammy Kaheldej, Brühl

### Das Virgin-Jahr 995

Christian Finterwalde aus Seefeld (Österreich) gewinnt ein SNES mit einem Earthworm Jim-Modul

*Herzlichen Glückwunsch!*

zwar nur in den seltensten Fällen echte „Videospieleprofis“ sein, aber schließlich kannst Du (und alle anderen) Dich ja auch in Magazinen wie dem unseren informieren. Doch natürlich hoffen wir, daß der zu erwartende Profit auf Händlerseite genügend Engagement freisetzt.

1. Hier noch eine löschende Antwort: Die Track Disks für „The Need for Speed“ waren mal von EA angedacht, allerdings ist man momentan nicht daran interessiert. Für „Ridge Racer“ ist uns nichts dergleichen bekannt.

P.S.: Weihnachten hat sich, wie Ihr wohl alle bemerkt habt, verschoben. Sony konnte den 21. Sep. aus technischen Gründen leider nicht einhalten.

### Hi, GAMEPRO-Redaktion,

erst einmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Ihr seid mit Abstand das beste Videospielemagazin. Hier sind meine Fragen:

1. Wird es für die PS-X auch ein Lenkrad geben?
2. Sind für die PS-X oder für den Saturn Zusatzgeräte vorgesehen, die für mehr Leistung sorgen?
3. Wird es ein Ridge Racer 2 mit mehr Kursen geben oder ein Tekken 2 mit besserer Grafik?
4. Wenn man mit dem Link-Kabel mehrere PlayStations zusammenschließt, braucht man dann um gegeneinander spielen zu können, in jeder Konsole jeweils ein Spiel oder reicht ein einziges Spiel in nur einer Konsole?
5. Mit welchen Spielen kommt denn die PlayStation auf den Markt?

**Tom Weber, Marktbach**  
**GAMEPRO informiert**

Hallo Tom, erst einmal danke für Dein Lob – können auch wir immer gut gebrauchen! Es ist

unglaublich, wieviele Fragen momentan zur PlayStation kommen.

1. Unseres Wissens nach nicht. Aber es gibt ja das „Negicon“ von „Namco“, das dank seiner Analogübertragung, ähnlich wie ein Lenkrad, besonders gut für Rennspiele geeignet ist. Wir garantieren neue Bestzeiten bei „Ridge Racer“!

2. Außer der MPEG-Karte für den Saturn sind zur Zeit keine leistungssteigernden Zusatzgeräte angekündigt. Es ist auch unwahrscheinlich, daß es solche Erweiterungen geben wird, da sie praktisch ein komplett neues System darstellen müßten. Die alte Konsole könnte lediglich noch als CD-Laufwerk, Netzteil und AV-Adapter fungieren.

3. „Ridge Racer 2“ wird es nicht ge-

## „WIRD ES ‚RIDGE RACER 2‘ MIT MEHR KURSEN UND ‚TEKKEN 2‘ MIT BESSERER GRAFIK GEBEN?“

ben. Dafür kommt „Rave Racer“, das alle Deine Wünsche erfüllen sollte, denn neben besserer Grafik bietet es auch drei neue Strecken. „Tekken 2“ ist in der Tat in Arbeit, und bietet neben besserer Grafik auch neue Charaktere und mehr Moves. Wir werden beide Programme demnächst ausführlich vorstellen!

4. Leider braucht Ihr auch jeweils ein Spiel pro Konsole. Ansonsten müßten ja sämtliche Spieldaten über das Linkkabel geschickt werden.

5. Zu der PlayStation bekommtst Du eine CD mit meh-

**Rave Racer ist bereits in den Spielhallen zu besichtigen. Eine Umsetzung für die PS-X ist geplant!**



renen spielbaren Demoversionen, Vorschauen auf kommende Software und ein paar grafischen Spielereien. Die zum Start erhältlichen Titel sind: ‚3D Lemmings‘, ‚Battle Arena Toshinden‘, ‚Kileak the Blood‘, ‚Novastorm‘, ‚Rapid Reload‘, ‚Ridge Racer‘ und ‚wipEout‘ – siehe auch die PlayStation-Sonderseiten in der GAMEPRO 10/95.

**Hallo GAMEPRO,**

ich lese Euer Magazin schon ziemlich lange. Gerade bei den letzten Ausgaben bin ich davon beeindruckt, wie Ihr es schafft, eine quantitativ dermaßen hohe Informationsfülle über die ‚Next Generation‘-Konsolen anzubieten. Ich habe Euerem Magazin noch nie geschrieben und daher haben sich zwei Fragen in meinem Hirn angestaut: 1. Kann man in MD- und SNES-Module eine praktisch unbegrenzte M-Bit Kapazität einbauen oder gibt es hierbei Obergrenzen? Man denke nur an die NEO-GEO-Games ....! 2. Unterscheidet sich denn das 100 %-Ende bei Donkey Kong Country viel von dem normalen Ende (wenn man unter der 100 %-Grenze liegt)??!!

*Fabian Del Priore,  
Frankfurt a. M.*

**GAMEPRO informiert**

Hallo Fabian, wir hoffen, daß Dir nicht nur die Quantität (dafür arbeiten wir auch nachts), sondern auch die Qualität unserer Informationen zusagt (dafür arbeiten wir nämlich sogar am Wochenende)! 1. Keine einfache Frage! Da das

**„WAS IST DENN EIGENTLICH DER UNTERSCHIED ZWISCHEN RGB UND NTSC?“**

SNES eigentlich ein 8-Bit-Gerät ist, kann es bis zu 32 MBit adressieren. Allerdings kann diese Grenze über sogenanntes ‚Bank Switching‘ auch durchbrochen werden. Theoretisch sind hier kaum Grenzen gesetzt. Ähnliches gilt fürs MD, welches ohne Tricks schon ganze 16 MByte (!) – also 128 MBit – verarbeiten kann. 2. Wie Klaus auch schon in seiner



DKC-Lösung (GP 2/95) geschrieben hat, ändert sich selbst bei 101% nichts, außer, daß Ihr von Cranky Kong ein Lob bekommt.

**Hi, GAMEPRO-Team,**

ich habe ein paar Fragen: 1. Ich habe gehört, daß das neue M2 alle Konsolen (inklusive Ultra 64) von der Leistung her übertreffen soll. Stimmt das? 2. Was ist der Unterschied zwischen NTSC und RGB? Kann man mit dem TV-System-Converter von Dataflash (GAMEPRO 9/95, Anzeige auf der letzten Seite) auch RGB-Konsolen auf normalen PAL-Fernsehern benutzen? 3. Gibt es außer dem Goldstar-Gerät und dem FZ-1 von Panasonic auch noch andere 3DO Frontloader?

*Oliver Eckart, München*

**GAMEPRO erklärt**

Hallo Oliver, 1. Ja, selbst Nintendo gibt zu, daß die neue Konsole aus Trip Hawkings Labor eine höhere Gesamtleistung als das Ultra 64 hat. Allerdings sollte man bedenken, daß das M2 wohl ungleich teurer sein wird als das U64, und daß Nintendo vor allem für sei-

ne Spitzensoftware bekannt ist. Denn erst gute Software macht ein gutes System schließlich zu einem außerordentlichen System.

2. NTSC ist die amerikanische (und japanische) Fernsehnorm, welche die technischen Vorschriften für die Fernsehübertragung festlegt – Anzahl der Zeilen, Farbver-



**FRAGE DES MONATS**

Wird ‚Mortal Kombat 3‘ in Mecklenburg-Vorpommern erscheinen?

*Normen Scharfenort,  
Kühlungsborn*

schlüsselung, ect. Nur NTSC-gereignete Fernseher können Daten, die nach dieser Norm aufbereitet sind, auch verarbeiten. Bei einer RGB-Übertragung werden die Bilddaten in ihre Rot-, Grün- und Blauanteile aufgesplittet und dann zusammen mit einem Synchronisationsignal weitergeleitet. Die Größe oder Auflösung des Bildes hängt hierbei nur noch von den versendeten Daten, aber nicht mehr von Art der Übermittlung ab. Jeder Fernseher mit Scart-Buchse sollte eigentlich RGB-tauglich sein!

Da der TV-Converter kein RGB-, sondern ein Videosignal verarbeitet, kann er kein reines RGB-Signal in ein

PAL-Signal umwandeln. An den Video- oder Antennenausgang einer 60-Hz-Konsole angeschlossen, liefert er PAL-Signale, die jeder deutsche Fernseher versteht.

3. Nein. Das bislang einzige andere Gerät von Sanjo ist ein Toploader.

**Hallo GAMEPRO,**

schadet es einem RGBbildfernseher, wenn man eine Konsole anschließt (z. B. eine PlayStation)? Geht dabei der Bildschirm kaputt bzw. brennen sich die Bilder ein?

*Daniel Wilke, ?*

**GAMEPRO beruhigt**

Hallo Daniel, vielen Dank für Deine (super gemalte) Psylocke. Wir freuen uns immer über hübsche Zeichnungen und bemalte Umschläge! Zu Deiner Frage: Nein, prinzipiell brauchst Du keine Angst um Deinen großen Fernseher zu haben. Das Signal der Konsole verarbeitet jedes Fernsehgerät, daraufhin wurden die Spielkonsolen ja gebaut. Du mußt lediglich aufpassen, daß sich keine Standbilder (z. B. Pausescreen) auf den Bildschirm einbrennen. Wenn also das Telefon klingelt (und Du weißt, daß es länger dauert), dann stell‘ einfach den Fernsehkanal um oder schalte den Apparat aus. So kann nichts passieren!

**Servus GAMEPRO-Team,**

1. Vor einiger Zeit habe ich bei einem Freund ‚Ridge Racer‘ auf der PS-X gespielt und da ist mir aufgefallen, daß auf der CD und auf der Packung ‚Namcot‘ anstatt Namco steht. Was bedeutet das?

*Paul Böhm, Gießen*

**GAMEPRO forscht nach**

Hallo Paul, 1. Wir sind froh, daß es endlich mal jemandem auffällt. Im Prinzip veröffentlicht Namco ihre Heimversionen unter dem Label ‚Namcot‘. Allerdings sind auch nicht sämtliche Umsetzungen fürs Wohnzimmer unter diesem Namen erschienen. Wir vermuten, daß es sich hierbei um steuerrechtliche Tricks handelt, da Namco so mit zwei Labeln arbeiten kann. ■

**3W 3W GAMEPRO 3W 3W**  
**MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T**

**GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!**  
 Wir haben uns etwas Nettes für Euch ausgedacht: Das ‚3-Wünsche-Ticket‘! Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Spiel-Lösung, welchen Report und welches Interview Ihr in einer der kommenden Ausgaben sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.  
 Na, ist das ein Wort?

**MEINE 3 W Ü N S C H E :**

**Lösung** \_\_\_\_\_

**Report** \_\_\_\_\_

**Interview** \_\_\_\_\_

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

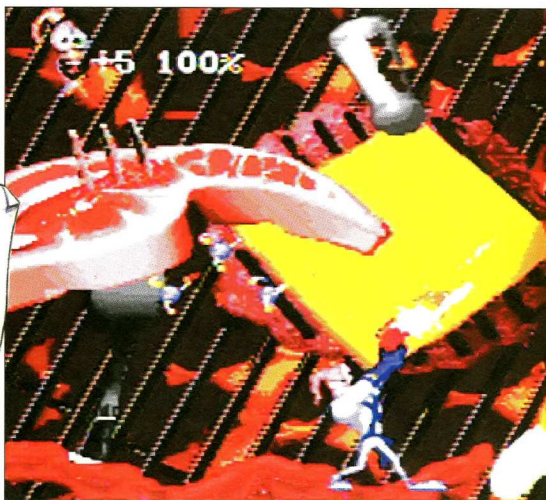
## EARTHWORM



**C**alifornia ... das Land in dem es niemals regnet, das Heimatland der Beach Boys und Baywatch. Welcher dieser Gründe David Perry nun bewegen haben mag, England zu verlassen und seine Firma Shiny Entertainment in Laguna Beach anzusiedeln, konnten wir vor Ort zwar nicht klären, dafür haben wir aber weitaus interessantere News von dort mitgebracht.

Obwohl man gerade fieberhaft an der Fertigstellung von Earthworm Jim 2 arbeitete, nahm sich Dave Perry persönlich Zeit, uns sein neuestes Werk ausgiebig vorzustellen und ein wenig über den

Konsolenmarkt zu philosophieren. Ende des vergangenen Jahres landete Shiny mit „Earthworm Jim“ den Überraschungserfolg der weihnachtlichen Softwarewelle. Da EWJ eines der originellsten und unterhaltsamsten Spiele überhaupt war, ist es keine leichte Aufgabe, mit einer Fortsetzung den hohen Standard des ersten Teiles zu erreichen, geschweige denn zu übertreffen. Dennoch gaben sich David und seine Mannen nicht mit einer einfachen Fortsetzung mit neuen Leveln zufrieden. Dazu O-Ton Dave: Der erste Level ist EWJ 1 noch sehr ähnlich, damit sich Jim-Vete-



Jim bahnt sich einen Weg durch den Sandkasten (im Bild die SNES-Version)

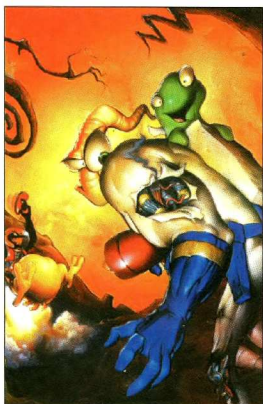
ranen gleich zu Hause fühlen. Ab Level zwei ist es jedoch ein völlig anderes Spiel, bei dem man vorher nie weiß, was einen erwartet.

Prinzipiell handelt es sich natürlich wieder um ein Action-Jump&Run, das mit einigen neuen Features versehen wurde, so zum Beispiel neuen Waffen (Homing-Missile, Smart-Bomb) und endlich auch einem Paßwort-System. Fans des ersten Teils werden sich über den Auftritt einiger alter Bekannter freuen, wie Peter

### SHINY HAT SICH SELBST ÜBERTROFFEN

Puppy, Snot, den legendären Versicherungsvertreter, oder der Prinzessin (wie war doch gleich ihr Name?). Wer die

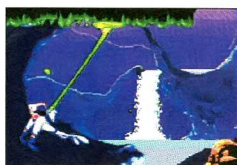
geniale Szene aus EWJ kennt, in der eine Kuh eine tragende Rolle spielt, darf sich auf ein Wiedersehen mit dem Vierbeiner freuen. Und natürlich besitzt EWJ 2 den gleichen abgedrehten Witz und Humor wie Teil eins.



Up, up and away, with my beautiful, my beautiful balloon ... (MD)



Offensichtlich ist der Erfolg dem Wurm ganz schön zu Kopf gestiegen ... (SNES)



Als Star braucht Jim natürlich nicht mehr mit dem eigenen Kopf zu peitschen (SNES)



Jim nimmt an einer Quiz-Show teil ... im Grotenlohm-Kostüm (MD)



David Perry und Nick Jones beim Vorführen der SNES-Version



Regenwürmer und Kühe allerorten. Shiny Happy People bei der Arbeit

# JIM



Auch mit dem liebenswerten Peter Puppy gibt's ein Wiedersehen (SNES)



Wer den genialen Auftritt der Kuh aus EWJ kennt, darf sich auf ein Wiedersehen mit dem wiederkäuenden Paarhufer freuen (MD)

Anders als bei EWJ, wo die Super Nintendo-Version dem Mega-Drive-Konkurrenten grafisch zwar überlegen war, dafür aber einen Level weniger enthält, sind diesmal beide Versionen inhaltlich identisch. Somit können sich die Nintendo-Jünger auf die wesentlich besse-

re Version freuen, denn Nick Jones, der Programmierer ('Alien 3', 'EWJ'), holt diesmal das letzte aus Nintendos 16-Bitter. Unglaublich bunte Grafik, aufwendigste Animationen, Spezialeffekte, digitalisierte Sprache sind einfach phantastisch, der Sound von Ex-Virgin-Musiker Tommy Tallarico steht dem in nichts nach. David Perry griff übrigens für die MD-Version nicht selbst in die Tastatur, sondern der Mega-CD-Programmierer. In erster Linie macht natürlich das Le-



Oben und rechts: Puppy-Stage und Barbecue-Level auf dem Mega Drive



veldesign das Spiel aus, und auch in diesem Punkt hat Shiny sich selbst übertroufen. Besonders genial: Jim schwebt, begleitet von klassischer Musik, als Grottenolm (!) verkleidet durch einen Unterwasser-Pinball-Level, jagt über den Grill eines gigantischen Barbecues oder fliegt auf seiner Rakete durch einen isometrischen Level.

## „DIE ZUKUNFT GEHÖRT NINTENDOS ULTRA 64!“

Da auch David zu Ohren gekommen ist, daß sich einige Leute über den heftigen Schwierigkeitsgrad von EWJ beklagten, soll die Fortsetzung nun auch wesentlich einsteigerfreundlicher werden. Doch dazu in einigen Monaten mehr. Da EWJ 2 bekanntlich Shynys letztes 16-Bit-Spiel sein soll, befragten wir Dave Perry natürlich auch nach der Zukunft. Und hier war die Aussage eindeutig: Nintendos Ultra 64 ist für Shiny eindeutig die Konsole der Zukunft. Sonys PlayStation und Segas Saturn werden zwar mit 32-Bit-EWJs bedacht, diese Versionen werden jedoch voraussichtlich nicht bei Shiny programmiert. Was für Ultra 64 nun zu erwarten ist, darüber war noch nichts zu erfahren. Ob es sich um EWJ handeln wird, ist je-

doch fraglich – nicht nur weil Doug Tenapel, der Erfinder des Charakters, sich kürzlich selbständig gemacht hat. Kreative Engpässe sind dennoch nicht zu befürchten, da man bereits einen mindestens ebenso qualifizierten Grafikdesigner verpflichtet hat. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringt – und warten auf das vielversprechende Earthworm Jim 2 für SNES und MD.

Klaus-Dieter Hartwig



Laguna Beach Design Centre: Wer möchte da nicht gerne arbeiten ...



Weiß jemand, ob diese Kuh-Besessenheit der Shiny-Leute irgendwie ansteckend ist ...?



David begutachtet die Entwürfe zur kommenden EWJ-Fernsehserie



Und nochmals der Meister, diesmal vor seinen zahlreichen Auszeichnungen





EINE SENSATION BAHT  
**VIRTUA F**

Auf der Internationalen Funkausstellung  
in Berlin war die GAMEPRO-Redaktion Zeuge  
einer Weltpremiere. Zum ersten Mal



Betrachtet mal die Mauerfassade. Es ist nur eine plastisch gezeichnete Fläche, kein Polygon



Uhi, wie gemein! Eine Dame von hinten zu belästigen ist aber nicht die feine Art



„Hey, nun hampel doch nicht immer so rum! Bleib gefälligst mal ruhig stehen!“

**d**er Stein, der vor gut ein-  
halb Jahren die Lawine der  
Polygon-Prügelspiele ins Rollen  
brachte, hieß ‚Virtua Fighter‘. Mitt-  
lerweile hat die japanische Original-  
Saturn-Umsetzung auch schon ein  
gutes Jährchen auf dem Pixel-Buckel,  
und selbst die grafisch aufgepepp-  
te Remix-Version (Test in dieser Aus-  
gabe) kann optisch den Konkur-  
renzspielen ‚Tekken‘ und ‚Battle  
Arena Toshinden‘ auf der PlayStation  
nicht das Wasser reichen. Schon  
wurden Stimmen laut, die an den  
Hardware-Fähigkeiten von Segas  
32-Bitter zweifeln. All diese lehrt  
der erfahrene Videospieldigant Bes-  
seres, denn auf der IFA in Berlin  
konnten wir exklusiv erfahren, daß  
Sega für das Weihnachtsgeschäft  
ein Eisen im Feuer hat, bei dem **PR-**

**MAXIMALE BILDSCHIRM-  
DARSTELLUNG MIT 60 FRAMES**  
gelspielfans nur so dahinschmelzen  
werden: Virtua Fighter 2.  
Am Spielprinzip selbst hat sich ge-  
genüber dem ersten Teil wenig  
geändert, so daß erfahrene Akiras  
(um nur einen der acht Kämpfer zu  
nennen) keine Probleme haben wer-  
den, sich mit der Steuerung zurecht  
zu finden. Es wird weiterhin mit  
dem A-Button geblockt, mit der B-  
Taste zugeschlagen und mit dem  
C-Knopf getreten. Als Neuerung



Jeffry hat dank Krafttraining noch ein paar Kilo Muskeln zugelegt



Die asiatische Schönheit Pai trägt jetzt ein noch hübscheres Mützchen



Selbst bei den ar-  
tistischsten Ver-  
renkungen sind  
keine Grafik-  
Bugs mehr aus-  
zumachen

sind – neben zahlreichen neuen Moves und Combos – zwei Kämpfer hinzugekommen. Lion ist ein junger Blondschoopf, dessen Kampfstil – vor allem durch seinen tiefen Stand – dem Spiel neue Impulse gibt. Hohen Angriffen braucht er meist gar nicht erst auszuweichen, da sich nicht einmal seine Frisur gefährden. Nach der Jugend kommt das Alter, welches durch den ‚Drunken Master‘ Shun repräsentiert wird. Laßt Euch von seiner torkelnden Haltung nicht verwirren, denn seine Schläge sind genauso ‚umwerfend‘ wie die der jüngeren Fighter. Leider waren erst fünf

**ZWEI NEUE  
KÄMPFER**



Kämpfer anwählbar, welche aber ohne Frage Appetit auf mehr machten. Neben all diesen Neuheiten hat sich Segas Entwicklerteam AM2 auch einem Punkt angenommen, der, wie bereits erwähnt, bisher eine Domäne der PS-X war: die Grafik. In





# SICH IHREN WEG FIGHTER 2

wurde der Öffentlichkeit eine frühe Version  
von Segas „Virtua Fighter 2“ vorgestellt ...  
und es verschlug allen die Sprache!



Ihren Bruder Jacky läßt Sarah im zweiten Teil natürlich nicht allein



Im Gegensatz zur Remix-Version steht sein Name nicht mehr auf seiner Hose



Sämtliche zur Verfügung stehenden Polygone wurden für die Darstellung der Kämpfer benutzt

der maximalen Saturn-Auflösung von 704 mal 480 Bildpunkten wird mit 60 Hz ein optisches Feuerwerk abgehalten, welches man in dieser Form bei der Konkurrenz vergeblich sucht. Zunächst wurde – im Gegensatz zum ersten Teil – der Boden nicht aus Polygonen dargestellt, sondern durch ein verzerrtes Playfield. Dieser Effekt, der dem Mode-7-Effekt des SuperNES nahekommt, ermöglicht problemlos einen dreidimensional wirkenden Untergrund. Ein weiteres Playfield wurde für den entfernten Hintergrund benutzt, während die 3-D-Bauten durch eine davorgelegte Ebene simuliert werden. So werden Kenner des Automaten zwar die ‚echten‘ 3-D-Polygongebäude vermischen. Jedoch ist der Effekt so gekonnt eingesetzt, daß selbst beim zweiten Hinschauen kaum auffällt, daß die Objekte nicht aus Poly-

## BEISPIELLOSE GRAFIKORGIE



gonen bestehen. Drei verschiedene Hintergründe waren schon beeindruckend fertiggestellt, wobei die restlichen Szenarien der Automatenversion auch auf die Silberscheibe gebannt werden sollen. Für die Kämpferdarstellung wurde zwar kein Gouraud-Shading benutzt, was aber dadurch ausgeglichen wird, daß alle Polygone nun den Kämpfern zur Verfügung stehen. Da es **SEGA BRINGT VIRTUA FIGHTER 2 NOCH DIESES JAHR HERAUS**

sich bei der Demoversion noch um eine recht frühe Fassung handelte, läßt sich zum Sound noch nicht viel sagen. Die einzige Melodie, der wir lauschen durften, machte jedoch einen vielversprechenden Eindruck. Wann der neue Anwärter für den 32-Bit-Beat-'em-Up-Thron dieses Jahr in den Handel kommt, steht noch nicht hundertprozentig fest. Auf jeden Fall sollten Fans schon mal anfangen zu Sparen, denn Sega schickt sich mit Virtua Fighter 2 an, ein absolut hervorragendes 3-D-Prügelspiel für Ihren Saturn herauszubringen. *Michael Koczy*



Als Neuling hat man es nicht leicht. Hier wurde Lion gerade von Wolf geplättet



Ihren alten Zwißt tragen Wolf und Jeffrey natürlich auch im zweiten Teil aus



Oops, und schon wieder hat Wolf den armen Lion am Schlafittchen



Während sich Wolf gerade 'ne Coke holt, wirbelt Kage den 'Neuen' durch die Lüfte



Keinen sterbenden Schwan, sondern den ‚Kranich‘-Stil ahmt Pai hier nach

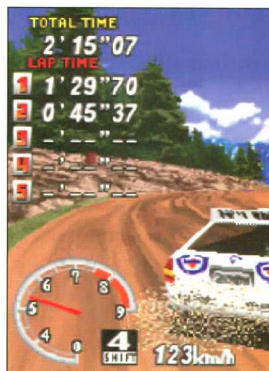
Hier führt Lion gerade die sogenannte ‚Stelzen-Abknick-technik‘ vor

Ausgleichende Gerechtigkeit: Endlich konnte Lion auch mal einen Treffer anbringen



# SEGA

Das Tuschieren der Streckenbegrenzung ist häufig nicht zu vermeiden. Aber Ihr müßt ja auch nicht für die entstehenden Schäden aufkommen!



**Einmal so richtig nach  
Herzenslust den eigenen  
Wagen über die Piste jagen  
und dabei nicht auf  
Beschädigungen oder  
sonstiges achten zu  
müssen, wünscht sich wohl  
so mancher Autofahrer.  
Sega macht es  
voraussichtlich schon bis  
Jahresende möglich!**

**R**ennspiele aller Art haben bei Sega eine lange Tradition. Vor zehn Jahren sorgte das Automatenspiel Hang On für Furore. Knapp ein Jahr später setzte Out Run den Erfolg fort. Und auch auf Segas ersten Heimkonsolen fanden die beiden Spiele zahl-

### SPITZENPROGRAMMIERER WAREN AM WERK

reiche Anhänger. Das Master System glänzte 1992 u. a. mit Super Monaco GP, das auch auf dem Mega Drive zu begeistern wußte. In den folgenden Jahren fanden Rennspiele wie Micro Machines und Road Race, aber vor allem auch Virtua Racing viel Anklang. Heutzutage befinden wir uns angesichts der leistungsstarken Rechenpower der 32-Bit-Konsolen an einem Punkt,

wo nicht nur die Ansprüche hoch angesetzt sind, sondern auch die technischen Möglichkeiten weit über denen von damals stehen. Produkte wie Daytona USA, Virtua Fighter Remix und ähnliche zeigen die Tendenz deutlich auf. Ganz im Zeichen dieses steigenden Spiele-Niveaus präsentiert sich nun das Rennspiel „Sega Rally“. Verantwortlich für die erstaunlich getreue Umsetzung des Anfang dieses Jahres erschienenen Automatenspiels zeichnet Segas Designer- und Programmiererteam AM3 (stehen in direkter Konkurrenz zu Segas Entwicklungsabteilung AM2, die u. a. Daytona USA und Virtua Fighter Remix verwirklicht). Mit ei-

ner Geschwindigkeit von 30 Frames (Bildern) pro Sekunde ist zunächst ein überaus flüssiger Ablauf des Geschehens gewährleistet. Allerdings fehlten in der 35%igen Vorversion noch die Konkurrenzfahrzeuge, die natürlich Rechenzeit kosten werden und das Tempo höchstwahrscheinlich noch drücken werden. Wer den Automaten kennt, wird bei der CD voraussichtlich kaum Details vermissen müssen. Alle drei Rallye-Strecken



Passiert Ihr im arcadeähnlichen Modus einen der in Abschnitten auftauchenden Checkpoints, so wird Euer Zeitvorrat wieder aufgestockt

Ein Toyota und ein Lancia stehen bislang in der Vorversion zur Auswahl. Automatik- oder Hand-schaltung kann dabei frei gewählt werden

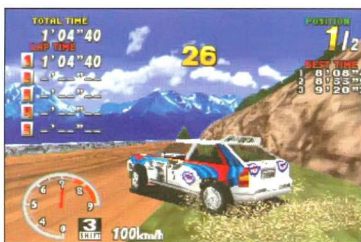
Von den drei wunderschönen fiktiven Strecken waren in der 35%igen Fassung von Sega Rally leider nur die ersten beiden spielbar

## FLINKE RALLYECARS UND WILDE STRECKEN



# COCK UND STEIN RALLY

Eine schicke Tunnelfahrt darf selbst bei einem Rallyspiel wie diesem nicht fehlen, dachten sich die Leute von AM3 und schufen einen solchen



plus der zusätzlichen vierten, die Ihr nach einem Sieg im dritten Rennen erhalten, werden die Heimversion schmücken. Ein Championshipmodus bzw. der praktikable Practicemode kann angewählt werden, bevor Ihr Euch mit über 220 km/h ins Rennen stürzt. Ob es allerdings noch weitere Modi, wie z. B. einen Daytona-ähnlichen Saturnmodus oder dergleichen geben wird, ist noch nicht sicher. Natürlich sind auch die bei-

den Wagen (Lancia und Toyota) mit von der Partie. Detaillierte, texturregemappte Polygone geben ihnen ein realistisches Antlitz. Ob Ihr die PS-starken Flitzer per Automatik- oder Handschaltung über die fiktiven Pisten jagd, bleibt dabei ganz Euch überlassen. Zudem stehen zwei verschiedene Perspektiven zur Wahl (s. Kasten). Weitere Varianten des Blickwinkels, wie z. B. die beliebte Cockpit-Perspektive, wären sehr wünschenswert.

– wird höchstwahrscheinlich per Sprachausgabe hilfreiche Anweisungen einstreuen, die auch auf dem Screen in Form von Pfeilen dargestellt werden. Leider konnte die Vorversion noch nicht damit dienen. Gleichfalls fehlte noch ein wichtiges Element des Spiels: die

## 35%IGE VERSION KONNTE BEREITS ÜBERZEUGEN

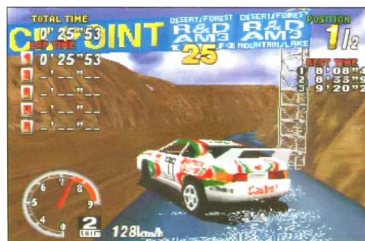
Konkurrenzfahrzeuge. Doch auch dafür wird bis zur endgültigen Fertigstellung sicherlich gesorgt.

Trotz der unfertigen Version können wir schon jetzt viel Positives über Sega Rally sagen. Die Wagen lassen sich prima steuern, sind fein animiert und legen eine hohe Geschwindigkeit an den Tag. Realitätsnähe in Bezug auf das Verhalten der beiden Rallyecars wurde bei der Programmierung eindeutig großgeschrieben und die im Rallyesport entstehenden

Dreckspritzer gut in Szene gesetzt. Die zwei spielbaren Kurse konnten die gesamte Redaktion sofort durch ihre Detailtreue überzeugen.

Sollte dieses vielversprechende Werk tatsächlich schon zum Jahresende in den Kaufhausregalen ausliegen, so steht uns ein rasanter Jahreswechsel bevor, den Rennspielbegeisterte durchaus im Sega-Rally-Rausch verschlafen könnten. Mehr über diese CD werden wir Euch in einer der kommenden GAMEPROS verraten, wenn die fertige Version unter unsere Testlupe kommt.

Thomas Hellwig



Wie schon vom Automaten bekannt ist, können zwei verschiedene Perspektiven gewählt werden. Unten seht Ihr die First-Person-Perspektive, die auf eine Darstellung des Wagens gänzlich verzichtet

## ANSICHTSSACHE

Die auf diesem Bild zu sehende Perspektive bietet einen guten Überblick über den Streckenverlauf und den eigenen Wagen. Ein weiterer Blickwinkel – die Cockpitperspektive – wäre durchaus wünschenswert



# SECRET OF



Durch Zufall (oben) verstrahlt es die Helden in eine bizarre Welt voller Abenteuer



Natürlich gehören auch Flugsequenzen in Mode-7 zum Spielablauf – es ist halt von Square ...



In der Zukunftswelt wird teilweise auch kräftig gerendert – das Auge sieht es mit Freuden

**Squaresoft USA und Nintendo Europa geben sich die Ehre: Endlich erscheint mal wieder ein Action-Adventure der japanisch-amerikanischen Nobel-Softwerker in deutschen Ländern. Wir durften schon mal einen ersten Blick auf die deutsche Version werfen und probespielen.**

**E**r ist schon ein etwas kaugiger Typ, dieser Dr. Gallenstein. Noch seltsamer ist allerdings die Maschine, die er entwickelt hat: Mit ihr kann man in seine ganz persönliche Traumwelt reisen. Eine nette Sache, wenn da nicht ein kleiner Haken wäre: So ganz richtig funktioniert die Maschine nicht, und die Rückkehr gestaltet sich recht problematisch. Schon vier Personen sind so in unterschiedlichen Epochen gestrandet und hoffen auf Rettung. Durch Zufall geraten auch ein Junge und sein Hund (beide übrigens aus dem allseits bekannten Großostheim!) in die Sache mit hinein – und an ihnen liegt es, Licht ins Dunkel zu bringen. Gar nicht so einfach, da sich die einzelnen Leute recht seltsame Zeiten für ihren

Abenteuerurlaub ausgesucht haben. Ein Mädchen beispielsweise wollte schon immer mal Häuptling eines prähistorischen Stammes sein. Nun hat sie ihren

## ALPTÄUME IN DER TRAUMWELT

Jurassic Schlammasel und muß sich mit aufmüpfigen Dinos herumprügeln. Auch der Archäologe mit seiner Schwäche für die klassische Antike und die Dame mit Vorlieben fürs Mittelalter sind nicht so recht glücklich in ihrer neuen Umgebung, ganz zu schweigen von dem Herrn, der unbedingt in die Zukunft wollte. Und alle hoffen nun auf den jungen Held und seinen Begleiter, der in den einzelnen Zeitaltern übrigens standesgemäß mutiert: Vom urzeitlichen Wolfshund über Windhund und Pudel bis zum

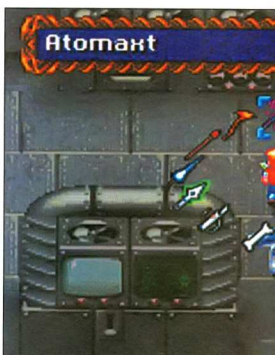
Robo-Dog, der an einen Toaster erinnert. Natürlich gibt es in den diversen Epochen neben vielen Rätseln auch jede Menge Fieslinge, die dem Helden das Leben ziemlich schwer machen. Allerdings haben die Monster nur wenig zu lachen, denn der Junge hat einige hilfreiche Argumentationsverstärker auf Lager. Da wären zunächst einmal die obligatorischen Waffen, die sich natürlich im Outfit der jeweiligen Epoche präsentieren: Während in der Steinzeit ein einfacher Knochen als Werkzeug dienen muß, gibt es später in der Zukunft ein wesentlich schlagkräftigeres Laserschwert zu finden. Neben Schwertern gibt es auch noch diverse andere Waffen, etwa

## SOME KIND OF MAGIC

Nur mit den richtigen Zutaten lassen sich die rund 40 verschiedenen Zauberprüche des Helden aktivieren. Damit das entsprechende Ringmenü nicht zu riesig wird, läßt sich seine Belegung mit acht bevorzugten Sprüchen je nach Bedarf und Geschmack frei definieren. Die Effekte der Sprüche werden übrigens durch gelungene Animationen illustriert. Rechts wurde gerade ein Kraftzauber aktiviert. Die Folgen für die Gegner sind fatal ...



Das Angebot an Zauberprüchen ist reichhaltig



Bei der Suche nach Zauberzutaten hilft die Schnüffel-nase Eures Hundes ungemein ...



## EVERMORE



Je nach Epoche verändert sich auch das Aussehen Eures Hundes. (Stufenrein bleibt er allerdings)

KP	253/516	Laserschwert
Level	50	Ugberweste
Erf.	871,417	Elektrohelm
Noch	52,803	Elektroarmband
	898	
	75	
	0	
	1012	
Angriff	189	
Abwehr	521	
Mag.-Abwehr	61	
Ausweich.	61	
Treffer	57	

Es geht doch nichts über eine aussagekräftige Charakterstatistik zu Informationszwecken

Speer für Distanzkämpfe oder Äxte, mit denen sich auch Hindernisse entfernen lassen. Wie schon bei „Secret of Mana“, so muß auch hier der Umgang mit den Waffen fleißig geübt werden. Bessere Beherrschung erlaubt das Auslösen von Spezialattacken. Der schon allseits bekannte und oft nervige Energiebalken läßt schön grüßen.

### DIE FARBEN DER MAGIE

So ganz ohne Magie geht es natürlich nicht, allerdings basiert sie in „Secret of Evermore“ auf Alchemie und nicht auf Magiepunkten: Um einen rettenden Heilzauber oder eine feurige Attacke auszulösen, benötigt der Held bestimmte

Zutaten. Die lassen sich durch den Hund finden oder auch in einigen Läden kaufen. Mit diversen Kräutern und Wässern ist es allerdings nicht getan, denn man benötigt auch noch die zugehörige Formel. Aber viele Bewohner von Evermore geben ihr Wissen gerne weiter. Eine besondere Rolle spielen auch die in Evermore gestrandeten Leute: Sobald sie gerettet und ihre Probleme gelöst sind, begleiten sie den Helden als hilfreiche Geister. Mit Hilfe besonderer Perlen kann man sie rufen und ihre speziellen Fähigkeiten in Anspruch nehmen. Auch in Sachen Steuerung wurde auf Bekanntes und Bewährtes zurückgegriffen: Zumindest Mana-Fans dürften sich durch die praktischen Ring-Menüs auf Anhieb wie zu Hause fühlen. Etwas

wird mancher jedoch vermissen, nämlich die Mehrspieler-Option. Die gibt es nicht mehr, statt dessen liegt nun alles in der Hand eines einzelnen Spielers. Der kann

### PAUSE FÜR DEN ZWEITEN SPIELER

immerhin noch zwischen Held und Hund umschalten. Der freie Charakter wird dann automatisch gesteuert, wobei sein generelles Verhalten auf einer Skala eingestellt werden kann.

Grafik und Sound entsprechen dem hohen Squaresoft-Standard. Düstere Dungeons, prächtige Paläste und stimmungsvolle Landschaften zeigen, was auf dem SNES so alles möglich ist. Auch die gut animierten Monster und riesigen Endbosse können sich sehen lassen. Die gelungene musikalische Untermalung

wird verstärkt durch gesampelte Geräusche ergänzt: Da rascheln schon mal Büsche, hinter denen sich ein Monster versteckt, in einer Marktplatz-Szene sorgt entsprechendes Stimmengewirr für das Ambiente. Wahrhaft atemberaubend, was Square in den 24 MBit alles untergebracht hat. Bis auch Ihr das Geheimnis von Evermore lüften könnt, müßt Ihr Euch allerdings noch etwas gedulden: Ende Oktober oder Anfang November wird das Game sowohl in den Staaten als auch hierzulande erscheinen. Die deutsche Version wird übrigens nicht nur komplett übersetzte Bildschirmtexte enthalten, sondern auch einen Spieleberater. Sobald das Meisterwerk fertig ist, liefern wir einen ausführlichen Testbericht.

Michael Anton



Für jeden Zweck die richtige Waffe – es geht doch nichts über ein gut gefülltes Ringmenü

Alles nur eine Frage der Einstellung: das Verhalten des automatisch gesteuerten Charakters

### ANOTHER KIND OF MAGIC

Sogar die Macht ist mit Euch, nämlich die der vier geretteten Personen. Mit Hilfe von leider recht seltenen Perlen könnt Ihr sie rufen und ihre recht interessanten Dienste in Anspruch nehmen. Zu Beginn beherrschen die Leute meist nur wenige Tricks, lernen aber im Verlauf des Spiels noch dazu.

Auch hier kommt wieder das klassische Ringmenü zum Einsatz. Es geht doch nichts über eine ausgereifte und einheitliche Benutzerführung.





# THE SECRET OF SQUARESOFT



**Es ist immer wieder ein freudiges Ereignis, wenn ein Spiel aus dem japanischen Hause Square nicht nur den Weg in die Staaten, sondern auch nach Deutschland schafft. Bei „Secret of Evermore“ liegen die Dinge aber völlig anders, hier erfahrt Ihr die Hintergründe aus erster Hand.**

**W**enn jemand schon in der fünften Klasse in einem Schulaufsatz schreibt, warum er als Erwachsener Videospiele entwickeln möchte, dann ist dessen weitere Zukunft beinahe schon vorprogrammiert. Dies gilt zumindest für George M. Sinfield, seines Zeichens Associate Producer bei Squaresoft USA und verantwortlich für die Story von Secret of Evermore. Wir trafen ihn in Nintendos Hauptquartier in Großostheim, wo er gerade an der Übersetzung dieses vielversprechenden Action-Adventures bauste. Natürlich konnten wir uns einige Fragen nicht verkneifen.

**?** Was hast Du gemacht, bevor Du zu Squaresoft gekommen bist?

**George M. Sinfield:** Ich begann in der Videospieldustrie im Jahre 1987 und arbeitete für Nintendo of America zunächst als Spieleberater. Als es mit der Zeitschrift Nintendo Power losging bin ich dann dorthin gewechselt und habe ab der zweiten Ausgabe etwa vier Jahre dort gearbeitet. Anschließend habe ich mich mehr und mehr der Spieleentwicklung zugewandt.

Nintendo of America selbst hat keine so große eigene Entwicklungsabteilung. Die meiste Entwicklungsarbeit wird in den externen Firmen gemacht und so schaute ich mich nach entsprechenden anderen Möglichkeiten um. Squaresoft hat einen guten Ruf in der Industrie, und deshalb ergriff ich einfach die Gelegenheit beim Schopf als ich erfuhr, daß sie



**George M. Sinfield, Associate Producer  
Geboren 1962 in Kalifornien, aufgewachsen in Seattle. Erste Projekte bei Nintendo und Squaresoft: Mitentwicklung von „Startropics 2“, „Amerikanisierung“ von „Breath of Fire“.**

eine eigene Entwicklungsabteilung in Redmont aufmachen wollten. Und so bin ich seit März 1994 bei Squaresoft.

**?** Was ist Deine Aufgabe bei Square?

**S.:** Ich habe mich schon in der Schule sehr für Literatur und kreatives Schreiben interessiert, also habe ich zunächst mit der Entwicklung von Stories und dem Schreiben der Bildschirmtexte begonnen. Wir sind ein Entwicklungsteam von etwa 24 Leuten, davon etwa zehn Programmierer, der Rest sind Grafiker und eben all die anderen Leute, die man bei der Entwicklung eines Videospieles so benötigt. Unsere Programmierer machen nicht nur die ganze Feinarbeit bei einem Spiel, sie haben auch zwei sehr praktische und wichtige Werkzeuge erstellt. Eines davon ist eine sehr mächtige Programmiersprache Mit ihr können wir in einfachen Scripts das Geschehen auf dem Bildschirm steuern, also Figuren vor der Hintergrundgrafik bewegen, Animationen ablaufen lassen und die einzelnen Elemente des Spiels zu einem Ganzen verbinden. Die Verwendung dieses Systems ist wirklich eine große Erleichterung für mich. Ich kann mich voll auf die Entwicklung der Story konzentrieren und den Grafikern meine Ideen mitteilen, ohne ständig irgendwelche Rücksprache mit den Programmierern halten zu müssen.

Zumindest mir als Nicht-Programmierer macht diese Programmiersprache das Leben wesentlich leichter. Sie erinnert ein wenig an BASIC und ist leicht zu handhaben. Als Programmierer muß man sich normalerweise mit vielen Nullen und Einsen und ähnlich verrücktem Zeug herumerschlagen. Mit dem Entwicklungssystem hat man aber Anweisungen im Klartext und kann genau festlegen, was man haben möchte.

**?** Macht dieses System auch die Übersetzung eines Spieles einfacher?

**S.:** Ja, denn wir können die Änderungen direkt im Quelltext des Entwicklungssystems vornehmen. Es gibt dort bestimmte Bereiche, in denen die englischen Bildschirmtexte stehen, und dort brauchen wir nur die entsprechenden Übersetzungen eintragen. Anschließend jagen wir den geänderten Code durch unser Entwicklungssystem und können dann gleich auf dem Bildschirm sehen, ob alles in Ordnung ist. Also ob der Kontext stimmt und die Meldungen in die dafür vorgesehenen Fenster passen. Ein generelles Problem ist allerdings, daß viele deutsche Wörter länger als ihre englischen Entsprechungen sind.

**?** Das zwingt bei der Übersetzung ja manchmal zu recht komischen Abkürzungen, als Paradebeispiel sei hier „Pala-

din's Quest“ (übrigens nicht aus dem Hause Square!) genannt.

**S.:** Wir sind schon darauf bedacht, vollständige Wörter unterzubringen – selbst wenn sie 18 Silben haben.

**?** Während wir uns hier unterhalten, läuft im Hintergrund der Vorspann von Secret of Evermore. Die Musik klingt ja genial. Wer zeichnet eigentlich dafür verantwortlich?

**S.:** Die Musik zu Secret of Evermore stammt von Jeremy Soule. Er ist ein Musiker, der uns einfach unaufgefordert ein Demoband ins Büro geschickt hat. Er kommt aus Iowa und war gerade mal 19, als er vor einem Jahr zu Squaresoft kam. Jeremy ist ebenfalls begeisterter Rollenspieler und hat auch eine besondere Vorliebe für Filmmusiken. John Williams (Anm. der Redaktion: komponierte z. B. die Soundtracks zu E.T. und Star War.) dürfte wohl sein Idol sein. Das hat sich auch auf Jeremys Musik abgefärbt, die fast schon kinotauglich ist. Er freut sich übrigens schon auf Entwicklungen für die neue Konsolengeneration, weil er dort mehr Platz zur Entfaltung hat. In Secret of Evermore benutzen wir neben der normalen Hintergrundmusik auch jede Menge situationsbedingter Soundeffekte, beispielsweise bei der Szene auf dem Marktplatz, in der es überhaupt keine Musik gibt, sondern nur dieses Stimmengewirr und die sonstigen Geräusche.

**?** Wieviele Leute haben an Secret of Evermore gearbeitet?



S.: Das Team umfaßt zur Zeit etwa 24 Leute. Fast die Hälfte davon sind Programmierer, der Rest überwiegend Grafiker, die für Hintergründe und Animationen zuständig sind. Einige von ihnen kommen gerade frisch von der Schule, andere bringen schon Erfahrungen aus anderen Entwicklungsgruppen mit, auf alle Fälle sind es aber sehr talentierte Leute. Unser Chefgrafiker ist ein Industriedesigner, der Erfahrung im Umgang mit Silicon-Graphics-Rechnern hat. Bevor er zu Squaresoft kam, hat er so trockene Dinge wie Tragflächen für Flugzeuge gezeichnet, jetzt stylt er mit diesen Geräten eben Monster und Endgegner.

Unser Art Director Daniel Dociu stammt übrigens aus Rumänien, vielleicht hat das für so manches düstere Element im Spiel gesorgt. Alle großen Monster im Spiel wurden von ihm entworfen, und da sind schon einige recht bizarre Typen dabei. Daniel ist übrigens nicht nur ein guter Grafiker, sondern ganz nebenbei auch noch begeisterter Rennfahrer.

?: In welchem Maße wurde in SoE SGI-gerechtere Grafik verwendet? Nur für die Endgegner?

S.: Insbesondere für die Endgegner, aber auch so manche kleinere Nebensächlichkeiten wurde gerechert. Insbesondere bei der Gestaltung der Zukunftsepochen bot sich das natürlich an. Vieles ist allerdings traditionelle Pixelgrafik. Rebecca Coffman, unsere Chefanimatorin, hat sehr viel Erfahrung in der Entwicklung von Videospielen und auch der Rest der Leute sind in dieser Hinsicht auch nicht unbleckt. Einer von ihnen hat ebenfalls Erfahrung im traditionellen Zeichentrick, er arbeitete in Los Angeles an einer Anime-TV-Show.

?: SoE ist das erste Spiel, das allein von Squaresoft USA entwickelt wird. Was ist der Grund dafür?  
S.: Der gute Ruf, den Squaresoft in der Branche genießt rührt wohl daher, daß wir uns unheimlich viel Zeit für die Entwicklung von Spielen nehmen. Deswegen ist es uns ganz einfach nicht möglich, mehr als drei oder vier Spiele pro Jahr zu veröffentlichen. Ein eigenes Entwicklungsteam in den Staaten sollte uns helfen, diese Position weiter auszubauen und den Markt für „storylastige“ Spiele in den Staaten und anderen westlichen Ländern zu stärken.

Unser Ziel war es, ein typisch amerikani-

sches Rollenspiel für den hiesigen Markt zu schaffen. Wenn man sich so manches japanische Spiel anschaut, das amerikanisch aussehen möchte, so trifft man auf viele Klischees, die zu Irritationen



**Diesen netten Herrn lassen wir wohl lieber doch in seinem Käfig – das dürfte auf Dauer gesünder sein ...**

führen. So etwas wollten wir vermeiden, was uns wohl auch einigermaßen gelungen ist. Insgesamt ist SoE doch recht westlich ausgefallen, was es hoffentlich auch zu einem entsprechenden Verkaufschlager machen wird.

?: Ist das auch der Grund dafür, daß gerade SoE ebenfalls nach Deutschland kommt?

S.: Ja. Vor allem auch, weil im Vergleich zu japanischen Spielen der westliche Sinn für Humor viel besser berücksichtigt werden kann. Gerade SoE lebt von seinem dezenten Humor. Ich freue mich schon sehr auf das nächste Projekt, in das wir die gemachten Erfahrungen einbringen können.

?: Wird es also irgendwann einen direkten Nachfolger geben?  
S.: Das wissen wir noch nicht so ganz genau, da wir erst am Anfang der Planung sind und die meisten Leute des Teams sowieso gerade im Urlaub sind. Das ist nach Abschluß eines solchen Projekts auch nötig, irgendwann muß man ja seinen Schlaf nachholen.

?: Wird sich Squaresoft USA weiterhin um die Umsetzung japanischer Spiele kümmern?  
S.: Ja, sicher. Über genaue Pläne bin ich zwar nicht informiert, aber ich denke, daß etwa „Secret of Mana 2“ auch in den Staaten erscheinen wird. Ob allerdings in Deutschland, das weiß ich nicht.

?: Wie sieht eigentlich das Verhältnis zwischen Squaresoft USA und dem Mutterhaus Square in Japan aus?

S.: Wir bemühen uns natürlich, möglichst viele Informationen von unseren japanischen Kollegen zu bekommen, aber die Herrschaften sind manchmal doch recht schweigsam. Bei der Entwicklung von Secret of Evermore hatten wir relativ freie Hand. Lediglich das Grundprinzip wurde uns vorgegeben: Es sollte ähnlich wie „Secret of Mana“ sein, also mit Ring-Menüs und der ständigen Kontrolle über den Charakter. Die eigentliche Story blieb uns selbst überlassen. Von Zeit zu Zeit wurde die aktuellste Version zu Testzwecken nach Japan geschickt, wir haben bislang noch kein negatives Echo bekommen. Natürlich wäre es schön, wenn Secret of Evermore auch in Japan erscheinen würde ...

?: Was hältst Du eigentlich von den Konsolen der neuen Generation?

S.: Ich weiß leider nicht viel über die technische Seite dieser Geräte. Nachdem, was ich bislang gehört habe, wird wohl das Ultra 64 ein tolles Gerät werden. Zumindest unsere Programmierer freuen sich schon auf zukünftige Projekte für dieses Gerät. Als Entwickler möchte man natürlich immer auf dem neuesten Stand der Technik sein und seine Ideen bestmöglich realisieren. Das SNES ist natürlich eine nette Maschine, aber irgendwo muß man dann auch in technischer Hinsicht Kompromisse machen.

?: Hat Squaresoft konkrete Pläne in Sachen Software für das Ultra 64?

S.: Noch nichts genaues, wir stehen erst am Anfang der weiteren Planung. Aber es dürfte mit ziemlicher Sicherheit Titel für das Ultra 64 geben.

?: Was gefällt Dir eigentlich besonders an Rollenspielen?

S.: Mit meinem literarischen Hintergrund sind es natürlich die breit angelegten Stories, die Möglichkeit zur Entwicklung von Charakteren und das Entwickelwerden des Spielers in die Handlung. Man benötigt viel Zeit, um sie zu spielen, muß zahlreiche Rätsel lösen und Strategien entwickeln, Welten erforschen und entdecken. Sie sind

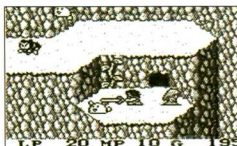
## SQUARE GAMES IN DEUTSCHLAND



Mystic Quest Legend (SNES)



Secret of Mana (SNES)



Mystic Quest (Game Boy)

wie eine Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende, ja fast schon ein Kinofilm und nicht nur ein Spiel mit einem Spieler am anderen Ende der Leitung.

?: Die Leute von Nintendo im Hintergrund werden langsam unruhig, sie möchten Dich wohl lieber wieder bei der Eindeutungsarbeit sehen. Daher nur noch kurz eine Frage: Wie lange habt Ihr an Secret of Evermore gearbeitet?

S.: Alles in allem über zwei Jahre. Anfangs waren wir nur wenige Leute, aber innerhalb der ersten 14 Monate erreichte das Team seine momentane Stärke. Vor etwa neun Monaten haben mitten in der Entwicklung nochmals einige Aspekte verbessert, teilweise auch als Reaktion auf „Chrono Trigger“ und andere Produkte von Square. Das hat uns gegen Ende doch ordentlich unter Zeitdruck gebracht, da wir einige Vorarbeiten in die Tonne klopfen mußten, doch es hat sich wohl gelohnt. Letztendlich haben wir die Termine aber einhalten können, so daß das Spiel spätestens Anfang November erscheinen wird. An der deutschen Übersetzung arbeiten wir übrigens seit den letzten zwei Wochen gut 18 Stunden am Tag, eine weitere Woche werden wir noch dranhängen müssen.

?: Vielen Dank für das Interview und viel Glück auch in der Zukunft!

Das Gespräch führte Michael Anton



Toshinden 2 setzt wieder neue Maßstäbe in Sachen Grafik auf der PlayStation. Ob das Gameplay diesmal auch genauso gut ist, erfahrt Ihr bald!



THINGS  
PLAYS  
& SA  
NE

Wie jeden Monat, haben wir auch diesmal die Hersteller und die Importhändler unseres Vertrauens bedrängt, uns ihre Softwareperlen zu überlassen. Was Ihr auf diesen Seiten findet, werdet Ihr über kurz oder lang auch offiziell in Deutschland erhalten. Wenn es soweit ist, testen wir sie natürlich nochmals ausführlich!



ZERO DIVIDE  
ZOOM, PS-X

Obwohl vor nicht allzu langer Zeit ein vollkommen mißglücktes Roboter-Prügelspiel von sich Reden machte, schreckte dies Zoom nicht ab, ihre eigene Version dieses Themas zu versofthen. Herausgekommen ist dabei ‚Zero Divide‘. Im Polygon-Grafikstil prügelt Ihr nach Strich und Faden. Wie bei ‚Virtua Fighter‘ stehen Euch dafür drei Buttons zur Verfügung (Schlag, Tritt und Block). Gekämpft wird auf einer begrenzten, schwebenden Plattform, von der Ihr hinabgeworfen werden könnt. Allerdings gibt es auch die Möglichkeit, sich festzuhalten und wieder hinauf zu springen. Besonders einfallsreich ist die Schadensanzeige der einzelnen Körperteile. Ist es eines beschädigt, sprühen erst Funken, und später wird es transparent und unwirksam, so daß Ihr keinen Schaden mehr damit anrichten könnt. Zur Auswahl stehen neben recht menschlichen Fightern auch große Robots mit vielen Extremitäten. Die insgesamt acht Fighter empfangen Euch alle vor ihrem persönlichen Hintergrund, der teilweise psychodelisch oder auch sehr technisch gehalten ist. Das schnelle und flüssige Spiel verspricht durchaus Langzeitspaß! Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Muster: Flying Arts, M. Roxlau, Dortmund



ZEITGEIST  
TAITO, PS-X

Nach Einlegen der CD erwartet Euch ein stimmungsvoller Vorspann, in dem eine gigantische außerirdische Invasionsflotte aus dem Nichts kommt und die Erde-verteidigung in einem Handstreich wegfeßt. Das sollte als Motivation für einen bedingungslosen Kampf gegen die Invasoren reichen! In bester 3-D-Manier geht es mit Laser und den Zielsuchraketen an Alienjagd. Neben einer Von-hinten-Ansicht könnt Ihr Euch auch direkt ins Cockpit des Fighters versetzen und die Erde retten. Ein Zielkreuz hilft Euch dabei, die Gegner anzupelen. Das Ganze ist dem Klassiker ‚Starblade Alpha‘ (besonders bei der Energieanzeige) nicht unähnlich, läßt Euch aber ‚StarWing‘-like Freiraum, den Fighter zu bewegen. Wie die Japaner auf einen so typisch deutschen Titel gekommen sind, ist uns leider nicht bekannt!

Muster: Flying Arts, M. Roxlau, Dortmund

Viel Action gibt es sowohl im freien Raum, als auch in ...

... in engen Tunnel. Besonders hübsch: Die Zielsuchlaser!







Bei Arc the Lad dürrt  
 Ihr nach Herzenslust  
 Monster plätten



**ARC THE LAD**  
**G CRAFT, PS-X**

SNES-Besitzer sollten G Craft eigentlich kennen. Damals programmierten sie ‚Cybernator‘ und erst kürzlich erschien der Strategiehit ‚Front Mission‘. Zwar setzten sie nicht diesen Hit auf die PlayStation um, dafür versuchen sie sich aber im Rollenspielgenre (ist in Japan immer ein sicherer Kassenfüller). Bei ‚Arc the Lad‘ sind die Vorlieben der Programmierer für Strategiespiele aber bei den Kampfszenen deutlich zu bemerken. Jeder Charakter und Gegner hat seine Aktionsradien, in denen er sich bewegt und kämpft. Natürlich schön übersichtlich in Rechteckfeldern. Außerdem habt Ihr Zugriff auf eine große Anzahl von Extras und Kampfzaubern. Zwischen den Fights durchlebt Ihr eine spannende Hintergrundstory, auf die Ihr allerdings nur wenig Einflußmöglichkeiten habt.

Da Sony Deutschland löblicherweise erkannt hat, daß auch wir Deutschen gerne Rollenspiele und Adventures zocken, bringen sie dementsprechenden Titel auch bei uns heraus. In Zukunft wird die PS-X sicherlich gerade für Freunde dieser Genres interessant.

Muster: Flying Arts, M. Roxlau, Dortmund



**GROUND STROKE**  
**SPS, PS-X**

Nachdem der Elitesport zum Masseneignis verkommen ist, führt einfach kein Weg mehr an einem Tennisspiel vorbei. Die Plattform für den aktuellen Kandidaten ist diesmal die PlayStation, die ihren Fähigkeiten entsprechend, mit einem 3-D-Titel versorgt wird. Mit (wie aus Tekken bekannten) Polygonfiguren habt Ihr vier verschiedene Schlagarten, um die gelben Bälle übers Netz zu befördern. Neben den üblichen Einstellungen für den weißen Sport an sich (Anzahl der Sätze, Einzel bzw. Doppel, usw.), könnt Ihr auch die Perspektive wählen, und da wird's interessant. Nicht nur schon bekannte Blickwinkel lassen sich einstellen, auch eine Virtua-Perspektive (d. h. Ihr seid der Spieler und seht ihn somit nicht) oder sogar eine kreisende Kamera um den Sportler läßt sich aktivieren. Ob nun allein oder zu zweit, ein Split-Screen (waagrecht oder senkrecht) ist auf Knopfdruck verfügbar. Der erste Eindruck dieses rasanten Tennistitels ist recht gut. Mal sehen, was draus wird!

Muster: Flying Arts, M. Roxlau, Dortmund

**FANTASTIC PINBALL**  
**TECNO SOFT, SATURN**

Von den Machern des genialen Thunder Force auf dem Mega Drive kommt nun, in Erinnerung an den ebenfalls auf dem MD erschienenen Devil Crush, ein weiterer Flipper. Hallo, nicht gleich weglaufen! Die Tecno-Soft-Jungs fühlten sich nämlich ihrem guten Namen verpflichtet und legten mit Fantastic Pinball einen neuen und innovativen Flipper vor. FP besticht nicht nur durch wunderschöne mangaartige Grafiken, sondern auch durch sehr viele Extras, versteckte Bonusflipper, Gags und noch viel mehr. Ihr spielt hier nicht lediglich mit drei Kugeln über eine Oberfläche, sondern erlebt praktisch ein kleines Adventure. So habt Ihr z. B. die Wahl zwischen drei verschiedenen ‚Kugeln‘ mit unterschiedlichen Eigenschaften. Je nach Spielablauf verändert sich der Flipper und bietet Euch dadurch immer wieder neue Herausforderungen.

Auch spielerisch kommt Fantastic Pinball sehr gut an. Sobald der deutsche Release ansteht, berichten wir ausführlich. Ihr könnt Euch aber schon mal auf einen Spitzentitel einstellen!

Muster: ECS, Hamburg



Es scheint zur Zeit ein Trend zu sein, Comics in Videospiele umzusetzen. Neben Batman, Judge Dredd und Asterix hüpf nun auch das französische „Marsupilami“ nebst Elefantensbaby durch digitale Landschaften.

HUBA, HUBA, HUBA, HUBA, HUBA...

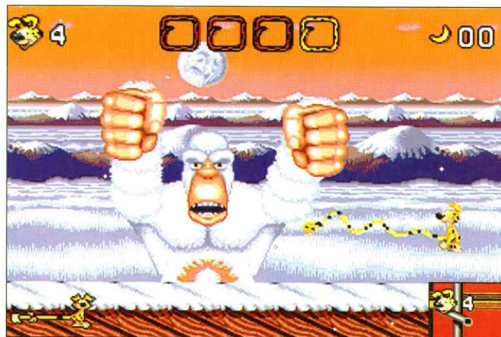
# MARSUPIAMI

**d**as putzige Kerlchen mit dem langen Schweif ist europaweit bekannt und auch bei uns in Deutschland sehr beliebt. Auf den ersten Blick vermutet man, es handle sich um ein „stirnnormales“ Fließband-Jump&Run. Doch nach kurzer Zeit werdet Ihr merken, daß sich ein raffiniertes Tüftelspiel dahinter versteckt.

Ziel ist es, ein Elefantensbaby innerhalb des knappen Zeitlimits durch die Stufen zu führen. Ein Problem, das sich dabei stellt, ist die kaum zu verkräftende Blödeheit, die das Dickhäuterkind an den Tag legt. Dessen Aktionen beschränken sich nämlich nur auf gehen und fressen. Um es dennoch über Kisten oder Abgründe zu schaffen, hilft sich der findige Held mit seinem Allzweckschwanz. Mittels der eingesammelten Icons läßt sich das gute Stück zum Hammer, Elefantenschreck oder zur Treppe funktionsieren. Ihr steuert das Marsupilami durch insgesamt acht Level, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind. Im Anschluß wartet dann ein Oberboß auf Euch und eine Bonusrunde. Die Reise geht um die ganze Welt. Beginnt Ihr das Spiel noch in einem Wanderzirkus, findet Ihr Euch da-



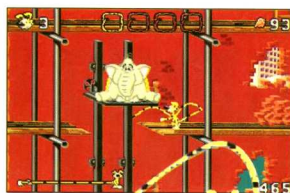
Viele Gags, abwechslungsreiche Schwanzmorphungen  
Paßwortspeicher



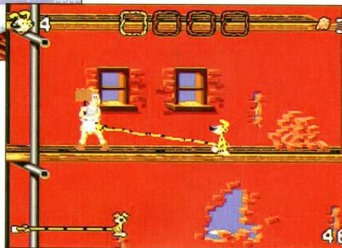
nach schon in den verschneiten Alpen wieder. Nach dem man sich erfolgreich gegen die dortigen Tücken gewehrt hat, gilt es, Euren Schützling heil durch eine Baustelle zu führen. Der Titelheld steuert sich etwas hektisch, und

besonders in der Luft hätte man sich eine flexiblere Steuerung gewünscht. Die ungenaue Kollisionsabfrage des Elefantens ist unfreiwillig hilfreich, denn sie erlaubt dem Spieler einen größeren Freiraum. Ein Paßwortsystem macht das Einsetzen in höheren Leveln möglich. Die Zeit sitzt dem Spieler in jedem der drei Schwierigkeitsgrade dicht im Nacken.

So kann es vorkommen, daß man die Zeit des ersten Lebens in den weiteren Spielstufen nur zu Erkundungszwecken opfert. Das Programm wartet zwar nicht mit fantastischen Grafikeffekten auf, jedoch ist dies hier auch keine Notwendigkeit. Das gebotene Parallaxscrolling geht flüssig in alle Richtungen, die Sprites sind allesamt liebevoll gezeichnet worden. Eine fröhliche Musik untermalt das Geschehen auf dem Bildschirm gepaart mit lustigen Soundeffekten. Leser der Comics werden mit diesem Game zufrieden sein, denn hier zeigt sich das Marsupilami von seiner gewohnt witzigen, wenn auch nicht ganz einfachen Seite. Tüftel-



Im ersten Bonusspiel duelliert Ihr Euch mit dem schwarzen Marsupilami



Das tut weh! Der Schwanz des Marsupilami dient unter anderem auch als Waffe. Sehr effektiv, wie hier zu sehen ist



Hektische Steuerung, knapp bemessenes Zeitlimit, zum Teil sehr unübersichtliche Level



Das Marsupilami als Kanonenfuter? Die Zirkuskanone schleudert unseren Helden zur Punktejagd bis unter die Zeltspitze

Jump&Runner, die nach Neuem lechzen, sollten diesen Titel ebenfalls mal ausprobieren.

Christian Henning

**MEGA DRIVE**

## MARSUPIAMI

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

**Gameplay:** Die intuitive Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Die ungenaue Kollisionsabfrage ist hier nur hilfreich.

**Dauerspaß:** Fortgeschrittenen Tüftlern und Freunden der Comicvorlagen sind kurzweilige Stunden garantiert.

**Grafik:** Sehr an die Comics angelehnt und mit vielen Gags versehen macht auch das Zusehen Spaß.

**Sound:** Nichts Berausches, aber technisch einwandfreie, witzige Soundeffekte und stimmungsmusik.

Genre: Jump&Run/Strategie  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: ca. DM 100  
 Level: 8  
 Schwierigkeit: mittel bis hoch  
 Continues: Paßwortsystem  
 Speicher: 16 Kbit  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**3+**

Ein Familienwater mäht  
ca. 8000 m<sup>2</sup> Rasen pro Jahr.

BOORSCH, STENDEL & PARTNER



Spiele von KONAMI bringen  
Dein Gehirn zum Rasen.



# Pump up your brain!

*Pump up your brain!*

Nintendo, SNES, NES, Game Boy, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Übertragungsgesetz Konami. Verboten oder Weiterverbreiten jeglicher Art gibt keine Erlaubnis und ist strengstens verboten.

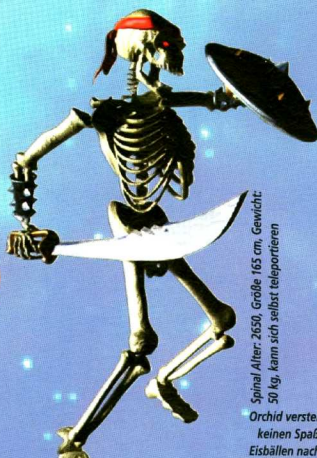


Grübeln, Bibbern, Hauen, Schleimen, hier kriegst Du alles. **Theme Park:** Weltweit planen und herrschen über 23 Freizeitparks. **Addams Family Values:**

Mit Onkel Fester durchs Leichenschauhaus kriechen auf der Suche nach Baby Pubert. **Pocky & Rocky 2:** Fighten gegen miese Quarknasen im japanischen Mittelalter. **Putty Squad:** Fun-schleimen gegen Killermöhren und Bomberbienen auf 54 Levels. Und, und, und. Hirnsausen gibt's gratis.



T.J. Combo Alter: 25, Größe: 185 cm, Gewicht: 100 kg, boxt sich durch Feuerhölle



Spinal Alter: 2650, Größe: 165 cm, Gewicht: 30 kg, kann sich selbst teleportieren

Orchid versteht da überhaupt keinen Spaß, wenn man mit Eisbällen nach ihr wirft, (böse Kindheitserinnerungen!)



Mit der unerwarteten Umsetzung des ehemals nur für das Ultra 64 angekündigten „Killer Instinct“ will Rare einmal mehr beweisen, wie viel Potential noch im SuperNES steckt. Ob 32 MBit und viel technische Trickerei ausreichen, um den Spielhallen-Hit möglichst authentisch umzusetzen?

**W**er hätte noch vor einem Jahr geglaubt, daß einst Nintendos Einstiegsdroge der 64-Bit-Welt Einzug ins ganz ordinäre SuperNintendo halten würde? Just zu jener Zeit zeigte der Videospieldies nämlich einer Riege von ausgesuchten Entwicklern und Journalisten die ersten Ultra-64-Automaten: „Cruis'n USA“ und „Killer Instinct“.

**AUS DER SPIELHALLE AUF'S HEIMISCHE SNES**

Von „Donkey Kong Country“ bestärkt und sicher auch um Ultra-64-Interessierte zu trösten, denen man die Traumkonsole samt Killer Instinct für diesen Herbst versprach, machten sich die 16-Bit-Spezialisten bei Rare auf, KI für das SNES zu konvertieren. Erste Überlegungen gingen wegen des riesigen Datenumfangs um die Verwendung des neuen Spezial-Dekompressions-Chips SA-1. Noch im Frühjahr war das Spiel damit geplant. Nachdem allerdings

klar wurde, daß dank besserer Kompressionsverfahren auch pure 32 MBit genug sein könnten, entschieden sich Rare und Nintendo schnell zugunsten der kleineren und damit auch billigeren Variante.

Killer Instinct ist selbst für Newcomer ein vertrauter Anblick, die den Automaten noch nicht gesehen haben. Nach der äußerst schlichten Vorstellung der Kämpfer könnt Ihr im Optionsmenü alle relevanten Einstellungen ändern: vom Schwierigkeitsgrad bis zur Joypadbelegung sind reichlich Parameter vorhanden.

Nachdem die Entscheidung für einen oder zwei Spieler gefallen ist, kann's losgehen. Unerfahrene Fighter sollten sich jedoch zuerst im integrierten Trainingsmodus mit den Kämpen vertraut machen und die ersten Special-Moves außerhalb eines stressigen Kampfes lernen. Eine große Überraschung ist der Wettkampfmodus: Bis zu acht (!) Spieler können an einem Turnier abwechselnd gegeneinander antreten, bis der Sieger feststeht!

Habt Ihr die Wahl des Spielmodus getroffen, fällt die Auswahl der Spielfigur nicht leicht: Zwischen zehn unterschiedlichen Protagonisten müßt Ihr Euren Favoriten herauspicken. Besonders begehrt sind anfangs solche Exoten wie das schwertbe-



DER U64-KILLER  
**KILLER**





Fulgore Alter: 1, Größe: 196 cm, Gewicht: 254 kg, Kampfroboter mit Laserpower



Jago Alter: 21, Größe: 168 cm, Gewicht: 86 kg, hat ein kräftiges Laserschwert

# INSTINCT

JETZT AUF SNES

# INSTINCT



Durch drücken von oben und unten könnt Ihr auch die Farbe des Kämpfers ändern



## KI - WO STECKST DU?

Solltet Ihr nach diesem Test schnellen Schrittes in den nächsten Softwareshop wetzen: keine Chance! Nintendo Deutschland hat sich gegen die offizielle Veröffentlichung ihres US-Sommerhits entschieden. Durch die Gewaltdébatte und die Vorgänge um Acclaims Mortal-Kombat-Reihe besorgt, entschied man sich gegen die Vorzeige-Konvertierung der Donkey-Kong-Macher. Interessierte müssen somit auf einen Import aus den USA oder aus dem europäischen Umland zurückgreifen. Da Killer Instinct zum Beispiel in der Schweiz erscheint, sind sogar Importe mit deutscher Anleitung möglich!

wehrte Skelett Spinal und der zähnefletschende Kampsaurier Riptor. Doch schnell stellen sich die ungewöhnlichen Kämpfen als eher schlapp im Kampf gegen die etwas menschlichere Riege heraus. „Street-Fighter“-Fans und „Mortal-Kombat“-Kenner werden sich schnell zurechtfinden, denn das System zum Auslösen der Special-Moves ist sehr ähnlich und viele von ihnen sind somit schnell gelernt und übernommen. Das Blocken wurde SF2-typisch aufs Steuerkreuz gelegt und geht somit intuitiv von der Hand. Ungewöhnlich erscheint auf den ersten Blick, daß nur eine Run-

de gekämpft wird. Doch ehe der Kampf verloren ist und der Gegner einen seiner Finishing-Moves ansetzen darf, muß Euer Energiebalken zweimal geleert werden. Insgesamt ist diese Neuerung nicht so ungewöhnlich, nur der Spielablauf wird deutlich schneller als bei der Konkurrenz. Neu und innovativ ist das Combo-System, das mit dem von „Super Street Fighter II“ nicht viel gemein hat: Combos sind Kombinationen von Spezialattacken, die je nach Wiederholungsanzahl und Abwechslungsreichtum unterschiedlich hoch bewertet werden und auch zu unterschiedlich viel Schaden führen. Die Ultra-Combo über 30 aufeinanderfolgenden Varianten ist das höchste der Gefühle und schleudert den Gegner gleich für Sekunden aus dem Bildschirm – in einigen Levels sogar von Hausdächern in die Tiefe. Fällt der Kämpfer in einer der drei dafür ausgelegten Stages vom Dach, seht Ihr ihn per Mode 7 auf Euch zufallen und dann am Fuße des Gebäudes aufschlagen ... Gelingt es Euch, mit dem reichhaltigen Repertoire an unterschiedlichen Schlägen, Tritten und Special-Moves alle Gegner ins Reich der Träume zu prügeln, wartet als letzter und gemeinster Gegner der zweiköpfige „Eyedol“ auf gelehrige Schüler. Solltet Ihr auch ihn im ent-



Chief Thunder Alter: 32, Größe: 188 cm, Gewicht: 127 kg, wirbelt mit Tomahawks



Gladius Alter: unbekannt, Größe: 191 cm, Gewicht: 136 kg, kann sich verflüssigen



Cinder Alter: 31, Größe: 188 cm, Gewicht: 89 kg, ein Unfall machte ihn zur Feueräule

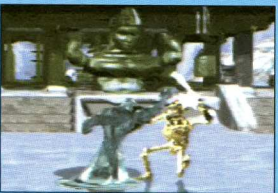


Jago kann nicht nur mit den Fäusten gut austeilen. Sein Schwert schlitzt auch gern auf!



# KILLER

Rares Killer Instinct begeistert unter anderem durch tolle Bilder der Kämpfer, die vor jedem Match eingeblendet werden. Sie sind stolze 128 Farben stark! Zum Vergleich: Ein normalübliches SuperNIES-Programm gibt sich zumeist mit 16 oder 32 Farben zufrieden. Beeindruckend auch die grafischen Effekte während der Matches: Auf dem mittleren Bild ist Gladius zu sehen, der sich gern à la Terminator „verflüssigt“. Wengleich die Animationen der gerenderten Kämpfer nicht gar so weich und ausgereift sind wie beim Automatenvorbild, sorgen solche Schmankele nicht nur für Staunen, sondern auch für eine Menge Spielfreude! Sobald sich ein Kämpfer unfreiwillig in das Reich der Träumenden verabschiedet hat, wird der Hintergrund in tiefes Blutrot getaucht. Dies signalisiert dem Triumphierenden, daß er nun einen seiner Finishing-Moves anbringen darf. Die Häuser-Fallgrafiken und Combo-Announcements sind übriges nach der Preview-Version wieder eingebaut worden. Rare hat ja sowieso ständig Features raus- und wieder reingeschmissen!



sprechenden Schwierigkeitsgrad besiegt haben, ist es Euch vergönnt, in seine Schuhe bzw. Hufe zu schlüpfen.

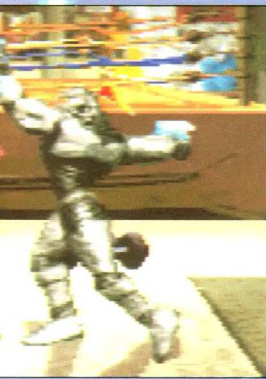
Sehr umfangreiche Highscorelisten halten Euch über die Leistungen in diversen Kategorien auf dem laufenden – zumindest bis das SNES ausgeschaltet wurde, denn an der Batterie wurde leider gespart!

Fans des Automaten und Combo-Puristen können aufatmen: Gerüchte, daß mit Cinder ein ganzer Kämpfer die Konvertierung nicht überleben würde, widerlegt die fertige SNES-Fassung. Auch um alle anderen liebgewonnenen Special-Moves – wie Verwandlungen der Kämpfer, Teleports, Laserattacken und besonders kräftige Schläge und Tritte –, Combos und Finishing-Attacken steht es blendend: Die 32 MBit Speicher machten spielerisch eine nahezu perfekte Umsetzung möglich. Sogar an die Schwächen des Joypads wurde gedacht und viele Specials lassen sich etwas leichter ausführen als am exakt abfragenden Automatenvorbild. Recht



Technisch im Genre neue Grenzen gesteckt; alle Kämpfer und Moves





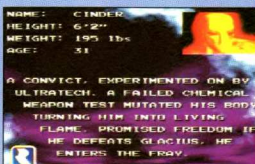
Sabrewolf Alter: 95, Größe: 180 cm, Gewicht: 408 kg, morphig zur Feuer-Fleetermaus



Ripator Alter: 9, Größe: 213 cm, Gewicht: 318 kg, speit nur allzu gern Feuer



O.B. rchid Alter: 23, Größe: 168 cm, Gewicht: 57 kg, morphig gern zur Feuerkatze



Erst wenn Ihr das Game auf einem hohen Schwierigkeitsgrad durchspielt, erfahrt Ihr mehr über den Charakter



# INSTINCT

enttäuschend hingegen geriet Rare-untypisch der Sound: Die im Vorbild und auf der dem US-Import gratis beiliegenden CD gut abgemischten Dance- und Atmos-Tracks entlocken Kennern des SNES-Soundchips nur ein gelangweiltes „Nun ja“. Pluspunkt der Soundseite: Entgegen ersten Ankündigungen konnten doch noch Teile der Sprache des Automaten übernommen werden. Zwar nuschelig, aber doch verständlich kommen die Ansagen rüber. Für Kenner des Originals gilt der Kommentar zum Sound auch für die Grafik: Aus den zudem spulenden 3-D-Hintergründen wurden auf dem SNES klassische 2-D-Ansichten mit dem obligatorischen Zeilenscrolling. Rare gab sich viel Mühe, das Flair jeder Stage dank Nutzung der Transparenz-Effekte des SNES gut rüberzubringen. Automatenfans werden trotzdem ein wenig enttäuscht. Auch die Kämpfer litten in den Farben und vor allem in der Anzahl der Animationsphasen unter den 32 MBit: Zwar wird mehr als bei der zahlreichen Konkurrenz geboten, an

## EIN TECHNISCHES WUNDER AUF EINER 16-BIT-KONSOLE

fach darüber hinweg, falls Ihr die Arcade-Variante noch nicht gesehen habt: Selbstverständlich nutzt Rare das SuperNintendo mit den gerenderten Grafiken bis ins letzte aus, und natürlich sieht Killer Instinct um Längen besser aus als andere Prügelspiele, sogar als manche auf einer 32-Bit-Konsole. Die erwartete Ultra-64-Variante kann es dennoch nicht ersetzen.

**Arcade-Fans werden trotz technischer Brillanz enttäuscht sein, keine Batterie**



dennoch nicht ersetzen. Rare ist es insgesamt gelungen, ein mittleres technisches Wunder zu vollbringen. Dennoch fällt Killer Instinct gegenüber eines Donkey Kong Country sowohl grafisch als auch soundtechnisch ab. Negativ fällt angesichts der opulenten Highscorelisten das Fehlen einer Batterie auf. Nichtsdestotrotz sollten alle Prügelfans Killer Instinct ganz oben auf ihrer Einkaufsliste stehen haben, denn spielerisch wird Erstklassiges und technisch – Automat hin, Automat her – für SNES-Verhältnisse Unglaubliches geboten!

Julian Eggebrecht/ha

**SNES**

**KILLER INSTINCT**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1  
Eine gelungene Mischung aus MK und SF – plus ein, zwei neue Ideen. Allerdings ist KI ein wenig hektisch.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1  
Genügend Kämpfer mit vielen Special-Moves und das innovative Combo-System garantieren Langzeitspaß.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1  
Rares zweites Render-Wunder: SNES-Besitzer können sich an den brillanten Optiken ergötzen.

**Sound** 6 5 4 3 2 1  
Teilweise einfallslose Musiken und mittelmäßige Soundeffekte, auf dem Pluskonto: viele Scharreffeekte.

Sonne ..... Prügelspiel  
Spieler ..... 1-8 (2 simultan)  
Hersteller ..... Nintendo  
Preis ..... 69 DM/100  
Level ..... 11 Kämpfer  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continuus ..... unendlich viele  
Speicher ..... 32 MBit  
Erhältlich ..... US-Import

**FAZIT**  
**2+**



Was gibt es schöneres, als den Endgegner 'Perfect' zu schlagen!

Seit Monaten gibt es bei uns in der GAMEPRO-Redaktion nach Feierabend – manchmal auch während der Arbeitszeiten – nur eins: „Tekken“ bis der Arzt kommt!



Die Intro-Szenen gehören grafisch zum Besten, was man bisher auf der PS-X gesehen hat

THIS IS NOT A COIN



**a**uch diese Automatenumsetzung der Japano-Schmiede Namco wartet während des angenehm kurzen Ladevorganges mit einem alten Shoot-'em-Up-Klassiker auf: 'Galaga'. Alle Bonusstages des einstigen Klasse-Shooters

**NAMCO SCHREIBT MIT TEKKEN BEAT-'EM-UP-GESCHICHTE**



lassen sich sogar mit zwei Raumschiffen bestreiten, vorausgesetzt, Ihr schafft die erste Stage unter 18,5 Sekunden. Was nach dem Laden folgt, ist ein Game, mit dem Namco in die Prügel-spielgeschichte ingeht.

Bevor Ihr jedoch ins Spiel

Nach erfolgreichem Kampf präsentiert sich der Gewinner in Siegerpose

einsteigt, solltet Ihr Euch Zeit nehmen, die gerenderten Vospänne zu genießen. Anschließend versammeln sich acht Kämpfer zum Tekken-Tunier. Neben fünf typischen Martial-Arts-Charakteren (z. B. Law, der die Reinkarnation von Bruce Lee ist) sind auch zwei feminine Fäusteschwinger dabei. Ferner hat sich der Roboter Jack unter die Kämpfer gemischt. Bis auf den schwertschwingenden Yoshimitsu sind die Charaktere unbewaffnet und verfügen über keinerlei pyrotechnischen Schnickschnack im Sti-



le von 'Super Street Fighter II' und Co. Neu und bisher absolut einzigartig ist die Steuerung: Mit jedem der vier Buttons steuert Ihr eine der linken und rechten



Extremitäten der Protagonisten. Neben Standard-Attacken verfügen die acht z. B. auch über spektakuläre Aufstehtechiken. Zudem gibt es pro Recken zwei Special-Moves, welche recht leicht auszuführen sind. Ist eine solche Attacke

geglückt, setzt eine kurze Sequenz ein, die den artistischen Move aus einer neuen Perspektive zeigt. So hält z. B. der Japaner Kazuya den Gegner geschickt fest, um ihn mittels zwei ausholenden Kicks einen Satz heiße Ohren zu verpassen. All diese Moves sind eine absolute Augenweide und rechtfertigen allein schon den Kauf der Prügel-CD. Ferner gibt es eine weitere Fülle von Techniken, die über relativ simple Tastenkombinationen ausgeführt werden können. Profis arbeiten hingegen an dem Gelingen von Combos mit bis zu 10 Moves. Als Krönung gibt es pro Figur einen 'aufladbaren' und nichtblockbaren Angriff,



Szechwan



Winderr







Jeder Kämpfer hat seinen individuellen Abspann

Blut fließt zwar keines, aber nach einem Treffer sprüht der Gegner nur so vor frünen Funken. Blockt er den Schlag ab, sind sie hellblau



鉄拳



P, THIS IS THE PS-X



der dem Kontrahenten bis zu 50% seiner Energie rauben kann. Sind im Einspieler-Arcade-Modus alle

### TEKKEN IST UNBESTRITTEN DAS BESTE 3-D-PRÜGELSPIEL

Gegner besiegt, trifft Ihr auf den persönlichen Angstgegner Eurer Spielfigur. Ist auch dieser von Eurem Können überzeugt, wartet Oberboß Heihachi auf Euch. Dieser recht furchteinflößende Scherger ist aufgrund seiner Stärke und fiesen Attacken ein mehr als würdiger Endgegner. Zur Belohnung für den weiteren Sieg gibt es nicht nur einen Filmabspann (pro Kämpfer) zu bewundern, die zusätzlichen Gegner lassen sich jetzt sogar anwählen und zusammen mit

dem Spielstand auf der Memory Card speichern. Somit kommen acht Zwischen- und ein Endgegner zu der Kampferanzahl hinzu, was 17 Fighter macht. Wem es zudem gelingt, alle Galagastages perfekt zu meistern (mit max. einem Continue), der sollte im Einspieler-Modus Kazuya anwählen und mit Start bestätigen, denn als 18. Kämpfer ist „Devil Kazuya“ mit von der Partie. Aber neben all dieser Vielfalt sind es auch Grafik und Sound, die Tekken zu einem besonderen Erlebnis machen. Mit 50 Frames pro Sekunde zaubert die PlayStation detaillierte Charaktere auf den Screen, die sich unglaublich realistisch bewegen. Etwas ärgerlich ist nur, daß beim Kampf mit zwei sehr großen Geg-

nern (z. B. Kuma und P. Jack) die Maschine überfordert zu sein scheint und sich die Akteure in „Texturen-Plopper“ verwandeln. Ferner sind leichte Unausgewogenheiten zwischen den Fightern anzumerken und manche Hintergründe wurden etwas schlicht gestaltet. In pun-



cto Sound werden die Spielerohren von glasklaren Kampfschreien, sahnemäßigen Schlag- und Treffergeräuschen sowie stimmungsvollen Tacks verwöhnt.

Tekken stellt grafisch und spielerisch eine kleine Revolution im Prügelspiel-Sektor dar. Die Steuerung ist unkompliziert und eingängig und bietet selbst Profis unerschöpflich viele Möglichkeiten, den eigenen individuellen Kampfstil zu kreieren. Die 18 Kämpfer sorgen für Langzeitmotivation, und auch die Möglichkeit, Bestzeiten, Kämpfer und Optionseinstellungen auf der Memory Card zu speichern, trägt zum sehr guten Gesamtbild bei. Für die GAMEPRO-Redaktion ist Tekken das zur Zeit beste 3-D-Beat-em-Up und ist ein unbestrittenes Kaufargument für Sonys 32-Bitter.

Michael Koczy



Auch eine zweite Perspektive von schräg oben läßt sich anwählen



Da haben sich die Entwickler wohl reichlich Martial-Arts-Filme angesehen, denn die Special-Moves sind absolut gigantisch



## TEKKEN

<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-**

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1-2 (m/illan)  
Hersteller: Namco  
Preis: ca. 100 DM  
Level: 18 Kämpfer  
Schwierigkeit: 5 Stufen  
Continues: Memory Card  
Spieler: 1 CD  
Erhältlich: ab November



V I R T U E L L E R   K A M P F S P O R T   D E R

# VIRTUA FIGHTER

Herausgeputzte Fighter dank Texturen und kaum noch Grafikbugs

Ein Videospiel mit der Bezeichnung Remix? Ja, das ist kein Witz, und Remix bedeutet in diesem Falle auch keine Verschlimm-besserung des Originals wie man es aus der Musik-branche zur Genüge kennt! Ganz im Gegenteil ...

Die Replay-Sequenz nach dem Fight zeigt Euch die letzte Kampfhandlung aus einer variablen Perspektive



Wenn Ihr einen Saturn und das Prügelspiel „Virtua Fighter“ besitzt, so dürft Ihr Euch zumindest verwundert zeigen über das etwas merkwürdige Verhalten von Sega Deutschland. Kurz nach dem erfolgreichen Release der Automatenumsetzung Virtua Fighter erscheint nun die grafisch aufgepeppte Version „Virtua Fighter Remix“, welche in Sachen Gameplay völlig unverändert ist, dafür aber mit aalglatten Kampfstrategien aufwartet. Der Grund:

Die kantig wirkenden Polygone sind mit hübschen Texturen belegt worden, wodurch die Fighter nun überaus menschlich wirken. Die schlichten und doch schönen Hintergründe der Erstversion haben zwar keine Frischzellenkur erfahren, dafür wurden aber zahlreiche Bugs ausgemerzt. Auch im Player-Select-Screen haben Segas AM2-Entwickler Hand angelegt: Die Portraits der Kampfsportler sind nun fein gezeichnete Kunstwerke. Wie gehabt, treten die bekannten acht Charaktere aus aller Welt in einem knall-



Nachdem der Ryu-ähnliche Akira seinen Doppeltritt-Move im Sprung angebracht hat, fliegt sein Kontrahent der lilafarbene Ninja Kage hoch durch die Lüfte und quer über den Platz!

hartem Turnier gegeneinander an. Auf begrenzten Kampfplätzen gilt es, den Feind K. o. zu schlagen oder aus dem Ring zu bugsieren. Natürlich werdet Ihr Euch nicht gleich auf Anhieb bis zum Endgegner Dural vor-kämpfen können, und so ist zunächst reichlich Training



sondern auf einem Button wiederzufinden. Zudem werden Sechs-Button-Profis ihre Probleme mit der unglücklichen Belegung der restlichen fünf Tasten haben. Hier ist gezielte Übung mit dem Joypad der Grundstein aller Kampfskunst. Übung – und das nicht zu knapp – verlangt auch die Beherrschung der sehr großen Special-Move-Bibliothek. Mehr als 700 (!) solcher stilbedingten Attacken verspricht die Anleitung. Da heißt es: Probieren geht über studieren. Von ein-

angesagt. Durch die Festlegung verschiedener Optionen, wie beispielsweise Enemy Level, Zeitlimit, Buttonbelegung und dergleichen, läßt sich die Stärke der Gegner Eurem Erfahrungsstand anpassen. Genrefans werden sich jedoch umgucken müssen: Das Blocken ist nicht wie üblich auf dem Steuerkreuz,



Diese beiden überaus schönen Bilder von Akira und der bezaubernden (bildhübschen) Sarah sind nur ein kleiner Auszug der dem Spiel beiliegenden Grafik-CD. Das ist höchst erfreulich für einen Gesamtpreis von nur 70 DM!

## Extra Grafik-CD!



Kage gegen Kage – da gibt es keine Gnade!



Selbst die oben und unten zu sehenden Zöpfe der Fighter bewegen sich äußerst realistisch



Zwei mögliche Kampfscheidungen gibt es, sofern kein Zeitlimit fungiert: Der Feind ist am Ende seiner Kräfte und somit K. o. oder die technische Art des K. o. durch Ring Out!





# X TRAKLASSE REMIX



Im ersten Fight gegen den Computer trifft Ihr immer auf Jacky. Er läßt sich noch relativ einfach besiegen. Später ist allerdings viel Können und reichlich Erfahrung gefragt



Dank des einstellbaren Zeitlimits muß ein Kampf nicht zwingend bis zum K. o. geführt werden. Ohne Limit macht's aber mehr Fun!

fachen Kombinationen – die genau genommen gar keine Special-Moves sind – bis hin zu extravaganten Würfen reicht die Palette. Wilde Spezialeffects à la Killer Instinct wurden bei VFR zum Glück nicht verwendet – sie wären schlichtweg unangebracht. Allerdings hätte man das träge und fast unzweckmäßige Sprungverhalten der Recken ruhig etwas ‚wilder‘ gestalten können. Nichtsdestotrotz wird ein bereicherndes Kampffeehl vermittelt. Beinahe echt wirkende Soundeffekte und lupenreiner CD-Klang der anspruchsvollen Musik bilden eine passende Geräuschkulisse. Virtua Fighter Remix ist nicht nur aufgrund des konkurrenzlosen Überraschungspreises von ca. 70 DM absolut empfehlenswert, es macht in seiner optisch ansprechenderen Form auch mehr Fun als die Original-CD. Obendrein liegt dem Ganzen noch eine prächtige Grafik-CD bei, auf der sich eine Menge wunderschöner Bilder der Kämpfer befinden, die sich sogar zoomen, sprich vergrößern bzw. verkleinern lassen. Wer also noch eine Handvoll Silbertaler in seiner Tasche hat, sollte sich dieses feine Prügelspiel nicht entgehen lassen. In Segas Spielwelt gibt es neben SSF II (Mega Drive) derzeit einfach nichts Besseres.

Thomas Hellwig

**Unpraktische Padbelegung, Sprungverhalten schlecht umgesetzt**

**SATURN**

**VIRTUA FIGHTER REMIX**

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

Wenn ihr weltverbreiteten Hau drauf-Taktik, ist bei VFR viel Konzentration und Strategie angesagt.

Alleine führt der Dauerspaß wie Holzkohle, zu zweit brennt der Saturn leichter ab.

Die schlichten Hintergründe wurden belassen, die Fighter jedoch erstrahlen im feinsten Texture-Look.

Gute Sprachausgabe, Soundeffekte wie im besten Martial-Arts-Streifen und glasklare CD-Musik.

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1 bis 2 (Simultan)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 70  
Level: einstellbar  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: unendlich  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2**

VON WEGEN TURBO

# TOTAL ECLIPSE TURBO



Du bist allein im Weltraum und feindliche Armaden nähern sich Dir.



Die Berg- und Tal-landschaften sind leider äußerst trist dargestellt

in der GAMEPRO 11/94 stellten wir Euch den Shooter ‚Total Eclipse‘ für das 3DO vor. Die Turbo-Version für Sonys PlayStation ist allerdings nur ein lauwarmer Aufuß und nicht etwa eine Fortsetzung.

In bester ‚StarWing‘-Manier fliegt Ihr mit Eurem Raumschiff Polygon-Stages ab und könnt Euch – im Gegensatz zu ‚Starblade Alpha‘ – innerhalb einer vorgegebenen Flugbahn frei bewegen. Einziges Problem ist Euer Sprit, der schnell und stetig zur Neige geht (erinnert stark an das antike ‚Scramble‘). Deshalb solltet Ihr die am Boden befindlichen Energietanks abbaldern und sie nicht für mißratene Deko halten. Apropos mißraten: Sämtliche Feinde sowie die Objekttexturen sehen nicht nur langweilig aus, sie werden ferner ruckelig herangezoot. Leider vertieft der Sound den schlechten Eindruck. Eine vor sich hinplätschernde Melodie und lahme Geräusche sind alles, was dem Spieler geboten wird.

Schade, anscheinend ist der erste mißlungene Versuch, ein Spiel von einer schlechten 32-Bit-Hardware auf die bessere der PS-X zu konvertieren. Alle, die jetzt enttäuscht nach einem guten Weltraumshooter suchen, sollten sich die aufgezählten Titel einmal näher anschauen.

mik



In den Korridoren habt Ihr vor allem ein Problem: die sehr ungenaue Kollisionsabfrage



**PLAY STATION**

**TOTAL ECLIPSE TURBO**

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

Wird langsam Level, deren größtes Manko die ungenaue Steuerung ist. Auf dem 3DO viel besser

Da werden sich selbst Genre-Freunde unwohl fühlen, und schleunigst die CD wechseln

Ruckelnd herangezootete Hintergründe und Objekte, einfalllos dargestellte Gegner und Explosionen

Unmotivierter Baller- und Explosionsgeräusche bilden neben unpassender Musik die akustische Untermauerung

Genre: Shoot em Up  
Spieler: Crystal Dynamics  
Preis: ca. DM 120  
Level: 5  
Schwierigkeit: mittel bis hoch  
Continues: 2 plus erspielbare  
Speicher: 1 CD  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**4**

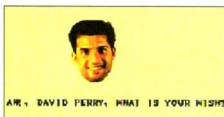
## HALLO!

Wie wir aus den vielen Anfragen in den Leserbriefen entnehmen konnten, herrscht bei Euch ein großes Interesse für die ‚Macher‘ hinter einer Videospiegelproduktion. Da uns Eurer Wunsch selbstverständlich Befehl ist, haben wir einige Statements wichtiger Persönlichkeiten im fernen Amerika eingeholt. Sie standen uns Rede und Antwort zu ihrem Job und allem was damit zu tun hat. Dies ist der erste Teil einer kleinen Reihe, in der wir Euch alle wichtigen Jobs hinter den



Der allseits beliebte Dave ist hier im Gespräch mit seinem Animateur Michael Koelsch

Schon bei ‚Aladdin‘ konnte man Davids Konterfei bewundern



### PRODUCER/PRODUZENT DAVID PERRY



Dave arbeitet zur Zeit bei seiner Firma Shiny Entertainment als Präsident. Neben Virgin hat er auch bei vielen anderen Firmen gearbeitet. Bei diesen hat er u. a. an folgenden Spielen mitgewirkt: Disney's Aladdin, Teenage Mutant Ninja Turtles, Smash TV, Terminator, Das Dschungelbuch und Overlord. Dave ist 28 Jahre alt.

**W**ir kennen ihn alle, den genialen Eartworm-Jim-Produzenten und Shiny-Präsidenten. Doch lassen wir ihn selber sprechen, über sich und seinen Job.

#### MEIN JOB

„Es gibt zwei Arten von Produzenten. Die einen haben nur den Überblick über den allgemeinen Stand der Produktion, bekommen nicht mit, was bei den einzelnen Arbeitsschritten vor sich geht und machen sich auch nicht die Mühe, das Produkt zu testen. Andere wiederum machen sich die Hände schmutzig. Genauso halte ich das auch!

Früher, als Shiny noch kleiner war, habe ich eine Menge programmiert. Nun betreue ich zwar zu 90% Verwaltungsaufgaben und mache nur noch 10% Programmierung, aber ich bin immer noch in jeden Schritt der Spielentwicklung eingebunden. Das ist nicht überall so!

Bei Shiny legen wir nicht alle Details schon vor der Programmierung fest. Wir lassen uns die Freiheit, gute Ideen (welche oft erst während der Produktion entstehen) mit ins Spiel zu übernehmen. Das birgt aber auch ein hohes Risiko, da wir manchmal viele Sachen (Figuren, Leveldesign, Kollisionsabfrage ect.) vollkommen neu programmieren müssen. Doch das bessere Endprodukt

ist uns dieses Risiko wert. Die Anwältin und der Hamster in EWJ (welche beide zu den lustigsten Figuren im Game gehören) entstanden z. B. erst mitten in der Produktion. Außerdem wählt der Produzent die Leute für die Projekte aus. Ich versuche, immer nur die Besten zu bekommen – was mir auch meist gelingt, da Shiny die höchsten Gehälter bezahlt. Das ist zwar teurer in der Produktion, aber schließlich will ich auch nur die besten Leute haben!“

**„Ich versuche immer nur die Besten Leute zu bekommen – meist gelingt mir das, da Shiny die höchsten Gehälter zahlt!“**

#### MEIN RAT

„Viele Leute fragen mich, wie sie denn ins Business einsteigen können. Einige Jobs sind im Vergleich zum Programmieren noch relativ einfach zu erlernen. Grafikdesigner können Ihr Handwerk (bei uns in den USA) auf vielen Schulen lernen, da fast überall Computergrafik-Kurse angeboten werden. Und Musiker wird man noch leichter, da kaum noch die Eigenheiten der Konsolen und Computer beachtet werden müssen. Schließlich kann heutzutage alles auf eine CD gepreßt werden. Wichtig ist bei beiden nur das generelle künstlerische Talent!

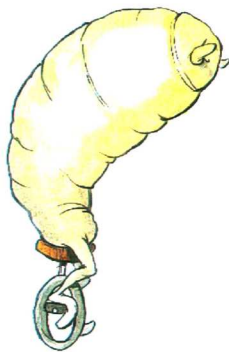
Sehr viel schwerer ist es schon, ein Programmierer zu werden. Ich habe als Kind angefangen, auf meinem alten

Sinclair zu programmieren, während in den USA alle Leute nur mit ihrem Atari gespielt haben. Zu der Zeit waren Homecomputer in Europa viel verbreiteter als Konsolen. Dadurch haben viele Europäer einen großen Vorteil gehabt. Heutzutage fangen die meisten mit PC-Programmierung an.

Wenn Ihr Euch erste Kenntnisse verschafft habt, ist es wichtig eine Schule zu besuchen. Es gibt zwar, meines Wissens, nur zwei Schulen die Spielprogrammierung unterrichten – Middlesex Polytech in England und DigiPen Vancouver, Canada – aber fortgeschrittene Mathematik und C-Programmierung (C ist eine von vielen Programmiersprachen) sind eine gute Grundlage. Falls Ihr Euch wirklich fit fühlt, könnt Ihr nun (mit viel Glück) versuchen, bei einem erfahrenen Programmierer als ‚Lehrling‘ anzufangen. Einmal dabei, habt Ihr die Möglichkeit Euch bis zum Produzenten hochzuarbeiten. So hab‘ ich auch angefangen! Es sollte aber jedem klar sein, daß man zu Beginn nur wenig Geld verdient. Ich arbeitete damals für nur 5000\$ im Jahr bei jemandem, der mir beigebracht hat zu programmieren. Das ist zwar nicht viel, aber durch diese trockene Zeit muß man halt durch! Bis man allerdings soweit kommt, muß man viel Glück haben und noch mehr Ge-

**„Durch die weite Verbreitung von Heimcomputern halten die europäischen Programmierer ein großen Vorteil!“**

te



## EUNDE!

**Kulissen einer Videospieldproduktion vorstellen. Lest nun selbst und macht Euch ein Bild davon, wie ein Videospiel entsteht, wie die heutigen Helden der Softwarebranche zu ihrem Job gekommen sind und wie Ihr möglicherweise selber ins Business einsteigen könnt. Vorweg noch einen guten Rat: Es ist beileibe nicht einfach, im Videospieldgeschäft unterzukommen. Nur die Besten haben überhaupt eine Chance! Aber wenn Ihr wirklich Talent, viel Geduld und ein bißchen Glück habt, findet Ihr vielleicht Euren Traumjob!**



Rated mal, wer bei Dragon's Revenge den ...



... höchsten High-score hat? Genau, Mitzu!

**M**itzi wird wohl nur wenigen namentlich bekannt sein, aber diese Powerfrau steckt hinter Spielen wie Wayne Gretzky NHLPA All-Stars, Shanghai II, Dragon's Revenge oder Paperboy 2. Momentan arbeitet sie als Produzentin bei Time Warner Interactive an T-Mek.

### MEIN JOB

„Das erste, was ein Produzent zu tun hat, ist, sich auf ein Spiel festzulegen. Letztes Jahr z. B. überlegten mehrere Leute bei Time Warner, ein Hockeyspiel zu produzieren. Wir waren alle Fans der EA NHL-Games, aber wir meinten noch einiges besser machen zu können. Also spielten wir alle erhältlichen Hockey-Games, sammelten Ideen und überlegten, wer wohl am besten für so ein Projekt geeignet ist. Nachdem ich mir eine Reihe von Programmieren und Game-Designern angeschaut hatte, entschied ich mich

**„Jeder aus dem Team kann bei mir seine Meinung äußern, aber das letzte Wort habe immer ich.“**

für Semilogic Entertainment, mit denen ich auch früher schon zusammengearbeitet hatte. Sie liebten Hockey und waren verrückt danach, dieses Spiel zu machen. Ich sprach dann mit jedem einzelnen des Teams, da man als Produzent die Eigenheiten jedes Mitarbeiters kennen muß.

Wir hatten noch keine genaue Vorstellung von dem neuen Spiel – außer daß es ein Hockeyspiel sein sollte! Wir

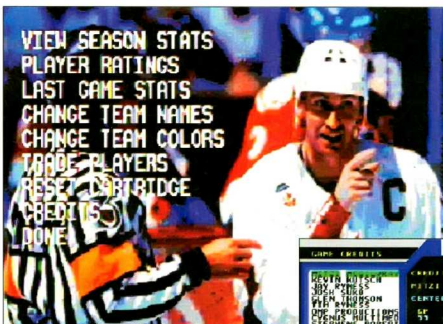
hielten also zahlreiche Design-Meetings, bei denen wir Ideen sammeln, ab und jeder brachte seine Vorstellungen ein. So bekamen wir eine Vorstellung davon, was wir nun eigentlich genau tun wollten.

Als Produzent versuche ich meinem Team alle nötigen Ressourcen zur Verfügung zu stellen, alle ihre Fragen zu beantworten und halte mich dann aber aus ihrer normalen, täglichen Arbeit raus. Ich bin mehr für die wichtigen Entscheidungen zuständig, etwa ob wir das Eis wie bei EA Sports oder eher wie bei Sport Accolade scrollen lassen wollen. Das macht schon einen gewaltigen Unterschied aus.

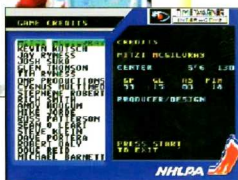
Jeder im Team kann zwar seine Meinung äußern, aber das letzte Wort liegt bei mir. Während der Produktion informiere ich mich ständig über den Stand der Arbeit. Jede Grafik oder Musik wird von mir kontrolliert. Wenn das Game dann in der Endphase der Produktion ist, spiele ich bis zu 20 Stunden am Tag, um es zu beurteilen.“

### MEIN RAT

„Jeder, der sich mit dem Gedanken trägt, eines Tages ein Produzent zu werden, sollte eine ganze Reihe von Computerkursen besuchen – Du mußt



In der MD-Version von Wayne Getzky and the NHLPA All-Stars könnt Ihr Euch Mitzu's Daten anschauen, wenn Ihr die Credits wählt



Dich mit der Technik auskennen, sonst „zerfleischen“ Dich die Prorammierer. Außerdem sollte man sich mit Filmproduktion befassen, denn das ist genau die Richtung, in die unser Business sich heutzutage neugierig entwickelt. Neulinge versuchen es am besten in der San Francisco Bay Area, dem Mittelpunkt unseres Business. Vielleicht bringt Ihr einen Sommer hier als Spieltester einer großen Firma, um überhaupt mal die Luft zu schnuppern. Wenn Euch die Arbeit dort gefällt, macht Ihr bestimmt schon eine Menge (wichtiger) Kontakte. Außerdem solltet Ihr dort die Game Developer's Conference besuchen. Jeden Frühling treffen sich hier alle wichtigen Leute der Branche. Einen besseren Ort, Kontakte zu knüpfen und wichtige Neuigkeiten kennenzulernen, gibt es nicht.“

### PRODUCER/PRODUZENT MITZU MCGILVRAY



Bevor Mitzi zu Time Warner kam, arbeitete sie bei Activision, Maxis und Epyx. Dort hatte sie z. B. an Titeln wie Shanghai II, Dragon's Revenge und Paperboy 2 mitgearbeitet. Nach Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars produziert sie nun T-Mek (ein Panzerkampfspiel). Mitzi ist mittlerweile 31 Jahre alt

**Je wichtiger die Person, desto aufgeräumter und leerer der Schreibtisch**

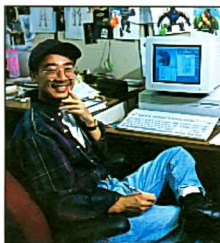




## GRAFIKDESIGNER JASON LEONG



Jason begann seine Karriere bei Time Warner mit den Hinterrad-Animationen für Moto Frenzy. Vorher arbeitete er als normaler Grafiker. Momentan ist er Art Direktor und leitet die Arbeit an Primal Rage 2. Schon am Original war er maßgeblich beteiligt. Mit seinen nur 26 Jahren gehört er zu der Gruppe der jungen Erfolgreichen!



Jasons komplettes Büro ist mit Primal-Rage-Bildern behängt. Trotzdem kann er noch grinsen

Jason arbeitet ebenfalls bei Time Warner und war dort maßgeblich an der Entstehung von Primal Rage beteiligt. Momentan ist er hauptverantwortlich für die grafischen Aspekte bei Primal Rage 2.

### MEINE ANFÄNGE

„Schon als Kind war ich begeisterter Videospieleler und habe (wie fast alle) immer davon geträumt, selber einmal im Videospielebusiness zu arbeiten. In der Schule habe ich viel nebenbei gezeichnet und später auch Kunstkurse belegt. Da ich aber nicht glaubte, mein Geld mit Comics verdienen zu können, suchte ich mir einen Job bei einer kleinen Grafik-Firma. In dieser angenehmen Atmosphäre konnte ich sehr kreativ sein, was mir bei einem großen Konzern wahrscheinlich nicht möglich gewesen wäre. Zu Time Warner gelangte ich schließlich nur durch Zufall. 1991

erzählte ein Freund mir, daß man dort auf der Suche nach neuen Mitarbeitern sei. Ich hatte mich sogar durch Kurse am Macintosh und mehreren Grafikprogrammen auf so etwas vorbereitet, aber nichts davon interessierte die Leute beim Einstellungsgespräch. Ich zeigte ihnen lediglich meine alte Schulmappe mit meinen vielen Zeichnungen und Skizzen, die ich nebenbei im Unterricht angefertigt hatte und – Oh, Wunder – bekam den Job!

Jedes Jahr gibt es bei uns ein großes Brainstorming, bei dem jeder Ideen für neue Spiele vorbringt. Vor ein paar Jahren hatte ich dann die Idee für ein Dinosaurier Kampfspiel. Viele meiner Ideen haben es bis ins fertige Spiel geschafft. Unser Team wuchs dann immer schneller, und ich wurde erst Chefamateur und schließlich Grafiker. Bei Primal Rage 2 erledigte ich nun fast nur noch administrative Aufgaben. Ich rede mehr mit Leuten und schreibe, als daß ich selber zeichne.“

### MEIN JOB

„Als Grafiker zeichne ich zuerst den Charakter auf Papier, zeige die Dynamik seiner Bewegungen auf und versee ihn mit wichtigen Details, die sei-



In den „Next-Generation“-Versionen von Primal Rage, erscheint Jason in einigen der Endsequenzen

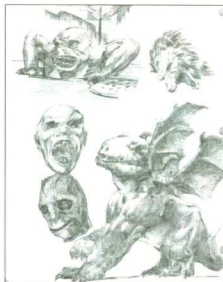
ne Persönlichkeit unterstützen. Bei Primal Rage hatte ich sehr viel Freiheiten beim Charakterdesign, aber jeder im Team hatte natürlich Einfluß darauf, so daß das Endergebnis eine Gemeinschaftsleistung ist. Die Primal-Rage-Zeichnungen gingen dann an einen Stop-Motion-Animateur, der die Modelle gebaut und bewegte hat. Währenddessen arbeiteten die anderen und ich mit Programmen wie Adobe Photoshop an den Titelscreens, Creditscreens usw. Außerdem haben wir einige zusätzliche Computeranimationen für z. B. zerplatzende Körper und ähnliches gemacht.“

**„Der beste Weg, ein Grafikerdesigner zu werden, führt über die Schule. Sie formulieren Ihren Charakter!“**

### MEIN RAT

„Der beste Weg, ein Grafikerdesigner zu werden, führt über die Schule. Das heißt nicht, daß Du unbedingt überall Einsen haben mußt. Viel wichtiger ist, daß Du dort viele verschiedene Ideen und Sachen entdeckst. Die Schule formt einfach Deinen Charakter. Außerdem bekommst Du durch eine Menge an wichtigem Allgemeinwissen, das Du später immer wieder gut gebrauchen kannst.

Genauso wichtig ist es, ein Spieler zu sein. Ich versuche mir alle Magazine und alle Spiele anzuschauen – wobei ich natürlich mehr auf die Aufmerksamkeit als aufs Gameplay achte. Schau Dir einfach alles an, was Du findest. Bilde Dich, lies Bücher und schau Filme an. Du kannst von allem lernen und es später einmal gebrauchen! Und arbeite immer an Deinem Zei-



Eine der vielen Hundert bemalten Seiten in seiner Schulkalender



chenstil. Es ist nicht wie Radfahren, das man einmal lernt. Zeichnen verlangt fortwährende Übung, selbst wenn Du mit viel Talent geboren wurdest. Zeichne mit Überlegung, hinterfrage Deine Arbeit und versuche auch Alternativen.

Schließlich solltest Du Kompromißbereitschaft zeigen. In einer Teamarbeit gibt es immer mal bessere Vorschläge als Deinen, oder die Projekt-Parameter verändern sich. Wenn es nicht nach Deinen Vorstellungen geht, gibt es trotzdem auch noch andere Wege, die zu einem guten Ergebnis führen.



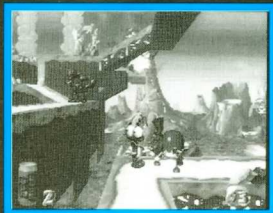
# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11868

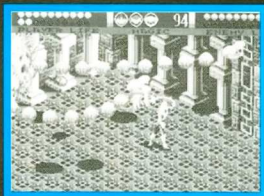
Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28



YOSHI'S ISLAND -  
SUPER MARIO W. 2 (OKT.) 114.-



BUG 99.-



LIGHT CRUSADER 109.-

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

### SUPER NINTENDO

POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	99.-
<b>BATMAN FOREVER</b>	<b>119.-</b>
BEAVIS & BUTT-HEAD	109.-
BIG SKY TROPPER	119.-
DEMOLITION MAN	119.-
DIRT RACER	129.-
<b>DONKEY KONG COUNTRY2</b>	<b>129.-</b>
FOREMAN FOR REAL BOX	119.-
F-1 CHAMPIONSHIP	119.-
FIFA SOCCER 96 (NOV)	99.-
<b>ILLUSION OF TIME</b>	<b>119.-</b>
INT. SUPERSTAR SOCCER	119.-
<b>INT. S.S. SOCCER DELUXE</b>	<b>129.-</b>
JOE & MAC 3	99.-
JUNGLE STRIKE	109.-
<b>JUSTICE LEAGUE</b>	<b>109.-</b>
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MARIO BASLER FERVER PITCH SOCCER	119.-
<b>NHL HOCKEY 96 (NOV.)</b>	<b>109.-</b>
PORKY PIG'S HAUNTED HOL.	119.-
PAC MAN 2	109.-
POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUTTY SQUAD	119.-
<b>SPIDERMAN TV</b>	<b>129.-</b>
STARGATE	79.-
STAR TREK NEXT GEN	109.-
<b>STAR TREK DEEP SPACE NINE</b>	<b>124.-</b>
STREET RACER	99.-
SUPER BC KID	99.-
<b>SUPER TURRICAN 2</b>	<b>119.-</b>
TETRIS 2 (OKT.)	114.-
THEME PARK	119.-
TOTAL FOOTBALL	129.-

### PLAYSTATION

ERSCHEINT SEPTEMBER!!	
SONY PLAYSTATION	579.-
MOUSE	59.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
DESTRUCTION DERBY (6.OKT)	99.-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	89.-
<b>JUMPING FLASH</b>	<b>89.-</b>
KILEAK THE BLOOD	99.-
LEMMINGS 3D	99.-
NBA JAM TOURN.	94.-
<b>NOVASTORM</b>	<b>99.-</b>
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.)	89.-
<b>RAYMAN</b>	<b>89.-</b>
RIDGE RACER	94.-
SHOCKWAVE	89.-
STREETF. II THE MOVIE	94.-
<b>THEME PARK (NOV.)</b>	<b>89.-</b>
TOSHINDEN	89.-
VIEWPOINT (NOV.)	89.-

TRUE LIES	79.-
TURBO TOONS	89.-
<b>URBAN STRIKE</b>	<b>129.-</b>
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	129.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2 (OKT.)	114.-

### MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32X	359.-
<b>KNUCKLES CHAOTIX</b>	<b>109.-</b>
METAL HEAD	129.-
MOTOCROSS CHAMP.	89.-
NBA JAM TOURN. EDIT.	49.-
STELLAR ASSAULT	119.-
VR-RACING DELUXE	79.-
WWF RAW	49.-

### MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 2 OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
<b>ACTION REPLAY PRO 2</b>	<b>89.-</b>
ADDAMS FAM. VALUES	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	109.-
ALIEN SOLDIER	99.-
<b>BATMAN FOREVER</b>	<b>119.-</b>
BEAVIS & BUTT-HEAD	89.-
BUSSY 2	69.-
COMIX ZONE	109.-
<b>DAFFY DUCK IN HOLLYW.</b>	<b>49.-</b>
DEMOLITION MAN	109.-
DRAGONS REVENGE	49.-
<b>DYNAMITE HEADY</b>	<b>49.-</b>
EXO SQUAD (SEPT.)	109.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99.-
<b>FIFA SOCCER 95</b>	<b>59.-</b>
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	89.-
FLINTSONES - THE MOVIE	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109.-
<b>JOHN MADDEN 95</b>	<b>49.-</b>
JUSTICE LEAGUE	59.-
KÖNIG DER LÖWEN	69.-
LIGHT CRUSADER	109.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
<b>MARIO BASLER SOCCER</b>	<b>109.-</b>
MIKEY & MINNIE (OKT.)	109.-
MR. NUTZ 2	109.-
NBA LIVE 95	109.-
NBA LIVE 96 (NOV.)	89.-
NHL HOCKEY 96	99.-
PAGEMASTER	29.-
PRIMAL RAGE	119.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	109.-
SPARKSTER	109.-
SPIROU	109.-
STARGATE	99.-
STORY OF THOR	119.-
STREET RACER	109.-
THEME PARK	109.-
TINY TOON ADV.	39.-
TOTAL FOOTBALL	119.-

VECTOR MAN (OKT.)	109.-
WWF RAW	59.-

### MEGA CD

MEGA CD MIT 4 SPIELEN	499.-
<b>BC RACER</b>	<b>49.-</b>
BATMAN RETURNS	29.-
DUNGEAN MASTER II	99.-
<b>EARTH WORM JIM SPEC. EDIT.</b>	<b>44.-</b>
ECCO THE DOLPHIN 2	89.-
FATA FURY SPECIAL	84.-
<b>FLYING NIGHTMARES</b>	<b>109.-</b>
LORDS OF THUNDER CD	99.-
MIDNIGHT RAIDERS	109.-
<b>SAMURAI SHOWDOWN</b>	<b>89.-</b>
SHINING FORCE	109.-
SPIDERMAN VS KINGSPIN	49.-
<b>SUPER STRIKE TRILOGY</b>	<b>99.-</b>
TIME GAL	49.-
THEME PARK	109.-

### 3-DO

3-DO GRUNDGERÄT MIT FIFA SOCCER	644.-
<b>FLYING NIGHTMARES</b>	<b>99.-</b>
PANZERGENERAL	109.-
WING COMMANDER III	99.-

### SATURN

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN	
FÜR SAGENHAFT	879.-
SATURN GRUNDGERÄT	729.-
(DT. VERSION, 1 J. GARANTIE, INCL. SCART)	
KABEL, CONTROLPAD, BATTERIE)	
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
MEMORY CARD	99.-
VIRTUA STICK	89.-
<b>ACTION REPLAY SAT</b>	<b>99.-</b>
ANTENNENKABEL MIT BILD-FILTER	59.-
<b>BUG</b>	<b>99.-</b>
CLOCKWORK KNIGHT	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
<b>DAYTONA USA</b>	<b>129.-</b>
DIGITAL PINBALL	99.-
MYST (OKT.)	99.-
NBA JAM TOURN.	99.-
<b>PANZAR DRAGON</b>	<b>109.-</b>
PARODIUS - DELUXE	89.-
PEBBLE BEACH GOLF	99.-
RAYMAN	89.-
<b>ROBOTICA</b>	<b>99.-</b>
SHINOBI X (OKT.)	99.-
STREETFIGHTER THE MOVIE	99.-
<b>STREETRACER</b>	<b>89.-</b>
THEME PARK (NOV.)	89.-
VIRTUA FIGHTER REMIX (OKT.)	69.-
VIRTUA HYDLIDE	99.-
VIRTUA RACING	99.-
INT. VICTORY GOAL	129.-

# 0931 / 5716 01

ODER: 0931 / 5716 06

## DIE IMPOSANTE INTRO-SEQUENZ



Die Endgegner von Panzer Dragoon sind nicht nur optisch eindrucksvoll, auch spielerisch bieten sie einiges. Die fliegende Festung in Level fünf ist ein harter Brocken



In Segas 3-D-Shoot-'em-Up für den Saturn taucht zwar kein einziger Panzer auf, dafür bietet es eine opulente Grafik-Orgie für Baller-Fans, die Ihresgleichen sucht.



Panzer Dragoon überzeugt durch abwechslungsreiche Gegner und sehr gut designte Level. Der erste Endgegner gibt bereits einen Vorgeschmack auf das, was unseren Drachenreiter noch alles erwartet

**D**aut Sega ist „Panzer Dragoon“ das teuerste Konsolenspiel aller Zeiten. Und es ist nicht schwer zu erraten, warum. Bereits der Vorspann schlägt den Betrachter unweigerlich in seinen Bann. In hervorragender Video-Qualität wird die Background-Story rund um den Drachenreiter gezeigt, deutsche Untertitel machen die Geschichte verständlich. Untermalt wird die über fünf Minuten lange, gerenderte Intro von stimmungsvoller Musik – wer seinen Saturn an die Stereoanlage angeschlossen hat, wird sich jedoch über den Mono-Sound während des Vorspanns beklagen. Die beeindruckende Grafik setzt sich auch im Spiel fort. Auf dem Rücken eines Drachen fliegt Ihr durch die Level, wobei Ihr Euch auf relativ festgelegten Bahnen bewegt

und lediglich anfliegenden Geschossen oder anderen Hindernissen ausweichen könnt. Ansonsten ist keine Beeinflussung des Fluges – wie z. B. schneller oder langsamer werden – möglich. In diesem Punkt erinnert Panzer Dragoon ein wenig an Nintendos ‚StarWing‘ und den Sega-Klassiker ‚Space Harrier‘. Anders als dort geht es jedoch nicht nur stur geradeaus: Oft ändert sich die vor-



gegebene Flugrichtung, geht es um enge Kurven, durch Tunnels, unter Brücken hindurch und ähnliches. Eine weitere

Gemeinsamkeit mit dem Action-Klassiker: das fehlen jeglicher Extrawaffen. Ihr seid von Beginn an auf Euren Standard-schuss angewiesen, welchen Ihr jedoch durch längeren Buttontdruck ‚aufladen‘ und zur Homing

Missile umfunktionieren könnt.

In erster Linie ist es die Grafik, die enorm zum Reiz des Spiels beiträgt – und die geradezu dazu zwingt, ein ums andere

DAS TEUERSTE KONSOLENSPIEL  
ALLER ZEITEN

Mal zu Spielen, weil man unbedingt noch den nächsten Level sehen will. Hier zeigt sich, daß es sich auszahlt, speziell auf den Saturn zugeschnittene Originalentwicklungen zu programmieren, als zu versuchen, Spiele von hardwaretechnisch überlegenen Automaten runterzukonvertieren. Doch wir wollen auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, daß Panzer Dragoon spielerisch nichts auf dem Kasten hat – ganz im Gegenteil: Panzer Dragoon ist ohne Zweifel eines der besten Action-spiele der vergangenen Monate.

Das Spiel überzeugt durch abwechslungsreiche Gegner und sehr gut designte Level, und ein originelles Element gibt es dann doch noch: Eure Flugbahn

ist zwar, wie gesagt, relativ vorgegeben, mit Hilfe der L- und R-Tasten auf der Rückseite des Joypads läßt sich jedoch die Blickrichtung des Drachenreiters in 90°-Schritten verstellen. Das heißt, Ihr könnt Euch zu den Seiten und nach hinten drehen und dann in diese Richtungen feuern. Erfreulicherweise ist dies nicht nur ein nettes Gimmick, sondern absolut notwendig für das Spiel. Auf einem klei-



nen Radarschirm rechts oben im Bild wird die Position der Gegner angezeigt, so daß Ihr rechtzeitig erfahrt, wenn etwas





# DRAGOON



Sie mögen ja ganz hübsch sein, aber in dieser Größe doch etwas lästig. Glücklicherweise gibt es da ja noch den blauen Homing-Laser, der wird damit schon fertig ...



Wie gesagt, der Boss von Level fünf gibt nicht so schnell auf

Auch wenn '95 das Jahr des Wurmes ist – Earthworm Jim ist doch eindeutig sympathischer ...

außerhalb Eures Blickwinkels auftaucht. Sechs umfang- und abwechslungsreiche Level sowie ein harter Kampf mit

## GRAFIK-DESIGN VON COMIC-ALTMESTER MOEBIUS

einem phantastischen Endgegner stehen dem fortgeschrittenen Drachennitter bevor. Im

Easy-Modus können nur die ersten vier Level gespielt werden. Ein kleiner Bonuslevel, in dem Ihr lediglich auf Punkte spielen könnt, ist zusätzlich per Tastencheat anwählbar.

Da klassische Shoot 'em Ups heutzutage generell extrem rar sind, sollten Saturn-Besitzer (oder solche, die es werden wollen), die ein wenig für Ballerspiele übrig haben, Panzer Dragoon auf Ihre Wunschliste setzen.

Ein kleiner Hinweis noch für alle Comic-Fans: Das Grafik-Design sowie das Cover-Artwork stammen aus der Feder des französi-

chen Comic-Altmeisters Moebius, der vor allem durch seine ‚Incal‘-Serie und ‚Die luftdichte Garage‘ bekannt wurde und seine genialen Entwürfe für einige Filme (zum Beispiel ‚Alien‘ oder ‚The Abyss‘) beisteuerte.

Klaus-Dieter Hartwig

## PANZER DRAGOON

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Das Gameplay ist zwar nicht sonderlich original, Baller-Freaks können dennoch zufrieden sein.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Um den Endgegner zu schaffen, hat man einiges zu tun. Grafik und Atmosphäre motivieren zusätzlich.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Auch wer keinen Saturn besitzt – Panzer Dragoon sollte sich jeder mal anschauen.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Gut komponierte Musiken, die sehr gut zum Spiel passen. Auch die Soundeffekte können sich hören lassen.</i>						

Genre ..... Shoot 'em Up  
 Hersteller ..... Sega  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Level ..... 6+2  
 Schwierigkeit ..... etw. tillbar, hoch  
 Continues ..... erspielbar  
 Speicher ..... 1 CD  
 Ersatzlos ..... im Handel

FAZIT  
 2

Laden u. Versand

# VIDEOGAMES aus aller WELT

- SUPER AKTUELL
- FAIRE PREISE
- TOP-BERATUNG

SEGA  
SATURN

3 DO

NEO-GEO

SONY  
PLAYSTATION

SUPER  
NINTENDO

JAGUAR

demnächst:  
ULTRA 64

MEGA DRIVE

## UMBAUTEN + REPARATUREN

### SÖHNKE STORBECK, Videogames

TELEFON/FAX: 040 - 570 25 20

ELBGAUSTRASSE 28 · **HAMBURG**

Nähe Eidelstedt-Center

# DESTRUCTION

Nach ‚Wipeout‘ steht mit „Destruction Derby“ **Psygnosis** zweiter **PlayStation-Streich** in den **Startlöchern: Stock-Car-Racing** vom Feinsten dank **Crash-gestählter 3-D-Karossen** und **umherfliegenden Polygonen** soll **andere Rennspiele** in den **Schatten stellen**.

**a**uf dem Commodore Amiga erlangten die begabten Techniker der englischen Software-Schmiede Reflections zweifelhaften Ruhm. 1990 schufen sie mit ‚Shadow of the Beast‘ den visuellen Vorzeigetitel der Maschine – doch spielerisch war das Werk extrem durchwachsen. Fünf Jahre später – und um einige Erfahrung reicher – wollen Reflections jetzt mit Destruction Derby auf der PlayStation brillieren. Nach dem äußerst schlichten Titel kommt Ihr direkt in eines der unübersichtlichsten Menüs des Videospieldreichs – doch sei’s drum. Anfänger sollten sich noch nicht gleich ins Wertungsgetümmel stürzen, sondern erst einmal im Training

die Tücken der drei Wagen lernen. Im Gegensatz zu ‚Ridge Racer‘ stehen nur drei verschiedene Karossen entsprechend drei Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. Der Anfänger-Wagen lenkt sich zwar leichter, Profis bevorzugen allerdings die Varianten mit weniger Fahrkomfort und besser gepanzelter Karosserie. Die habt Ihr auch nötig, denn egal in welchem der diversen Spielmodi, es geht nur ums pure Rempeln und Zerstören der gegnerischen Boliden.



Alle Fahrzeuge sind ohne Aufpreis auch mit Seltenairbag erhältlich

Eine Ampel würde an dieser Stelle für wesentlich mehr Verkehrssicherheit sorgen



Klein, stark, schwarz! Wer es anspruchsvoller liebt, greift zu dieser Karosserie

fünd verschiedene Strecken, die entweder direkt anwählbar sind oder im Rahmen der Liga durch eine möglichst gute Platzierung erfahren werden müssen. Gänzlich anders funktioniert der Destruction-Derby-Modus, der in fünf unterschiedlich aussehenden, runden Arenen stattfindet und bei dem es nur ums pure Rempeln geht – wer die meisten Punkte durch gedrehte Gegner und besonders harte Crashes auf die Waage bringt, kommt weiter. Soltet Ihr einen Zweispieler-Modus vermissen, winkt der in Form einer zweiten PlayStation, eines zwei-

Wie Ihr sehen könnt, geht es bereits kurz nach dem Start heiß her. Wehe dem, der für seinen Wagen keine Versicherung abgeschlossen hat

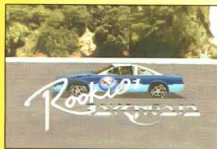


Der anderen Rennspielen nachempfundene Stock-Car-Racing-Modus bietet fünf verschiedene Strecken, die entweder direkt anwählbar sind oder im Rahmen der Liga durch eine möglichst gute Platzierung erfahren werden müssen. Gänzlich anders funktioniert der Destruction-Derby-Modus, der in fünf unterschiedlich aussehenden, runden Arenen stattfindet und bei dem es nur ums pure Rempeln geht – wer die meisten Punkte durch gedrehte Gegner und besonders harte Crashes auf die Waage bringt, kommt weiter. Soltet Ihr einen Zweispieler-Modus vermissen, winkt der in Form einer zweiten PlayStation, eines zwei-

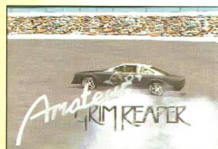
**Sehr gute Grafiken und tolle Autodynamik**



Das Pad läßt sich Euren Wünschen anpassen. Das Negcon wird nicht unterstützt



Der ‚Fahrschulwagen‘ für den leichtesten Schwierigkeitsgrad



Klein, stark, schwarz! Wer es anspruchsvoller liebt, greift zu dieser Karosserie



Für Vollblutprofis kann es nur eine Alternative geben, nämlich diese hier



Das Pad läßt sich Euren Wünschen anpassen. Das Negcon wird nicht unterstützt

# R A M B O L A G E N DERBY



Das ist nicht der Auspuff, der so qualmt



Gerade in den Kurven kommt es oft zu mittel-schweren Rempeleien

nießen könnt Ihr die tollen Effekte aber nur im Replay-Modus – im Spiel erdrückt die dominante Musik den Effektzauber. Schließlich und endlich lassen auch die unglaublich nervigen La-dezeiten nicht unerwähnt bleiben.

Alles in allem ist Destruction Derby also nicht der erwartete Überhammer. Solltet Ihr den Link-Modus nutzen können, steigt der Spielwert zwar etwas an, Otto Normalverbraucher mit einer PS-X sieht allerdings schnell an der Grafikpracht vorbei und entdeckt ein mittelmäßiges und langfristig langweiliges Spiel dahinter. Schade drum, denn die Ansätze sind wirklich gut gelungen.

Julian Eggebrecht

zen und primitiv angelegten Strecken Langeweile auf. Besonders übelnehmen muß man den Machern die Verschleißanfälligkeit der Wagen: Spielt man so offensiv wie möglich, wird dies nicht etwa belohnt, sondern man fliegt schnell mit rauchendem Motor aus dem Rennen – will man weiterkommen, ist also defensives Ge-nießen der langweiligen und ultrakurzen Strecken angesagt.

## DEN MEISTEN SPASS HAT MAN IM DESTRUCTION-MODE

Hat man den Stock-Car-Modus abgeschrieben, offenbart das simple Aufein-andergeraube im Destruction-Derby-Modus seine Stärken: Hier wird gar nicht erst versucht, ein Rennspiel daraus zu machen, es geht ums pure Demolieren und erstaunlicherweise kommt hier ungleich mehr Fun auf. Doch nicht nur spielerisch fallen bei dem Game Schwachstellen auf: Ange-sichts der Autoflut und vieler, vieler schöner Transparenz-Effekte kommt die PS-X allzuoft ins Stocken. Gerade in besonders drängeligen Situationen nervt das häufige Ruckeln gewaltig. In die Reihe der eher negativen Aspekte fällt auch der Sound: Zwar brauchen in schönstem Stereo die Wagen an Euch vorbei, ge-

Die Licht und Schatten-effekte sind teilweise sehr beeindruckend





## DESTRUCTION DERBY

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Wende mit dem Anfänger-Wagen machts ziemlich viel Spaß, die beiden anderen sind schwerer zu steuern</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Leider sind die Strecken extrem gradlinig und kurz-schon nach wenigen Runden kommt Langeweile auf</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Anfangs überwältigend, aber dann entdeckt man die Schwachstellen. Vor allem nervt das häufige Ruckeln</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Cooler Stereo-Sounds mit guten Motoren-Samples, die leider von mittelmäßiger Mucke erschlagen werden</i>						

Genre..... Rennspiel  
Spieler..... 1-2 (Über Link-Kabel)  
Hersteller..... Psygnosis  
Preis..... ca. DM 100  
Level..... 5 Strecken  
Schwierigkeit..... 3 Stufen  
Continues..... unbegrenzt  
Speicher..... 1 CD  
Erhältlich..... im Handel



# GAMERS POINT

<b>PSX</b> PSX dt. incl. Game <b>649,00</b> Ridge Racer 99,85 Destruction Derby 99,85 Toh Shin Den 99,85 Wipeout 99,85 Philoisma 89,85 Konami Soccer 169,85 SF - The Movie 109,85 NBA Jam 99,85 3D - Lemmings 89,85 Rayman 89,85 Jumping Flash 89,85 Kileak the Blood 89,85 Street Racer 89,85 Descent 99,85 Waterworld Action 99,85 VR Baseball 99,85	<b>3DO</b> 3DO <b>649,00</b> NHL 96 109,85 Slayer 2 109,85 Phönix 3 109,85 Battlesport 109,85 Strahl 119,85 Panzer General 99,85 Star Fighter 3000 109,85 Captain Quarzer 119,85 Space Hulk 119,85 Killing Time 119,85 Clayfighter 2 109,85 Cyberia 99,85 Casper 99,85
<b>SNES</b> SNES <b>179,00</b> Primal Rage 129,85 Batman Forever 119,85 Theme Park 119,85 Asterix & Obelix 129,85 Secret of Evermore 109,85 Pinocchio 129,85 Donkey Kong Country 2 139,85 Tetris 2 109,85 Casper 119,85 Chrono Trigger 139,85 Doom 159,85 Killer Instinct 149,85 Demolition Man 129,85 Boogerman 109,85	<b>Saturn</b> Saturn dt. <b>739,00</b> incl. 3 Spiele <b>1046,00</b> SF - The Movie 109,85 Layer Section 139,85 Guardian Heroes 139,85 Clockwork Knight 2 119,85 Pebble Beach Golf 99,85 Virtua Fighter Remix 109,85
<b>Game Boy</b> GB versch. Farben 99,00 Street Fighter 2 59,85 Donkey Kong Land 59,85 Primal Rage 59,85 Pinocchio 59,85 Asterix & Obelix 69,85 Casper 59,85 Tetris 2 59,85	<b>NeoGeo</b> NeoGeo incl. Game <b>899,00</b> King of Fighters 95 139,85 Pulstar 139,85 Kabuki Klash 139,85
<b>Mega Drive</b> MD <b>179,00</b> Light Crusader 129,85 Batman Forever 129,85 Primal Rage 109,85	<b>Atari</b> Jaguar <b>299,00</b> CD <b>299,00</b> Fight for Life 119,85 Primal Rage 119,85 Burnout 119,85 Rayman 119,85

Demnachst auch in Mannheim

Große Auswahl an Software, auch ältere Titel  
 Sämtliche hier nicht aufgeführte Systeme auf Anfrage  
 Fragt nach unseren aktuellen Games  
 Umbauten kein Problem  
 Bestellungen bis 17 Uhr werden am selben Tag versendet  
 Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 10,-DM  
 Ladenpreise können abweichen

## 0721 - 826 338

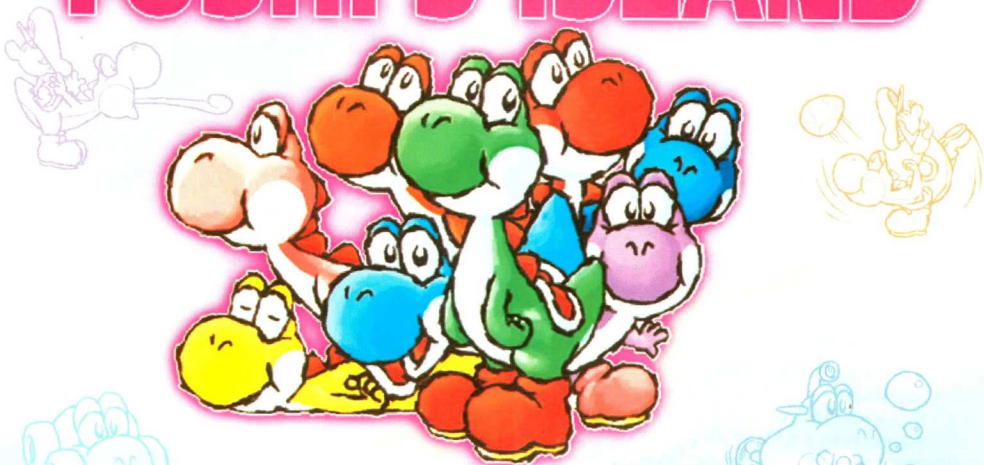
Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Super Mario world 2

# YOSHI'S ISLAND



Das Imperium schlägt zurück: Shigeru Miyamoto und sein 22köpfiges Team geben dem Affen zucker. Nach vier Jahren Stille um einen „Super-Mario-world“-Nachfolger meldet sich der Garant für die besten Videospiele endlich zurück - und nicht etwa wie erwartet auf dem Ultra 64, sondern ganz auf 16-Bit eingestellt. Während der Rest der Videoten um die wette rendert, zücken die Mario-Macher einen riesigen Sack voller Ideen, bunderte von Eiern und eine ganze Palette von Wachsmalstiften...



**O** bwohl Klempner Mario und seine Abenteuer hoch in der Gunst der SNESlinge stehen (fast 20 Millionen Module wurden weltweit in den letzten Jahren von Super Mario World verkauft) ließ sich Marios Vater, Shigeru Miyamoto, reichlich Zeit mit einer Fortsetzung. Vier Jahre lang bastelte sein 22 Mann starkes Mario-Team seit der Fertigstellung des Super FX Chips 1991 an dem Jump&Run, das allen anderen Jump&Runs den Garaus machen soll: Yoshi's Island.

Losgelegt wird in einem Null-Level, der sehr kurz ist und Euch mit den Besonderheiten der Steuerung vertraut machen soll.



Die funktioniert nämlich nicht genauso wie die Kombination Mario/Yoshi in Super Mario World. Miyamotos Männern überarbeiteten die Fähigkeiten und das Feeling des dynamischen Duos ganz gewaltig: Rausgefliegen ist der Beschleuniger-Button - Yoshis Geschwindigkeit wurde so optimal angepaßt, daß Ihr bei weiterem Laufen ganz von selbst beschleunigt, ansonsten aber nie zu träge und langsam durch die Gegend wetzt. Unverändert blieb der Appetit des Sauriers, denn weiterhin verspeist er Gegner begeistert mit der langen Zunge. Solltet Ihr einen Gegner direkt als Wurfgeschöß verwenden wollen, spuckt ihn einfach aus, und

Die Koopas sind diesmal so niedrighalsig ausgefallen, daß man sie gar nicht abschießen mag. Aber was tut man nicht alles für ein Extraleben ...



Ein Druck auf den A-Button, und ein Fadenkreuz erscheint. Mit diesem könnt Ihr die Richtung bestimmen, in die Yoshi sein Wurfgeschöß schleudern soll



Schießt auf die Wolke, und die gestrichelte Linie wird zur Treppe



er rollt auf sein Ziel zu. Viel praktischer ist es allerdings, die Bösewichter zu verschlucken und in ein grünes Yoshi-Ei zu verwandeln. Bis zu sechs Eier kann Yoshi hinter sich herwuseln lassen. Das Praktische daran: mit den Eiern kann er Gegner abschießen, Fragezeichen-Wolken aktivieren oder damit die Hundertschaften von Münzen, die die Level bevölkern, einsammeln. Die abschußfreudigen Eier sind denn auch das revolutionäre Hauptelemente des insgesamt 54 Level großen Spiels – 48 Level findet Ihr auf dem direkten Weg (acht pro Welt). Im Gegensatz zur gewohnten Weltkarte aus Mario 3 und SMW sind die Level hier leider völlig linear angeordnet. Sechs Bonuslevel verstecken sich hinter Fragezeichen-Feldern auf den Karten. Diese aktiviert Ihr nur mit Hilfe der jedem Level zugeordneten Prozentzahl – erst wenn alle Level einer Welt mit 100% durchgespielt sind, öffnet sich der Bonuslevel und eines der Bonuspielchen, die Euch normalerweise am Ende der Level erwarten.

Anders als bei den stark hüpfplastigen Mario 1-4 wurde dem Sprung von Yoshi weitestgehend die Schwierigkeit genommen: Habt Ihr mal eine Kante verfehlt, kann der Reitsaurier auf Button-Druck mit herrlichem Gesichtsausdruck wild stampelnd noch einmal an Höhe gewinnen. Sogar die An-

zahl der zu beherrschenden Steuerungselemente verkleinerte man geschickt: Nur an speziellen Stellen im Level kann sich Yoshi in eins von fünf Gefährten verwandeln (s. Kasten). Nach dem Einsammeln eines gelben Sterns wird Mario zu Super Baby Mario, springt vom Rücken des Sauriers und kann für kurze Zeit an Decken und Wänden entlangflitzen.



Berührt Yoshi einen Gegner, wird Baby-Mario vom Rücken des Reitsauriers geschleudert und fliegt in einer Blase unter lautem Protest davon. Schafft Yoshi es nun nicht, die Blase mit dem Körper oder der Zunge innerhalb eines Zeitlimits zu berühren, kommen die Schergen des Zauberers und Mario und ein Bildschirmleben sind futsch. Oftmals findet Ihr kleine Sterne, die ein Aufstocken der Rettungszeit von zehn auf bis zu 30 Sekunden möglich machen.

Alle vier Level trifft Ihr auf einen der phantastischen Bosse. In den unglaublich einfallsreichen Endgegner-Hochburgen müßt Ihr viel Knobel und Euren Grips einsetzen, um die für 100% nötigen Blumen, roten Münzen und Baby-Mario-Zeiteneinheiten zu sammeln. Besonders beeindruckend kommt in den Schlössern auch der im Modul rackernde Super FX 2 zum Einsatz: Werden in den normalen Leveln schon viele Gegner gedreht, gezoomt, gestauch und geplättet, läuft der Chip

## Standardfähigkeiten

**1 Ramm-Attacke:** Drückt im Sprung das Steuerkreuz nach unten, und Yoshi macht einen Ramm-Sprung, mit dem er z. B. Pfähle einschlagen oder so manchen hartnäckigen Gegner plätten kann.

**2 Schweben:** Haltet den Sprungknopf gedrückt (oder drückt Ihr im Sprung erneut), und Yoshi schwebt – zwar nicht sehr elegant, aber oft sehr nützlich.

**3 Schuß:** Die meisten Gegner kann Yoshi verschlucken und in Eier verwandeln. Diese kann er anschließend auch abfeuern. Es gibt zwei Schuß-Modi: Die Standardeinstellung ist zu Beginn einfacher. Drückt den A-Button einmal, und ein Fadenkreuz erscheint. Mit dem L- oder R-Button läßt sich das Fadenkreuz feststellen. Drückt erneut den A-Knopf, um das Ei abzufeuern. Profis sollten auf den anderen Modus umsteigen, da sich dann Schüsse nach schräg unten schneller durchführen lassen.

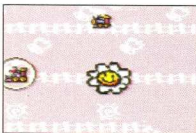
**4 Yoshi kann bis zu sechs Eier hinter sich herziehen. Hat er einen Schlüssel im Schleppl, verringert sich die Zahl auf fünf. Neben den grünen Standardgeschossen gibt es auch andersfarbige. Gelb: Bei einem Treffer verwandelt es sich in eine Münze. Rot: gibt einen Stern. Die blinkenden Eier verwandeln sich in rote Münzen. Ihr solltet also möglichst nicht danebenschießen. Besonderer Clou: die Homing-Pinguine (Bild).**





## MORPHING

Yoshi in seinen fünf Verwandlungsformen und Super Baby Mario.



## BONUS-SPIELE

Mit etwas Glück beim Zieler-Roulette könnt ihr eins von sechs Bonusspielen spielen



Die klauen wie die Raben, die Affen! Da muß man wirklich höllisch aufpassen. Wenn das Baby nur nicht so einen Radau machen würde

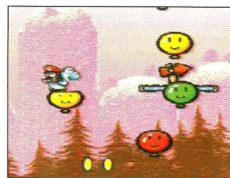
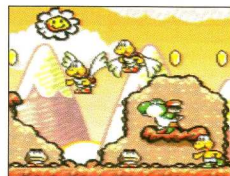


Wer hätte gedacht, daß ein Ninja-Turtle hinter der Entführung steckt? Oder sollte das vielleicht doch eher ER sein??

Hier geht's rund! Also, wenn das nicht einer der coolsten und originalsten Bosse ist, den wir je gesehen haben! (neben fast allen anderen Endgegnern aus Yoshi's Island!)



Koopa und Goombas, die klassischen Mario-Gegner. Alle wurden mit viel Liebe zum Detail design und animiert



in den Schlössern zu Höchstleistungen auf. Vor allem dort begegnet ihr dank FX-Power jedem 2-D- und Pseudo-3-D-Effekt, der je erfunden wurde. Auch das SNES-typische Ruckeln hält sich dank FX-Doping trotz teilweise sehr, sehr vieler und komplexer Gegner weitestgehend fern. Gerade die zwölf Endgegner sind dank FX besonders innovativ, groß und beeindruckend gelungen.

Sehr schön und unheimlich ungewöhnlich geriet neben den FX-Effekten auch der Rest der Grafik: Die Hintergründe sehen erstmals im Videospielreich handgemalt aus, handgemalt mit wahnsinnig vielen Farben und großen, ausfransenden Wachsmalstift-Strichen. Einziger Kritikpunkt: In den Schlössern erinnert die Grafik doch wieder sehr an den etwas kruden, blockigen Mario-World-Stil. Zu den ganz neuen Grafiken, die man schnell ins Herz schießt, kommen brillant komponierte Musiken von Marios Haus- und Hofmusiker Koji Kondo und eine Vielzahl von liebevoll designten Soundeffekten. Mariotypischer Haken: zu wenige Musiken. Zwar sind die Kompositionen so genial, daß man sie auch hundertmal hören kann, trotzdem sind fünf magere Levelmusiken für 54 Level einfach zu wenig.

Mal ganz abgesehen von diesen kleinen Detail-Mäkelein bleibt nach zweiwöchigem Test nur eine tiefe Verbeugung vor den unermüdeten Machern dieses Meisterwerks: In jedem Level, Gegner und Pixel springt den Spieler das umfangreichste und bestdesignte Videospiel aller Zeiten an. Noch nie gab es so gut angelegte Puzzles, so brillant versteckte und ausgestützelte Geheimkammern, und kein anderes Spiel bietet auch nur ansatzweise die unglaubliche Menge von verschiedenen Spiel-elementen. Nintendos Genies packten viele, viele Spiel- und Steuerungselemente in einzelne Level. Die Feinabstimmung des perfekten Schwierigkeitsgrades und der intuitiv zu erfassenden Möglichkeiten der Spielfigur übertrifft sogar die Vorgänger und stellt alle anderen Spiele beschämt in die Ecke.

Und Mario wäre nicht Mario, wenn nicht auch beim vierten oder fünfzehnten Spielen eines Levels noch etwas Neues zu entdecken wäre – dank der Prozentanzeige und des großzügigen Speicherns nach jedem Level ist die Motivation, alle Geheimnisse des Wonnemoduls offenzulegen, wahnsinnig



Hinter den Türen kann Yoshi in vier verschiedenen Bonus-Spielchen um Karten kämpfen



Im ersten Bonuslevel steht Euch ein Hund hilfreich zur Seite – mehr oder weniger hilfreich jedenfalls



Lakitus Wolke könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen. Er ist doch recht praktisch, der gute alte Sprung auf den Kopf des Gegners ...



In der Eiswelt geht es recht frostig zu – glücklicherweise hat Baby-Mario sein Pudelmützchen dabei



„Entschuldigung, Herr Geist, aber Sie haben die etwas in der Zahn-Lücke. Einen Moment, ich hole es Ihnen raus!“

## SPIT IT OUT



1 Knatterkürbis: Yoshi spuckt Kerne



2 Feuermelone: Flammenwerfer



3 Eismelone: na, was wohl?



4 Manchmal kann sich Yoshi auch als Schaumschläger betätigen

## WELTKARTE

Wer alle acht Level einer Welt perfekt geschafft hat, legt einen neunten Level frei, der es meist in sich hat. 100% in den Bonusleveln bringt übrigens nichts (außer, daß im Titelbild ein Stern angezeigt wird)



Welt vier inklusive Bonuslevel ...



... und Welt sechs in Prozent



Geschafft: Alle Bonuslevel mit 100%

groß. Wer alles 100%ig erforschen will, wird kaum weniger als 30 Stunden benötigen: eine Spieldauer, wie sie sonst höchstens von umfangreichen Rollenspielen erreicht wird. Im direkten Vergleich mit diesem Monster an Spielbarkeit und Raffinesse wird dem Spieler bewußt, wie plump und einfallslos andere Jump&Runs daherkommen – ein Donkey Kong Country inklusive. Solltet Ihr nur ein Fünkchen Interesse an Jump&Runs haben oder einfach nur Hände zum Spielen besitzen, kauft Euch dieses Modul. Könnt Ihr noch kein SNES Euer eigen nennen, besorgt Euch eins mit Yoshi's Island und vergeßt andere Konsolen. Sollten andere von 32-Bit-Wundern auf CD schwärmen, lacht sie angesichts der mickrigen Spielbarkeit, überflüssigen Videosequenzen und des geringen Inhalts einfach aus. Yoshi's Island ist nicht nur das beste Videospell aller Zeiten, es ist auch der beste Beweis dafür, daß Nintendos 16-Bit-Weihnachtsrechnung aufgehen wird – und das mit Fug und Recht.

Abschließend noch eine Anmerkung zu der Note: Wie Ihr ja wißt, ist unsere beste Wertung üblicherweise die glatte Eins. Warum nun also eine 1+ für Yoshi's Island? Ganz einfach: weil Yoshi trotz kleiner Kritikpunkte (keine komplexe Weltkarte, wenig Musiken) in allen anderen Belangen alle anderen Jump&-Runs um Klassen überragt. Eigentlich müßten wir alle anderen Spiele nachträglich abwerten – selbst die bisherige Referenz Super Mario World kann da nicht mithalten.

Julian Eggebrecht/kdh

### YOSHI'S ISLAND

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	
Dieses Spiel setzt neue Maßstäbe – und sprengt den Rahmen unseres Wertungskastens: Note 1+!						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	
Noch nie gab es ein derartig umfangreiches Jump&Run. Auch hier gibt es für Yoshi die verdiente 1+.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Statt Render-Grafik herrlich bunte Wachsmalereien und brillante FX-Effekte an jeder Ecke.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Phantastisch komponierte Musiken die nie nerven – aber nur fünf für 54 Level sind einfach zu wenig!						

Genre .....	Jump&Run
Spieler .....	1
Hersteller .....	Nintendo
Preis .....	ca. DM 130
Level .....	54
Schwierigkeit .....	perfekt
Continues .....	unbegrenzt
Speicher .....	16 MBit
Erhältlich .....	im Handel

## NEUE ROLLEN-SPIELE FÜR SATURN UND PS-X

**An ordentlichen Rollenspielen führt auch für die neuen Konsolen kein Weg vorbei. Das gilt vor allem für so ein rollenspielvernarntes Land wie Japan. Wir haben uns mal genauer angeschaut, was im Land des aufgehenden Yen für die Zukunft und die Konsolen der nächsten Generation so alles zu erwarten ist. Was davon letztendlich den Weg in die abendländischen Gefilde finden wird, steht allerdings noch in den Sternen. Entsprechend beziehen sich die angegebenen Erscheinungsdaten auch nur auf den japanischen Markt – aber wir geben die Hoffnung nicht auf ...**

### RIGLORD SAGA

*SATURN, im Handel*

Für das erste große Rollenspiel auf dem Saturn hat man sich ein bewährtes Strickmuster ausgesucht: Das Spielprinzip erinnert recht stark an den



Klassiker 'Shining Force', taktische Spielzüge mit den Kämpfern wie auf einem Schachbrett sind also angesagt. In der optischen Gestaltung kommen dann aber die Fähigkeiten des Saturn voll zum tragen: Dank ausgefeilter Polygongrafiken werden nicht nur die Ereignisse auf dem Schlachtfeld hautnah und aus verschiedenen Blickwinkeln präsentiert. Zusätzlich gibt es dank dieser Technik auch detaillierte und realistische Geländeübersichten, die die Planung der eigenen strategischen Züge zum echten Genuß macht.



# NEUER STOFF FÜR ROLLEN HELDENHAFT



### BEYOND THE BEYOND

*PLAYSTATION, 4. Quartal '95*

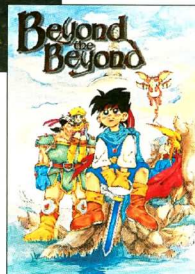
Das Programmiererteam Camelot ist zwar noch recht jung, besteht aber teilweise aus abgesprungenen Entwicklern des Sonic-Teams, das die Sega-Welt beispielsweise um die Shining-Force-Serie bereichert hat. Zuvief Erblast haben sie allerdings



nicht in das neue Betätigungsfeld mitgenommen, denn ihr jüngstes Projekt ist eher ein rundenorientiertes Rollenspiel ohne allzuviel strategischen Ballast. Bemerkenswert sind an ihm vor allem die 3-D-Kampfzonen, die atemberaubende Bilder der Kämpfe liefern. Auch mit dem Kampfsystem will man neue Wege gehen und sich vom ge-



wohnten System der Hitpoints trennen. Da lassen wir uns doch gerne mal überraschen – vielleicht sogar mit einer europäischen Version?



### LEGEND OF THOR

*LEGEND OF THOR*

*SATURN, in Vorbereitung*  
Klingt der Titel nicht irgendwie bekannt? In der Tat handelt es sich dabei um die Fortsetzung respektive Weiterführung des Mega-Drive-Knallers 'Story of Thor' auf Segas neuem Flaggsschiff. Programmiert wird das Teil übrigens von Ancient, die auch den Vorgänger produziert haben, was schon mal recht vielversprechend klingt. Und apropos Klang: Selbstverständlich ist auch Sound-Zauberer Yuzo Koshiro wieder mit von der Partie, für solide Ohrwürmer dürfte also gesorgt sein. Genauere Infos gibt es zur Zeit allerdings nicht, da die Arbeiten an dem Projekt gerade erst begonnen haben.

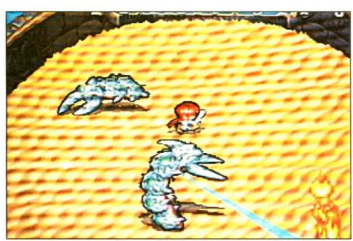






MUTIGE HELDEN

# SPIELE- ES AUF 32 BIT



SHINING WISDOM

**SATURN, im Handel**

Dieses Action-Adventure basiert auf einem Cartoon, der zumindest bei japanischen Mädchen recht beliebt ist. Dadurch qualifiziert sich das Game allerdings nicht unbedingt für den westlichen Markt, und eine Umsetzung dürfte eher unwahrscheinlich sein. Anime-Fans kommen jedenfalls angesichts der grellen Grafiken und Animationen voll auf ihre Kosten. Das Gameplay erinnert stellenweise etwas an „Secret of Mana“, allerdings können die drei Helden nicht von verschiedenen Spielern gesteuert werden.



MAGIC KNIGHT RAY EARTH



Wow, diese Farben. (Aber zum Glück kann man ja über Geschmack durchaus geteilter Meinung sein!)



Oooh, sind die aber süß. Ob die Knuddelgrafik allerdings Grund genug für eine deutsche Version ist, bleibt abzuwarten...

**SATURN, im Handel**

Beim Stichwort „Shining“ denkt der geneigte Fan natürlich zunächst an die Shining-Force-Saga und liegt damit gar nicht mal so falsch, denn immerhin war Sonic, das Programmiererteam, maßgeblich an der Entwicklung dieser Klassiker beteiligt. Für ihr Debut auf dem Saturn haben sie sich allerdings dann doch ein etwas anderes Spielprinzip ausgesucht und geben sich nicht mehr taktisch-trocken, sondern eher actionorientiert. Ein junger Held begibt sich auf die Reise, um einer üblen Magierbande auf die Finger zu klopfen, die böse Monster aus der Unterwelt heraufbeschwören will. Auf seinem Weg erwarten ihn finstere Dungeons, düstere Kreaturen und übermächtige Endgegner – wohl dem, der zuverlässige Waffen und schlagkräftige Magie auf Lager hat.



Ob der geflügelte Helm denn tatsächlich vor dem Sturz in den Abgrund schützt??? Nur Mut ...



Nein, das ist wirklich nicht Donkey Kong, der da einsam durch die romantische Gegend hüpf.

**GUARDIAN HEROES**

**SATURN, 4. Quartal '95**

Na ja, so ein typisches Rollenspiel ist es ja nicht gerade, an dem die Programmierer von Treasure gerade arbeiten. Neben der „Final Fight“-artigen Prägung gibt es allerdings auch „Aufstiegsmöglichkeiten“ und Level-Ups, so daß der Begriff „Kampf-Rollenspiel“ vielleicht ganz angebracht wäre. Ganz nett dürfte wohl auch der Zweispiel-Modus werden. Hier schlägt man sich nicht allein durch die Geschichte, sondern darf an einem Kollegen seine Künste trainieren. Schauen wir mal, was dabei rauskommen wird – rund 90% des Games sind nämlich noch zu programmieren.



Prügel ist zwar der primäre Lebenszweck, allerdings sollen auch Ansätze einer Charakterentwicklung erkennbar sein

Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

**SEGA SATURN**

SEGA SATURN kpl. mit Pad, Scartkabel, Batt.	dt. DM 899,00
mit 2 Spielen, portofrei	dt. DM 89,95
CLOCKWORK KNIGHT 2	dt. DM 89,95
CYBER SPEEDWAY	dt. DM 98,95
MYST	dt. DM 89,95
PARODIUS - DeLuxe	dt. DM 89,95
RAYMAN	dt. DM 89,95
STREET RACER	dt. DM 89,95
VIRTUA RACING	dt. DM 89,95

**SEGA MEGA DRIVE**

ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 89,00
Addams Family - Values	dt. DM 108,95
Comix Zone	dt. DM 109,00
Cuthroat Island	dt. DM 119,00
EKO Squad	dt. DM 109,00
Evil Crusader	dt. DM 114,00
Marsupilami	dt. DM 119,00
Primal Rage	dt. DM 109,00
Skeleton Krew	dt. DM 89,00
Sonic Compilation (3in1)	dt. DM 109,95
Vector Man	dt. DM 109,00

**SEGA MEGA 32 X**

Blackhawk MD32X	dt. DM 99,95
Metal Head MD32X	dt. DM 119,95
Scottish Open MD32X	dt. DM 109,00
Outpost MD32X	dt. DM 109,00
Virtua Fighter MD32X	dt. DM 109,00

**SEGA MEGA CD II**

Dungeon Explorer 2	dt. DM 99,95
Earthworm Jim	dt. DM 99,95
Flying Nightmares	dt. DM 104,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Samurai Showdown	dt. DM 79,95
Space Adventure	dt. DM 89,95
Syndicate	dt. DM 104,95

**SUPER NINTENDO**

MORE FUN SET	dt. DM 289,00
ACTION REPLAY MK 3 NEU	dt. DM 99,00
Attack + Obelix	dt. DM 124,95
Batman Forever	dt. DM 119,00
Casper	dt. DM 119,00
Castlevania Vampire's Kiss	dt. DM 129,00
Donkey Kong Country 2	dt. DM 129,00
Illusion of Time	dt. DM 108,95
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Primal Rage	dt. DM 128,95
Secret of Evermore dt.T.	dt. DM 109,00
Secret of Mana+Spleleberat.	dt. DM 109,95
Shootout Soccer	dt. DM 104,95
Sim City	dt. DM 89,00
Super Mario World 2	dt. DM 109,00
Tetris 2	dt. DM 109,00
Tetris + Dr. Mario	dt. DM 89,00
Theme Park	dt. DM 118,95
Total Football	dt. DM 128,95
Unrally	dt. DM 107,95
Whiz	dt. DM 116,95

**SONY PLAYSTATION**

Sony PlayStation	dt. DM 599,00
Battle Arena Toshinden	dt. DM 89,00
Destruction Derby	dt. DM 99,00
Ridge Racer	dt. DM 99,00
Wipe Out	dt. DM 99,00
Klekak the Blood	dt. DM 89,00
Rapid Reload	dt. DM 89,00

**IHRE VORTEILE**

**TOP - PREISE**  
Original deutsche Versionen  
14 Monate Garantie  
Versandkosten DM 7,95  
Lieferung inkl. Schnellservice, Transportversicherung+Nachnahmegebühr  
Ab einem Bestellwert von DM 300,- liefern wir portofrei  
Versandkosten DM 4,95 bei Bestellungen per Telefax oder Anrufbeantworter am Wochenende  
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert  
Wir führen auch original GAMEBOY, Game Gear, CD-I und PC-SPIELE  
Kostenlose Gesamtpreislisten gegen DM 1,- Rückporto - Bitte geben Sie Ihre Systeme an  
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



**Guten Tag, liebe Statements-freunde! Diese Ausgabe wird Prügelspiel-freunden ein Heiligtum sein: Genrekönige wie Tekken, VFR und KI schmücken unser Heft auf zahlreichen Seiten. Lest nun, was wir über diese Spiele denken und wie wir sie einstufen!**



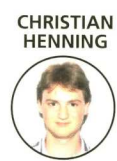
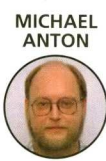
## ★ TEKKEN-REPORT – Teil 2!

Dieses feine Prügelspiel hält die Redaktion nun schon seit Monaten in Atem. Seit dem ersten Tekken-Report in der GAMEPRO 8/95 hat sich natürlich eine Menge verändert:

Michi („I am the Law und nicht dieser Judge Dredd!“), der anfangs noch recht verhalten agierte, steht nun fest auf seinen Polygon-Beinen und ist zeitweilig einfach unschlagbar. Thomas („Mein Kampfstil ist übermenschlich!“) leidet mit Lee anscheinend an akutem Trainingsrückstand und liegt mehr am Boden als daß er steht. Maris („Entschuldigung, daß ich schon wieder ‚Perfect‘ gewonnen hab.“) hatte zwar vier Wochen Urlaub, verbrachte diesen aber höchstwahrscheinlich zwecks Training mit Nina. Neuzugang Tasso („Ich brauche Gegner, keine Opfer!“) stellt mit Michelle eine ernst zu nehmende Gefahr dar. Chefredakteur Reza („Komm in meine Arme!) zeigt mit King weiterhin Ausdauer und kämpft konstant gut um die vorderen Ränge. Ähnlich wie Achim, der mit Anna („Schöne Beine hat die Kleine.“) immer wirkungsvoller anzugreifen weiß. Unser neuer Volontär Christian („Ich spieß Euch alle auf!“) wird in der Rolle des Yoshimitsu kontinuierlich besser. Im Gegensatz zu Klaus („Laßt mich doch auch mal treffen!“), der ungebrochen am Vorspiel (Galaga) festhält und nur gelegentlich verzweifelt zu Jack greift. Das Schlußbildet bildet Mitch („Nehmen ist seeliger denn geben!“), der lediglich bedauert, daß es sich nicht um ein Rollenspiel handelt.



To be continued ...



BEVORZUGTE GENRE DERZEITIGES LIEBLINGSPIEL	Redakteur Rollen- u. Rennspiele Chrono Trigger (SNES)	Volontär Actionspiele, Jump&Run Yoshi's Island (SNES)	Volontär Prügspl., Strategie Fantastic Pinball (SAT)
<b>KILLER INSTINCT</b> SNES S. 26-29	★★★★★ Sieht ja ganz beeindruckend aus, aber das war es für mich eigentlich auch schon. Prügelfreaks mögen damit allerdings ruhig ihren Spaß haben ...	★★★★★ Hier wird ein Grafikfeuerwerk abgebrannt, daß die Chips rauchen. Leider ist mir das Ganze einen Deut zu hektisch geraten. Die Special-Moves sind jedoch phantastisch.	★★★★★ Spielerisch ist KI zwar nicht im geringsten mit Street Fighter zu vergleichen, aber trotzdem macht es Spaß, und optisch ist das Teil eine Kanone.
<b>TEKKEN</b> PS-X S. 30-31	★★★★★ Ein kleiner Bonus für das recht innovative Kampfprinzip, mehr an Lob und Komplimenten ist von meiner Seite aber beim besten Willen nicht drin.	★★★★★ Für mich ein Grund, mir die PlayStation zu kaufen, auch, wenn mich Prügelspiele in der Vergangenheit nur mäßig zu begeistern wußten. Tekken läßt keine Kompromisse zu.	★★★★★ Seit es Tekken gibt, habe ich nicht mehr Street Fighter gespielt. Tekken ist genial, super spielbar, einfach toll (und tausendmal besser als so manchi anderer Prüglers).
<b>VIRTUA FIGHTER R.</b> SATURN S. 32-33	★★★ Und noch ein Statement zu einem Prügelspiel? Na gut, wenn es denn sein muß: Auch wenn die Typen jetzt nicht mehr ganz so schlimm wie aus Lego-Steinen zusammengesetzt wirken: Es kann mich nicht begeistern.	★★★★★ Grafisch um Längen besser als sein Vorgänger. Auch wenn nach wie vor nur acht Kämpfer zur Auswahl stehen, sollten sich die Saturnbesitzer auf VF-Remix freuen und den Erstling im Kaufhaus lassen.	★★★★★ Das sieht ja schon sehr viel besser aus, als die erste Version, aber gegen Tekken kann es (für mich) absolut nicht anstücken. Der Spielspaß fehlt mir irgendwie.
<b>YOSHI'S ISLAND</b> SNES S. 38-41	★★★★★ Technisch sicherlich genial gemacht, spielerisch aber nicht unbedingt sonderlich originell. Aber vielleicht bin ich ja einfach auch schon viel zu alt für solche Spiele ...	★★★★★ Ein Jahrhundertspiel, das seinesgleichen vergeblich sucht. Dieses Game ist so vollkommen genial, es kann, wenn überhaupt, nur durch einen Nachfolger entthront werden. Hier fehlt der sechste Stern.	★★★★★ Miyamoto-San hat uns allen mal wieder bewiesen, wie unwürdig wir sind. Theoretisch wäre Sepukku der einzige Ausweg, aber wer soll dann noch für Euch testen?
<b>DESTRUCT. DERBY</b> PS-X S. 42-43	—	★★★★★ Nach anfänglicher Euphorie bleibt dieses Crash-Spektakel weit hinter meinen Erwartungen zurück. Allein kommt nur für kurze Zeit Frohsinn beim Auto-kaputtfahren auf.	★★★★★ Anfangs unheimlich gut, aber schon nach kurzer Zeit würde ich lieber mein eigenes Auto schrotten, als die Polygonkarre auf der ständig ladenden PlayStation.
<b>BUG!</b> SATURN S. 44-45	★★★★★ Mal kein blauer Igel, sondern ein grüner Käfer als Held – und das auch gleich noch in drei Dimensionen. Ein guter Ansatz, der allerdings unter dem hohen und nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad leidet.	★★★★★ Mit diesem Programm wird die Jump&Run-Sparte des Saturn bereichert. Ein technisch einwandfreies 3-D-Jump&Run mit vielen Gags, das aber abwechslungsreicher hätte gestaltet werden können.	★★★★★ Na ja, so richtig 3-D ist ja auch nur selten mit dabei, und die Steuerung läßt ebenfalls zu wünschen übrig, aber trotzdem: Nice But!
<b>CHRONO TRIGGER</b> SNES S. 72-73	★★★★★ Also: Wenn einige Leute auf dieser Seite hemmungslos gleich sechs Sterne vergeben wollen, dann möchte ich selbiges an DIESER Stelle tun! Importieren, importieren, importieren!!	—	★★★★★ Wow! Einfach genial! Warum gibt es nicht mehr dieser gut designten, mit vielen Witzzen versehenen, Rollenspielerischen? Aber für die Zukunft stehen uns ja einige gute Titel ins Haus ...

★ Die kleinen roten Sterne sind keine Seitendekoration! Wir vergeben ein bis fünf

★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“

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

THOMAS HELLWIG



KLAUS-D. HARTWIG



MICHAEL KOCZY



TASSO KOHLHÖFER



# ★ HOROSKOP FÜR VIDEOSPIELER!

Beinahe jedes Magazin enthält ein Horoskop. Die GAMEPRO nicht? Falsch, auch unser Heft bietet ab sofort diesen Service. Schaut doch mal rein, es ist garantiert auch Euer Sternzeichen mit von der Partie!

## Horoskop für den Monat November

### Widder

Ein finanzieller Engpaß bahnt sich an. Warum müßten Sie auch unbedingt Rise of the Robots für 180 DM kaufen, obwohl es doch für unter 20 DM auf dem Flohmarkt zu haben ist?

### Stier

In Ihrer Freizeit ist höchste Spannung angesagt. Das haben sie sich selbst eingebrockt, warum schrauben sie auch den Adapter auf, während der noch am Netz hängt?

### Zwillinge

Liebe: Sie nähern sich zwar Ihrem Wunschpartner, doch kommt es schnell zu Unstimmigkeiten. Die Idee mit den beiden Game Boys, Samurai Shodown und dem Link-Kabel war echt gut! Nun sind Sie ihr (ihm) näher denn je. Allerdings sollten Sie aus liebestaktischen Gründen doch häufiger mal verlieren.

### Krebs

Der Saturn steht im dritten Haus und bereitet Ihnen mächtig Ärger. Warum nehmen Sie die Konsole denn auch mit in den Unterflur und lassen sich obendrein noch vom Rektor damit erwischen?

### Löwe

Aus einem Fehler werden Sie schnell schlauer. Noch einmal würden Sie sich Lion King für Mega Drive wohl nicht zulegen, stimmt's?

### Jungfrau

Die Not eines guten Freundes macht Sie ernstlich betroffen. Der hat nämlich kein Infrarot-Joypad und muß nun auf dem Boden hocken, weil das Kabel nicht bis zum bequemsten Sofa reicht.

### Waage

Gesundheit: Sie sollten dringend einen Spezialisten zu Rate ziehen. Ist aber auch wirklich ein Pech, daß Sie beim großen SSF-II-Turnier mit Dhalsim kämpfen müssen, während Ihre 15 Freunde zu Besuch kommen.

### Skorpion

Geben Sie die Suche niemals auf, zeigen Sie in allen Lagen Durchhaltevermögen! Verzweifelt suchen Sie seit Monaten die Resetkarte an Ihrem 3DO-Gerät, doch bislang ohne Erfolg. Hat die Konsole etwa keine solche Taste?

### Schütze

Sie fühlen sich, als lebten Sie in einer verkehrten Welt. Ständig werden Sie bei Parodius abgeschossen, und dabei sind Sie doch eigentlich der Schütze.

### Steinbock

Sie zeigen sich zur Freude Ihrer Mitmenschen sehr aufgeschlossen. Vielleicht hätten Sie heute morgen aber doch nicht unbedingt die Haustür offen lassen sollen, denn nun ist Ihre Modulsammlung verschwunden.

### Wassermann

Neid ist keine Tugend. Sie sollten Ihre Gefühle im Zaum halten: Da sitzen Sie nun mit Ihrem Game Boy im Wohnzimmer und müssen zusehen, wie sich ihr großer Bruder bei Tekken auf der PlayStation vergnügt.

### Fische

Überdenken Sie Ihre jüngste Entscheidung lieber noch einmal! Ist es denn wirklich notwendig, sich einen Strick zu nehmen, nur weil Sie drei Wochen Stubenarrest bekamen und bis auf Dragon's Lair alle anderen Spiele verlihen haben?

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



Seit DKC zeigt das SNES der Konkurrenz in Sachen Grafik, wo es langgeht. Die neue Alternative zu SSF II fährt ebenfalls auf dieser Grafikschiene und kann zudem noch durch eine gute Spielbarkeit bestechen.

Redakteur  
Adv. Shoot 'em Ups  
Yoshi's Island (SNES)



Wer den Automaten kennt, wird nicht sonderlich aus dem Häuschen sein. Für SNES-Verhältnisse aber ganz beeindruckend. (Hallo, Big N! Sollte Ki nicht 'mal „exklusiv“ für Ultra 64 erscheinen?)

Redakteur  
Action- u. Rennspiele  
Tekken (PS-X)



Es hat natürlich nicht die grafische und akustische Klasse des Arkadevorbildes, aber dafür kostet ein SNES ja auch nicht die Unsumme eines Spielhallenautomaten. Kurzum: ein lohnender Titel.

Redakteur  
Renn- u. Sportspiele  
Daytona USA (SAT)



Auf dem SNES ist Killer Instinct bestimmt eines der besten Prügelspiele. Da ich mich mit dem Moves aber nicht sonderlich gut auskenne, und dauernd am Boden liege, gefällt es mir nicht so gut.



Dieses göttliche Prügelspiel ist eine Offenbarung erster Kajüte. Wenn ich erst meine PlayStation habe, brauche ich mindestens 18 Monate Urlaub! (Für jeden Fighter einen!)



Nach vier Monaten kann ich die anhaltende Begeisterung meiner Kollegen für Tekken zwar nicht mehr ganz nachvollziehen, dennoch bleibt Tekken natürlich ein hervorragendes Prügelspiel.



Ich könnte jetzt eine ganze Reihe von positiven Adjektiven aufzählen, aber ich quack lieber mal nach, ob die PS-X gerade frei ist, um eine Runde des besten Prügelspiels unter dem Konsolenhimmel zu zocken.



Tekken ist das momentan beste Spiel seines Genres. Viele Fighter und sehr viele Moves zeichnen dieses Game, welches nie langweilig wird, aus. Ich freue mich schon jetzt auf das nächste Redaktionsturnier.



Nach meinem Kommentar zu Tekken fällt es schwer, VF Remix gerecht zu werden. Angesichts des konkurrenzlosen Preises und der zusätzlichen Grafik-CD ist dieses Spiel auf jeden Fall eine Investition wert.



Mir gefällt das Spiel zwar nicht so gut wie Tekken, aber bei einem Preis von unter 70 DM kann man nun wirklich nicht meckern – außer natürlich, man hat sich bereits das „normale“ VF zum Vollpreis gekauft ...



Wenn ich mir beim Release des Saturns denselben plus Virtua Fighter gekauft hätte, würde ich aufgrund dieses nachgeschobenen Titels ziemlich sauer sein. Aber ich habe mir ja keinen gekauft ...



Wow, noch ein Prügelspiel, das begeistern kann. Zwar ist Tekken eindeutig mein Favorit, aber VFR kommt noch am ehesten an die tolle Grafik und die flüssigen Moves des PlayStation-spases heran.



Total abgefahren! Die wabbelige Welt 1.7 ist wirklich die Krönung. Ich bin – wenn auch nur kurzzeitig – überaus beeindruckt.



Nach fast 40 Stunden Spiel in vier Tagen kann ich zu dieser Mutter aller Jump&Runs nur sagen: U-N-G-L-A-U-B-L-L-C-H II! Wir sind unwirdig, Miyamoto-san! (Darf ich tausnähmense sieben Sterne geben?)



Das mit Abstand spielbarste und innovativste Jump&Run seit dem Donkey-Kong-Automaten (1981). Nicht ganz so schräg wie Earthworm Jim! aber auf seine Art genauso abgedreht.



Was soll man dazu noch sagen. Es ist das beste Jump&Run, welches je seinen Weg in die Schaltkreise Nintendos 16-Bit-Konsole gefunden hat. Viele gute Ideen machen Yoshi und Mario erneut zu Superstars.



Gute Steuerung, recht realistisches Fahrverhalten, rasant und witzig. Aber nur drei Wagen und lange Ladzeiten. Kurzum: Ich find's witziger als Ridge Racer, aber schlechter als The Need for Speed!



„Ich drehe schon seit Stunden hier so meine Runden ...“ Als Herbert Grönemeyer „Mambo“ getextet hat, muß er dieses Spiel vor Augen gehabt haben. Auf Dauer ist D.D. genauso ode wie der Sinai ...



Leider konnte das Game meine Erwartungen nach der vielversprechenden Vorversion nicht gerecht werden. Über Link-kabel ist es ein spielhallenartiges Vergnügen, allein gespielt, vermischt ich die Abwechslung.



Die Grafik ist erwartungsgemäß sehr gut. Meiner Meinung nach ist das Game jedoch etwas lau, da ich auf Geschwindigkeit stehe und nicht darauf, mein Auto von anderen Fahrern demolieren zu lassen.



Hüpfen, springen, laufen, schießen, einsammeln ... immer dasselbe. Okay, es sieht super aus und ist technisch astrein, aber nun mal eben nichts für mich!



Ein 3-D-Effekt macht noch kein originelles Jump&Run! Zwar ist Bug! witzig gemacht, doch beim Gameplay kann es sich vier bis fünf Schichten bei „Yoshi“ abschneiden. (Aber das gilt wohl für alle Spiele ...)



Etwas mehr Abwechslung und Tiefgang sowie eine feinere Steuerung hätten dem Game sicherlich nicht geschadet. So gehört es für mich in die Kategorie „Kenntest einen Level, kennte alle!“



Vergeßt Sonic, hier kommt Bug! Ob er dem blauen Igel den Rang als Sega-Maskottchen ablaufen kann, ist nicht gewiß. Für mich ist das Game nach Yoshi's Island zur Zeit das beste Jump&Run.



Zurück in die Zukunft! Chrono Trigger ist mehr als nur ein Rollenspiel. Mich hat die Musik besonders beeindruckt, aber auch die Grafik stimmt. Die Idee mit den Zeitreisen finde ich wirklich witzig.



Langsam wird es unheimlich, wie Squaresoft geniale Rollenspiele am Fließband abfertigt. Als RPG-Fan muß man wirklich nach Japan auswandern – nicht zuletzt, weil man dort bald Secret of Mana 2 spielen kann.

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

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

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

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



Ein Herz ist im Wasser. Für Bug ist es genauso wichtig zum Überleben wie für uns. Jedes eingesammelte Herz schützt den grünen Helden vor einem Treffer seiner Gegner



In den Mini-Bonusrunden muß Bug mitunter auch gegen den Star der 16-Bit-Konsole antreten



**Der blaue Igel hat Konkurrenz aus den eigenen Reihen bekommen. Bug heißt das kleine Kerlchen, das seine Abenteuer auf Segas Next-Generation-Konsole erlebt. Wird er es schaffen, Sonic den Rang abzulaufen? Wir haben das Game für Euch einmal getestet.**

**d**er neue Stern am Himmel Hollywoods ist ein kleines, grünes Insekt, welches auf den Namen Bug hört. Bei den Dreharbeiten zu seinem neuesten Werk taucht plötzlich die kaltherzige Spinnenkönigin Cadavra auf und entführt kurzerhand die Freunde des sympathischen Stars. Sie hat Insekten halt zum Fressen gern. Ganz auf sich allein gestellt, nimmt Bug die Verfolgung auf, um seine Kameraden aus den Netzen der schwarzen Witwe zu befreien. Dies ist ein schwieriges Unterfangen, denn auf dem Weg durch sechs wundervolle, dreidimensionale Level, welche je drei Stages haben, – die Bug beispielsweise durch die Wüste, in den Schnee oder unter Wasser führen – warten viele Gefahren und Gegner auf den grünen Helden mit den großen,



weißen Augen. Eure Mission ist es nun, Bug in jeder Stage zu einem ‚Bug Stop‘ zu lenken und dabei möglichst viele blaue Kristalle, Herzen, Münzen und andere nützliche Extras unterwegs einzusammeln. Habt Ihr 100 Kristalle auf Eurem Konto, bekommt Ihr ein Dragonfly Icon. Für drei dieser Icons dürft Ihr am Ende eines Levels in die Dragonfly-Bonusrunde. Dort fliegt Bug auf dem Rücken einer Libelle durch brennende Ringe und muß Sternchen einsammeln. Für unterwegs eingesammelte Münzen kommt Ihr in einzelnen Stages in eine Mini-Bonusrunde, in der Ihr auch schon mal ein Rennen gegen den uns allen bekannten blauen Igel laufen müßt. Am Ende jedes Levels warten ver-

schiedene Endgegner, wie Riesenschnecken, Seeungeheuer oder Yetis auf Euch. Habt Ihr diese Bösewichter besiegt, wird der Spielstand per Batterie gespeichert. Bug ist nur mit seinem Stachel am Hinterteil bewaffnet und muß auf seine Gegner springen, um diese zu schlagen. Findet er jedoch das entsprechende Icon, kann er kurzzeitig ein Energiefeld zu seinem Schutz einsetzen oder sich mit Spuckattacken gegen seine Feinde verteidigen. Was Bug so unterhaltsam macht, sind die großen Level und die exzellente Grafik. Das Game hat eine fantastische Zoom-Perspektive, welche dem grünen Männ-



Im Schnee trifft die großäugige Wanze auf einen Schneemenschen, der normalerweise im Himalaya sein Unwesen treibt

**Wunderschöne Grafik, tolle Animationen, abwechslungsreiche Stages, flüssiges Gameplay**



Wenn man dieses schöne Bild sieht, muß man einfach weiterspielen. Unten seht Ihr den Endgegner des ersten Levels. Die Cowboy-Schnecke hat jedoch noch ein paar andere Tricks auf Lager



Der langbeinige Zeitgenosse ist einer der wenigen, die Bug freudlich gesinnt sind. Was aussieht wie eine Dusche, ist der Eingang zu einer Mini-Bonusrunde, in der man Film-Oscars abräumen kann



Das Ungeheuer von Loch Ness auf abwegen. Hier als einer der Endgegner



Die sind die Freunde unseres Helden, welche von der bösen Queen Cadavra entführt wurden

Die Lebensenergie vor Augen, wird Bug von einer bösen Fliege angegriffen



Nachdem Bug ein Extra aufgehoben hat, wird er blau und ist kurzzeitig unverwundbar



Diese überdimensional große Ameise kann Feuer spucken und heizt der kleinen, grünen Wanze mitunter ganz schön ein. Doch auch das stoppt Bug nicht



chen auf Schritt und Tritt folgt. Dabei spielt es keine Rolle, ob er gerade vertikal, horizontal oder in die Tiefe läuft. Das Problem mit der sich immer verändernden, dreidimensionalen Perspektive ist, daß es manchmal schwierig ist, den genauen Standpunkt Bugs und den der Gegner auszumachen. Da sich der Spielspaß auf Ebenen hoch über dem Boden abspielt, ist auch darauf zu achten, daß man nicht über den Rand tritt. Dies hat nämlich einen Sturz in die Tiefen der Level zufolge.

Bug, der sich flüssig lenken läßt, hat nur dann Probleme, wenn er mehrere Widersacher auf einmal erledigen muß. Er ist eben nicht der Schnellste, wenn er seine Sprungattacken aus-

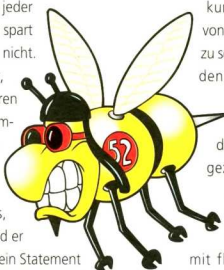
führt. Aber mit ein wenig Geduld und Geschick ist auch diese Hürde zu meistern, da die Opponenten sich nach festgelegten Mustern bewegen.

Jeder Level hat seine eigene musikalische Unternehmung, die jeder Kulisse angepaßt ist. Bug spart auch mit Kommentaren nicht. Zwar sind es nur Einzeler, die man von ihm zu hören bekommt, doch sie sind immer situationsbezogen und lustig. Bei gelungenen Aktionen gibt er des öfteren „He shoots, he scores“ von sich. Wird er aber verwundet, lautet sein Statement meist: „I hate that“. Bug kann durchaus das Maskottchen für den sich noch in

den Kinderschuhen befindlichen Saturn werden. So cool und smart wie Sonic ist er allemal. Ob wir in Zu-

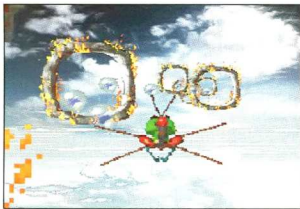
kunft noch mehr Teile von diesem tollen Game zu sehen bekommen werden; ist bislang nicht bekannt. Zu hoffen wäre es allerdings, da Bug wirklich ein ausgezeichnetes Spiel für Segas Planetenkonsole ist, welches wundervolle Grafiken mit flüssigem, abwechslungsreichem Gameplay und langanhaltendem Spielspaß verbindet. Tasso Kohlhofer

Ist der Skorpion aus dem Weg geräumt, muß Bug sich entscheiden, welchen Weg er einschlägt, den in die Badlands oder den in die Worslands



Sind viele Gegner gleichzeitig zu beseitigen, fehlt es Bug oft an der nötigen Wendigkeit

In der Dragonfly-Bonusrunde steuert Ihr Bug auf dem Rücken einer Libelle durch brennende Ringe. Geschick und Genauigkeit sind hier oberstes Gebot für den Erfolg



Bei einer soch langen Zunge wird selbst Gene Simmons von der Rockgruppe Kiss neidisch

Bug tritt sogar in die Fußstapfen von Boris Becker. Wird es ein Wiedersehen im englischen Wimbledon geben?



**SATURN**

**BUG!**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Die kleine gelbe Jump&Run ist leicht steuerbar und die kleinen grünen Wanzen muß man einfach lieb haben.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Sechs Level mit 18 actiongeladenen Stages, die voller Pick-ups sind, werden Euch von Anfang an fesseln.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

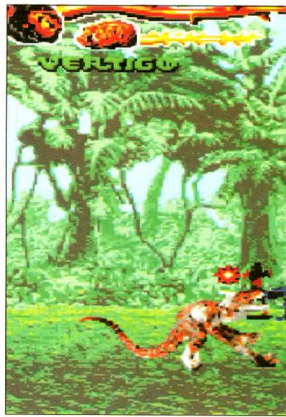
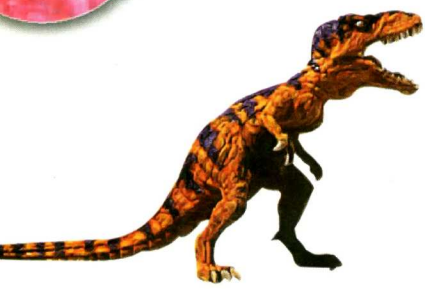
Fein gezeichnete Figuren, die sich auf dreidimensionalen Ebenen hoch über der Erde bewegen, begeistern.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Den Programmierern sind eine gute Sprachausgabe und tolle Sounds eingefallen. Hier stimmt einfach alles

Genre: Jump&Run  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Sega  
 Preis: ca. DM 110  
 Level: 3 Stages  
 Schwierigkeit: mittel  
 Controller: 1  
 Speicher: 3  
 Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**2+**



Aufgrund des Zeitlimits (unverständlicherweise nicht auf unendlich verstellbar) muß man sich gegen den Computer ordentlich ranhalten, wenn man siegen will

**In diesem Monat haben Prügelspiele das Sagen. Allein der Urzeitprügler „Primal Rage“ stellt vier verschiedene Versionen – angefangen vom Super Nintendo über Mega Drive und Game Gear bis hin zum kleinen Game Boy. Doch welches Modul liegt spielerisch vorn?**

**S**pielhallenkundige kennen das Prügelspiel mit den gefährlichen Urzeitviechern bereits seit geraumer Zeit. Vor allem die anschaulichen Grafik läßt auch heute noch die Marktstücke locker sitzen. Doch wer sich lieber daheim mit seinem Kumpel in die wilde Schlacht begeben möchte, sollte den Besuch einer Spielhalle vorerst auslassen. Circa 70 bis 150 Märker kostet nämlich die Anschaffung einer Heimversion. Besitzer von Sega- und Nintendo-Konsolen werden gleichermaßen angesprochen. Es stellt sich letztlich nur die Frage, ob und wenn ja, welches Modul den Weg in Eure heuseigene Sammlung finden wird. Die Konvertierung vom Au-

tomaten auf die beiden „großen“ Systeme – Mega Drive und SuperNES – ist den Programmieren von Time Warner Interactive gut gelungen: Alle sieben Streit-

anderen Prügelmodulen – speziell zu denen dieser Ausgabe – sieht die Dinor Schlacht sehr mager aus. Hauptverantwortlich dafür ist das fehlende Kampf feeling, welches durch eine ungenaue Kollisionsabfrage und unspektakuläre Special-Moves, die obendrein einer komplizierten Handhabung unterliegen, entsteht. Diese Mankos machen das Geschehen zur platten und unkontrollierten Klapperei. Wahrloses Buttondrücken kann zumindest im Kampf gegen den Computer wirkungsgleich mit taktischem Vorgehen sein. Abgesehen davon sind die Animationen meist ruckelig, unübersichtlich im Ablauf und obendrein etwas ideenlos. Schlimmer

**+**  
frische und gute Idee für ein betagtes Genre. Schöne Hintergrundgrafik (SNES + MD)

hammel samt ihrer eigenartigen Moves und natürlich auch das Gameplay wurden unverändert übernommen. Selbst die schönen Hintergründe und die darin enthaltenen diversen Details mußten bei den Umsetzungen nicht ausgespart werden. Doch im direkten Vergleich zu

**SNES**

**PRIMAL RAGE**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Lebende Turniermodi und eine ungenaue Kollisionsabfrage zerstören die gute Idee, Dinos kämpfen zu lassen.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Wenn Ihr alle sieben Gegner nach 30 Minuten erledigt habt, bleibt nur der magerere Zweispieler-Modus.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Gelungene Hintergründe und scharfgezeichnete Dinos könnten begeistern, wenn die Farbwahl dezenter wäre.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Von den mächtigen Viechern hätte man mehr Power erwartet. Die Musik ist aber o. k.

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1 bis 2 (simultan)  
Hersteller: Time Warner Int.  
Preis: ca. DM 150  
Level: 7 Kämpfe  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: 10  
Speicher: 24 MB  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**3-**



Oben seht Ihr den zeitlich limitierten Trainingsmodus der SNES-Version und unten spritzt heftig Dinoblut, wenn Ihr Euch auf dem Mega Drive in die Schlacht begeben



**MEGA DRIVE**

**PRIMAL RAGE**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Im selben Gameplay unterscheidet sich die MD- von der SNES-Version nicht.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Auch hier gilt, was bei der Super-NES-Version zu bemängeln ist.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

In Sachen Grafik steht die MD-Schlacht zurück. Scharfe Konturen und flüssige Animationen fehlen hier.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Soundeffekte von kämpfenden Dinosauriern klingen anders. Dafür ist die Musik aber recht ordentlich.

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1 bis 2 (simultan)  
Hersteller: Time Warner Int.  
Preis: ca. DM 130  
Level: 7 Kämpfe  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: 10  
Speicher: 24 MB  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**3-**



Die schönen Hintergründe konnten bei der Konvertierung auf den GG leider nicht übernommen werden

sind jedoch die nicht vorhandenen Spielmodi und Statistiken, die heutzutage durchaus als Standard angesehen werden können. Group Battle, bewährte Turniermodi, Punktetabellen und ähnliches sind bedauerlicherweise nicht mit von der Partie, was selbst Prügelspielerneulingen unverständlich erscheinen wird. Spielt Ihr allein, so mag dieser Mangel im Prinzip nicht von großer Wichtigkeit sein, doch ist es zu zweit sehr unbequem, Turnierlisten anzufertigen. Insgesamt drücken diese Punkte etwas den Spielspaß, doch hat man sich erst eingespielt, ist dieser Prügler durchaus anregend. Bei der Gestaltung der Hintergründe hat man sich erfreulicher-

weise viel Mühe gegeben. Die Soundeffekte der Moves beschränken sich auf wenige Geräusche, die durch eine gelungene Hintergrundmusik unterlegt

großen Brüdern nicht nur aufgrund eines fehlenden Kampfdinos hinterher. Während sich in Sachen Gameplay so gut wie nichts verändert hat (einzig der Zweispieler-Modus **KLANGLICHES DESASTER DER GB-FASSUNG** mächti- gerbeigezaubert werden), verlassen die beiden Module stark, wenn es um die Hintergründe geht. Ob bunt (GG) oder schwarzweiß (GB) macht dabei kaum einen Unterschied. Auch die Musiken und Sounds mußten kräftig zurückstecken. **Primal Rage** auf dem Game Boy ist klanglich sogar als ein Desaster zu bezeichnen. Doch es gibt auch Positives zu berichten: Die Animationen – und das verwundert ein wenig

– sind deutlicher und flüssiger ausgefallen – die Moves sind besser nachzu- vollziehen. Zudem sind die Dinos scheinbar gewachsen, wirken größer und mächtiger, was dem Gameplay eindeutig zugute kommt. Fans des Automaten werden an den 24-MBit-Modulen sicherlich kurzzeitig Gefallen finden. Prügelspielerfahrung, die SF-II-Standard erwarten, sollten sich aber auf eine Enttäuschung einstellen, bevor sie einen Blick in diese blutige Vortweltschacht werfen. Game-Boy- und Game-Gear-User sollten aber zu anderen Prügelspielen greifen.

Thomas Hellwig

**Spartanische Optionen, chaotisches Kampfgeschehen und nur sechs bzw. sieben Dinos**

sind. Warum im „Gore-Modus“ hektoliterweise Blut spritzt, wenn sich die aggressiven Tieren beißen und schlagen, bleibt trotz einer Abschaltmöglichkeit fragwürdig.

Die abgespeckten Fassungen für Game Boy und Game Gear hinken denen der

**GAME GEAR**

**PRIMAL RAGE**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Das Soundmuster ist bis auf einen fehlenden Dino identisch mit dem der anderen Fassungen.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Auch auf dem Game Gear hält der Spaß nicht lange vor.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Merkwürdigerweise sind die Animationen flüssiger und die Dinos größer als auf dem MD.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die gelungene Musik wird von mittelmäßigen Soundeffekten überschattet.

Genre.....Prügelspiel  
Spieler.....1 (2 per Link-Kabel)  
Hersteller.....Time Warner Int.  
Preis.....ca. DM 90  
Level.....4 Kämpfer  
Schwierigkeit.....einfach/instellbar  
Continues.....10  
Speicher.....2 MBit  
Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**3-**

**DIABLO 48 SUPZARI**

Auf dem Game Boy (hier zwei Bilder vom Super Game Boy, der leider nicht unterstützt wird) ist es schwierig, immer die Übersicht im Kampf zu behalten

**SAURON**

**GAME BOY**

**PRIMAL RAGE**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Das Soundmuster ist auch hier bis auf einen fehlenden Dino identisch mit dem der anderen Fassungen

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Einmal durchgespielt, und man greift zu einem anderen Modul.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Zwar sind auch hier die Dinos größer als auf dem 16-Bitter, aber dafür wird der Kampf unübersichtlich.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Weder die Musik noch irgendwelche Effekte veranlassen zu Begeisterungstürmen.

Genre.....Prügelspiel  
Spieler.....1 (2 limitiert)  
Hersteller.....Time Warner Int.  
Preis.....ca. DM 70  
Level.....6 Kämpfer  
Schwierigkeit.....einfach/instellbar  
Continues.....10  
Speicher.....2 MBit  
Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**4**



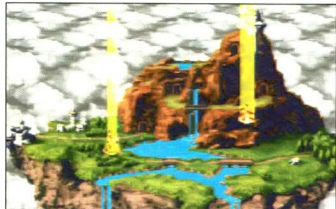
Der Beginn des ganzen Ärgers: Durch einen technischen Defekt am Teleporter verschwindet plötzlich die Prinzessin ...



Mit der Zeitmaschine geht es so richtig ab



Riesige und mächtige Gegner können das Heldenleben ziemlich schwer machen



Typisch Squaresoft: Wieder einmal wird ein idyllischer fliegender Kontinent erbarmungslos zerstört – es lebe die Tradition!

ZEITREISE MIT KLEI  
**CHRONO**

**Da schlagen die Herzen aller Rollenspieler höher: Squaresoft liefert wieder einen Geniestreich ab! Einziger Wermutstropfen dabei: Auf ein offizielles Erscheinen von „Chrono Trigger“ hierzulande müssen wir leider verzichten. Der Weg zum Importhändler lohnt sich aber, denn die Leute haben sich mal wieder selbst übertroffen.**



**e**igentlich hätte es so ein schöner Tag im Königreich Guardia werden können: Das Wetter war schön und die Stimmung in der Bevölkerung prächtig. Schließlich kann man ja nicht alle Jahre das tausendjährige Bestehen seines Königreiches feiern. Zu diesem Anlaß hatte man auch ein hübsches kleines Volksfest organisiert, auf dem zahlreiche Attraktionen gezeigt wurden. Und gerade diese Festivität sollte das ruhige Leben des jungen Crono tiefgrei-

fend verändern. Auf dem Rummelplatz von einem äußerst netten Mädchen über den Haufen gerannt zu werden kann ja ganz lustig sein, zumal sich die Dame denn auch Crono anschließt.

Als die beiden allerdings die neueste Erfindung von Lucca und ihrem Vater ausprobieren wollen, nimmt das Unheil seinen Lauf: Der sagenhafte Teleporter erweist sich nämlich als Zeitmaschine und schleudert die Helden 400 Jahre in die Vergangenheit. Dort müssen sie zunächst eine Verschwörung des damaligen Kanzlers vereiteln, bevor sie wieder zurück in die Zukunft (also ihre Gegenwart) können. Dort wartet allerdings schon die

**Komplexe Story voller Überraschungen, geniale Grafiken, vielseitige Helden**

nächste böse Überraschung, denn das Mädchen vom Rummelplatz erweist sich als die lokale Prinzessin. Ihr Daddy und sein Kanzler beschuldigen nun Crono der Entführung und lassen ihn zwecks späterer Hinrichtung einsperren. Die Flucht führt Crono durch ein weiteres Zeitloch ins Jahr 2300. Dort vegetieren die Überlebenden einer furchtbaren Katastrophe dahin.

Im Jahre 1999 hat nämlich eine gigantische Kreatur namens Lavos die Welt völlig verwüstet. Warum? Kann man etwas dagegen tun? Wer und woher ist Lavos? Antworten, auf die nur die Vergangenheit eine Antwort weiß. Und da Crono so langsam auf den Geschmack gekommen ist, macht er sich sofort auf die große Zeitreise. Die führt ihn quer durch alle Epochen, von der Urzeit bis hin in die Zukunft. Überall gibt es Aufträge zu erledigen und Hinweise über Lavos zu erhalten. Unterwegs schließen sich ihm weitere Kämpfer an, etwa ein hilfreicher Roboter, ein zu einem Frosch verwandelter Ritter oder gar eine Steinzeit-Schönheit. Und diese Unterstützung kann



Wohl dem, der eine vollständige und gut trainierte Party auf die Reise schickt ...



Magus	LV52	HP	927/970	MP	8	LV60	HP	989/999	MP	98
Crono	LV52	HP	593/593	MP	58	LV58	HP	938/938	MP	217
Lucca	LV52	HP	419/419	MP	174	LV52	HP	921/921	MP	221
Chester	LV64	HP	248/248	MP	217	LV60	HP	921/921	MP	200
Magus	LV55	HP	518/518	MP	170	LV55	HP	911/911	MP	100
Who'll you replace?	LV51	HP	989/989	MP	226	LV51	HP	989/989	MP	227





# GARFIELD

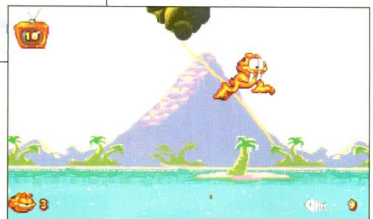
**Nun ist es endlich soweit: Der lasagnieliebende und stubenreine Kater gibt sein Debüt auf Segas 16-Bit-Konsole. Dabei erlebt er viele haarsträubende Abenteuer in der Fernsehwelt.**



Garfields Spielkamerad Odie taucht des öfteren in den Leveln auf und heizt ihm gehörig ein



Aus dem Ofen frisch auf den Tisch! Warmes Essen gibt es jedoch erst, wenn die Level geschafft sind



Wenn Ihr den Sprung an die Liane geschafft habt, werdet Ihr einen Tarzan-Schrei hören, welcher Mark und Bein erschüttert

**C**omicfiguren, die in Videospielen auftreten, sind gefragt denn je. Nachdem bereits viele Charaktere aus den Disney-Studios ihren Weg in das Mega Drive fanden, gesellt sich jetzt auch Jim Davis' gefräßige, gelbe Katze dazu. Eines morgens stellen „Garfield“ und Odie voller Entsetzen fest, daß es kein Traum war, als sie nachts zuvor Jons Fernseher in seine Einzelteile zerlegten. Damit sich ihr Herrchen nicht aufregt, beginnen die beiden sofort damit, die Filmmerkiste wieder in ihren ursprünglichen Zustand zu versetzen. Aber wie es der Zufall so will, bleiben am Ende der Reparatur einige Teile übrig. Als die korpulente Katze den Fernseher trotzdem anschließt, wird sie, zu-



sammen mit Freund Odie, durch die Mattscheibe in den Apparat gesogen und von

ihrem Spielkameraden getrennt. Das Gameplay dieses Jump&Runs gestaltet sich zähflüssig. An einigen Stellen ist Eure ganze Geschicklichkeit gefragt. Wenn Garfield beispielsweise von fahrenden Zügen springt

## MIT FISCHGRÄTEN GEGEN DIE BÖSEWICHTER

oder versucht, eine Liane zu ergreifen, bringt meist nur penible Genauigkeit den gewünschten Erfolg. Natürlich begegnen dem klugen Vierbeiner auf seiner Reise durch die sieben Welten auch etliche Gegner, die von Level zu Level verschieden sind. Glücklicherweise ist Garfield mit den unterschiedlichsten Utensilien bewaffnet und kann sich somit gegen die Attacken seiner Feinde zur Wehr setzen. Sind es anfangs

sammen mit Freund Odie, durch die Mattscheibe in den Apparat gesogen und von ihrem Spielkameraden getrennt. Das Gameplay dieses Jump&Runs gestaltet sich zähflüssig. An einigen Stellen ist Eure ganze Geschicklichkeit gefragt. Wenn Garfield beispielsweise von fahrenden Zügen springt oder versucht, eine Liane zu ergreifen, bringt meist nur penible Genauigkeit den gewünschten Erfolg. Natürlich begegnen dem klugen Vierbeiner auf seiner Reise durch die sieben Welten auch etliche Gegner, die von Level zu Level verschieden sind. Glücklicherweise ist Garfield mit den unterschiedlichsten Utensilien bewaffnet und kann sich somit gegen die Attacken seiner Feinde zur Wehr setzen. Sind es anfangs noch Fischgräten, werden später Dosen, Schneebälle oder auch kleine Raketen als Wurfgeschosse eingesetzt. Hat der schwerfällige Kater es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun, läßt er oftmals die nötige Schnelligkeit vermissen, was zur Folge hat, daß er verwundet wird. Vor allem wenn er sich durch die Luft bewegt, ist er ein leichtes Ziel für seine Feinde, welche die ihnen gebotene Gelegenheit auch meistens gleich ausnutzen. Um ein Leben zu verlieren, muß der kleine Racker jedoch zehnmal getroffen werden. Auch Odie hat es auf den Pasta-Liebhaber abgesehen. Der süße Hund taucht regelmäßig in den Leveln auf und traktiert seinen Freund.

Die mit Extras, wie Lebensenergie oder Munition, bestückten Level sind recht ansehnlich gestaltet worden, auch wenn keine neuen innovativen Ideen verarbeitet wurden. Die anfangs noch recht angenehme

Hintergrundmusik wird mit zunehmender Spieldauer immer nerviger. Alles in allem ist Garfield ein recht nettes Game nach alt bekanntem Strickmuster, welches mit nur sieben Leveln etwas zu kurz geraten ist, und bei dem der Spielpaß größtenteils auf der Strecke bleibt.

Tasso Kohlhöfer



Garfield hängt im Kabelsalat fest. Auch hier sind genaue Sprünge von enormer Wichtigkeit



Mit den Hintergründen verändert sich auch die Kopfbedeckung des kleinen Helden



## GARFIELD

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Der lasagnieliebhaber bewegt sich recht schwerfällig und langsam durch die sieben Level.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Da dem korpulenten Kater die nötige Schnelligkeit fehlt, hält sich der Spaß bei diesem Game in Grenzen.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Die Katze ist zwar gut gezeichnet, jedoch läßt das Spiel neue innovative Ideen vermissen.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Zwar hat jeder Level seine eigene Hintergrundmusik, aber diese werden mit der Zeit ziemlich stressig.</i>						

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 130
Level	7
Schwierigkeit	mittel bis hoch
Continues	3
Speicher	24 MB
Erhältlich	im Handel

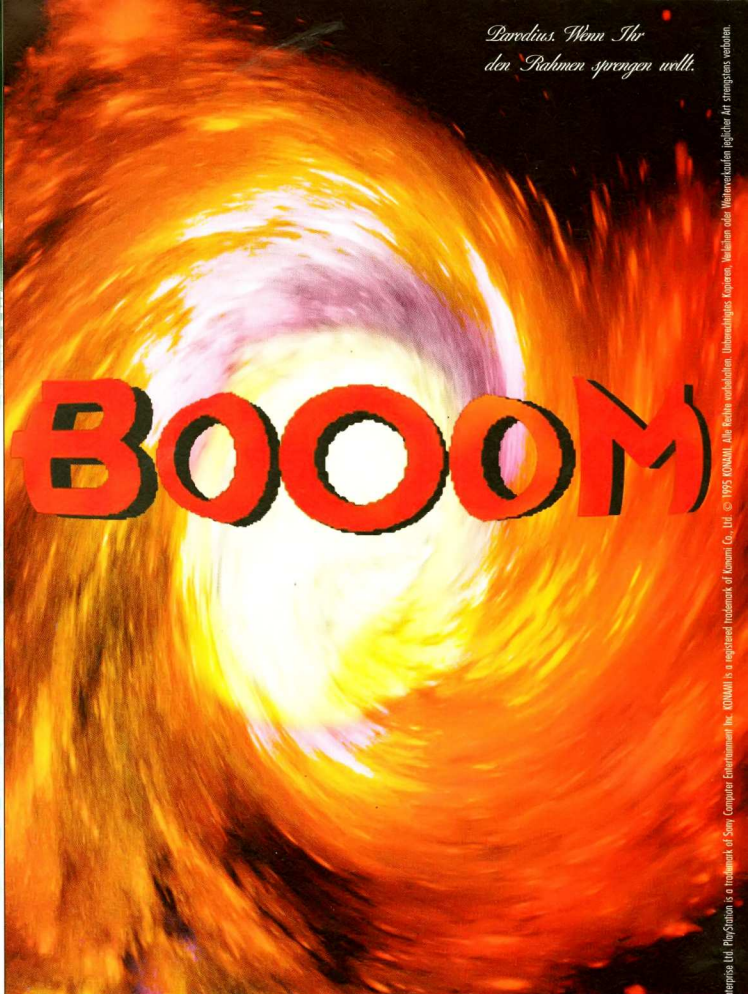
## FAZIT

# 3-

*Nur 0,3% aller Menschen machen Dinge, die aus dem Rahmen fallen.*



*Parodius. Wenn Ihr den Rahmen sprengen wollt.*



# *Parodius. Ballerei statt Ballerina.*

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede Menge verrückter Figuren warten auf Dich.

**AB NOVEMBER '95**

Bildschirmwahnsinn vom Feinsten. Für 1 oder 2 Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."



# NEO•GEO-CD

## AERO FIGHTERS 2, VIDEO SYSTEM

Acht erfahrene Piloten fliegen in diesem Vertikal-Shooter gegen das Böse, jeder in seinem eigenen individuellen, gut ausgestatteten Kampffjet. Der Zweispielers-Modus läßt einige verschiedene Enden zu.



Die Elite-Einheiten der verschiedenen Großmächte warten auf Euren Befehl!



## VIEWPOINT, AMERICAN SAMMY

Der Shooter in isometrischer 3/4 Draufsicht hat alles: tolle Musik, gigantische Bosse, geniale Power-Ups und mehr. Mittlerweile wurde dieser Klassiker schon auf mehrere andere Konsolen umgesetzt.



Eines der besten Neo•Geo-Spiele

## SAMURAI SHODOWN II, SNK

Die mächtigsten schwertschwingenden Krieger kehren in diesem Sequel zurück. Dieses mal treten sie einem noch tödlicheren Gegner als Amakusa gegenüber. Zusätzlich wartet ein versteckter Kämpfer im Schatten auf sie. Mehr Spaß kann man an seinem Neo•Geo kaum haben.



## LAST RESORT

In diesem Horizontal-Scroller ballern sich ein oder zwei Spieler durch mehrere Stages, um ein böses intergalaktisches Imperium an der Herrschaft des Universums zu hindern.



**Neo•Geo-CD-Besitzer und alle, die es noch werden wollen, können aufatmen. Das Gerät kommt zwar immer noch nicht offiziell auf den deutschen, aber dafür auf den amerikanischen Markt. Was sich zunächst nicht besonders interessant anhört, hat allerdings einen wichtigen Hintergrund.**

## NAM-1975, SNK

Sie überlebten es das erste Mal – jetzt kehren sie zum Kriegsschauplatz zurück. Ein oder zwei Spieler schlüpfen in die Rollen von Soldaten, die in Vietnam auf bleihaltige Rettungsmission gehen.



## GESAMTLISTE DER IM OKTOBER IN

### PRÜGELSPIELE

- Aggressors of Dark Combat
- Art of Fighting
- Art of Fighting 2
- Double Dragon
- Fatal Fury
- Fatal Fury 2
- Fatal Fury Special
- Fatal Fury 3
- Galaxy Fight
- Karnov's Revenge
- The King of Fighters '94
- Samurai Shodown
- Samurai Shodown II
- Savage Reign
- World Heroes

- World Heroes 2
  - World Heroes 2 Jet
  - World Heroes Perfect
- ### BALLERSPIELE
- Aero Fighters 2
  - Aero Fighters 3
  - Alpha Mission
  - Alpha Mission II
  - Ghost Pilots
  - Last Resort
  - Nam-1975
  - Palstar
  - Viewpoint

### ACTIONSPIELE

- Blue's Journey

- Burning Fight
- King of the Monsters 2
- Magician Lord
- Mutation Nation
- Ninja Combat
- Ninja Commando
- Robo Army
- Sengoku 2
- The Super Spy
- Top Hunter

### SPORTSPIELE

- Baseball Stars
- Baseball Stars 2
- Football Frenzy
- King of Athletes

# -SOFTWARE

Viele gute Spiele, die teilweise schon ausverkauft waren, kommen so nun wieder in den Importhandel. Nachfolgend stellen wir ein paar der Amerika-Releases kurz vor und geben Euch abschließend eine komplette Erscheinungsliste!  
**Viel Spaß (bei Eurem Importhändler)!**

## BASEBALL STARS 2, SNK

Spielball! Zeit für Amerikas liebsten Zeitvertreib in CD-Format. Der Nachfolger von „Baseball Stars“ setzt der Action, den Kämpfen und dem Spaß noch eins obendrauf.



Laut unseres neuen Mitarbeiters und Neo•Geo-Experten Klaus K. ist dies: „Das beste Baseball Spiel, wo gibt!“

## SUPER SIDEKICKS 3, SNK

SNK's jüngstes Fußballgame beweist zum dritten Mal den Charme des Rasensports mit phänomenalen Grafiken und realistischen Soundeffekten.

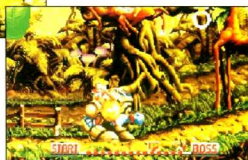


## TOP HUNTER, SNK

Cathy und Roddy, zwei Kopfgeldjäger, kämpfen in diesem Horizontalscrollenden Actiontitel gegen die Mächte der Finsternis, quer durch die Galaxis. Verschiedene Vehikel und Spezialattacken nutzend, führt Ihr die beiden unerschöpflichen Helden zum Sieg.



Zwar schon etwas älter, aber immer noch ein guter Titel auf dem Neo•Geo



## AMERIKA ERHÄLTlichen SPIELE

League Bowling  
 Soccer Brawl  
 Street Hoop  
 Super Sidekicks  
 Super Sidekicks 2  
 Super Sidekicks 3  
 3 Count Bout  
 Top Player's Golf  
 2020 Super Baseball  
 Windjammers

**RENNSPIELE**  
 Rally Chase  
 Riding Hero

### KOMMENDE SPIELE

**PRÜGELSPIELE**  
 Choshinken (1996)  
 The King of Fighters '95 (später Oktober)  
 Shiryu Senki (1996)

### BALLERSPIELE

Firm Guy (Dezember)  
 Metal Slag (November)

### ACTIONSPIELE

Goh-Kaiser (1996)  
 King of the Monsters (1996)  
**SPORTSPIELE**  
 All Stars Volleyball (1996)  
 Stakes Winner (1996)  
 Super Volleyball (später Oktober)  
 World Tour Golf (1996)  
 Suplex (1996)

### ROLLENSPIELE

Samurai Shodown RPG (1996)  
 Noch unbekannter Titel (1996)

### PUZZLESPIELE

QP (Dezember)

## DOUBLE DRAGON, TECHNOS OF JAPAN

Auf dem Film basierend hat dieses Game zehn Kämpfer zur Auswahl. Alle sind mit tödlichen Special-Moves und noch tölicheren Charge-Moves ausgestattet.



Double Dragon gehört zu den bekanntesten Videospiele. Auf fast allen Systemen gibt es einen oder mehrere Teile



Die Perspektive läßt sich bedauerlicherweise nicht verstellen

# KAMPFMASCHINENCHAOS CYBER SLED

Unwirkliche Polygon-Kampfmaschinen liefern sich heftige Gefechte auf abgesteckten Territorien.



Auffrischende Texturen finden sich nur im Einspieler-Modus

High-Noon-Szenarium im Zweispieler-Modus: Nichts als ballern, ballern!

Die zweite Automatenumsetzung von Namco nach Ridge Racer trägt den vielversprechenden Namen „Cyber Sled“.

Fünf klotzige Polygonpanzer und eine spinnenartige Kriegsmaschine stehen sich in diversen Arenen gegenüber, um sich in Stücke zu schießen. Auf den ersten Blick eine tolle Sache, doch nach fünf Minuten wilder Ballerei, sieht's bereits anders aus: Eine unglaublich unpraktische Steuerung macht jede Schlacht zum äußerst panischen Gotcha-Fight. Im Zweispieler-Modus (Splitscreen) steht man sich, resigniert durch den chaotischen Ablauf, über kurz oder lang in bester John-Wayne-Manier gegenüber und feuert, was das Zeug hält. Schräge Soundeffekte und fehlende Übersicht forcieren zusätzlich die aufkommende Hektik.

Auch technisch erfüllt Cyber Sled nicht die Erwartungen: Texturen auf den Polygongeführten und den Hintergründen gibt es nur im Einspieler-Modus. Teils enormes Ruckeln und zahlreiche Gra-

fikbuss lassen schnell erkennen, daß sich Fans dieses Genres weiterhin auf pompoöse Action in der Machart von „Tron“ gedulden müssen.

## CYBERSLED

<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**  
**4-**

# STAR-BLADE α

Krieg der Sterne auf Sonys Wunderkasten: 3DO- und Sega-Anhänger wurden schon versorgt – nun kommt auch die PlayStation zum Zuge.

Shoot 'em Ups im mehr oder weniger imposanten 3-D-Stil gehören immer noch zum Grundprogramm einer Konsole. Die PlayStation wird diesbezüglich nicht ausgeschlossen und darf mit „Starblade“ kräftig im



Modi, welche die gleichen Level beinhalten (einmal mit, einmal ohne Texturen wie der Automat), versprechen keinen höheren Dauerspaß. Auf einen fetzigen 3-D-Shoot-'em-Up-Knaller auf PS-X müßt Ihr also weiterhin warten.

Ballergenre mitmischen.

Die optische Präsentation dieser wilden Weltraumschießerei ist den Programmieren sehr gut gelungen, wofür der beeindruckende Starblade-Automat Pate stand. Doch was offensichtlich völlig außer acht gelassen wurde, ist ein packendes Gameplay. Eine vorgegebene Route abzufliegen – Ihr könnt Euer Schiff nicht selbst steuern – kann wohl niemanden so richtig vom Hocker reißen. Mit grafisch überwältigend inszenierter Action wurde zwar nicht geknauert, aber angesichts der spärlichen Bewaffnung und der gänzlich fehlenden Optionen verblaßt der Spielspaß schnell.

Selbst für eingefleischte Genre-Fans bietet Starblade zu wenig Abwechslung. Zwei

## STARBLADE α

<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**  
**3-**





# MAZER

In acht Leveln müßt Ihr versuchen, die Menschen zu retten



**m**azer" spielt in einer fiktiven Zukunft. Gemeine Außerirdische haben unseren Planeten erobert, und die überlebenden Menschen müssen nun für sie arbeiten. Doch es gibt Hoffnung: Ihr wählt einen von vier Charakteren, welcher die Menschen aus der Gewalt der Roboter befreien soll, und los geht das Abenteuer. In acht verschiedenen Leveln sucht Ihr nach Überlebenden und müßt den Maschinen zeigen, wer das Sagen auf Erden hat. Die vier Kämpfer haben verschiedene Waffen, mit denen sie die Aliens in die Knie zwingen können. Der Spielablauf ist sehr hektisch und unübersichtlich. Das heißt, daß schnelle Reaktionen von Nöten sind, um nicht eins der drei zur Verfügung stehenden Leben zu verlieren. Der Spielspaß bleibt ob der Hektik größtenteils auf der Strecke. Daran ändern auch die Bonuslevel nichts, die nach den Endgegnern auf die erschrockenen Helden warten. Im Zweispiel-

Modus dürft Ihr zusammen die Welt retten oder gegeneinander antreten. tas



Freon ist nur einer der vier zur Auswahl stehenden Kämpfer, welche die Menschheit retten und befreien können

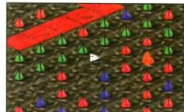


Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre.....Action  
Spieler.....1-2 (simultan)  
Hersteller.....American Laser Games  
Preis.....ca. DM 130  
Level.....8  
Schwierigkeit.....hoch  
Continues.....2  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....im Handel

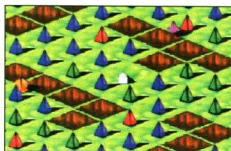


# ICEBREAKER



Wildes drauflosballern hilft hier nicht weiter

**b**ei „Icebreaker“ geht es nicht mit einem Schiff durch das ewige Eis der Arktis, wie es der Titel vielleicht vermuten läßt. Ihr steuert eine kleine Pyramide durch 150 Level, in denen es Euer Ziel ist, mittels einer Bordkanone andere Pyramiden aus dem Weg zu räumen. Zwischen diesen fährt Ihr auf verschiedenen Untergründen wie Eis, Sumpf oder Lava, umher und müßt alles dem Erdboden gleich machen. Dabei ist darauf zu achten, daß man nicht in eine der vielen Fallen fällt, oder eine der roten Pyramiden berührt, da der Level sonst erneut gespielt werden muß. Hierbei müßt Ihr nicht Level für Level durchgehen, sondern könnt selbst entscheiden, in welchen Ihr als nächsten wollt. Habt Ihr einen Level geschafft, wird ein entsprechendes Feld markiert, so daß Ihr mit den vielen verschiedenen Bildern nicht durcheinander kommt. Das in vier Schwierigkeitsgrade unterteilte Game entspricht eher einem Strategiespiel als einem bloßen Shoot 'em Up und stellt mit seinen 150 unterschiedlichen Leveln immer wieder eine neue Herausforderung für Videospieleler dar. tas



Modus: ECS, Hamburg



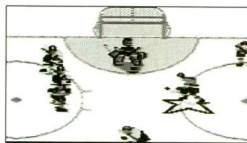
Die vielen bunten Pyramiden müssen restlos aus dem Weg geräumt werden, um den Level erfolgreich zu beenden

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/Strategie  
Spieler.....1  
Hersteller.....Amnsonic  
Preis.....ca. DM 120  
Level.....150  
Schwierigkeit.....mittel/schwierig  
Continues.....unbegrenzt  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....im Handel



# GAME BOY Test



# NHL HOCKEY '95



Auf der Jagd nach dem Puck kommt es schon mal zu kleinen Unsportlichkeiten wie Fouls. Doch meistens sieht der Schiri großzügig darüber hinweg

**d**er schnelle, kampfbetonte Sport erfreut sich weltweit immer größerer Popularität. Jetzt können auch Game-Boy-Liebhaber über das Eis flitzen und Ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Natürlich sind Abstriche im Gegensatz zu den 16 MBit-Versionen zu machen. So gibt es hier keinen Ligamodus und auch auf viele Statistiken muß verzichtet werden. Die Torschützen werden namentlich nicht aufgeführt, und bei einem Blick ins Teamroster stellt man schnell fest, daß die Namen der Cracks alle realitätsfern sind. Die Spieler sind zwar ordentlich animiert, bewegen sich allerdings sehr gemächlich über das Spielfeld. EA-untypisch ist das schlechte Scrolling. Hier ruckelt und zuckelt die Grafik, als würde man mit 88 Meilen einen Zeitsprung in die Eiszeit machen. Dies beeinträchtigt das Gameplay genauso wie der viel zu kleine Bildausschnitt, welcher kein überlegtes Spiel zustandekommen läßt. Selbst durch den speicherbaren Spielstand steigt die

Attraktivität dieser Sportsimulation nur gering an. Mit „NHL Hockey '95“ für den Game Boy befindet sich Electronic Arts erstmals auf sehr dünnem Eis. tas

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.....Sport  
Spieler.....1-2 (link)  
Hersteller.....Electronic Arts  
Preis.....ca. DM 70  
Level.....23 Teams  
Schwierigkeit.....je nach Gewissen  
Continues.....Batterie  
Speicher.....4 MByte  
Erhältlich.....im Handel





# SONIC COMPILATION

**a**uf dieser Cartridge wurden „Sonic“ Teil 1 & 2 und „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ vereint. Im ersten Abenteuer steuert Ihr den flinken Helden durch mehrere Level, um Dr. Robotnik das Handwerk zu legen. Im zweiten Teil ist die Mission dieselbe, doch hier erhält der blaue Igel Hilfe in Form eines Fuchses. Der Zweispieler-Modus ist nicht ganz ohne technische Mängel zu spielen, da der Bildschirm in eine obere und eine untere Hälfte durch ein kompliziertes Verfahren geteilt wird. Daher kommt es zu starkem Flackern und einer immensen Verlangsamung des Spielablaufes.

Das dritte Game im Bunde, Dr. Robotnik's MBM, lehnt sich an Strategiespiele wie „Tetris“ an, ohne



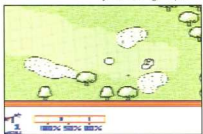
Oben: Sonic in seinem ersten Abenteuer  
Links: Eine Szene aus Dr. Robotnik's MBM.  
Unten: Der Korkenzieherlooping aus Sonic 2



**O**hne ein Flugzeug besteigen zu müssen, reist Ihr durch unseren Kontinent, um an vier Turnieren teilzunehmen. Nachdem Ihr die Schläger ausgewählt habt, bestimmt Ihr den Spielmodus. Neben einem Turnier ist es Euch auch möglich, ein Skins Challenge oder eine Proberunde zu spielen. Dies alles ist natürlich auch zu zweit spielbar. Mit dem Schlagen des Balles verhält es sich wie bei anderen Golfsimulationen. Ihr müßt den Power-balken zum richtigen Zeitpunkt stoppen, um den Schlag gut auszuführen.



Beim Abschlag könnt Ihr Eurem Spieler zusehen, wie er formvollendet einen Schwung durchführt



dessen Qualität auch nur annähernd zu erreichen. Ihr müßt in einen Behälter hinabfallende Bohnen im Zweierpack zu Vierersteinen anordnen. Dieses Sonic-Spar-Set ist eine tolle Idee, da man drei gute Mega-Drive Titel zum Preis von einem erhält.



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 (Gimfutan)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 100  
Level: 48  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: keine  
Speicher: 24 MBit  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT 2+**

Nach dem Abschlag seht Ihr, wo Euer Ball gelandet ist

## PGA EUROPEAN TOUR GOLF

ten Loch bekommt, tragen auch der ständig wechselnde Wind und die zahlreichen Sandbunker zur Anhebung des Spielspaßes bei. Durch das flüssige Gameplay und die ansprechende Grafik ist mit „PGA European Tour“ ein gutes Sportspiel auf dem Game Boy erschienen.

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: Sport  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Electronic Arts  
Preis: ca. DM 70  
Level: Vier Kurse  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: Paßwort  
Speicher: 4 MBit  
Erhältlich: im Handel

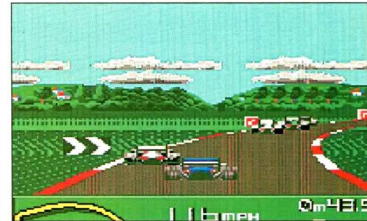
**FAZIT 2+**

## MEGA DRIVE Test



## GAME GEAR Test

# F1-WORLD CHAMPIONSHIP EDITION



**W**ollt Ihr auch schon immer ein mal am Steuer eines Ferrari oder Benetton sitzen, und Michael Schumacher den Platz im Cockpit streitig machen? Bei Dornaks neuestem Rennspiel bietet sich diese Möglichkeit. Zwölf aktuelle Fahrer, deren Namen Ihr nach Wunsch ändern könnt und sechs Teams kämpfen auf acht Strecken um WM-Punkte. Die drei Spielmodi bieten die Gelegenheit, ein Training zu absolvieren, eine Meisterschaft zu bestreiten oder im Arcade-Mode sein Können unter Beweis zu stellen. Auch drei Schwierigkeitsgrade sind auswählbar, wobei nur die höchste Stufe eine wirkliche Herausforderung darstellt. Zwar ist das Scrolling flüssig, die Hintergründe jedoch verändern sich kaum, und die Wagen erinnern eher an Lego-Steine als an Formel-1-Flitzer. Für den Zweispieler-Modus benötigt Ihr ein Link-Kabel und ein weiteres F1-Modul.

Bevor Ihr in ein Rennen startet, müßt Ihr Euch natürlich qualifizieren. Dadurch wird der Startplatz ermittelt, von dem aus Ihr ins Rennen geht



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

Genre: Rennspiel  
Spieler: 1-2 (link)  
Hersteller: Denmark  
Preis: ca. DM 90  
Level: 8 Strecken  
Schwierigkeit: Anstellbar  
Continues: Speicher  
Speicher: 4 MBit  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT 4**

# NOVASTORM



Teilweise sehr schön  
gerenderte Hintergründe



Betrachtet man die sehr flüchtig dargestellte Farbpracht, schmerzt es noch mehr, daß die spielerischen Aspekte derart vernachlässigt wurden



**Schluß sei mit den scheußlich spielbaren Grafikorgien der Vergangenheit! Echte Spiele sollten die einstigen Full-Motion-Video-Verbrechen vergessen machen, sagte sich Psygnosis.**

**S**chon vor zwei Jahren erschien „Novastorm“ unter dem Namen „Scavenger 4“ für den japanischen Exotenrechner FM Towns und vor einigen Monaten auch für den heimischen PC. Angesichts der besseren Fähigkeiten der PlayStation ließen sich die englischen Entwickler nicht lumpen und renderten Teile der Szenerie und viele Explosionen auf dem neuesten Stand der Technik noch einmal. An der – von einem Sprecher am Anfang und in diversen Zwischensequenzen vorgetragenen – recht platten Hintergrund-

story ändert die Frischzellenkur nichts: In Eurem Scavenger-4-Raumflitzer seid Ihr die allerletzte Rettung der Menschheit gegen die bösen Horden der Aliens. Flugs gilt es, den Triggerfinger einzudübeln und in 18 Levels die Brut des Bösen in die ewigen Alien-Jagdgründe zu „blasten“.

Vor reinen Videohintergründen Dauerfeuer, sporadisch mal durch eine Smartbombe unterbrochen, um in den nächsten Level zu kommen. Sogar die nett anzusehenden Endgegner fordern keine Strategie, nur viele, viele auf-

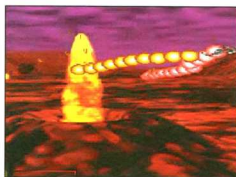
gesammelte Smartbombs. Sollte Novastorm auf anderen Maschinen noch erträglich gewesen sein, haben die PS-X-Entwickler die Spielbarkeit – dank völlig bildschirmfüllenden Spieler-

waffen und entsprechend



sowohl Raumschiff als auch Feinde werden von der PS-X auf die Videohintergründe gelegt. Interaktion mit den Hintergründen habt Ihr nur in Form von kurzen Labyrinth-Sequenzen, in denen Ihr den Hindernissen ausweichen müßt.

Dank des eingebauten Motion-JPEG-Chips überzeugt die PlayStation mit exzellenter Qualität der bildschirmfüllenden Videosequenzen, doch schon nach kurzem Anspielen fällt der unmensliche Schwierigkeitsgrad der „Normal“- und „Hard“-Einstellungen auf. Stellt man das Spiel hingegen auf



Neben inhaltlichen Defiziten macht sich der unausgewogene Schwierigkeitsgrad negativ bemerkbar. „Easy“ spielt man in 20 Minuten durch, „Normal“ und „Hard“ sind fast nicht zu schaffen

umfangreichen Gegnerformationen – bis an den Rand des Absurden entstellt. Das unangenehmste an dem Spiel aber

ist der Sound, der aus primitivst daherstampfenden Musiken und lächerlichen Soundeffekten besteht. Verglichen mit Namcos unterhaltsamer „Starblade“-FMV-Bal- lerei ist Novastorm ein perfektes Beispiel, wie man mittels aufwendiger Videosequenzen das letzte Quentchen Spielbarkeit vertreiben kann.

Julian Eggbrecht



Scheußlicher Sound, praktisch kein Spiel



Die Endgegner sind noch das Beindruckenste an dem Spiel

## GRAFISCH GUT, ABER SPIELERISCH SCHWACH

### NOVASTORM

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Der Spielspaß besteht aus stetigem Kreisen des Joysticks und Dauerdrücken des Feuerbuttons. Gäh!						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Auf Easy innerhalb von 20 Minuten durchgespielt - auf Normal und Hard nahezu unspielbar schwer						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Die Hintergründe aus der CGI-Retorte, Raumschiff und Gegner als Sprites - beides überzeugt nicht recht						
Sound	6	5	4	3	2	1
Dampf und eintönig dahinstampfende primitivst-Rhythmen und lächerlich langweilige Soundeffekte						

Genre	.....Shoot 'em Up
Spieler	.....1
Hersteller	.....Psygnosis
Preis	.....ca. DM 100
Level	.....18 Level
Schwierigkeit	.....3 Stufen
Continues	.....3
Speicher	.....2 CDs
Erhältlich	.....im Handel

## FAZIT

# 4



Es ist so-  
weit! Nach-  
dem Capcom  
schon auf

MIT DIGI-GUILE INS GEFECHT

# STREET FIGHTER The Movie

den 16-Bitern mit  
diversen ‚Street-Fighter‘-  
Teilen abgeräumt hat,  
kommen nun die Besitzer  
der edlen ‚Next-  
Generation‘-Spielgeräte  
in den Genuß einer  
neuen Version.

Wie schon der Name des Games „Street Fighter – The Movie“ nahelegt, handelt es sich bei dem neuesten Sproß der erfolgreichsten Prügelserie um „das Spiel zum (weniger) erfolgreichen Film zum Spiel“ – verwirrend, gell? Das herausragendste Merkmal dieser Version sind die Charaktere. Diese sind diesmal nicht – wie sonst üblich – gezeichnet, sondern von den Originalschauspielern des Films abdigitalisiert. Wenn Ihr also schon immer mal mit Jean-Claude van Varenberg (auch als van Damme bekannt), Kylie Minogue (die Sängerin) oder Raul Julia (bekannt aus Addams Family, leider mittlerweile verstorben) rum-



Armer Raul Julia, da brennt er ganz umsonst

prügeln wolltet, seid Ihr hier genau richtig. Nach einlegen der CD werdet Ihr erst einmal mit einigen Filmszenen in erstaunlich guter Qualität auf die Prügelei eingestimmt. Neben dem üblichen Versus-Mode wartet z. B. auch ein Movie-Modus auf Euch. In diesem kämpft Ihr mit Guile alias van Damme gegen verschiedene andere Kämpfer und könnt nach einem gewonnen Kampf den Verlauf der Handlung selber bestimmen (aha, „interaktiv!“) und so das Filmziel – Vernichtung von M. Bison usw. – erreichen.



Dank Funkübertragung darf die ganze Welt live dabei sein, wenn sich die Straßenkämpfer prügeln

Die Steuerung der Charaktere, sprich das Gameplay, ist glücklicherweise fast identisch mit dem der hervorragenden 16-Bit-Vorläuferprogramme. Alle Kämpfer haben ihre üblichen Moves und teilweise sogar einige mehr. Auch der relativ neue Superbalken, mit den dazugehörigen Super-Special-Moves fand seinen Weg ins Programm. Somit steht vernichtenden Killerkombos nichts im Wege! Negativ schlägt leider die Grafik zu Buche (oder eher zu CD?). Nicht nur, daß die Hintergründe sehr langweilig und detailarm sind, auch die Protagonisten sind schlecht digitalisiert – die pixeligen Konturen sind deutlich zu sehen und die Auflösung ist gering. Dazu kommt, daß die Moves durch nur wenige Animationsphasen dargestellt werden und dadurch kein flüssiger Bewegungsablauf gegeben ist. Der Sound und die (spärliche) Sprachausgabe lassen ebenso zu wünschen übrig. Für Fans des Films und fanatische Sammler aller Street-Fighter-Games ist dieses Spiel auf jeden Fall eine Überlegung wert, und auch ‚normale‘ Prüglfans können ob des guten Gameplay sicherlich mal reinschauen. Allerdings

**Schlecht digitalisierte Kämpfer, langweilige Hintergründe, verbesserungswürdige Musik**

gelingt es ‚Virtua Fighter‘ und ‚Tekken‘ die Fähigkeiten ihrer Konsolen sehr (!) viel eindrucksvoller zu demonstrieren als Street Fighter – The Movie.

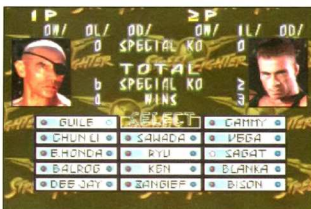
Maris Feldmann

Muster: Flying Arts, M. Roxlau, Dortmund

**17 Kämpfer, viele Spielmodi, gute Spielbarkeit**



Die schon aus ‚Super Street Fighter II‘ bekannten Super-Moves sind ebenfalls mit von der Partie



Der Auswahlschirm ist so trist wie noch nie ausgefallen. Immerhin können ohne Trick die gleichen Fighter gewählt werden

**SATURN**

## STREET FIGHTER T. M.

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

Die Steuerung ist zwar fast genauso wie bei den 16-Bit-Versionen, trotzdem spielt es sich nicht ganz so gut.

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

Neben den üblichen Modi könnt Ihr dank ‚Movie Battle‘ auch (interaktiv) den Film nachspielen.

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

Grob digitalisierte Fighter und zu wenig Animationsphasen vermissen den Spaß am Spiel.

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

Die Musik ist eher schwach und die spärliche Sprachausgabe kann ebenfalls nicht begeistern.

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1-2 (simultan)  
Hersteller: Capcom  
Preis: ca. DM 110  
Level: 17 Kämpfer  
Schwierigkeit: mittelbar  
Continues: unbegrenzt  
Speicher: CD  
Erfahrung: im Handel

**FAZIT**  
**2-**

EUROPEAN MARKETING MANAGER JEAN RICHEN ÜBER:

# ATARIS ZUKUNFT



**Mit Pong entwickelte Atari's Gründer Nolan Bushnell 1972 den ersten erfolgreichen Videospiele-Automaten der Welt. Anfang der 80er Jahre beherrschte Atari mit dem VCS 2600 den Heim-Videospielmarkt. Mit dem sogenannten 64-Bitter Jaguar hat Atari jedoch nie an die Erfolge der goldenen Vorzeit anknüpfen können. Wird sich das in Zukunft ändern?**



**GAMEPRO:**  
*Herr Richen, bitte schildern Sie uns*

*Ihr Aufgabengebiet und seit wann Sie bei Atari beschäftigt sind. Was mögen sie besonders an ihrem Beruf?*

**Jean Richen:** Ich bin 1982 zum Start des VCS 2600 in Frankreich als Promotion Manager zu Atari gekommen. Vorher war ich Product Manager bei Philips. Als European Marketing Manager umfaßt mein Aufgabengebiet alle Aspekte des Marketings: Einschätzung der Produkte, Promotion, Pressekontakte und Werbung.

Der Grund, warum ich gerne bei Atari arbeite: Weil Atari immer an der Spitze der technologischen Entwicklung steht. Kein anderes Unternehmen kann von sich behaupten, Videospiele erfunden zu haben, den ersten 16/32-Bit Heimcomputer für den Massenmarkt entwickelt zu haben („Atari ST“), den ersten Palmtop-Computer („Portfolio“), die erste tragbare 16-Bit-Konsole mit Farb-Bildschirm („Lynx“) und das erste 64-Bit-Gerät vor jedem anderen großen Computer- oder Videospiele-Hersteller.



**Bullfrogs Strategie-Hit Theme Park gibt es mittlerweile für fast alle Konsolen. Auch Atari's Jaguar bildet da keine Ausnahme**

Atari hat so viele Dinge in der Unterhaltungsbranche erfunden, daß Konkurrenten sogar unsere Lizenzen benutzen müssen, um ihre Produkte zu entwickeln. Ein weiteres Beispiel für Atari's Fortschrittlichkeit ist das VR-Headset, das derzeit in der Entwicklung ist.

**GP:** *Atari war Anfang der achtziger Jahre mit dem VCS 2600 die dominierende Kraft im Videospielemarkt (80% Marktanteil). Nach dem Zusammenbruch des Marktes 83/84 hat Atari den Anschluß ver-*



**Mit Ultra Vortex, ehemals Ultra Vortex, kommt auch für den Jaguar das obligatorische brutale Beat 'em Up**

**paßt. Können Sie uns diese Entwicklung nochmals aus Ihrer Sicht schildern?**

**J.R.:** Nach der Rezession 83/84, als Jack Tramiel die Firma übernahmen hat, hat Atari tatsächlich nicht versucht, im Videospielemarkt zu bleiben. Der Plan war damals, einen anderen

**>> Atari stand immer an der Spitze der technologischen Entwicklung <<**

Markt zu erobern: den Heimcomputermarkt. Um das Ziel zu erreichen, brachte Atari damals den ST heraus, der nur 30% des 8086er PCs kostete. Fünf Jahre später war der ST der meistverkaufte Computer in Europa.

**GP: Wie kam es, daß Atari doch wieder in das Konsolengeschäft eingestiegen ist?**

**J.R.:** Das Comeback im Videospiegelmarkt fand in zwei Schritten statt. Zuerst kam das Lynx.

Aber zu der Zeit war der Markt mehr als gesättigt durch die Konkurrenz mit TV-Konsolen, und die Nische für Farb-Handhelds war noch sehr klein. Aus diesem Grund haben wir eine traditionelle Konsole entwickelt, die man an den Fernseher anschließen kann – basierend auf brandneuer 64-Bit-Technik.

**GP: Der Jaguar ist seit etwa zwei Jahren auf dem Markt. Wie ist der Marktanteil des Jaguar heute? Sind sie zufrieden mit der derzeitigen Lage?**



*Alien vs Predator ist eines der erfolgreichsten Spiele für den Jaguar. Fast so spannend wie selbst Aliens zu jagen*

**J.R.:** Sie werden sagen, daß der Jaguar anfangs nicht so erfolgreich war. Das ist einerseits richtig, andererseits aber auch nicht. Denn genau genommen war es die gesamte Marktsituation, die in den vergangenen zwei Jahren nicht sehr gut war, und sich veränderte. In der Vergangenheit war es ein Markt, der von zwei Firmen beherrscht wurde, Nintendo und Sega. Aber sie haben den Markt gesättigt und nichts neues herausgebracht. Aus diesem Grund ist der Markt nahezu zusammengebrochen. Von da an mußten wir uns für einen neuen Markt ent-



*Rayman ist nicht nur ein überdurchschnittliches Jump&Run, sondern zur Zeit auch Jean Richens Lieblingsspiel*

scheiden. Heute gibt es keine mächtigen Marktführer mehr, die alles blockieren. Jedes Unternehmen hat nun eine Chance, sich seinen Marktanteil zu sichern. Unter diesen Umständen sind wir der Meinung, daß der Jaguar in der besten Position ist, da der Jaguar die einzige Next-Generation-Konsole für unter 500 DM ist. Diverse Analysen haben ergeben, daß die meisten Leute kaum bereit sind, mehr als 500 DM für eine Spielkonsole auszugeben, oder soviel für ein Weihnachtsgeschenk auszugeben. In der Vergangenheit haben sich Millionen Konsolen im Bereich zwischen 300 und 500 Mark verkauft.

**»Wir sind der Meinung, daß der Jaguar in einer guten Position ist, da er die einzige Next-Generation-Konsole für unter 500 DM ist.«**

Manche werden einwenden, daß der Jaguar Module verwendet, während die anderen neuen Konsolen auf CD basieren. In Wirklichkeit ist der qualitative Unterschied zwischen Spielen auf Modul oder CD nicht groß genug, als daß es eine Preisdifferenz von 50 bis 100 Prozent rechtfertigt. Dies läßt sich ganz einfach am Beispiel von Rayman aufzeigen. Es wurde für alle neuen Konsolen entwickelt, und es gibt kaum Unterschiede zwischen den Versionen.

Der große Vorteil der CD ist ihre große Speicherkapazität, die beispielsweise die Verwendung



*Zusammen mit dem CD-ROM gibt es das 3-D-Ballerspiel Blue Lightning (gab es bereits für das Lynx), das seltene Video-Puzzlespiel Vid Grid und die psychedelische Virtual Light Machine*

von Full-Motion-Video-Sequenzen ermöglicht, das Gameplay wird dadurch aber nicht in der Weise verbessert, als daß der höhere Preis gerechtfertigt ist.

Was natürlich nicht heißen soll, daß wir nicht an die CD glauben. Aus diversen Gründen denken wir, daß es der kommende Standard in vielen Bereichen sein wird. Darum haben wir jetzt im September das Jaguar-CD-ROM für 299 Mark herausgebracht, mit dem alle, die es wollen, ihren Jaguar aufrüsten können. Aber wir glauben, daß es für die breite Masse nicht notwendig ist, unmittelbar mehr zu zahlen, um es zu bekommen.

**GP: Defender 2000 war ja zuerst als CD-Spiel angekündigt. Nun soll es als Modul erscheinen.**



*Wie Syndicate auch sind viele Jaguar-Highlights keine Originalentwicklungen, sondern lediglich Umsetzungen*

**»Natürlich arbeitet Atari auch an der ‚Evolution‘ des Jaguar. Dieses Projekt ist schon sehr fortgeschritten...«**

**J.R.:** Das ist richtig. Wir denken, daß

die Cartridge das geeignetere Format für ein Actionspiel wie Defender 2000 ist.

**GP: Wie sieht die Zukunft für den Jaguar aus?**

**J.R.:** Atari ist ein High-Tech-Unternehmen. Darum werden wir verschiedene Peripherie-Geräte herausbringen:

- Bereits erhältlich sind ein Vierspieler-Adapter (zusammen mit dem Basketballspiel White Man Can't Jump) und ein Link-Kabel.
- Das CD-ROM kommt diesen Monat wie gesagt zusammen mit drei CDs auf den Markt: Blue Lightning (ein Flugzeug-Actionspiel), Vid Grid (ein Videoclip-Puzzlespiel) und dem Soundtrack von Tempest, der mit der Virtual Light Machine zusammen läuft.

- Ein Sechs-Button-Joyypad für Beat' em Ups (Ultra Vortek, Fight for Life, Thea Realm Fighter ...).

- Video on demand: Erste Tests werden im Rahmen des interaktiven Fernsehens zur Zeit von Time Warner in den USA durchgeführt.

**GP: Was können Sie uns über das VR-Headset berichten?**

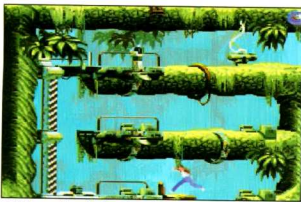
**J.R.:** Für 1996 ist ein Virtual-Reality-Headset geplant, das wir zusammen mit dem führenden VR-Unternehmen der Welt, Virtuality, entwickeln. Die Technik ist fast fertiggestellt. Wichtigstes Element eines solchen Gerätes ist der Bewegungs-Sensor. Wir haben einen hervorragenden entwickelt und gehen davon aus, daß das Ergebnis sehr gut sein wird.

**GP: Wird es eine ‚nächste Generation‘ des Jaguar geben?**

**J.R.:** Natürlich arbeitet Atari auch an der ‚Evolution‘ des Jaguar. Dieses Projekt ist schon sehr fortgeschritten und unser Präsident, Sam Tramiel, hat es für Ende '96 angekündigt.



Es wird auf jeden Fall ein Durchbruch in der Technologie sein und



Mittlerweile dürfte der Flashback-Held Conrad Hard seinen Weg auch auf Jaguar CD gefunden haben

gleichzeitig kompatibel mit der existierenden Konsole sein. Möglicherweise wird es auch ein eigenständiges Gerät geben.

**GP: Wie sieht die Softwarezukunft für Jaguar und CD aus?**

J.R.: In diesem Jahr sind zahlreiche sehr gute Titel für den Jaguar erschienen: Syndicate, Theme Park, Flashback, Pinball Fantasy, um nur einige zu nennen. Bis zum Ende des Jahres werden über 40 weitere Spiele erscheinen. Darunter befinden sich auf jeden Fall sechs Smash-hits:

„Rayman“: Ein außergewöhnliches Jump&Run von UBI-Soft, das überall hervorragende Wertungen erhält und den PlayStation- und Saturn-Versionen in nichts nachsteht. Rayman wird voraussichtlich bereits diesen Monat erhältlich sein. „Fever Pitch“: U.S.Golds geniales Fußballspiel, auf dem Jaguar mit 256 Farben. „Attack of Mutant Penguins“: Rette die Welt und lerne, Fische zu mögen. Ein Spiel mit viel Witz und Humor, originell und einzigartig. Atari-exklusiv. „Primal Penguins“ (CD): Eine Umsetzung von Time Warners Automatenhit. „Fight for Life“: Ein 3-D-Beat-'em-Up für mit texture-map Polygon-Grafik. Ataris Antwort auf Toshinden und Virtua Fighter. „Highlander I“ (CD): Zuerst der Film, dann die Fernseh-

» Viel zu viele Spiele der Konkurrenz bieten zwar großartige Grafik, aber dürftiges Gameplay «

serie, nun das Spiel. Exklusiv für den Jaguar. **GP: Für März 1996 ist Mortal Kombat 3 (CD) angekündigt.**

**Sicherlich haben Sie schon von den Indizierungen bzw. Beschlagnahmen der Mortal-Kombat-Reihe gehört. Was halten Sie von diesen Maßnahmen, und wie wird sich Atari verhalten?**

J.R.: Als Außenstehender ist das natürlich schwer zu beurteilen, da wir nicht alle

Informationen haben, die zu diesen Maßnahmen führten. Ich gehe davon aus, daß es gute Gründe dafür gab. In Bezug auf Mortal Kombat 3 werden wir die Entscheidung natürlich respektieren.

**GP: Viele dieser Spiele waren bereits auf der vergangenen ECTS angekündigt, sind bisher aber noch nicht erschienen.**

J.R.: Wir denken, daß es an der Zeit ist, den Schwerpunkt wie früher auf gutes Gameplay zu legen. Viel zu viele Spiele der Kon-



Das Basketballspiel White Men Can't Jump wird zusammen mit dem Vier-spieler-Adapter ausgeliefert

kurrenz bieten zwar großartige Grafik, aber sehr dürrtiges Gameplay, so daß die Käufer im Endeffekt enttäuscht waren. Zum Ende dieses Jahres hat sich Atari vorgenommen, Spiele mit gutem Game-



Fight for Life hat seit der Vorversion auf der ECTS im Frühjahr deutliche Verbesserungen erfahren

play zu veröffentlichen. Das beste Beispiel dafür ist Attack of Mutant Penguins. Es ist anders, aber so fesselnd, daß es den gleichen Enthusiasmus hervorruft wird, den wir von den Spielen von früher her

kennen. Auf der ECTS werden wir es erstmals vorstellen.

**GP: Sie haben zu Beginn des Gesprächs erwähnt, daß andere Unternehmen Patentrechte von Atari erwerben müssen. Was können Sie uns zu der Klage gegen Sega berichten?**

J.R.: Vor zwei bis drei Jahren hat Atari Sega wegen der Verletzung diverser Patentrechte verklagt. Dabei ging es unter anderem um die



Jeff Minters Tempest 2000 war eines der ersten Spiele und sorgte bei Action-Fans zurecht für Furore

Benutzung verschiedener Techniken, die ursprünglich von Atari entwickelt wurden – nicht zuletzt um die Joysticksports des Mega Drives, die in dieser Form bereits beim VCS verwendet wurden.

Schließlich haben wir Recht bekommen und es kam zu einer Einigung, die folgendes enthielt: Sega mußte 45 Millionen Dollar an Patent- und Lizenzgebühren nachzahlen und 10% der Anteile von Atari kaufen, was zu der Zeit ebenfalls etwa 45 Millionen Dollar ausmachte. Außerdem gab es den Beschluß, daß beide Unternehmen Spielletitel des jeweils anderen auf ihre Konsole umsetzen können.

**GP: Welche Sega-Spiele sind für Jaguar zu erwarten?**

J.R.: Bislang ist noch nichts entschieden. Atari und Sega haben vor kurzen Listen mit Titelvorschlägen ausgetauscht, aus denen wir jeweils auswählen werden.

**GP: Abschließend noch eine persönliche Frage: Spielen Sie selbst gern Videospiele, und welches ist Ihr Favorit?**

J.R.: Ich spiele sehr gerne Videospiele. Mein aktuelles Lieblingsspiel ist ganz klar Rayman.

**GP: Herr Richten, wir danken Ihnen für dieses Gespräch!**



**ATARI GESTERN, HEUTE UND MORGEN: DIE KONSOLEN IM ÜBERBLICK**



Mit dem VCS 2600 feierte Atari gigantische Erfolge. Die letzte Version (oben) war noch bis vor kurzem in einigen Geschäften erhältlich. Anfangs gab es das Gerät in anderem Design mit Holzverkleidung!



Das Lynx war die erste Farb-Handheld-Konsole der Welt. Sie kam vor Segas Game Gear auf den Markt und hat sich leider nicht sehr verbreitet – obwohl sie technisch durchaus beeindruckend war.



Der Jaguar ist laut Atari die erste 64-Bit-Konsole der Welt.

Strenggenommen ist das nicht ganz richtig, denn der Jaguar enthält zwar spezielle Grafik- und Soundchips, entscheidend ist jedoch das Herz der Maschine. Und dort schlägt ein 68.000er Hauptprozessor (16 Bit). Darum kann der Jaguar technisch auch nicht mit den 32-Bit-tern von Sega und Sony mithalten.



Die Zukunft? In Zusammenarbeit mit der Firma Virtuality entwickelt Atari eine VR-Brille für den Jaguar. Virtuality stellt bereits seit einigen Jahren VR-Spiele für die Spielhallen her.

# HIGH SCORE

*Kommenden Monat ist es endlich so weit, die ersten Highscore-Listen der GAMEPRO-Leser werden das Licht der Welt erblicken. Wer die letzte Ausgabe verpaßt oder den Artikel überlesen hat (Schimpf und Schande über den ‚Purschen‘!), dem sei das Ganze nochmals erklärt: GAMEPRO richtet eine Seite mit den Bestzeiten und Highcores seiner Leser ein. Wie das geht? Ganz einfach, wir geben verschiedene Spieletitel vor, zu denen Ihr uns per Videoband Euer bestes Ergebnis schickt. Alles weitere entnehmt Ihr den Spielregeln, der Rest liegt dann in Eurem spielerischen Können, denn nur die Besten der Besten gelangen namentlich auf diese Seite (Es gibt also doch mehr als nur ‚Einen‘ ...). Also, schließt die Konsole an Euren Videorekorder an, legt das Spiel ein, und los geht die Jagd nach den ultimativen Highscores!*



## Die Spielregeln

- Schließt Eure Konsole über einen VHS-Videorecorder an Euren Fernseher an (steckt das Antennen- oder Scartkabel Eurer Dad-dekiste in die entsprechende Eingangsbuchse des Videorecorders und stellt auf einem freien Kanal die Frequenz der Konsole ein).
- Nehmt auf einer Videokassette (ein 30- oder 60-Minuten-Tape könnt Ihr für wenig Geld im Fachhandel erstehen) das komplette Rennen auf. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugauswahl etc. sowie die Einblendung der gefahrenen Zeiten nach dem Rennen deutlich zu sehen sein.
- Spult das Tape bis zum Beginn der Einstellungen zurück.
- Schreibt uns jetzt noch einen kurzen Brief (darf natürlich auch länger sein), in dem Ihr Euren vollen Namen, Adresse, Telefonnummer und unbedingt Eure Bestzeit gut leserlich notiert.
- Wenn Ihr Euch in mehrere Listen eintragen wollt, müssen die Videoaufnahmen direkt hintereinander auf der Kassette sein.
- Steckt Brief und Kassette in einen Umschlag (z. B. DIN-A 5) und schickt ihn ausreichend frankiert (vier Mark müssen es schon sein) an folgende Anschrift:

**GAMEPRO - Highscore**  
**Heilwigstraße 39 - 20249 Hamburg**

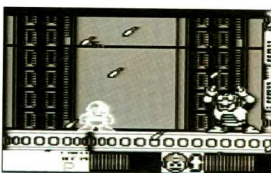
Wenn die Angaben in Eurem Brief von denen der Videoaufnahme abweichen, erfolgt Disqualifikation. Sollte sich herausstellen, daß jemand seinen Score mittels Cheats oder ARP-Codes erreicht hat, erfolgt ebenfalls Ausschluß vom Wettbewerb. Schließlich soll es ein ehrlicher und fairer Wettkampf sein. Als zusätzlichen Anreiz und kleine Belohnung für die Besten der Besten unter Euch, haben wir uns Folgendes ausgedacht:

Jeder, der mit seiner Bestzeit in GAMEPRO abgedruckt wird und Platz eins belegt, erhält ein sechsmonatiges GAMEPRO-Freibo. Und sollte jemand drei Monate lang ungeschlagener Champion sein, gewinnt er ein Modul seiner Wahl.

Zum Schluß noch ein Hinweis: Während Ihr diese GAMEPRO in Händen haltet, ist die nächste Ausgabe bereits in der Mache. Somit werden Eure bis zum 20. Oktober 1995 eingeschickten Highscores erst in der GAMEPRO 1/96 erscheinen. Der Einsendeschluß für die Teilnahme an den GAMEPRO-2/96-Highscores ist der 17. November 1995.



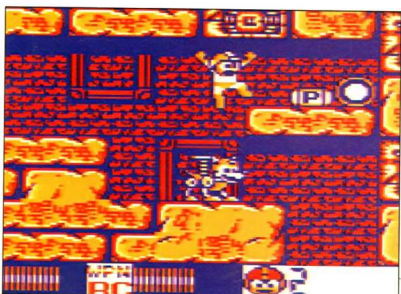
Am besten, man beginnt mit Toadman. Er ist recht leicht zu besiegen, und man bekommt zudem den Hund als Extra



PLAY IT AGAIN, MEGA MAN

# MEGA MAN 4

Ein weiteres Mal zieht der unverwundliche blaue Blechkamerad los, um allerlei Roboter zu Altmetall zu verarbeiten.



Mit Toadmans Regenangriff erwischt Ihr Gegner, ohne Euch in deren Schußlinie stellen zu müssen

Flitz funktioniert wie eine Extrawaffe, das heißt, seine Hilfe steht Euch nicht unbegrenzt zur Verfügung

Unaufhaltsam nähern wir uns dem aktuellen Stand der Mega-Man-Serie. Nur wenige Monate nach dem dritten Game-Boy-Teil steht nun Nummer vier ins Haus. Es scheint also nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis wir auch in Deutschland mit Teil fünf endlich up to date sind. Traditionell gleichen sich die Mega-Männer wie ein Ei dem anderen, auch dieses Spiel macht da keine Ausnahme. Wie üblich gilt es, acht Robotermeister zu beseitigen, bevor Ihr zum absoluten Endgegner vordringen könnt.

Zu Beginn müßt Ihr aus vier Leveln den einfachsten herausfinden, sind diese einmal bewältigt, geht es in den nächsten vier weiter. Von besieigten Endgegnern erhaltet Ihr wie immer deren Extrawaffen. Und natürlich gesellt sich im Laufe des Spiels auch Robot-Hund Flitz an Mega Mans Seite, um ihm in

prekären Situationen hilfreich zur Seite zu stehen. Wer schon einen Mega Man hat, wird also nach wirklichen Neuerungen vergeblich suchen. Beinharte Megamaniacs kommen natürlich auch an diesem Teil nicht vorbei. *kdh*

## MEGA MAN 4

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Wie üblich, Plattform-Action. Kennt man ein Mega-Man-Spiel, kennt man alle.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Durch die nicht vorgegebene Level-Reihenfolge hat man an dem Spiel länger zu knabbern.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Teilweise recht originelle Gegner, technisch aber ziemlich schwach (Rückeln bei mehreren Gegnern).</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Nicht gerade schlecht, auf Dauer aber etwas nervig.</i>						

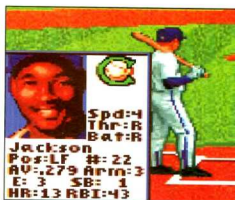
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 70
Level	1-3
Schwierigkeit	hoch
Continues	Palwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
2-

# HARD-BALL '95

Wer die meisten Homeruns schlägt, ist klar im Vorteil.

Während Baseball hierzulande nur von einer Handvoll Individualisten gespielt wird, erfreut sich dieser Sport in den USA sehr großer Popularität. Nachdem Ihr Euch für eine der 28 Mannschaften, in denen 700 Profis spielen, entschieden habt und die weiteren Optionen so eingestellt sind, wie Ihr sie gerne hättet, gebt sich der erste Schlä-



Genau deshalb sind die Zuschauer im Stadion

intensive Sportsimulation, die im Zweispieler-Modus besonders viel Freude bereitet. Zwar bringt das Spielen gegen den Computer auch Fun, aber wie bei fast allen Games dieses Genres ist es mit mehr Spaß verbunden, wenn man sich im sportlichen Wettkampf mit seinen Freunden messen kann. *tas*

ger in seine Position. Nun kann zwischen vier Schlagarten ausgewählt werden. Zusätzlich ist sogar die Richtung, in die der kleine Ball fliegen soll, ist von Euch bestimmbar. Auch der Werfer hat vier verschiedene Würfe in seinem Repertoire, die er ganz nach Belieben einsetzen kann. Leistungsschwache Spieler können ganz nach Belieben ausgetauscht oder verkauft werden. Statistiken gibt es noch und nöcher, die dank Batterie speicherbar sind. Leichte Handhabung, flüssige Bewegungsabläufe und Detailgenauigkeit lagen den Programmieren von Accolade zu unserer Freude sehr am Herzen.

„Hardball '95“ ist eine zeit-

## HARD BALL '95

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Die Tracks verfügen über viele Schlag- und Wurfarten, und ihre Moves sind kinderleicht auszuführen.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Durch den Editor, die zahlreichen Statistiken und den speicherbaren Spielstand ist Langzeitpaß garantiert.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Die Spieler sind gelungen gezeichnet und auch die Hintergründe wurden gut in das Game eingebunden.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Die Zuschauer sind immer auf Höhe des Geschehens. Nur der arg blechern klingende Kommentator stört.</i>						

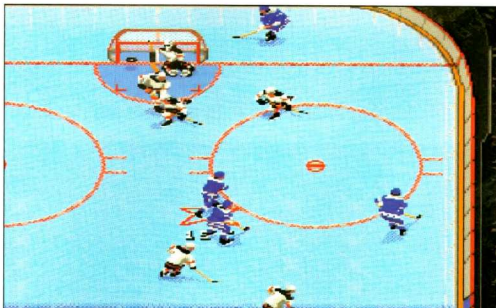
Genre	Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 120
Level	28 Teams
Schwierigkeit	Je nach Paarung
Continues	Batterie
Speicher	24 MBit
Erhältlich	als US-Import

**FAZIT**  
2



# NHL HOCKEY '96

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind. Nein, sondern auch eine modifizierte Version des besten Eishockeyspiels für Segas schwarzen 16-Bitter.



One-Timer sind ein wichtiger Bestandteil des Eishockeyspiels. Wunderschöne Tore lassen sich so erzielen

Nach dem warmen Sommer wartet nun ein heißer Herbst auf alle Mega-Drive-Besitzer. Electronic Arts beschert uns nämlich den mittlerweile fünften Teil der in Fachkreisen schon längst zum Klassiker avancierten NHL-Reihe. Rechtzeitig zum Saisonbeginn der nordamerikanischen Profiligas können

zugänge sind ins Teamroster eingearbeitet, und das Styling der Statistiken ist erneuert worden. Die beiden All-Star-Teams sind nicht mehr vertreten. Schneller denn je flitzen die Spieler auf dem Eis umher und lassen sich sehr gut steuern. Die Torhüter zeichnen sich allesamt durch bessere Reflexe aus. Ein Feature der 93er-Version wurde nach drei Jahren



Die leichte Handhabung und das flüssige Gameplay zeichnen die 96er-Version der NHL-Reihe aus



Hier finden sich alle wichtigen Informationen

höchsten Niveau spielt. Dies ist jedoch wiederum ein Anreiz, sich durch die Verteidigungslinien des Widersachers zu kämpfen. Auch die Freude über ein Tor ist dann größer. Langeweile kommt bei den vielen verschiedenen Spielmodi – Liga, Play-Off, Gegeneinander – jedenfalls nie auf. Daß Verträge manchmal nicht



Durchdachte Spielzüge lassen sich leicht aufziehen



Der Torhüter kann auch manuell bewegt werden



Im Durcheinander muß man Überblick bewahren



## SPIELEREIN- UND VERKAUF LEICHT GEMACHT

wieder ins Programm aufgenommen. Wahlweise ist es jetzt möglich, die Fäuste fliegen zu lassen. Jedoch werden die Streithähne nach so einer Auseinandersetzung für fünf Minuten auf die Strafbank geschickt. Erfreulich ist auch, daß es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt, wenn Ihr gegen den Computer antretet (Rookie, Pro und All-Star). Schnell werdet Ihr feststellen, daß die Torhüter noch besser halten und die Abwehrreihen Euch geschickt an einem Spielaufbau hindern, wenn Ihr auf dem



das Papier wert sind, auf denen sie geschrieben wurden, wissen wir spätestens seit dem Hickhak um Heiko Herrlich. So können auch hier Spieler gekauft oder, nach schlechten Leistungen, aus dem Team verbannt werden. Ihr habt aber auch die Möglichkeit, einen eigenen Spieler zu kreieren, welchen Ihr abspeichern und immer wieder einsetzen könnt. Mit „NHL Hockey '96“ hat EA wieder einmal bewiesen, daß ihre Sportsimulationen zu den besten auf dem Markt gehören und ihrgeschleichen suchen. Wir warten jetzt schon gespannt auf die 97er-Ausgabe dieses phantastisch schnellen Spielspaßes.

Tasso Kohlhöfer



Nach jedem Drittel wird man mit Stats versorgt



## NHL HOCKEY '96

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

**Gameplay** 6 5 4 3 2  
 Das Spiel ist noch besser als beim Vorgänger. Die Spieler sind schnell unterwegs und sehr wendig.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1  
 Dank des Liga- und der Play-Off-Modi kommt nie Langeweile auf. Per Batterie ist der Spielstand speicherbar.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1  
 Die Grafik scrollt sehr flüssig und ruckelt nicht. Die Spieler sind gut gezeichnet und animiert.

**Sound** 6 5 4 3 2 1  
 Die Zuschauer folgen der Action auf dem Eis aufmerksam. Die Soundeffekte sollten eher eingesetzt werden.

Genre: Sport  
 Spieler: 1 bis 4 (simultane)  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Preis: ca. DM 130  
 Level: 26 Teams  
 Schwierigkeit: je nach Paarung  
 Continues: Batterie  
 Speicher: 16 Mbit  
 Erhältlich: im Handel

# 1



BAU DEINEN EIGENEN VERGNÜGUNGSPARK

# THEME PARK



**r**egelmäßigen Lesern der GAMEPRO dürfte Theme Park nicht unbekannt sein. Bereits in Ausgabe 6/95 haben wir die 3DO-, Jaguar- und MD-Version unter die Lupe genommen und zur Ausgabe 7/95 war auch die SNES-Variante testfähig. Nun

## VERGNÜGUNGSPARKS FÜR ALLE

haben die genialen Entwickler dieses wirklich unterhaltsamen Spieles auch die Umsetzungen für Saturn und Play-Station fertiggestellt.

Für alle Nicht-Eingeweihten hier eine kleine Einführung ins Game:

Auf einem begrenzten Areal könnt Ihr alle, für einen Vergnügungspark typi-

**Nun ist es endlich soweit! Schon seit längerer Zeit haben die Inseleuropäer von Bullfrog die „Next-Generation“-Versionen ihres Strategieklassikers „Theme Park“ angekündigt. Gerade noch rechtzeitig für diese Ausgabe, erhielten wir von den freundlichen Briten ein handliches Päckchen mit der lang erwarteten Software!**

schen, Buden und Spielgeräte bauen. Durch die recht menschlichen Eigenschaften, die die kleinen Besucher an den Tag legen, müßt Ihr bei der Gestaltung des Parkes dementsprechend mit Logik

und gesundem Menschenverstand vorgehen – es ist beispielsweise nicht ratsam eine Bürgerbude direkt vor einem Karussell zu bauen! Da sämtliche Parameter (von der Geschwindigkeit der

Geräte über die Personalkosten bis zum Salzgehalt der Pommes) geregelt werden können, bleibt viel Spielraum für allerlei Experimente.

Es ist wirklich nicht leicht, sich den Reizen, die dieses Programm bietet, zu entziehen. Allerdings gibt es auch eine

## MEHR SALZ AUF DIE POMMES?

ganze Reihe von Spielern, die ein festes Ziel vor Augen brauchen und sich deshalb (leider) nicht für so phantastische Games wie Theme Park begeistern lassen. Bei diesem Spiel kann man ewig an seinem Park bauen, ihn immer weiter verbessern und ständig die neuesten Attraktionen kaufen. Und falls ein Park





Wenn's schon brennt, müßt Ihr schnell sein. Am Besten die Attraktion abschalten und den Mechaniker rufen. Wenn ein Gerät explodiert, ist der Stellplatz ruiniert!



Ja, ja! Wer reich werden will, muß gemein sein. Viel Salz auf die Pommes und die Cola dann ein paar Meter weiter teuer verkaufen



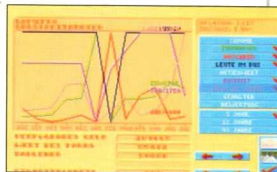
In den Menüs zu den einzelnen Buden und Attraktionen läßt sich alles einstellen



Fast jede Attraktion bietet einen gerenderten FMV-Ausflug an! Bitte einzusteigen...



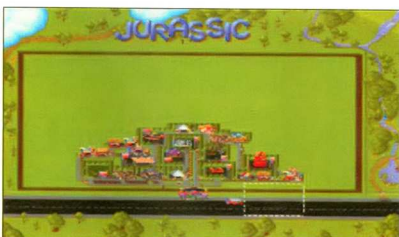
Eine Wasserbahn ist sehr praktisch, da viele Leute gleichzeitig darauf fahren können



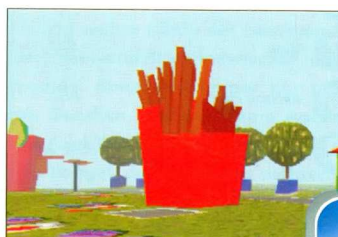
Umfangreiche Statistiken für den Analytiker



Rundflug gefällig?



Auf der großen Übersichtskarte, seht Ihr nicht nur die Ausdehnung Eures Parkes, sondern könnt auch direkt an jede gewünschte Stelle „gehen“



Eine virtuelle Pommesbude kann leider (noch) nicht den Hunger stillen



Das Baumhaus aus der „Virtua“-Perspektive

wirklich perfekt geworden ist, wartet schon die nächste Landschaft mit anderen Rahmenbedingungen auf Euch. Grafisch und auch spielerisch nehmen sich beide Versionen nicht viel und entsprechen ziemlich genau dem PC-, bzw. 3DO-Vorbild. Der einzige Vorteil der PS-X-Fassung ist der „Virtua-Mode“, in dem Ihr in Ich-Perspektive durch die Polygonlandschaft Eures Parkes spazieren könnt. Mehr als eine nette Spielerei ist dies aber nicht. Der Sound beschränkt sich während des Spiels aufs Nötigste und läßt so Raum für die guten

**Gewisse Eingewöhnungszeit für die Menüsteuerung.**

Soundeffekte. Bei stundenlangen Spielsessions dankt man den Programmierern für ihre Einsicht, denn jede Musik beginnt irgendwann zu nerven. Wenn Ihr also schon über eine „große“ Version (PC, 3DO oder Jaguar) dieses Programms verfügt, ist es nicht notwendig, die PlayStation oder den Saturn mit einer eigenen Fassung zu füttern. Besitzer der MD- oder SNES-Variante sollten aber eine Neuanschaffung durchaus in Betracht ziehen, da die grafischen Vorteile der „Next-Generation“-Umsetzungen doch immens sind. Spiele-

risch ändert sich außer einigen Details aber nicht viel. Wenn Ihr dieses Spiel jedoch noch nicht besitzt, Euch aber sogenannte „Endlosspiele“ (wie z. B. Sim City) liegen, dann ist Theme Park genau das Richtige! Diese CDs gehören nämlich zum Besten, was zur Zeit auf den 32-Bittern erhältlich ist!

Maris Feldmann  
P. S.: Da Theme Park ein Spiel für die ganze Familie ist, kann man es eigentlich sehr gut zu Weihnachten verschenken – um es dann doch selber zu spielen!

## THEME PARK

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

*Wenig. Alle Funktionen sind leicht anzuwählen. Die Steuerung ist wirklich einfach. Viele, viele Optionen.*

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

*Wenn man diese Art von Spiel mag, bietet Theme Park wochenlange, abwechslungsreiche Unterhaltung!*

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

*Auch kleinste Details des Parks werden dargestellt. Dazu die wunderschönen FMV-Sequenzen, super!*

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

*Tolle Melodien bei den Videoszenen. Im Spiel eher zurückhaltend, aber mit guten Soundeffekten.*

Genre	..... Strategie
Spieler	..... 1
Hersteller	..... Bullfrog
Preis	..... ca. DM 110
Level	..... 24
Schwierigkeit	..... einstellbar
Continues	..... Speicher
Speicher	..... 1 CD
Erhältlich	..... ab Mitte Oktober

# FAZIT

# 1-

## Parodius Deluxe Pack

PS-X - Test in Nr. 10/95



Konamis Edelballerei darf natürlich nicht beim deutschen PS-X-Release fehlen. Ob allein oder zu zweit, es wird Euch eine wahre Shoot-em-Up-Orgie geboten, wie man sie nur selten sieht. Von kleinen Ruckeleien abgesehen, ist die CD ein wahres PlayStation-Prunkstück.

## 3D-Lemmings

PS-X - Test in Nr. 10/95



Sie sind klein, sie sind niedlich, und sie sind hochgradig selbstmordgefährdet. Nachdem die posteriore Lemminge den 2-D-Raum erobert haben, betreten Sie nun dreidimensionales Terrain. 100 Level voller Gefahren warten auf die Nager, und nur Du kannst ihnen helfen.

## Wing Commander III

3DO - Test in Nr. 9/95



Auf vier CDs präsentiert sich Euch ein Shoot 'em Up, das sich vor seinem PC-Vorbild nicht verstecken braucht. Ihr müßt wieder einmal den Weltraum von den Kilrathi säubern. Neben aufwendigen und eindrucksvollen Filmsequenzen kommt die Action keineswegs zu kurz.

## Ridge Racer

PS-X - Test in Nr. 10/95



Das Vorzeigrennspiel auf der PS-X ist ohne Frage 'Ridge Racer'. Neben exzellenter und äußerst schneller Grafik weiß die CD durch coolen Technosound zu begeistern. Zwar gibt es nur eine (variantenreiche) Strecke, dafür wollen viele „geheim“ Wagen entdeckt werden.

## wipEout

PS-X - Test in Nr. 10/95



Rennspiel Nr. 2 für Sonys PlayStation ist 'wipEout', bei dem Ihr allerdings nicht in Blechkarossern sitzt. In Antigravitationsgleitern saust Ihr mit höllischem Speed über Berg- und Tal-Pisten. Sogar zwei Spieler können per Link-Kabel gegeneinander antreten und sich die zahlreichen Waffenextras um die Ohren hauen.

# DIE TOP TEN

## ... DER LETZTEN DREI MONATE

Was gibt es Schöneres, als eine neue Konsole?

Richtig gute Software für die neue Konsole.

Und damit kann Sonys PlayStation reichlich aufwarten, denn ganze sieben Titel schafften den Sprung in unsere Top Ten – „Wow, what a Start!“

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Parodius Deluxe Pack	PS-X	Shoot 'em Up	1-
2	3D-Lemmings	PS-X	Strategie	1-
3	Wing Commander III	3DO	Shoot 'em Up	1-
4	Ridge Racer	PS-X	Rennspiel	2+
5	wipEout	PS-X	Rennspiel	2+
6	Raiden Project	PS-X	Shoot 'em Up	2+
7	Myst	SAT	Adventure	2+
8	Jumping Flash	PS-X	Jump&Run	2+
9	Rayman	PS-X/JAG	Jump&Run	2+
10	Batman Forever	MD	Act./Prügel.	2+

## Raiden Project

PS-X - Test in Nr. 10/95



„Zwei in einem!“ ist das Motto dieser CD, denn beide Umsetzungen der „Raiden“-Automaten befinden sich darauf. So heißt es nach Drücken des Startbuttons „Ballern bis der Bildschirm vor lauter Sprites platzt!“. Übrigens, Ihr könnt noch so sehr triggern, da platzt gar nichts.

## Myst

SAT - Test in Nr. 10/95



Jenseits aller Videospiel-Action konnte das Adventure ‚Myst‘ die Redaktion durch seine tolle Atmosphäre und Spieltiefe begeistern. Ganz allein und ohne Idee, wie Ihr auf die Insel Myst gekommen seid, gilt es, die Umgebung zu erforschen. Ein Erlebnis der besonderen Art.

## Jumping Flash

PS-X - Test in Nr. 10/95



In diesem Spiel, das übrigens nichts mit dem Song der Rolling Stones zu tun hat, müßt Ihr ein Robo-Karnickel durch sehr umfang- und abwechslungsreiche 3-D-Level steuern. Das einzigartige Spielprinzip ist vor allem wegen seiner eingängigen Steuerung sehr zu empfehlen.

## Rayman

PS-X/JAG - Test in Nr. 10/95



Ubi Soft neuester Jump&Run-Hit erreicht die Videospieler gleich im Doppelpack. Auf dem Jaguar und der PlayStation könnt Ihr den sympathischen Rayman durch Level führen, die grafisch absolut vom Feinsten sind. Fans knuddeliger Hüpf&Spring-Spiele sollten sich diesen Titel nicht entgehen lassen.

## Batman Forever

MD - Test in Nr. 10/95



Eben noch auf der Leinwand und schon auf dem Mega Drive. Neben Umsetzungen auf weitere Systeme, ist diese Version die gelungenste. Als Batman oder Robin müßt Ihr die Schurken Two Face und Riddler in dem acht Level actionstarken Beat 'em Up zur Strecke bringen – Zweispieler-Modus inklusive.

## Die besten Musiken für eine Runde ‚Ridge Racer‘

Heute geht es mal nicht um Spiele, sondern um Musik. Bekanntermaßen könnt Ihr, während Ihr ‚Ridge Racer‘ auf der PlayStation spielt, Eure eigenen CDs einlegen. Wir schlagen für packende 32-Bit-Fahrstunden folgende „mitreißende“ Titel vor:

- 1 Scatman Scatman John
- 2 Rebel Yell Billy Idol
- 3 Highway to Hell AC/CD
- 4 No Good Progidy
- 5 Temple of Love Sisters of Mercy



# GAMEPRO & KING KONG



Keine Frage: Auch ohne blondes Mädel in der Pranke und Kletterpartien am Empire State Building ist Donkey Kong der einzig wahre König des haarigen Dschungelvolks! Geboren als Marktstück-schluckender Spielhallen-Füller, verwandelt er inzwischen auch auf heimischen Konsolen das Wohnzimmer zum Jump&Run-Paradies. Aber weil immer nur gucken auf Dauer auch nicht glücklich macht, gibt's den affenstarken Gesellen jetzt auch zum Anfassen. Stattliche 30 cm hoch, (Softplüsch) inklusive todschicker Krawatte (laut Tarzan „Der letzte Schrei“).

Und wenn Ihr gleich glaubt, Ihr steht im Dschungel, dann liegt das wahrscheinlich an diesem Angebot:

**Donkey Kong +  
6 Ausgaben  
GAMEPRO für  
74,95 Mark**  
plus DM 8,- Versandkosten

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Videospiele Fachwissen. Deshalb erhalte ich GAMEPRO auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann zum aktuellen Jahres-Abopreis von DM 72,-. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos

schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe GAMEPRO ab. Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO-Shop widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

## MEIN DONKEY KONG + GAMEPRO SONDER-ABO-PAKET



JA! Ich bestelle Donkey Kong und die nächsten 6 Ausgaben GAMEPRO im Sonder-Abonnement zum Gesamtpreis von DM 74,95

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Videospiele Fachwissen. Deshalb erhalte ich GAMEPRO auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann zum aktuellen Jahres-Abopreis von DM 72,-. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe GAMEPRO ab.

☆ per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,-)

☆ Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben)

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 8,- an. Ausland DM 15,-.

**Bitte keine Überweisungen**

**Garantie:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO-Shop widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine 2. Unterschrift.

Anschrift:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

**Anschrift:**

**GAMEPRO** - Shop  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Hallo, Denk-  
sportfreunde!  
Es ist mal wieder  
soweit. Die Denk-  
Pro-Seite wartet auf  
Eure grauen Zellen.

Und wir? Wir  
warten auf Eure  
Kritik! Schreibt uns

### DIE GAMEPRO

bitte, was Euch an dieser Seite gefällt und was  
nicht! Unter allen Einsendungen verlosen wir  
zehn Game-Gear-Spiele (siehe kleiner Kasten)!  
Also, nur zu, wir vertragen einiges. (Positive  
Kritik ist natürlich auch willkommen!)

Schreibt Eure Meinung und Euren Modulwunsch an:

GAMEPRO, DenkPro & Kontra, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg  
Einsendeschluß ist der 1.11.95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir verlosen folgende Game-Gear-Module:

World Cup Soccer, Ninja Gaiden, Fatal Fury, PGA Tour Golf, Batman & Robin,  
Sonic Drift Racing, Marko's Magic Football, Hook, Ax Battler und Krusty's  
Fun House!



### Wer ist denn das?

Die Abteilung  
'Maskenbildnererei'  
hat erneut  
zugeschlagen!

Diesmal hat es einen aktuellen (!)  
Fighter erwischt. Wer ist so firm  
und erkennt den wahren Charakter  
hinter der obskuren Fassade?

Bug hat uns für diese Aus-  
gabe einen Screenshot zur  
Verfügung gestellt. Wir ha-  
ben zahlreiche Figuren aus  
anderen Spielen in dieses  
feine Bild gepackt Wenn Ihr  
uns alle Spielertitel nennen  
könnt, aus denen wir die  
'Fremden' entnommen ha-  
ben, winkt ein Gewinn! Wir  
verlosen unter allen richti-  
gen Einsendungen ein Mo-  
dul oder eine CD Eurer  
Wahl! Schreibt die Lösung  
einfach auf eine Postkarte  
und schickt diese an:

GAMEPRO  
Suchbild 11/95  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 1.11.95  
(Poststempel zählt!)  
Der Rechtsweg ist ausge-  
schlossen. Mitarbeiter von MVL  
dürfen nicht an der Ver-  
losung teilnehmen.

## ORIGINAL & FÄLSCHUNG

Und wieder haben wir zehn Fehler in die unten  
stehende Fälschung eingebaut! Das Bild stammt aus  
dem Roboter-Prügelspiel Zero Devide (PlayStation).

Na, schon alle Fehlerchen gefunden?



## SUCHBILD DES MONATS



## FINDET IHR FEIVEL?



Finde Feivel den Mauswanderer!

Die kleine Ratte - Entschuldigung, Maus natürlich - ist uns ausgebüxt. Wahrscheinlich hat sie sich auf einer unübersichtlichen Seite versteckt, wo ihr sie nun finden sollt!

## WORTSALAT

G	A	E	R	K	U	R	K	D	E	N	H	F
I	L	L	E	W	X	H	E	S	I	P	A	E
D	T	H	I	I	N	G	C	S	R	A	M	B
N	I	L	R	E	B	E	C	I	T	Z	B	M
U	C	A	T	C	L	H	D	Z	B	E	U	U
M	S	F	V	F	W	M	U	S	Y	C	R	H
T	E	M	C	E	Q	T	Y	S	E	D	G	C
R	D	B	R	P	K	I	C	L	C	R	S	O
O	F	I	M	K	J	F	L	B	T	H	D	B
D	N	G	J	H	I	E	T	O	L	E	Z	O

Bei diesem Suchspiel gilt es, acht deutsche Städte zu entdecken, die sich im Buchstabenwirwar versteckt halten. Die Worte können dabei sowohl diagonal und rückwärts als auch vertikal und horizontal verlaufen.

Habt Ihr eines gefunden, dann kreist es einfach mit Bleistift ein!

Ach ja, zu gewinnen gibt's auch noch was, und zwar **thematisch eine Musik-CD Super Sonic**, auf der viele bekannte Hits sind!

Schreibt die richtigen Städte auf eine Postkarte und schickt sie an:

**GAMEPRO** Kennwort: Wortsalat 11/95

Heilwigstraße 39

20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 1.11.95 (Poststempel). Mitarbeiter von MWL dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 9/95



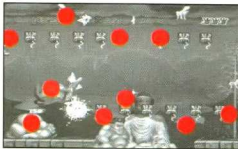
Die folgenden zehn Titel gilt es zu finden: Hagane, ClayFighter, Demon's Crest, DKC, Wario Blast, Daffy Duck goes to Hollywood, Metal Warriors, Micro Machines 2, MM Power Rangers und X-Men 2 (nicht Wolverine!).

Glücklicher Gewinner ist diesmal Lars Herdberg aus Solingen, der sich Killer Instinct (SNES) wünschte. Herzlichen Glückwunsch, Lars!

### Lösung: Wortsalat aus GAMEPRO 9/95

Zuerst einmal vielen Dank für Eure rege Beteiligung! Die acht gesuchten Fighter waren Vega, Ken, Commy, Fei Long, Chun Li, Blanka, Sagat und Ryu, der versehentlich zweimal vorkam. Die drei glücklichen Gewinner einer Super-Sonic-CD sind: Gerald Laner, A - Volders, Thien Yu, Wilhelmshaven, Manuel Dillinger, Hohenau. Wir wünschen Euch viel Freude beim Hören der CDs!

### Lösungen aus GAMEPRO 10/95



ORIGINAL & FALSCHUNG:  
LÖSUNG

#### Wer ist das denn:

Lösung: Der gesuchte Fighter war Elvis aus dem Spiel ClayFighter (SNES)!

#### Finde den Mega Man:

Der linke Gex versteckte sich auf Seite 74 im Mega-Drive-Test zum Spiel Comix Zone.

Ma sagt:

**RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!**

TOTAL! sagt:

→ Häng' Dich  
an den Absatz  
und spring!  
Behutz' das  
Kraftfeld und  
schalte dann  
den **MUTANTEN**  
aus! <<

Sonst noch Fragen?

**TOTAL! spricht Deine Sprache  
und weiß, wo es langgeht.**

**TOTAL!**

100% Nintendo,  
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

# SUPER TIPS & TRICKS

Willkommen zum dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung zu dem wohl besten Action-Spiel dieses Jahres. Einige Level sind noch zu



Vor dem Wasserlevel erwartet Euch noch eine rasante Fahrt durch eine Mode-7-Stage, die wir vergangenen Monat bereits erwähnt haben – aus verständlichen Gründen gibt es dazu keine Levelkarte.



Weiter geht es mit einer wilden Hopselei über startende Raketen. Auch zu diesem Level gibt es keine besonderen Hinweise – Achtet einfach darauf, nicht oben aus dem Bild gedrängt zu werden oder in den Abgrund zu stürzen.

Der Kampf im Spinnennetz erfordert gute Beherrschung des Greifarmes. Die empfindlichen Stellen der Spinne sind ihr Kopf und der gegenüberliegende Teil ...





# AMERICAN 2

## TRICKS

### SNES TEIL 3

meistern, bevor Ihr der Maschine einen Kolbenfresser verpassen könnt. Nicht ganz einfach – vor allem, da es auf ‚Hard‘ noch ein besonderes Bonbon gibt.



Im Unterwasser-Level müßt Ihr Euch zu den vier Ausgängen durchschlagen. Der Ausgang unten rechts kommt als letzter an die Reihe.

In den drei Gängen unten links, oben rechts und Mitte rechts (Karte siehe folgende Seiten) müßt Ihr jeweils den Generator erreichen. Solange Ihr noch Rad-Energie habt, empfiehlt es sich, diese Form zu wählen.



Sobald Ihr den Generator ‚ausgeschaltet‘ habt, könnt Ihr Euch an der Decke entlang zu Eurem Bike zurückhangeln. So kommt Ihr ohne Gefahr an den Gegnern vorbei.



Das Extraleben im linken Teil des Levels könnt Ihr nur über einen großen Umweg erreichen. Gegebenenfalls solltet Ihr Euch überlegen, ob Ihr den Weg in Kauf nehmen solltet.



# SUPER TIPS & TRICKS



Wer mit der Maschine so seine kleinen Problemen hat, wird sicherlich nützlichen Tastencheats nicht abgeneigt sein. Alle Tastenkombinationen sind im Pausenmodus einzugeben.

Unendliche Radenergie: oben, unten, rechts, unten, links, B

Drei Smartbomben: X, A, L-Button, R-Button, B, Y, links, rechts

Level-Skip: R-Button, L-Button, X, B, Y, A, links, unten, oben, rechts



WE LOVE SHOOTING GAMES III



Um im 'Axelay'-Level die Barrieren zu beseitigen, müßt Ihr auf die grünen Verbindungen schießen. Ist auch dieser Abschnitt überstanden, habt Ihr endlich den finalen Level erreicht (unten).



Vor dem Level oben düst Ihr durch einen Tunnel, in dem Ihr einigen Gegnern und Kugeln ausweichen müßt. erinnert ein wenig an Andy Asteroids aus Earthworm Jim, oder?

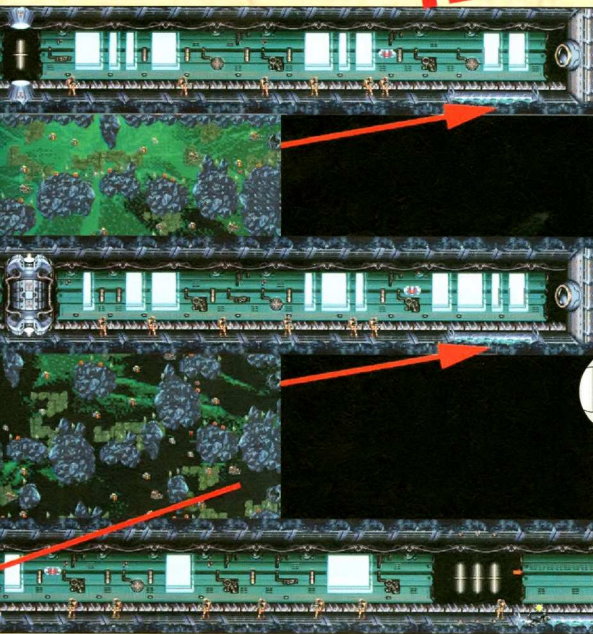
Nur bei Difficulty 'Hard': Die Maschine ist nur zu treffen, wenn sich das Cockpit wie im Bild auf der Unterseite befindet. Die Beine des Walkers dürft Ihr berühren, nicht jedoch seine 'Hände'.



# AMERICAN 2

## TRICKS

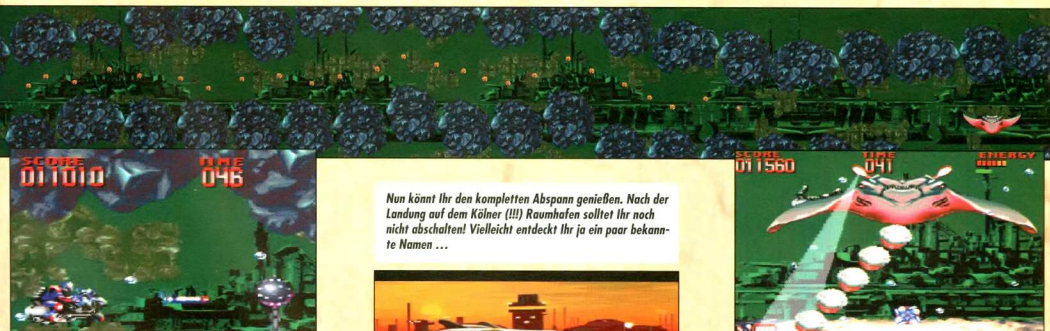
### SNES TEIL 3



Auf der Karte links seht Ihr die Gänge, in die Ihr von der Hauptkarte auf der vorigen Doppelseite gelangen könnt.

Erst wenn Ihr in den drei anderen Gängen die Generatoren zerstört habt, öffnet sich im Gang unten rechts der Ausgang.

Bei der Levelabrechnung rüht er sich, wenn man unterwegs viele Diamanten eingesammelt hat. Wer besonders fleißig war, wird mit Extraleben belohnt.



Im Autoscaler-Level könnt Ihr die Stahlkugeln abschießen, von den Ketten werdet Ihr jedoch aus dem Bild gedrängt. Unterwegs gibt es am unteren Rand noch ein Extraleben.

Nun könnt Ihr den kompletten Abspann genießen. Nach der Landung auf dem Käiner (!!!) Raumhafen solltet Ihr noch nicht abschalten! Vielleicht entdeckt Ihr ja ein paar bekannte Namen ...



Den Boss könnt Ihr nur Treffen, wenn Ihr Euch auf dem Bike befindet. Am Boden müßt Ihr Euch allein aufs Ausweichen konzentrieren – als Rad geht das besonders einfach.

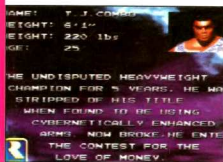


SNES

### KILLER INSTINCT

Alle Angaben beziehen sich auf einen links stehenden Charakter. Die Tastenbelegung könnt Ihr im Menü frei einstellen, deswegen geben wir Euch hier keine Buttonnamen. ‚Chargen‘ bedeutet, das Steuerkreuz für die angegebene Zeit in die vorgeschriebene Richtung zu halten. Viel Spaß mit den Moves!

#### T. J. Combo



#### Swinging Backhand

Charge (zwei Sek L), R, schwacher Schlag

#### Spinning Backhand

Charge (zwei Sek R), L, schwacher Schlag

#### Double Roll Punch

Charge (zwei Sek L), R, mittlerer Schlag

#### Charging Punch

Charge (zwei Sek L), R, starker Schlag

#### Straight Knee

Charge (zwei Sek L), R, schwacher Tritt oder starker Tritt

#### Flying Knee

Charge (zwei Sek L), R, schwacher Schlag

#### Punching Bag

in der Deckung schnell schwachen Schlag triggern

#### Winding Uppercut

starken Schlag drei Sek. gedrückt halten, dann loslassen

#### Standing Uppercut

nach unten gedrückt halten, starker Schlag

#### Air Juggle

Charge (zwei Sek L), R, starker Schlag

#### Combo Breaker

Charge (zwei Sek L), R, mittlerer Tritt

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! Charge (zwei Sek R), L, starker Schlag

#### Counter Projectiles

Charge (zwei Sek. L), R,

mittlerer Schlag

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! Charge (zwei Sek. L), R, einen Trittknopf

#### Humiliation

U, U, U, schwacher Schlag

#### No Mercy – Number One

Nah am Gegner in einer Bewegung L, LU, U, RU, R, starker Tritt

#### No Mercy – Number Two

Aus der Distanz: L, L, R, R, mittlerer Schlag

#### Jago



#### Fireball

In einer Bewegung U, RU, R, Schlagknopf

#### Uppercut

In einer Bewegung R, U, RU, Schlagknopf

#### Sword Swipe

In einer Bewegung RU, U, LU starker Schlag

#### Flying Kick

In einer Bewegung RU, U, LU, Trittknopf

#### Combo Breaker

In einer Bewegung R, U, RU, schwacher Schlag

#### Counter Projectiles

In einer Bewegung U, RU, U, LU, Trittknopf

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! In einer Bewegung R, U, RU, Schlagknopf

#### Release Moves

Schwachen Schlag gedrückt halten, dann U, RU, R,

schwachen Schlag loslassen, starken Schlag gedrückt halten, dann U, RU, R, starken

Schlag loslassen

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo!

In einer Bewegung U, LU, L, schwacher Tritt

#### Humiliation

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, mittlerer Tritt

#### No Mercy – Number One

Nah am Gegner L, R, R, schwacher Tritt

#### No Mercy – Number Two

Aus einer Distanz von ca. drei Charakteren: L, L, R, R, mittlerer Schlag

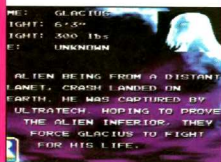
# Tips & Tricks

## Hummel

Ihr Schummelprofis! Wie immer könnt Ihr auch diesen Monat eines von drei Wunschmodulen gewinnen!

Dazu müßt Ihr lediglich Eure Tips&Tricks einschicken! Die Originaltexte und aktuellsten Schummelien werden von uns prämiert. Vergeßt aber Eure Wunschtips nicht! So können wir aus unserem Archiv ganz gezielt die Tips auswählen, die Euch am meisten interessieren. Außerdem könnt Ihr natürlich auch allgemeine Kritik und Anregungen schreiben. Schließllich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks möglichst informativ sind, oder? Wenn Ihr alles beisammen habt (Tips, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und nichts wie weg an:

#### Glacius



#### Blade Arm

lin einer Bewegung RU, U, LU, schwacher Schlag

#### Arm Extension

schnell schwachen Schlag triggern

#### Bouncing Fireball

In einer Bewegung U, RU, R, Schlagknopf

#### Shoulder Charge

Charge (zwei Sek. R), L, Schlagknopf

#### Teleport Behind

In einer Bewegung U, RU, R, schwacher Tritt

#### Teleport Uppercut

In einer Bewegung U, RU, R, mittlerer Tritt; benutze den starken Tritt, um den Gegner umzuhaun

#### Air Juggle

In einer Bewegung U, RU, R, sarker Tritt

#### Counter Projectiles

In einer Bewegung U, RU, R, mittleren oder starken Tritt

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! In einer Bewegung L, LU, U, RU, R, Trittknopf

#### Combo Breaker

Charge (zwei Sek. L), R, schwacher Schlag

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! Charge (zwei Sek. L), R, starker Schlag

#### Release Move

Nach einem ‚Combobrecher‘ schwachen Schlag gedrückt halten, in einer Bewegung U, RU, R, schwachen Schlag loslassen

#### Humiliation

R, R, L, starker Tritt

#### No Mercy – Number One

Aus der Distanz L, L, L,

starker Tritt

#### No Mercy – Number Two

Aus der Distanz in einer Bewegung R, RU, U, LU, L,

mittlerer Tritt

No Mercy – Number Three

Aus der Distanz in einer Bewegung! L, LU, U, RU, R, mittlerer Tritt

#### Spinal



#### Shield Charge

Charge L, schwachen Schlag gedrückt halten

# Tricks

## T I E S

### Hummel!

#### GAMEPRO Tips&Tricks

Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen nicht ganz so regenreichen Herbst wünscht Euch wie immer die komplette GAMEPRO-Crew (aus der heimlichen Hauptstadt Hamburg)!

#### Die glücklichen Gewinner

GAMEPRO 10/95 heißen:  
Hannes Doll, Putzbrunn  
Daniel Schimidt, Kelkheim  
Sven Peterßen, Bremen

Mit der Einsendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### Fireball

In einer Bewegung U, RU, R, Schlagknopf  
**Red Fireball**

Schwachen Schlag gedrückt halten, in einer Bewegung L, LU, U, RU, R, schwachen Schlag loslassen

#### Sword Attack

Charge (zwei Sek. L), R, mittlerer Schlag

#### Shield Charge

R, R, Schlagknopf

#### Teleport

Um vor einem Gegner aufzutauchen! U, U, U, Schlagknopf um hinter einem Gegner aufzutauchen! U, U, U, Trittknopf

#### Slide

LU gedrückt halten und starken Tritt

#### Morph

Als Teil einer Combo U, U, U, Schlag- oder Trittknopf

#### Air Juggle

In einer Bewegung U, RU, R, Schlagknopf

#### Combo Breaker

R, R, mittlerer Schlag

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! U, U, einen Knopf drücken

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! In einer Bewegung L, LU, U, RU, R, starker Schlag

#### Counter Projectiles

U, U, U, Trittknopf

#### Release Move

Schwachen Schlag gedrückt halten, in die Luft springen und U, U, U drücken, dann schwachen Schlag loslassen

#### Teleport

Um vor einem Gegner zu erscheinen schwachen Tritt gedrückt halten  
Um hinter einem Gegner zu erscheinen: In die Luft und drücke U, U, U, dann schwachen Tritt loslassen

#### Humiliation

In einer Bewegung L, LU, U, RU, R, starker Tritt

**No Mercy - Number One**  
Aus der Distanz! L, L, L, mittlerer Tritt

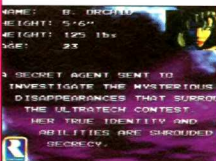
**No Mercy - Number Two**  
Aus der Distanz! L, L, R, schwacher Tritt

**No Mercy - Number Three**  
Aus der Distanz! R, R, R, starker Tritt

**No Mercy - Number Four**  
Aus der Distanz! L, L, R, schwacher Schlag

**No Mercy - Number Five**  
Aus der Distanz! L, L, R, R, schwacher Schlag

#### Orchid



#### Fireball

In einer Bewegung U, RU, R, Schlagknopf

#### Tiger Morph

Charge (zwei Sek. L), R, Schlagknopf

#### Charge

In einer Bewegung RU, U,

LU, schwacher oder mittlerer Schlag

#### Spinning Swords

In einer Bewegung RU, U, LU, starker Tritt

#### Back Flip Kick

L halten, starker Tritt

#### Spinning Kick

Charge (zwei Sek. L), R, Trittknopf

#### Air Juggle

In einer Bewegung U, RU, R, schwacher Schlag

#### Combo Breaker

Charge (zwei Sek. L), R, starker Tritt

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! Charge (zwei Sek. L), R, Trittknopf

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! Charge (zwei Sek. L), R, mittlerer Schlag

#### Counter Projectiles

Charge (zwei Sek. L), R, Schlagknopf

#### Humiliation

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, starker Schlag

#### No Mercy - Number One

Nah am Gegner U, R, L, schwachen Tritt  
Nachdem der Gegner sich in einen Frosch verwandelt hat! Starker Tritt um drauf zu treten.

#### No Mercy - Number Two

Aus der Distanz! L, L, R, R, schwacher Schlag

#### Riptor



#### Fireball

In einer Bewegung U, LU, L, Schlagknopf

#### Air Fireball

Im Sprung in einer Bewegung U, LU, L, Schlagknopf

#### Head Butt

Charge (zwei Sek. L), R, Schlagknopf

#### Low Flame

In einer Bewegung RU, U, LU, starker Schlag

#### Flying Feet Attack

Charge (zwei Sek. L), R, Trittknopf

#### Flip Attack

In einer Bewegung RU, U, LU, starker Tritt

#### Air Juggle

In einer Bewegung U, LU, L, schwacher Schlag

#### Combo Breaker

Charge (zwei Sek. L), R, starker Tritt

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! Charge (zwei Sek. L), R, Trittknopf

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! Charge (zwei Sek. L), R, schwacher Tritt

#### Counter Projectiles

Charge (zwei Sek. L), R, starker Tritt

#### Release Move

Mittleren Schlag gedrückt halten, in einer Bewegung R, RU, U, LU, L, mittleren Schlag loslassen

#### Humiliation

U, U, R, R, starker Schlag

#### No Mercy - Number One

Aus mittlerer Distanz! L, L, L, mittlerer Tritt

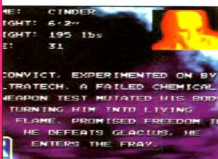
#### No Mercy - Number Two

Aus mittlerer Distanz! In einer Bewegung L, LU, U, RU, R, mittlerer Schlag

#### No Mercy - Number Three

Aus mittlerer Distanz! R, R, L, starker Tritt

#### Cinder



#### Mini Flame Torch

Drücke L, L, schwacher Schlag

#### Charge

R, R, Schlagbutton

#### Air Charge

Im Sprung R, R, schwacher Schlag

#### Outline

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, mittlerer Schlag

#### Invisible

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, harter Schlag

#### Flame Torch

R, R, Trittbutton

#### Uppercut with Kick

In einer Bewegung R, U, RU Trittbutton

#### Air Juggle

# Tips & Tricks

## R, R, harter Schlag Combo Breaker

In einer Bewegung R, U, RU, mittlerer Tritt  
Knockdown Move  
Nachdem man zu Boden ging! In einer Bewegung R, U, RU, Trittbutton

## Ultra Combo

Als Teil einer Combo! R, R, harter Schlag

## Air Combos

harten Tritt, Charge (1 Sek. R), mittlerer Schlag oder Tritt, Charge (1 Sek. R) L, schwacher Schlag

## Counter Projectiles

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, mittlerer Schlag

## Humiliation

L, L, L, harter Tritt

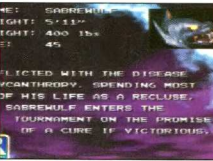
## No Mercy – Number One

Aus einer Distanz von ca. zwei Charakteren drücke L, L, L, mittlerer Schlag

## No Mercy – Number Two

Aus der Distanz von ca. zwei Charakteren, in einer Bewegung L, LU, U, RU, R, schwacher Schlag

## Sabrewulf



## Fire Bat

In einer Bewegung U, LU, L, Schlagbutton

## Spinning Claws

Charge (2 Sek. L), R, Schlagbutton

## Claw Roll

Charge (2 Sek. L), R, schwacher Tritt

## Charge Uppercut

Charge (2 Sek. L), R, mittlerer Tritt

## Jump Attack

Charge (2 Sek. L), R, harter Tritt

## Howi

In einer Bewegung RU, U, LU (erhöht die Reichweite der Moves und macht sie stärker)

## Combo Breaker

Charge (2 Sek. L), R, mitte-

rer Tritt

## Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! Charge (2 Sek. L), R, Trittbutton

## Ultra Combo

Als Teil einer Combo! Charge (2 Sek. R), L, schwacher Tritt

## Air Combos

Im Sprung harter Tritt, charge (1 Sek. R), L, mittlerer Tritt oder Schlag, Charge (1 Sek. R), L, schwacher Schlag

## Counter Projectiles

Charge (2 Sek. L), R, schwacher Tritt

## Humiliation

R, R, schwacher Schlag

## No Mercy – Number One

Aus der Distanz von ca. einem Charakter L, L, L, mittlerer Tritt

## No Mercy – Number Two

Aus der Distanz von ca. einem Charakter L, L, R, mittlerer Schlag

## Chief Thunder



## Spinning Axe

Charge (2 Sek. L), R, Schlagbutton

## Uppercut

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, Schlagbutton

## Tomahawk

Im Sprung oder nach einem Uppercut in einer Bewegung U, U, LU, L, harter Schlag

## Fireball

In einer Bewegung U, RU, R, Trittbutton (O und U zum steuern)

## Knee Charge

Charge (2 Sek. L), R, harter Tritt

## Air Juggle

# Das fehlte mir gerade noch!!!



GAMEPRO 11/94  
Best. 125 • DM 6,00



GAMEPRO 12/94  
Best. 126 • DM 6,00



GAMEPRO 1/95  
Best. 127 • DM 6,00



GAMEPRO 2/95  
Best. 129 • DM 6,00



GAMEPRO 3/95  
Best. 131 • DM 6,00



GAMEPRO 4/95  
Best. 140 • DM 6,00



GAMEPRO 6/95  
Best. 141 • DM 6,00



GAMEPRO 7/95  
Best. 141 • DM 6,00

# GAMEPRO



GAMEPRO 8/95  
Best. 142 • DM 6,00



GAMEPRO 9/95  
Best. 138 • DM 6,00



GAMEPRO 10/95  
Best. 139 • DM 6,00

## 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)

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schieflich möglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit! **Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**Ver Versandkosten**

Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

**A D R E S S E**

TOTAL!-Heft-Shop  
Heiligwiesstraße 39, 20249 Hamburg

AUSVERKAUFT!

In einer Bewegung U, RU, R, schwacher Tritt

#### Combo Breaker

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, schwacher Schlag  
**Knockdown Move**

Nachdem man zu Boden ging! In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, Schlagbutton  
**Ultra Combo**

Als Teil einer Combo! Charge (2 Sek. L), R, schwacher Schlag

Counter Projectiles Charge (2 Sek. L), R, Schlagbutton

#### Humiliation

In einer Bewegung U, U, U, R, schwacher Tritt

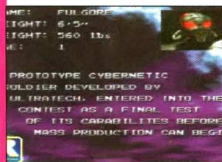
**No Mercy - Number One**

Aus einer Distanz von ca. zwei Charakteren, in einer Bewegung L, LU, U, RU, R, harter Schlag

**No Mercy - Number Two**

Nah am Gegner, in einer Bewegung R, RU, U, LU, L, harter Tritt

#### Fulgore



#### Fireball

Für einen Feuerball! In einer Bewegung U, RU, R, Schlagbutton

Für zwei Feuerbälle! L, L, U, R, R, schwacher Schlag

Für drei Feuerbälle! R, L, L, U, RU, R schwacher Schlag  
Uppercut

In einer Bewegung R, U, RU, Schlagbutton

#### Teleport

Um vor dem Gegner aufzutauchen: in einer Bewegung L, U, LU, Schlagbutton

Um hinter dem Gegner aufzutauchen: in einer Bewegung L, U, LU, Trittbutton

#### Reflector

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, Schlagbutton

#### Claw Charge

Charge (2 Sek. L), R, Trittbutton

#### Laser Shot

In einer Bewegung RU, U, LU, Trittbutton

#### Air Juggle

In einer Bewegung U, RU, R, schwacher Schlag

#### Combo Breaker

In einer Bewegung R, U, RU, mittlerer Schlag

#### Knockdown Move

Nachdem man zu Boden ging! In einer Bewegung R, U, U, RU, Schlagbutton

#### Ultra Combo

Als Teil einer Combo! In einer Bewegung R, U, RU, schwacher Schlag

#### Counter Projectiles

In einer Bewegung R, RU, U, LU, L, Schlagbutton

#### Humiliation

In einer Bewegung L, LU, U, RU, R, mittlerer Tritt

#### No Mercy - Number One

Aus einer Distanz von ca. zwei Charakteren, in einer Bewegung L, LU, U, RU, R, harter Tritt

#### No Mercy - Number Two

Aus einer Distanz von ca. zwei Charakteren, in einer Bewegung R, RU, U, LU, L, harter Schlag

Einrichtungen oder ein erreichter Status. Im Gegensatz dazu beinhaltet jeder Levelcode lediglich die Info, um welches Level es sich dreht. Alles klar?! So, jetzt kommen ein paar Paßwörter.

#### Rat Bikes

Corsair 4000	AK01 12HK
Kamakazi 250	MK00 15H2
Banzai 450	GG01 17HL
Ratzu 600	EG00 10HN

#### Sport Bikes

Stiletto 600	AG01 1AH0
Perro 250	GC00 10HS
Diabolo 750	0100 1GHB
DMG 1000	AG01 1TH0

#### Super Bikes

Corsair Boon	M221 1LH1
Kamakazi 750N	EQ01 1NHH
Banzai 750	QC00 10HF
Stiletto 800N	0220 1RGI

#### Best Bike

Diabolo 1000N CG00 1THC  
M. Mück, Ockenheim

## MEGA DRIVE

#### RISTAR

Wir wissen zwar leider auch nicht, was kleine Sterne dazu bringt, in Jump&Runs mitzuspielen, aber trotzdem haben wir hier einen Schwung nützlicher Paßwörter für Euch:

- Eine sehr feine Levelwahl bekommt Ihr mit: ILOVEU
- Wollt Ihr nur gegen Endgegner kämpfen, dann müßt Ihr folgendes Paßwort eingeben: MUSEUM.
- Für einen höheren Schwierigkeitsgrad gebt einfach 'SUPER' ein!
- Um in den Time-Attack-Mode zu gelangen, hilft das Paßwort: DOFEEL

Maximilian Mück,  
Ockenheim

## MEGA DRIVE

#### ROAD RASH 3

Kennt Ihr eigentlich den Unterschied zwischen einem Paßwort und einem Levelcode? Nein? Kein Problem, wir erklären es Euch.

Mit einem Paßwort gelangt Ihr einen bestimmten Level.



In dem Code können mehrere Informationen gespeichert sein. Zum Beispiel kann der Wert für Euer Zahlungsmittel, Eure Energie oder Erfahrungsstufe enthalten sein. Aber auch bestimmte Gegebenheiten werden festgehalten, wie der Besitz eines speziellen Fahrzeugs, erbaute

## A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

## ANKAUF & VERKAUF VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO



SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD

#### Demnächst

Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele  
lieferbar

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER  
UND SOFORT LIEFERBAR

Tel.: 045 21/48 73 Fax: 0 45 21/10 25  
täglich: 13 - 20 Uhr

**KOSTENLOS** GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.  
Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN  
Händleranfragen erwünscht

# SATURN

## DAYTONA USA



### Pferde, Musiken u. a.

Nachdem wir Euch schon einmal Mal diverse T&T zu Daytona USA beschert haben, kam noch einmal ein Haufen neuer Cheats von Euch. Anscheinend ist dieses Game schon jetzt heißbegehrt und erfreut sich großer Beliebtheit.

- Um auf den Strecken zwei und drei einen Blitzstart à la Michael Schumacher hinzulegen, haltet sich vor dem Start B und C gedrückt, bis die gelbe Lampe aufleuchtet! Laßt beide Buttons los, sobald sie wieder erlischt. Drückt unmittelbar darauf C und Ihr werdet davonbrausen.

- Wenn Ihr alle Strecken als erster beendet habt, bekommt Ihr ein Pferd zur Wahl gestellt. Mit diesem Tierchen müßt Ihr auf der ersten Strecke satte 80 Runden absolvieren, damit Ihr zusätzlich noch ein Fohlen zur Auswahl bekommt.

- Ihr könnt das Denkmal von Jeffrey drehen! Dazu solltet Ihr lediglich die Ansichtstaste (verstellt die Perspektive) während des Rennens drücken. Leider funktioniert dies nur ein einziges Mal pro Spiel.



- Für besonders Sega-Fachkundige haben wir hier noch einen Leckerbissen parat: Nachdem Ihr einen guten Ranglistenplatz erreicht habt, könnt Ihr Eure Initialien eintragen. Wenn Ihr die fol-

genden Kürzel benutzt, ertönt für kurze Zeit das jeweilige Titelstück der aufgeführten Sega-Klassiker. Vielleicht besitzt Ihr sogar das eine oder andere Spiel aus dieser Liste.

### Kürzel: Spieletitel:

A.B	After Burner
E.R	Enduro Racer
EXN	Exhaust Note
G.F	Galaxy Force
GLC	G-Loc
GPR	GP Rider
H.O	Hang On
O.R	Out Run
ORS	Outrunners
P.D	Power Drift
QTT	Quartet
R.M	Rad Mobile
S.C	Stadium Cross
S.F	Strike Fighter
S.H	Space Harrier
SDI	Global Defense
SHO	Super Hang On
SMG	Super Monaco GP
T.B	Thunder Blade
TOR	Turbo Out Run
V.F	Virtua Fighter
V.R	Virtua Racing
VMO	Vermillion

*Akido, Hamburg,  
Daniel Landsberg, Windeck  
Dattenfeld und  
Marcel Ringhoff,  
Gelsenkirchen*

von Dural (aus der Position links vom Gegner)

### Special-Moves:

C + A  
unten (halten), C + A  
rechts, C  
unten, C  
rechts, links, B  
rechts, rechts, A + B + C

### Würfe:

links, unten rechts, B  
links unten, B  
rechts, unten, B  
links, B  
rechts, B  
links, links unten, unten,  
rechts unten, rechts, B  
links, links, B

### Combos:

B, C  
B, B  
B, B, C  
B, B, B  
B, B, B, C  
links, links, C, C  
links, links, B + C, B, B, C  
B, A + C



links, B, C

### Allgemeine Tips

- Schneller in den Ranking-Mode kommen: Wenn Ihr 'Press Start Button' seht, müßt Ihr 12 mal oben drücken und dann Start. Nun geht Ihr ins Optionmenü auf den untersten Punkt (unter Exit!) und der gelbe Cursor verschwindet, sobald Ihr einen beliebigen Knopf gedrückt habt. Daraufhin sollte die Meldung 'o.k.' ertönen und ein neues Menü erscheinen. Wählt Dural aus und prügelt Euren Gegner aus dem Ring! Nach dem Abspann erscheint im ersten Auswahlmenü die Option 'Ranking Mode'. Was nun im Kampf mit diversen Gegnern passiert, müßt Ihr selbst herausfinden – es lohnt sich!

Übrigens könnt Ihr in dem oben beschriebenen neuen Modus auch die Ringgröße

verändern.

- Im Versus-Mode haltet Ihr nach der letzten Runde eines Kampfes die L- und R-Tasten gedrückt. So gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr den Hintergrund bestimmen könnt.

*Marcel Ringhoff,*

# SNES

## MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS – THE MOVIE

### Start als Power Ranger

Der Titel des Spiels ist so lang, daß nun leider nicht mehr viel Platz bleibt, noch irgendetwas zu schreiben. Drum kommt nun auch gleich der Cheat:

Drückt im Titelbild oben, unten, links, rechts, X, B, Y und A! Die korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch und veränderte Farben im Titelbildschirm bestätigt. Ihr seid ab sofort im Stände, das Spiel als Power Ranger zu beginnen.

*'Der Bescheidene'  
(Adresse fehlte leider!)*

# SNES

## THE FIREMEN

### Expert-Modus

Ist es nicht schon heiß genug? Also hier in Hamburg leiden wir alle unter akutem Körperflüssigkeiten-Mangel, obwohl hier täglich sage und schreibe 360 Millionen Liter Wasser verbraucht werden! Die einzigen beiden Möglichkeiten, sich Gänsehaut zu verschaffen, sind derzeit eine kalte Dusche oder das Abspielen von Lieblingsmusikstücken in Disco-Lautstärke. Es soll aber Menschen geben, denen es tatsächlich noch nicht 'brenzlich' genug ist. Für diese haben wir einen netten Cheat parat: Drückt im Titelbildschirm oben, unten, X, X, R, L und A! Der 'Expert-Modus' erwartet Euch nun!

*Sven Milde, Stuttgart*

# SATURN

## VIRTUA FIGHTER



### Dural Moves u.a.

Wenn Ihr den Roboter Dural spielen wollt, drückt im Titelbildschirm 17 mal nach oben! Wollt Ihr Euch in einem Kampf mit ihm messen, gebt im 'Player-Select'-Screen unten, oben, rechts und A ein!

Nun werden Euch sicherlich noch die Moves des Bosses interessieren. Hier kommen sie:

Die verschiedenen Moves



## Action-Replay-Codes

## Moin, moin! Ihr Trickser!

Wie immer findet Ihr an dieser Stelle die ARP-Seite, vollgestopft mit aktuellen, nützlichen und ausgefallenen Codes für Euer Mega Drive und/oder das Super Nintendo. Die Seite lebt davon, daß Ihr fleißig Codes herausfindet, sie sammelt und an uns schickt. Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine bzw. einen Computer benutzt, damit keine Unklarheiten oder Mißverständnisse bei der Übertragung ins Heft entstehen. Schreibt an:

GAMEPRO  
ARP-Codes  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

Unser ewiger Dank für die tolle Mitarbeit geht diesmal an:  
Sascha Glimmachers, Nettetal und S. Stetter, Bargtheide  
(Hey, da hab' ich auch mal gewohnt!)

## Asterix &amp; Obelix

7E10 1D03 unendl. Leben  
Pl. 1  
7E00 8C28 +  
7E00 8B28 +  
7E03 463B unendl. Energie  
Pl. 1

## Illusion of Time

7E0A CEFF unendl. Energie  
7E0A CA38 +  
7E0A CF24 unendl. Energie  
7E0A D400 Will  
7E0A D401 Freedan  
7E0A D402 Shadow  
7E0A A201 Psycho Dash  
7E0A A202 Psycho Slide  
7E0A A204 Spin Dash  
7E0A A210 Dark Friar  
7E0A A220 Aura Barrier  
7E0A A240 Earth Quaker  
7E0A B050 50 Juwelen  
7E0A A2FF alle drei  
dunklen Kräfte  
7E0A D6XX XX = dunkle  
Bälle

7E0A D8XX XX = R's  
7E0A DEXX XX = Stärke  
7E0A DCXX XX = Abwehr  
7E0A BXYX YY =  
Gegenstand, X = Position  
Position 4 5 6 7  
im 8 9 A B  
Menü C D E F  
0 1 2 3

01 = roter Schlüssel  
02 = Kerkerschlüssel  
03 = Inka-Statue-A  
04 = Inka-Statue-B  
05 = Inka-Melodie  
06 = Heilkräuter  
07 = blauer Stein  
08 = Melodie des Windes  
09 = Lolal Melodie  
0A = Yak-Keule  
0B = Minenschlüssel A  
0C = Minenschlüssel B  
0D = Lied der Erinnerung  
0E = Kristallkugel  
0F = Aufzugschlüssel  
10 = Palastschlüssel  
11 = Stein der Läuterung  
12 = Statue der Hoffnung  
13 = Rama Statue  
14 = Magisches Pulver  
15 = blaues Buch  
16 = Brief von Lance  
17 = Perle der Kette  
18 = Testament  
19 = Teekessel  
1A = Pilztropfen  
1B = Goldsack  
1C = Sonnenbrille  
1D = Gorgonenrose

1E = Hieroglyphe 1  
1F = Hieroglyphe 2  
20 = Hieroglyphe 3

## Utopia

7E00 7102 unendl. Geld  
7E00 F3XX XX = %  
Qualität  
7E00 7402 Orden  
7E00 75XX XX = Sterberate  
7E1B 02XX XX =  
Geburtenrate  
7E1B 09FF +  
7E1B 05FF unendl.  
Kolonisten  
7E1B 0AXX XX = Farmer  
7E1B 0EXX XX =  
Waffeningenieur  
7E1B 10XX XX = Chemiker  
7E1B 12XX XX = Kumpel  
7E1B 14XX XX =  
Schiffsbauer  
7E1B 16XX XX = Tankbauer  
7E1B 18XX XX = Arbeiter  
7E1B 1AXX XX = Forscher  
7E1B 1CXX XX = Wachen  
7E1B C80X X = Techlevelo  
7E1B CEE1 Max. Militär  
Etat  
7E1B D3E1 Max. Zivil Etat  
7E1B 34XX XX = Sprit auf  
dem Markt  
7E1B 38XX XX = Nahrung  
auf dem Markt  
7E1B 3CXX XX = Erz auf  
dem Markt  
7E1B 40XX XX = Diamanten  
auf dem Markt

7E1B 44XX XX = Waffen  
auf dem Markt  
7E1B 48XX XX = Tech auf  
dem Markt  
7E1B 4CXX XX = Luft auf  
Lager  
7E1B 50XX XX = Nahrung  
auf Lager  
7E1B 54XX XX = Sprit auf  
Lager  
7E1B 58XX XX = Rez auf  
Lager  
7E1B 56XX XX = Energie  
auf Lager  
7E1B 6CXX XX = Erz in der  
Produktion  
7E1B 6EXX XX = Tech in  
der Produktion  
7E1B 70XX XX = Waffen in  
der Produktion  
7E1B 72XX XX = Tanks in  
der Produktion  
7E1B 74XX XX =  
Raumschiffe in  
der Produktion  
7E1B 68XX XX = Sprit in  
der Produktion  
7E1B 62XX XX = Erz im  
Verbrauch  
7E1B 60XX XX = Energie im  
Verbrauch  
7E1B 5EXX XX = Sprit im  
Verbrauch  
7E1B 5CXX XX = Nahrung  
im Verbrauch  
7E1B 5AXX XX = Luft im  
Verbrauch

## Judge Dredd

7E1B 0103 unendl.  
Granaten

## Jungle Strike

7E08 B203 unendl. Leben  
7F11 3409 unendl. Hellfire  
Raketen  
7F11 363C unendl. Hydra  
Raketen

MM Power Rangers –  
The Movie

7E06 0A02 unendl. Leben  
Pl. 1  
7E06 2805 unendl. Energie  
Pl. 1  
7E06 0E02 unendl. Leben  
Pl. 2  
7E06 2C05 unendl. Energie  
Pl. 2  
7E06 2A18 immer Power  
Pl. 1  
7E06 2E18 immer Power  
Pl. 2

## Star Trek – S. F. Academy

Gebt die folgenden Codes  
zusammen ein, und Ihr  
besitzt für jedes Schiff in  
jeder Mission  
Unverwundbarkeit!  
7E7C 85FF  
7E7C 86FF  
7E7C 87FF  
7E7C 88FF  
7E7C 89FF  
7E7C 8AFF  
7E7C 8BFF  
7E7C 8CFF  
7E7C 8EFF

## Super Turrican 2

7E0A F205 unendl. Leben  
7E0A F403 unendl. Napalm-  
Bomben  
7E0A F609 unendl. Energie  
für das Rad  
(grüner Balken)  
7E0A EE09 unendl. Energie  
7E0A EB61 unendl. Zeit

## Stunt Race FX

02DA FBDO Strecke kippt  
zur Seite  
02DA BEXX XX für andere  
Texturen  
02DA CEFF Mini-Reifen  
02DA B004 Ohne Texturen,  
Wagen sind  
Raumschiffe  
02DD E599 Die Wagen  
'fliegen'  
07E5 6700 Die Ampel wird  
hyperschnell

# SHOP

**HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!**

**NEU!**  
 SHOPSERVICE  
**Zahlen per  
 Kreditkarte -  
 einfach und bequem.**



Mittendrin – statt nur dabei. Dieses abgefahrene „Head-Held-Game“ entführt Dich in eine völlig neue Daddel-Dimension!

Du – und nur Du – siehst Deine Gegner in 3D auf der LCD-Augenklappe Deines Headsets. Jump & Run total! Komplett mit Control-Pad und LCD-Spielmodul.

Bestellnummer: 428

**NUR  
DM 89,-**

**AMERICAN SPORTS!**



Chicago White Sox



Cap Best.-Nr. 265  
 Rucks. Best.-Nr. 264

Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228  
 Rucks. Best.-Nr. 229



New York Knicks  
 Rucks. Best.- Nr. 230

Dallas Cowboys  
 Cap Best.-Nr. 231 Rucks. Best.-Nr. 232

Los Angeles Raiders  
 Cap Best.-Nr. 233 Rucks. Best.-Nr. 234

Mighty Ducks of Anaheim  
 Cap Best.-Nr. 235 Rucks. Best.-Nr. 236

Seattle Supersonics  
 Cap Best.-Nr. 241 Rucks. Best.-Nr. 242

San Francisco 49 ERS  
 Cap Best.-Nr. 243 Rucks. Best.-Nr. 244

Orlando Magic  
 Cap Best.-Nr. 237 Rucks. Best.-Nr. 238

New York Yankees  
 Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Phoenix Suns  
 Cap Best.-Nr. 239 Rucks. Best.-Nr. 240

New York Yankees  
 Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Chicago Bulls  
 Cap Best.-Nr. 261 Rucks. Best.-Nr. 260

San Jose Sharks  
 Cap Best.-Nr. 263 Rucks. Best.-Nr. 262

Charlotte Hornets  
 Cap Best.-Nr. 247 Rucks. Best.-Nr. 248

**CAPS JE DM 29,95  
 RUCKSÄCKE JE DM 29,95**

**SHOPBESTELL-COUPON**

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	
							<b>Versandkosten*</b>	
							<b>Gesamt</b>	

**JA,** hiermit bestelle ich aus dem Shop

Euro-Scheck zur Verrechnung (Unbedingt: Kartennummer angeben)

Visa  
 Eurocard

Bankstütt

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

per **Nachnahme**, nur im Inland (Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,- (insg. DM 15,-))

**Bitte keine Überweisung!**

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe werden alle anderen Preistypen in der Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**Versandkosten**

Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 8,- an.  
 Ausland: Versandkosten DM 15,-.

Wir versenden per Paketservice!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Coupon einlesen an:  
**SKYmedia, GAMEPRO-Shop,**  
 Schloßstr. 12, 85737 Ismaning

\* Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

**Achtung! Alle Shopartikel aus früheren Heften sind natürlich weiterhin erhältlich.**

## INTERACTOR

Jetzt fühlt ihr ... Schläge, Explosionen, Stöße, Aufwärtshaken und vieles mehr.

Bislang gab es bei Videospiele nur zwei Dimensionen: Bild und Ton. Jetzt könnt ihr die Action auch am eigenen Körper spüren.

Ihr braucht nur den verstellbaren Interactor anzulegen und den Leistungsverstärker an den Audioausgang eures Videospieleystems anzuschließen - und schon könnt den Spielvorgang mitfühlen. Der Interactor kann an folgende Geräte angeschlossen werden: Sega Mega Drive, Super Nintendo, Hifi, CD-Player, Fernseher und Videogeräte. Incl. Netzadapter

Bestellnummer: 430



**NUR  
DM 199,-**

**DAMIT!**

## POWER RANGERS!

Bestellnummer: 807

**NUR  
DM 29,95**



Bestellnummer: 801

**NUR  
DM 29,95**

**WAS MAN NICHT  
IM KOPF HAT ...**



... das hat man in seinem „Datapad“ – wenn man einen hat. Dieser kleine Wunderkasten ist der erste Electronic Organizer speziell für Kids. Mit allem, was Du zum gepflegten Überleben brauchst. Nie wieder unleserliche Schmierzettel oder Hausarrest, weil Du mal wieder Mutters Geburtstag vergessen hast.

Bestellnummer: 429

**NUR  
DM 69,95**

**24 Stunden**

**Fax-Hotline**

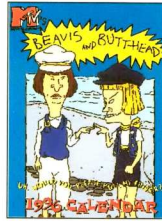
**089 / 96 24 10 39**

**Bestell-Hotline**

**089 / 96 24 10 30**

**Mo.-Fr. 12.00-18.00**

Je DM **19,90**



Beavis & Butt-head  
Bestellnummer 1005



Die Prinzen  
Bestellnummer 1026



Caught in the Act  
Bestellnummer 1034

Cranberries  
Metallica  
Michael Jackson  
R.E.M.  
Roxette  
Take That

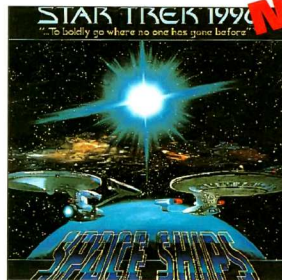
Bestellnr: 1010  
Bestellnr: 1012  
Bestellnr: 1013  
Bestellnr: 1015  
Bestellnr: 1016  
Bestellnr: 1017

Disney 101 Dalmatiner  
Gute Zeiten, schl. Zeiten  
Formel Eins (Auto)  
Henry Maske  
Franziska von Almsick  
Van Halen

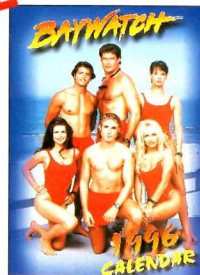
Bestellnr: 1019  
Bestellnr: 1021  
Bestellnr: 1022  
Bestellnr: 1023  
Bestellnr: 1024  
Bestellnr: 1035



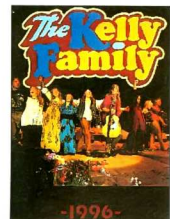
East 17  
Bestellnummer 1002



Star Trek 1996  
Bestellnummer 1033



Baywatch  
Bestellnummer 1000



The Kelly Family  
Bestellnummer 1025



# DONKEY KONG

DM **139,95**  
DONKEY KONG 45cm

Donkey Kong 45 cm  
Artikelnummer 841 DM 139,95  
Donkey Kong 15 cm  
Artikelnummer 843 DM 29,95  
Donkey Kong Figuren 5fach sortiert,  
Artikelnummer 844 DM 24,95  
Donkey Kong Schlüsselanhänger,  
Artikelnummer 845 DM 6,95

**24 Stunden**

**Fax-Hotline**

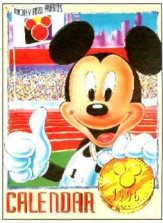
**089 / 96 24 10 39**

**Bestell-Hotline**

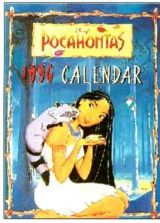
**089 / 96 24 10 30**

**Mo.-Fr. 12.00-18.00**

# E R 1 9 9 6



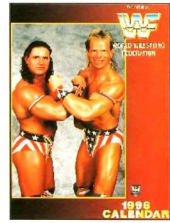
Mickey & Freunde  
Bestellnummer 1009



Pocahontas  
Bestellnummer 1020



Bon Jovi  
Bestellnummer 1001

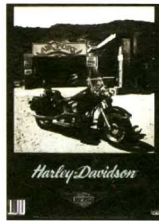


WWF  
Bestellnummer 1003

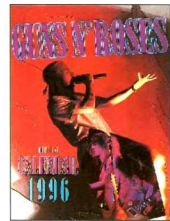
**NEU!**  
SHOPSERVICE  
Zahlen per  
Kreditkarte -  
einfach und bequem.



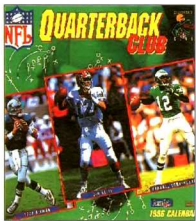
Beverly Hills 90210  
Bestellnummer 1004



Harley Davidson  
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses  
Bestellnummer 1008



NFL Quarterback Club  
Bestellnummer 1006



Bayern München  
Bestellnummer 1027



Werder Bremen  
Bestellnummer 1028

UNSERE FUSSBALLKLUBS	
FC Kaiserslautern	Bestellnr.: 1029
B. Mönchengladbach	Bestellnr.: 1030
FC Schalke 04	Bestellnr.: 1031
VFB Stuttgart	Bestellnr.: 1032

DM **24,95**  
5 Figuren

DM **6,95**  
Schlüsselanhänger

**NAME:** (Bitte in Blockbuchstaben schreiben)

**STRASSE:**

**ORT/PLZ:**

**TELEFON:**


**DATUM:**

**UNTERSCHRIFT:**

Eine Kleinanzeige (max. 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, **BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!**) kostet DM 5,-. Bitte legt den Betrag in Form eines neuen 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll.

- SNES-Spiele  3DO-Spiele
- NES-Spiele  Jaguar-Spiele
- Game-Boy-Spiele  CD-i-Spiele
- Mega-Drive-Spiele  Hardware + Zubehör
- Master-System-Spiele
- Game-Gear-Spiele  Verschiedenes

GAMEPRO vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. GAMEPRO kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand hin, der in Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Kleinanzeigen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, GAMEPRO-Kleinanzeigen, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

**Kein Geld für neue Spiele? Wie wär's dann mit etwas Gebrauchtem aus unseren monatlichen Kleinanzeigen?**

## SNES

**Suche** die Codes für das ARP 2 und für das Spiel Illusion of Time. Tel.: 02327-33790, Claus-Peter

**Suche** Rollenspiele: z. B. Chrono Trigger DM 100, Final Fantasy 2 und 3 für DM 60-80. Breath of Fire 1 u. 2 für DM 60-80. Suche auch andere Neuheiten. Tel.: 06257-83930, Mike

**Kaufe/Tausche** Spiele für MD, SNES, 3DO. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Suche günstige Saturn- und Sony-PS-X-Spiele. Tel.: 04774-1789, Rainer

**Suche** Neuheiten und Modulsammlungen für alle Konsolen von Nintendo, Sega und 3DO. Suche auch Sony PS-X. Tel.: 0641-71250, Kirsten

**Verkaufe** für SNES StarWing für DM 35, Zelda für DM 35, R-Type 3 für DM 40, Super Metroid für DM 50 und SWK. Verkäufe MD-Spiele. Tel.: 0881-5993, Andi

**Verkaufe** SNES mit zwei Pads, 14 Spielen. Z. B. DKC, Illusion of Time, Sim City, WWF Raw usw. Dazu noch einen US-Converter für DM 790 FP. Tel.: 02325-35905, Tim

**Verkaufe** Original Sammlerspiel, nur hier erhältlich! Tel.: 035601-33272, Martin ab 16 Uhr

## NES

**Verkaufe** NES mit 10 Spielen, außerdem sechs Game-Boy-Spiele und einen Super Game Boy. Ruft an unter Tel.: 0221-706861, Mo.-Fr. von 18-20 Uhr und Sa.-So. 10-18 Uhr, Philipp

## GAME BOY

**Suche** Castle Quest, Great Greed und Final Fantasy Leg. 2 & 3. Zahle fairen Preis. Tel.: 06232-34230, Peter

## MEGA DRIVE

**Verkaufe** 12 Mega-Drive-Spiele günstig, z. B. Earthworm Jim, Sonic, NHL '94, Cool Spot, NBA Jam, Jungle Strike usw. Preise und Infos am Telefon. Tel.: 02058-3823, Sebastian

**Verkaufe** SSF 2, FIFA Soccer und Story of Thor zusammen für nur DM 100-120. Auch Einzelverkauf! Tel.: 02375-5427, Dennis

**Verkaufe** MD, MCD, 32X und neun Spiele, Battlec., Thunderhawk, Reb. A., Sonic-CD, Batman Ret., Gr. Zero Texas und zwei Joyp., guter Zustand für nur DM 1000 VB. Tel.: 05622-70515, Michael

**Verkaufe** Mega Drive mit 2 Pads und dem Spiel Sonic für nur DM 95. Story of Thor DM 80, Soleil DM 75, Shining Fore II DM 70, Phantasy Star II DM 30. Tel.: 08261-21122, Herbert

# Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

## GAMEPRO

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

## NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMEPRO auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:	Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!
Name der Verkaufsstelle: _____	Mein Name: _____
Straße: _____	Straße: _____
Land, PLZ, Ort: _____	Land, PLZ, Ort: _____
Es ist ein/e <input type="checkbox"/> Kiosk <input type="checkbox"/> Supermarkt	Mein Wunschspiel: _____
<input type="checkbox"/> Tankstelle <input type="checkbox"/> Sonstiges	System: _____

Bitte senden an: GAMEPRO • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

**Verkaufe** MD mit 4 Pads, davon 2 Sechs-Button-Pads und 8 Modulen. Alles in sehr gutem Zustand. Tel.: 08131-91490 ab 18 Uhr, oder Tel.: 089- 5121-2537 von 9 - 18 Uhr, Ollie

## 3DO

**Verkaufe** 3DO, FZ1, NTSC mit 16 Games. Alles Top-Spiele! Zwei Pads, SNES-Pad-Adapter für 3DO, Gamegun, Kabel etc. Alles 100%ig in Ordnung! NP über DM 2500, für FP DM 1800. Tel.: 02131-548964, Andreas

## JAGUAR

**Verkaufe** PAL-Jaguar, zwei Pads, RGB-Kabel (mit HIFI-Anschluß) und verschiedene Spiele (z. B.: Tempest, Rayman, Burn Out u. a.), auch einzeln, Preis VS. Tel.: 0331-815079, Sven

## HARDWARE

**Verkaufe** MD mit vier Pads, Vierspieler-Adapter und 12 Top-Spielen, z. B. NHL '95, Virtua Racing, Probotector, Dune 2, für DM 800. Verkaufe auch einzeln. Tel.: 0281-43100, Sascha

**Verkaufe** Goldstar 3DO, zwei Joypads, acht Top-Games günstig. Tel.: 04963-4236, Ralf

**Verkaufe** Mega Drive, 32X, Mega CD und zehn Spiele, u. a. Landstalker, Flashback, FIFA '95, NHL '95 usw. Alles zusammen VB DM 500. Tel.: 030-2817165, Carsten

## VERSCHIEDENES

**Verkaufe** MD und 32X und Spielesammlung: NBA Jam-T. E. 32X, SSF 2, NBA Live '95 u. v. m. Zwei Sechs-Button-Pads, DM 1200. Tel.: 02622-13657, Andreas

**Tausche** Spiele für Saturn, PS-X, 3DO, SNES, Jaguar. **Verkaufe** Jaguar, Multi-SNES, 3DO mit Spielen und Zubehör. Preis VHB. Spiele auch einzeln verkäuflich. Tel.: 07354-2873, ab 16 Uhr, Stefan

**Kaufe/Verkaufe** Spiele für SNES, MD, PS-X, Saturn. Sendet Eure Listen, was Ihr sucht und was Ihr habt, an: Thorsten Decker, Halvenweg 36, 52477 Alsdorf

**Verkaufe** Clockwork Knight für Saturn (PAL), nagelneu Tel. Arbeit: 089-5121-2537, Privat: 08131-91490, Ollie



## GAMEPRO IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

**Chefredakteur:** Reza Abdolali (rz) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

**Stellvertretender Chefredakteur:** Hans-Joachim Amann (hja)

**Redaktion:** Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Michael Koczy (mik), Tasso Kohlhöfer (tas)

**Freie Mitarbeit:** Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Hink

**Grafikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach

**Grafik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susa Rieger

**Marketing:** Sven Jakobsen

**Anzeigen:** Michael Grenilza, Tel.: 040/48 05 22 34 Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040/48 05 22 23 Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreislise Nr. 2 vom 1.3.1995

**Anzeigendisposition:** Bianca Nielsen

**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

**Abonnement:** GAMEPRO- Leseservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

**Lithografie:** City Repro Ighaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

**Druckerei:** Evers Druck, 25704 Meldorf  
GAMEPRO GmbH, Heiligwigstraße 39, 20249 Hamburg

**Titel:** © 1995 GAMEPRO USA

© 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 am ersten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,- Der Jahresbezugspres (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,- im Ausland DM 120,-

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS



# Willkommen zu Hause!



**I**n GAMERS triffst Du jeden Monat neue und alte Freunde aus der großen weiten SEGA-Welt, außerdem jede Menge News zum Mitreden, Tests zum Kennenlernen, Tips & Tricks zum Weiterkommen sowie Aktionen zum Gewinnen. Schau doch auch mal vorbei – wir freuen uns auf Dich!

## GAMERS

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

GAME GEAR SATURN MEGA DRIVE MEGA-CD MEGA DRIVE MASTER SYSTEM MD 32X MEGA DRIVE MASTER SYSTEM MD 32X MEGA DRIVE



**Was könnte das Leben so schön sein, wenn man endlich mal den Überblick hätte, so wie auf dieser Doppelseite zum Beispiel, die Euch alle Spieltests ab der ersten GAMEPRO zeigt.**

**Titel Heft Note Genre**

3DO		
3D Atlas	10/95	-
Alone in the Dark	11/94	4+
Burning Soldier	11/94	3
Corpse Killer	7/95	5-
Crash n Burn	11/94	2-
Crime Patrol	3/95	3-
Demolition Man	2/95	3-
Dragon's Lair	11/94	5-
Escape from Monster M.	11/94	3+
FIFA Soccer	1/95	2+
Flashback	7/95	1-
Gex	7/95	2
Gridders	11/94	5+
Guardian War	11/94	3+
Hell	9/95	3+
Horde, the	9/94	2+
Immercenary	7/95	2-
Incredible Machine, the	11/94	3
Jammit	1/95	5-
John Madden Football	11/94	1-
Jurassic Park Interactive	11/94	5
Kingdom - T. Far Reaches	10/95	4-
Limemings	11/94	4+
Mega Race	12/94	4+
Micocosm	11/94	5+
Myost	6/95	2+
Need for Speed, the	2/95	2+
Off-World Interceptor	2/95	4-
Out of this World	11/94	3
Panzer General	10/95	2-
Pataank	1/95	5-
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-
Real Pinball	11/94	6
Rebel Assault	2/95	4
Return Fire	4-5/95	2
Rise of the Robots	7/95	5
Road Rash	10/94	1-
Samurai Shodown	1/95	3+
Seal of the Pharaoh	8/95	3+
Shanghai: Triple Threat	3/95	2+
Shock Wave	10/94	2
Shock Wave 2 - O. J.	6/95	2-
Slam 'n' Jam '95	8/95	2
Slayer	12/94	2-
Space Ace	10/95	4-
Space Pirates	10/95	4-
Star Control II	1/95	1-
Starblade	6/95	3
Stellar 7 - Draxon's R.	11/94	3+
Strahl	10/95	5+
Super StreetFighter II T.	1/95	2+
Super Wing Commander	11/94	2
Theme Park	6/95	1-
Total Eclipse	11/94	2-
Trip'd	10/95	3
Twisted	11/94	3+
VR Stalker	12/94	5
Way of the Warrior, the	10/94	4+
Wing Commander 3	9/95	1-
World Cup Golf - Hyatt	3/95	2

**CD-I**

7th Guest, the	9/94	3
Apprentice	2/95	3
Dragon's Lair	10/94	5-
Earth Command	1/95	3+
Lil'it Divil	12/94	4-
Space Ace	10/94	4-
Striker Pro	10/94	4

**GAME BOY**

Aladdin	11/94	2
Alien vs Predator	11/94	5+
Animanics	8/95	3+
Asterix & Obelix	10/95	3+
B. C. Kid Z	4-5/95	3-
Batman Forever	10/95	3-
Brainbender	3/95	3-
Bubble Bobble Part 2	1/95	2

**Titel Heft Note Genre**

Choplifter 3	12/94	2
Desert Strike	12/94	2-
Donkey Kong Land	9/95	2-
Eartworm Jim	9/95	2+
Game Boy Galerie	4-5/95	4-
Golf Classic	2/95	4+
Itchy & Scratchy	2/95	4+
Jelly Boy	3/95	2
Judge Dredd	8/95	4-
Jungle Strike	3/95	2
Jurassic Park 2	3/95	3-
Kirby's Dream Land 2	9/95	2
König der Löwen, der	8/95	4-
Madden '95	3/95	3+
Mario's Picross	9/95	2
Mega Man 3	7/95	2-
Megalit	1/95	3-
Micro Machines	1/95	2-
MM Power Rangers	1/95	6+
Milons Secret Castle	2/95	2-
Monster Max	12/94	2+
Monster Truck Wars	2/95	5+
Mr. Nutz	12/94	2
NBA Jam	2/95	2-
NBA Jam - T. Edition	8/95	2
Pack in Time	10/95	3
Pagemaster, the	12/94	4+
Pinball Deluxe	10/95	3
Protobot 2	10/94	2+
Samurai Shodown	2/95	2-
SeaQuest	3/95	4-
Space Invaders	1/95	3
StarGate	3/95	2+
Super Chase H. Q.	1/95	3-
Tarzan	12/94	3-
Tiny Toons Adv. - W&W	12/94	4-
True Lies	10/95	2
Wario Blast	4-5/95	2+
Winter Golf	3/95	4-
World Heroes 2 Jet	10/95	3
WWF Raw	12/94	3

**GAME GEAR**

Batman Forever	10/95	2
Batman & Robin	9/95	4+
Championship Hockey	8/95	5
Duffy Duck	11/94	3+
Dynomite Headdy	10/94	3+
Ecco 2 - 1/95	2-	
Ernie Els Golf	12/94	2-
Fatal Fury Special	4-5/95	2+
Hurricanes	3/95	4+
Judge Dredd	8/95	2-
Kawasaki Superbikes	8/95	3
König der Löwen, der	1/95	2-
Legend of Illusion	3/95	2-
Marko's Magic Football	7/95	3-
Micro Machines 2	4-5/95	2+
MM Power Rangers	3/95	2
NBA Jam - T. Edition	4-5/95	2
Operation Starfish	7/95	3
Pete Sampras Tennis	12/94	2
PGA Tour Golf II	12/94	2+
Rise of the Robots	3/95	6+
Ristar	3/95	2+
S. S. Lucifer	12/94	3-
Schlumpfe, die	6/95	2
Sonic Drift Racing	7/95	3-
Sonic Triple Trouble	11/94	2+
StarGate	4-5/95	1-
Striker	10/95	4
Super Columns	7/95	2
Taz in Escape from Mars	2/95	4+
Tempo Jr.	8/95	5+
Wizard Pinball	10/95	3
WWF Raw	12/94	2-

**JAGUAR**

Alien vs Predator	12/94	2
Brutal Sports Football	10/94	2-
Bubby	3/95	5+

**Titel Heft Note Genre**

Checkered Flag	2/95	5
Club Drive	2/95	6
Double Dragon	8/95	4-
Dragon - T. B. Lee Story	1/95	3+
Iron Soldier	3/95	2-
Kasumi Ninja	3/95	4-
Raiden	9/94	3-
Rayman	10/95	2+
Sensible Soccer	7/95	3-
Super Burnout	10/95	3
Syndicate	6/95	3+
Tempest 2000	9/94	1-
Theme Park	6/95	2+
Troy Aikman NFL Footb.	7/95	4-
Val d'Isere		
Championship	3/95	4
Zool 2	3/95	3-

**MEGA-CD**

B. C. Racers	2/95	3-
Battle Frenzy	9/95	3
Battlecorps	9/94	1-
Beast 2	9/95	4-
Beyond the Limit	12/94	2-
Double Switch	10/94	3-
Dungeon Explorer	10/95	2
Dungeon Master 2	6/95	4
Earthworm Jim	7/95	1
Ecco 2 - The Tides of T.	4-5/95	2+
Fahrenheit	10/95	4
Flink	2/95	3+
Heard of the Alien	6/95	3-
Iron Helix	1/95	5+
Jurassic Park	2/95	3-
KEIO Flying Squadron	6/95	3+
Lawnmower Man, the	2/95	5+
Links	6/95	2+
Mickey Mania	1/95	2+
Midnight Raiders	10/95	4
NBA Jam	1/95	1-
Phifal - The Mayan Adv.	4-5/95	1-
Popful Mail	9/95	2-
Rebel Assault	12/94	4-
Schlumpfe, die	7/95	2-
Shining Force CD	7/95	2
Slam City with Scottie P.	3/95	5+
Snatcher	1/95	1-
Soulstar	12/94	2-
Starblade	12/94	4-
Surgical Strike	10/95	5+

**MEGA DRIVE**

Aero the Acro-Bat 2	12/94	2-
Alien Soldier	6/95	4+
Animanics	12/94	2-
Asterix et T. Power	4-5/95	3
ATP Tour	4-5/95	3
Ballz	12/94	4+
Batman Forever	10/95	2+
Batman & Robin	8/95	3+
Battle Frenzy	4-5/95	3-
Boogerman	2/95	3-
Brian Lara Cricket	7/95	3+
Bubby II	11/94	3-
Cheese Cat-Astrophe	8/95	4+
Clayfighter	11/94	3
Comix Zone	10/95	2
Duffy Duck in Hollywood	6/95	3-
Dino Dini Soccer	12/94	2-
Dragon - T. B. Lee Story	12/94	4+
Dschungelbuch, das	9/94	2+
Dynomite Headdy	10/94	1-
Earthworm Jim	11/94	1
Ecco 2	12/94	2
FIFA Soccer '95	11/94	2+
Flink	12/94	3+
Generations Lost	1/95	3
Gunship	12/94	4
Havoc	12/94	2-
Hurricanes	2/95	4+
Jelly Boy	7/95	2-
Jimmy White's W. S.	12/94	2
Judge Dredd	9/95	3-
Jurassic Park - R. Edition	12/94	3-
Justice League	7/95	4-
Kawasaki Superbikes	8/95	4-
Kick Off 3	2/95	3
König der Löwen, der	1/95	4-
Lawnmower Man, the	2/95	4+
Limemings 2 - The Tribes	12/94	2-
Light Crusader	10/95	2-
Madden NFL '95	1/95	1-





# VOR SCHAU



## PRÜGEL- HILFE

Für alle Tekken-Fans haben wir in der nächsten Ausgabe gleich zwei Leckerbissen: Zum einen gibt es die ersten Bilder von „Tekken 2“, aber auch für die

Freunde des ersten Teils haben wir etwas auf Lager, nämlich einen großen Player's Guide mit tonnenweise Special-Moves und Monster-Combos. Da macht das Zuschlagen wieder so richtig Spaß, und das solltet ihr natürlich auch tun.



## SOFTWARE-SCHMIEDE



Wer sind eigentlich die Leute, die für solche genialen Saturn-Spiele wie Daytona USA oder Virtua Fighter verantwortlich zeichnen? Wir haben einen Blick hinter die Kulissen des Designerteams AM2 geworfen und stellen Euch



die Leute des Teams und ihre bisherigen und zukünftigen Projekte im kommenden Heft genauer vor.



Die KÜHLE JAHRZEIT IST WIEDER DA, DIE NÄCHTE WERDEN NICHT NUR LANGSAM WIEDER KÄLTER, SONDERN AUCH LÄNGER. DAS AN SICH WÄRE SCHON EIN GUTER GRUND, SICH ÜBER DAS AKTUELLE GESCHEHEN AUF DEM VIDEOSPIELMARKT UND DEN POTENTIELLEN NACHSCHUB FÜR NACHTSITZUNGEN ZU INFORMIEREN. UND AUCH IM HINBLICK AUF WEIHNACHTEN SOLLTET IHR ÜBER DIE NEUESTEN TRENDS UND WUNSCHZETTEL-KANDIDATEN AUF DEM LAUFENDEN SEIN. WERTVOLLE ENTSCHEIDUNGSHILFEN UND PRAKTISCHE TIPS GIBT ES WIEDER AB DEM 11. NOVEMBER AN EUREM KIOSK, UND ZWAR IN FORM DER **GAMEPRO 12/95** – WIE ÜBLICH RANDVOLL MIT ALLEM, WAS EURE SPIELERHERZEN HÖHER SCHLAGEN LÄSST ...



## DREIERPACK

Mit etwas Verzögerung hat Factor 5 endlich die Mega-Drive-Version von „Indiana Jones – The Greatest Adventures“ fertiggestellt. In der kommenden GAMEPRO berichten wir Euch, wie sich die Highlights aus den drei Kinofilmen auf der Konsole machen.



## MESSEFIEBER

Herbstzeit, Messezeit! Dabei interessiert uns das Wetter in London allerdings nicht so sehr. Viel wichtiger ist es was auf der dortigen ECTS so alles an Neuheiten zu sehen ist. Wir informieren Euch darüber mit einem ausführlichen Bericht im nächsten Heft.

## SATURN-FREUDEN

Kaum ein Klassiker bleibt ohne Folgen, und das gilt genreübergreifend sowohl für Prügelspiele als auch für Jump&Runs. Freut Euch nochmal auf ausführliche Tests zu „Virtua Fighter 2“ und „Clockwork Knight 2“ im kommenden Heft.

## GAMEPRO RESERVIERUNG 12/95

Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 12/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis  
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

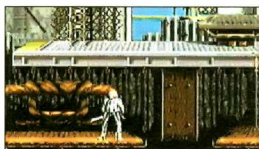
Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen  
einer Woche abgeholt werden, verfällt die  
Reservierung zugunsten anderer Kunden.



## ABGESOFFEN

Wenn uns die Winde des Meeres hold sind, können wir Euch in der nächsten Ausgabe bereits die ersten Videospiel-Umsetzungen von Kevin Kostners neuestem Film vorstellen. Ihr erfahrt dann, ob Ihr für „Waterworld“ Euer SNES, Euer Mega Drive oder gar Euren Game Boy hochseetauglich machen müßt.



GAMEPRO  
12/95 ist

erhältlich ab  
dem  
Erstverkaufstag

GAMEPRO  
GAMEPRO  
GAMEPRO

### SUPER NES

Actraizer eu	49,90
Aero the Acrobat 2 d	49,90
Allen 3 d	39,90
Axelay d	39,90
Barkley Jam d	79,90
Battle Grand Prix us	29,90
Battletank 2 eu	39,90
Battletoad/Double Dragon	49,90
Blackhawk d	49,90
Blues Brothers d	29,90
Bomberman eu	39,90
Bomberman 2 eu	49,90
Brainies d	29,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Choplifter 3	69,90
Clayfighter 2	49,90
Claymates d	49,90
Cool Spot eu	29,90
Crazy Chase d	59,90
Crazy Sports d	59,90
Desert Fighter eu	39,90
Dino Dini Soccer d	49,90
Dirty Racer d	39,90
Double Dragon V d	39,90
Dracula d	29,90
Dr. Franken d	39,90
Dragezone d	49,90
Dschungelbuch d	99,90
Duffy Duck d	49,90
EK the Cat d	29,90
Empire Strikes Back d	69,90
Equinox eu	49,90
F 1 Championship d	79,90
Fievel goes West	59,90
Flinstones d	89,90
Funn Games d	29,90
Ghoul Patrol (Zombies 2) d	39,90
Gods d	39,90
Goof Troop d	69,90
Hulk d	29,90
Humans d	59,90
Illusion of Time d	109,90
Inter. Superstar Soccer d	99,90
Jungle Strike d	99,90
Jurassic Park 2 d	49,90
Kick Off d	29,90
Kick Off 3 eu	49,90
Kid Clown Crazy Chase d	79,90
King Arthurs World d	49,90
King der Löwen d	79,90
Last Action Hero d	49,90
Legend	49,90
Lemmings 2 d	39,90
Lethal Weapon d	49,90
Lost Vikings d	79,90
Magic Boy d	79,90

Magical Quest d	39,90
Mario Allstars d	59,90
Mariokart d	59,90
Mariopaint d	59,90
Mechwarrior eu	49,90
Metal Marines eu	49,90
Michael Jordan Chaos	49,90
Mickey Mania d	69,90
Micro Machines d	39,90
Mighty Max d	49,90
Mystical Ninja d	49,90
NBA Allstars d	69,90
NBA Jam d	59,90
NBA Jam Tournament d	89,90
NHL 95 d	69,90
Pacattack d	49,90
Pagemaster eu	59,90
Pang eu	39,90
Paws of Fury d	49,90
Plak eu	39,90
Pap'n Twinnie d	39,90
Pap'n Twinn. Rainbow d	49,90
Push Over d	39,90
Punch Out d	69,90
R - Type III eu	79,90
Rival Turf d	49,90
Rise of the Robots d	39,90
Roadrunner d	49,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Secret of Mana d	119,90
Secret of the Stars us	109,90
Shadowrun d	99,90
Shaq Fu d	39,90
Soccer Shootout d	99,90
Starflight Academy d	59,90
Stargate d	49,90
Starwars d	69,90
Starwing d	39,90
Streetworker d	49,90
Stuntracer FX d	59,90
Super Aleste d	99,90
Super Conflict	99,90
Super Dragezone d	69,90
Super Icehockey d	99,90
Super Kick Off d	39,90
Super Morph d	89,90
Super Pang eu	49,90
Super Turrican d	39,90
Syndicate d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator 2 Arcade d	39,90
Tetris & Mario d	59,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Tiny Toons Sports	69,90
True Lies d	49,90
Turrican d	39,90
Turrican 2	99,90

Unirallyl d	99,90
Virtual Bart d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Walverine d	49,90
World Cup USA eu	39,90
World Heroes d	99,90
X Kaliber d	29,90
Zero the Kamikaze d	49,90

### MEGA DRIVE

Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Alisia Dragoon d	29,90
Animaniacs d	49,90
Arch Rivals d	49,90
Arrowflash d	29,90
Asterix d	39,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Balzz d	39,90
Barkley Jam d	39,90
Barts Nightmare d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
B.O.B d	29,90
Bonanza Bros. d	39,90
Bonkers d	89,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	29,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boys d	39,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Clayfighter d	99,90
Corporation d	29,90
Cosmic Spacehead d	29,90
Crackdown d	29,90
Cruttedudes d	29,90
Crueball d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula d	49,90
Dschungelbuch d	99,90
Dynamite Duke d	29,90
Earthworm Headdy d	69,90
Earthworm Jim us	49,90
Earthworm Jim d	99,90
Ecco the Dolphin d	39,90
Ecco the Dolphin 2 d	49,90
Empire of Steel d	29,90

Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
F 117 d	39,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '95 d	59,90
Flink d	49,90
Flinstones d	59,90
Galalah d	29,90
Galaxy Force II d	29,90
Gauntlet 4 d	29,90
Generations Lost d	39,90
Ghouls n Ghosts d	39,90
Gynoud d	29,90
Harball '94 d	49,90
i'avoc d	49,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	19,90
Jammitt us	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden 95	49,90
Jungle Strike d	89,90
Justice Park d	49,90
Kick Off 3 d	99,90
Klax d	29,90
König der Löwen d	99,90
Last Battle d	39,90
Leaderboard Golf d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Marble Madness d	39,90
Marco's Magic Football d	29,90
Megalomania d	39,90
Megaman Willy Wars d	99,90
Mega Swiv d	89,90
Mega Turrican d	39,90
Mighty Max d	49,90
Mickey Mania d	29,90
Mutant League Football d	39,90
NBA Jam d	59,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live d	59,90
NHLPA '94 d	39,90
NHL '95 d	59,90
Normy's Beach Babe d	39,90
Ottifanten d	39,90
Outrun d	29,90
Pagemaster d	79,90
Paperboy d	19,90
Paperboy 2	29,90
PGA Tourgolf 3 d	49,90
PGA European Tour d	59,90
Phelios d	49,90
Pirate of Dark Water d	29,90
Pitfall d	59,90
Pro Move Soccer d	19,90

Psycho Pinball d	99,90
Puggsy d	29,90
Punisher d	99,90
Radical Rex d	39,90
R.B.I. Baseball 94 d	39,90
Red Zone d	49,90
Riskey Woods d	39,90
Robocod d	39,90
Sensible Soccer d	29,90
Sepp Maier Sacer d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Smash TV d	25,90
Snake Rattle n Roll d	39,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	79,90
Steel Empire d	29,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage d	39,90
Strider d	29,90
Striker d	99,90
Subterrania d	49,90
Superman d	39,90
Sword of Vermillion d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Terminator d	19,90
Tazmania 2 d	49,90
Technoclash d	29,90
T2 Arcade	39,90
Themepark d	89,90
Tiny Toons Allstars	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Truxton d	19,90
Turtles T. Fighters d	69,90
Two Crude Dudes	29,90
Urban Strike d	59,90
Vermillion d	39,90
Wani Wani World	119,90
Warspeed d	39,90
Wimbledon Tennis d	49,90
Winterchallenge	59,90
Winterolympics	39,90
WonderBoy 3	29,90
World Class Soccer d	39,90
World Class Leaderboard	49,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero Wings	119,90
Zero Wings d	29,90

**Info-Gutschein !!!**  
Bitte leihen Sie ein megestes Info-Gut.

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme: Nintendo  
 Sega  
 Sam  
 MS-DOS

#### LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, e = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.  
 Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.  
 Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

# THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit  
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre  
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte  
Charaktere und Hintergründe



Über 80  
unglaubliche Levels!

## BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

**SUPER NES® MEGA DRIVE™ GAME BOY® GAME GEAR®**  
später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows 95), Playstation und Saturn

\*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



**Acclaim®**  
Entertainment GmbH