

NINTENDO • SEGA • 3DO • JAGUAR • CD-i & ZUBEHÖR

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

**NEU!**  
JETZT JEDEN MONAT!!!

GAMEPRO führt durchs  
**Konsolen-  
Chaos**



Neu: jeden  
Monat mit  
Sammelkarten-  
zum Heraus-  
nehmen



Außerdem in  
diesem Heft:

- Tests, Berichte und News für alle Systeme
- Super Street Fighter II für SNES und MD & Interview zum SF-Film
- Jaguar-Preview: Alien vs Predator
- Tips & Tricks, Action Replay Codes u.v.m.

# Mortal Kombat II

Exklusiv-Interview: Die Macher packen aus

Großes Preisausschreiben:  
Gewinnt eine  
Reise nach **Disney  
World** in die **USA**





Sie wollen also die Welt  
**retten?**  
Dann werden Sie  
doch einfach grün!

**Lust auf ein spannendes Marvel-Abenteuer?**

So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:

**Selling Points GmbH, Kennwort: Hulk, Postfach 28 63, 33258 Gütersloh.**

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg.

\*Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



Spinat ist  
**OUT! Hulk ist IN!**  
Jetzt gibt's den  
aufrechten Super-  
helden mit dem Zorn-  
Faktor für **MEGA  
DRIVE, GAME GEAR,  
MASTER SYSTEM und  
NINTENDO SUPER NES.**

**Besuchen Sie\* Marvel Comics in New York!**



**präsentieren**

**die große Hulk-Competition**

©1994 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. The trademark "The Incredible Hulk" and the name "Hulk" are registered trademarks of Marvel Characters, Inc. in the U.S. and other countries. "U.S. Gold Ltd." and "Game Gear" are registered trademarks of U.S. Gold Ltd. "Master System" is a registered trademark of Sega. "Nintendo Super NES" is a registered trademark of Nintendo. "Marvel Comics" is a registered trademark of Marvel Characters, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

# EDITORIAL

G A M E P R O K L Ä R T A U F  
T O R I A L

**h**allo, Ihr Gameprofis!

Die Lage auf dem Videospiele-Markt hat sich in der letzten Zeit zusehends gewandelt. Waren Nintendo und Sega in den letzten Jahren nahezu die Alleinunterhalter, bekommen sie in naher Zukunft mächtig Konkurrenz: Zur Jahreswende werden Panasonics 3DO und Ataris Jaguar offiziell in Deutschland erscheinen, bald darauf wird Sony die PlayStation präsentieren. Die Zeit der nächsten Konsolengeneration ist angebrochen – Zeit für ein neues Multi-Format-Magazin: Zeit für GAMEPRO! Wir von GAMEPRO werden Euch durch die Welt der Videospiele führen – Wir, die ebenso kompetente wie unabhängige Redaktion der Magazine GAMERS und TOTAL!

**GAMEPRO weiß Bescheid:** Durch unsere Previews und Tests erfahrt Ihr welche Spiele sich wirklich lohnen und bei welchen Ihr Euer Geld sparen könnt!

**GAMEPRO hilft weiter:** In der Tips & Tricks-Rubrik findet Ihr alles, was Ihr zur Lösung Eurer Games braucht. Levelcodes, Cheats und Karten, sowie unzählige Action Replay- und Game Genie-Codes.

**GAMEPRO klärt auf:** GAMEPRO wird Euch nicht nur ausführlich über alles Wissenswerte rund um Eure Konsolen und Videospiele informieren, sondern wird Euch auch immer über die kommende Hard- und Software auf dem Laufenden halten. Gleich in der ersten Ausgabe liefern wir Euch zu diesem Thema eine umfassende und richtungsweisende Übersicht über die aktuellen und kommenden Konsolen. Wir zeigen Euch was abgeht – nur Ihr entscheidet was Ihr haben wollt!

**GAMEPRO fragt nach:** Wir blicken für Euch auch hinter die Kulissen: Interviews und Entstehungsgeschichten gewähren Euch einen tiefgründigen Einblick in die Produktion von Videospiele.

Diesmal schauen hinter die Kulissen des ebenso umstrittenen wie erfolgreichen Spiele-Hits Mortal Kombat: Chef-Grafiker John Tobias stand uns Rede und Antwort. Er lüftet Geheimnisse und erzählt von den Problemen und Kuriositäten, die bei den verschiedenen Produktionen der Mortal Kombat-Titel auftraten.

**Ihr macht GAMEPRO:** Wir haben vorgelegt, nur seid Ihr an der Reihe. Mit Eurer Leserpost sagt Ihr wo's langgeht – GAMEPRO geht darauf ein. Schreibt uns Eure Meinung zu GAMEPRO, übt Kritik oder lobt uns in den Himmel: Wir wollen wissen, was Ihr zu sagen habt. Viel Spaß wünscht Euch

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew



# REPORT

**Super Game Boy**..... 20  
Der Traum aller Game-Boy-Spieler wird endlich wahr: Dank des „Super Game Boy“ kann ab sofort auch in Farbe geぞckt werden. Schwarzweiß ist passé!

**Konsolenübersicht**..... 22

**Mortal Kombat II: Ein Blick hinter die Kulissen** ..... 34

**Super Street Fighter II:**

**Das Interview zum kommenden Film** ..... 52  
Längst ist es kein Geheimnis mehr: Die Street Fighter kommen ins Kino! Für Euch haben wir uns mit Steven de Souza unterhalten, der bei dem kommenden Hit Regie führt.

# WETTBEWERBE

**Virgin**..... 7

**Rough Trade Records** ..... 8  
Heiße Street-Fighter-Rhythmen auf CD gefällig? Kein Problem, hier könnt Ihr sie gewinnen!

**GAMEPRO-Umfrage** ..... 9  
Sensationell: GAMEPRO verlost neben zahlreichen Sachpreisen eine Reise für zwei Personen nach Orlando (USA), wo Walt Disney World auf den Gewinner wartet.

# PREVIEWS

**Alien vs Predator (Jaguar)** ..... 16

Zwei oberflische Aliens haben es auf die Menschheit abgesehen. Wir haben einen ersten Blick auf dieses vielversprechende Game für den Jaguar geworfen.



# TEST

**Das Dschungelbuch** ..... 19

**Populous II**..... 60

**Smash Tennis** ..... 46  
So schön war der weiße Sport noch nie: Virgins „Smash Tennis“ überzeugt nicht nur durch hervorragende Spielbarkeit, sondern auch durch viele Gags während der Ballwechsel.

**Stunt Race FX** ..... 54  
Für all diejenigen, die von Super Mario Kart allmählich den Auspuff gestrichen voll haben, hat Nintendo jetzt einen ganz neuen Rennspiel-Streich auf Lager.

**Super Street Fighter II** ..... 48

**World Cup USA 94** ..... 45  
Glanzlos verstrich die WM. Da kann man nur hoffen, daß die offizielle Sim zum Ereignis des Jahres hält, was sie verspricht.

**Das Dschungelbuch** ..... 18  
Längst ein Klassiker der Trickfilm-Geschichte, nun auf dem besten Wege zum Evergreen der Spielewelt: Walt Disneys verrückte Dschungel-Story bringt jetzt auch in Euer Mega Drive tierische Action.

**Super Street Fighter II** ..... 48  
Wahnsinn: Mit satten 40 MBit kommen die schlagkräftigen Jungs und Mädels des legendären Street Fighters daher. Ob sich die 40 MBit wirklich bemerkbar machen und SSF II den hohen Erwartungen gerecht wird, das dürft Ihr in unserem vielseitigen Test nachschmökern.

**World Cup USA 94** ..... 44

SNES

MD



# N

# GAMEPRO

## DIE REISE INS LAND DER KONSOLEN



Seite 22



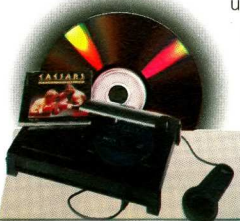
**e**s ist heutzutage kein Leichtes, im Konsolen-Dschungel den Überblick zu bewahren. Da schießen die Bits & Bytes nur so durch die Gegend, und man fragt sich, ob das jetzt eine 16-Bit- oder eine 32-Bit-Konsole ist, ob ein CD-ROM für das Teil erhältlich ist oder nicht, welche Zusatzchips – zum Beispiel für die Berechnungen von dreidimensionalen Grafiken – das Geräteinnere verbirgt und vieles andere mehr. Unsere zehn Seiten starke Reportage bringt Licht in den dichten Dschungel und beantwortet Euch alle Fragen zu Nintendos SuperNES,



(Super) Game Boy und Ultra 64, zu



Segas Mega Drive, Mega-CD, Mega 32X, Game Gear und Saturn, zum 3DO, Ataris Raubtier namens Jaguar, Sonys Playstation, Philips CD-i, Commodores CD-32 und SNKs Neo Geo.



# HALT

## SUPER STREET FIGHTER II



Neben dem Test zu Capcoms Mega-Hit präsentieren wir Euch ein Interview mit dem Regisseur des Street-Fighter-Films. Erfahrt alles ab Seite 48.




In unserem Hintergrundbericht bekommt Ihr unter anderem einen Einblick in die Entstehung des Spiels



# MORTAL KOMBAT II

**d**er Nachfolger des wohl umstrittensten Prügelspiels steht kurz vor seiner Veröffentlichung. Grund genug für uns, uns mit zwei der Top-Programmierer von „Mortal Kombat II“ zu unterhalten. Das interessante Interview gewährt Euch einen Blick hinter die Kulissen.

**Wettbewerbe** GEWINNT CDS, SPIELE, KONSOLEN UND EINE REISE • **Populous II** DER NACHFOLGER DES STRATEGIESPIEL-HITS IST ENDLICH DA • **Total Eclipse** IM WELTRAUM IST DIE HÖLLE LOS • **Raiden** BALLERN MIT ATARIS SCHMUSEKATER • **Interviews** ERFAHRT ALLES ÜBER DEN STREET-FIGHTER-FILM UND MORTAL KOMBAT II • **Charts** DIE TOPSPIELE DES MONATS • **Und vieles mehr...**

<b>Battlecorps</b> .....	64
Action vom Feinsten gepaart mit einem Hauch von Strategie verspricht das Werk der „Thunderhawk“-Macher.	
<b>The 7th Guest</b> .....	58
Virgins virtuelles Geisterdrama bietet grafische Genüsse, wie man sie in Videospiele nicht jeden Tag zu sehen bekommt. Bleibt die Frage: Kann das Gameplay da noch mithalten?	
<b>The Horde</b> .....	59
Sie sind rot, dumm und unheimlich gefräßig. Alles über die Hordlinge und ihre Untaten erfahrt Ihr in unserem Test.	
<b>Total Eclipse</b> .....	66
	
<b>Raiden</b> .....	62
<b>Tempest 2000</b> .....	63
Ein uraltes Game auf einer topmodernen Konsole, kann das gutgehen? Wir sagen es Euch.	

## TIPS & TRICKS

<b>NBA Jam (MD &amp; SNES)</b> .....	68
<b>Stunt Race FX (SNES)</b> .....	56
<b>Shorties</b> .....	70
<b>Action-Replay-Codes</b> .....	74

## RUBRIKEN

<b>Editorial</b> .....	3
<b>News</b> .....	6
<b>Wertungserklärung</b> .....	17
<b>Charts</b> .....	42
<b>Entertainment</b> .....	76
<b>Umfrage</b> .....	79
<b>Impressum</b> .....	82
<b>Vorschau</b> .....	82

MCD  
CD-I  
300  
JRG

### DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Ihr wollt bei „NBA Jam“ alle Promis sehen, bei „Stunt Race FX“ keine Startschwierigkeiten haben, einen Haufen ARP-Codes und andere hilfreiche Dinge nachlesen? Dann lest unsere Tips & Tricks!



# NEWS

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

## MEGA DRIVE, SUPER NES

### DER KÖNIG DER LÖWEN

Die neueste Zeichentricksensation aus den Disney-Studios bricht mal wieder sämtliche Besucherrekorde: In den Staaten spielte der Streifen im ersten Monat bereits über 150 Millionen harte Dollar ein. Rechtzeitig zum deutschen Kinostart zu Weihnachten wird auch die neueste Disney-Virgin-Coproduktion (nach Aladdin und Dschungelbuch) in den Software-Regalen stehen. Das 24 MBit-Mo-



In Disney gewohnt edler Aufmachung wird Ende des Jahres der „König der Löwen“ für SNES und Mega Drive erscheinen

dul für SNES und Mega Drive enthält nicht weniger als 2.000 (!) Animationsphasen in feinsten Disney-Qualität, akustisch untermauert mit einer Umsetzung von Hans Zimmers Filmsoundtrack.

## 3DO GEX

Gex, die Geckoechse, ist in einer Medien-Dimension gefangen, wo Trash-Filme und drittklassige Fernsehserien regieren. Um dort an den TV-Bösewichtern vorbeizukommen, kann Gex mit seiner schleimigen Zunge schlagen, mit seinem Schwanz attackieren und Feuerbälle schleudern. Und natürlich kann er mit seinen Saugnapfen-Händen jegliche Oberflächen erklimmen. Der originale 3DO-Titel sollte Ende des Jahres über Import erhältlich sein.



## MEGA DRIVE, SUPER NES

### EARTHWORM JIM

Ein kleiner Regenwurm flüchtet vor einer Krähe und kriecht in einen merkwürdigen Raumanzug – sein Glück! Denn er wird zu „**Earthworm Jim**“, einem wilden Superinsekt mit mächtiger Laserwaffe. Erdacht hat sich den ungewöhnlichen Helden für Super Nintendo und Mega Drive niemand geringeres als der ehemalige Virgin-Angestellte David Perry. Der Schöpfer von Games wie „Global Gladiators“, „Cool Spot“ und „Aladdin“ hat nun im sonnigen Kalifornien seine eigene Firma ‚Shiny Entertainment‘ gegründet. Ob der Orts- und Klimawechsel für neue kreative Energie gesorgt hat, wissen wir spätestens Ende des Jahres ...



Da soll mal einer sagen, Regenwürmer seien langweilige Tierchen

## SUPER GAME BOY/SUPER NES

### DONKEY KONG

Daß „**Donkey Kong Country**“ für SNES die große Sensation der Chicago-Messe war, dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben. Das 32-MBit-Spiel um den King-Kong-Verschchnitt und seinen kleinen Kumpel Diddy Kong brilliert mit 3D-geraderer Grafik und genialer Spielbarkeit. Gleichzeitig erscheint eine abgespeckte Version für den Super Game Boy. Alle Glücklichen, die bisher einen Blick darauf werfen durften, waren geradezu sprachlos. Ob Sega dagegen mit dem neuen 32X überzeugen kann, steht noch aus ...



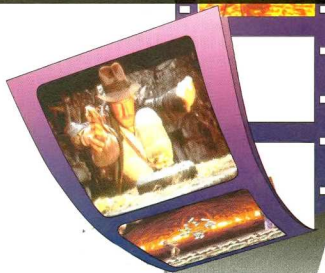
Ein Tip für alle Eltern, Onkels, Tanten und Großeltern:

Schon mal ein paar Märker zur Seite legen – dieser Titel wird sicher auf den Wunschzetteln stehen!





# SUPER RETURN OF THE JEDI/INDIANA JONES- GREATEST ADVENTURES



Die Baumhäuser der Ewoks – das große Finale naht!

Die berühmte Krieg der Sterne-Trilogie erreicht ihren beeindruckenden Höhepunkt: Vom Wiedersehen mit Oberekel Jabba the Hut über die Ewoks bis zur Schlacht um den Todesstern erwarten den aufstrebenden Jedi-Ritter 19 Level voller galaktischer Abenteuer, natürlich begleitet vom klassischen John Williams-Soundtrack.

Wer mehr auf irdische Abenteuer steht, der ist in den Händen von Doktor Jones besser aufgehoben. Sage und schreibe 26 Level erzählen die Handlung aller drei Filme nach, angefangen vom Abenteuer um die geheimnisvolle Bundeslade über altindische Mythen bis hin zur Suche nach dem Heiligen Gral. Das Actionspiel um den peitschenschwingenden Archäologieprofessor wird ebenfalls um einen Platz unter Eurem Weihnachtsbaum der Hobby-Archäologen kämpfen.

## MEGA DRIVE/SUPER NES

### CAPCOM: ALTE SPIELE NEU GESTRICKT ...

Mega-Männer, soweit das Auge reicht. Während der berühmte blaue Cyborg auch dem Nintendo 16-Bitter einen neuen Aufguß erlebt, der sich von „Mega Man X“ nicht sonderlich unterscheiden wird, beglücken Capcoms Fortsetzungs-Könige Segas Konsole mit einer Adaption der ersten Mega-Man-Trilogie vom NES. Und auch auf dem kleinen NES selbst wird noch ein neuer siebten Teil erscheinen. Außerdem wird es eine Art Fortsetzung der alten „Ghosts'n'Goblins“-Serie geben. In der Rolle von Firebrand, der fliegenden Gargyle aus Gargoyles' Quest, schlägt Ihr Euch durch 12 MBit voller geisterhafter Gestalten. Name des Action-Gruslers: „Demon's Crest“. Da sollte es nicht verwundern, wenn wir bald einen weiteren Aufguß der alten „Street-Fighter“-Reihe präsentiert bekommen. Machen wir uns auf das Schlimmste gefaßt ...

Gemeinsam un-schlagbar?



Sega setzt weiter auf den bewährten Sonic



Sega ist weiterhin bestrebt, die

Videospiel-Fortsetzungskriege dank ihres Kultigels siegreich zu beenden. Im neuen Handheld-Abenteuer „Sonic & Tails: Triple Trouble“ flitzert zusammen mit seinem Fuchsfreund durch sechs Zonen voll üblicher Sonic-Unterhaltung mit Ringen und Chaos-Emeralds. Der



## GAME GEAR/MEGA DRIVE

### SONIC

geheimnisvolle Knuckles wird auch mit von der Partie sein, neu dabei ist Nach, das Wiesel. Nachdem schon kurz nach Erscheinen von Sonic 3 (Mega Drive) Gerüchte um ein Add-on-Modul die Runde machten, hat es Sega nun offiziell bestätigt: Der nächste Sonic erscheint im Oktober unter dem Titel „Sonic & Knuckles“ und wird abwärtskompatibel mit Sonic Teil 1 bis 3 und Sonic Spinball (!) sein. Diese Spiele könnt Ihr in den Slot des neuen Moduls einstecken und mit dem neuen Cha-

rakter Knuckles spielen. Da dieser andere Fähigkeiten hat, könnt Ihr mit ihm Teile der Levels erreichen, die Sonic verborgen bleiben. Vermutlich klären sich dann auch die Rätsel um die nicht anwählbaren Kurse im geheimen Levelmenü von Sonic 3 und die bislang nur per ARP-Code zugänglichen Levelteile im gleichen Spiel ...



## DAS Virgin-Jahr

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

ein SUPER NINTENDO & 'COOL SPOT'-MODUL

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

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMEPRO • Virgin 9/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 23. September '94



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



JAGUAR

## RAYMAN

Hoffnung für frustrierte Jaguar-Besitzer? Nachdem der Software-Zug bisher noch nicht so ins Rollen gekommen ist und die meisten Firmen vorerst abwarten, wie sich die Raubkatze entwickelt, wagt UBI-Soft den Sprung ins kalte Wasser. Mit „Rayman“ erscheint endlich das erste Jump&Run für den Jaguar. Es enthält alles, was das Herz des Plattformfreunds höher schlagen läßt: superknuddelige Charaktere, liebevoll und aufwendig animiert, bis zu 16 Millionen Farben gleichzeitig und einen süßen Hauptdarsteller mit zahlreichen witzigen Fähigkeiten. Der coole Held hüpfert und springt exklusiv für den Atari-64-Bitter: Umsetzungen für andere Konsolen sind bisher nicht geplant.

# NEWS

MEGA DRIVE/MEGA CD/SUPER NES

## MICKEY MANIA: THE ADVENTURES OF MICKEY MOUSE



Nachdem Micky, der Welt berühmteste Zeichentrickmaus, bereits Sega und Capcom Erfolge bescherte, will sich nun auch Sony ein Stück vom Lizenzkuchen abschneiden. Im neuen Micky-Spiel werden die Stories von sieben seiner klassischen Filme nachgespielt. Neben den traditionellen Jump&Run-Levels wird es auch originelle 3D-Sequenzen geben. Das Spiel wird pünktlich zum großen Weihnachtsgeschäft erhältlich sein.

SUPER NES

## STREET RACER

„Oh, Mario Kart!“ ist die natürliche Reaktion beim Anblick des neuen UBI-Soft-Rennspiels. Inhaltlich gibt es aber doch ein paar Unterschiede – und „Street Racer“ scheint wesentlich actionreicher zu sein. Das sensationelle ist jedoch: Street Racer ist das erste 3D-Rennspiel, das Ihr zu



UBI-Softs „Street Racer“ könnt Ihr mit bis zu vier Leuten gleichzeitig spielen – und das bei solider Geschwindigkeit!



viert (!!!) gleichzeitig auf geteiltem Bildschirm spielen könnt. Dabei zoomen die Strecken absolut flüssig. Und obwohl das auf den Bildschirmfotos nicht so aussieht: Es ist überhaupt kein Problem, jederzeit die Übersicht zu bewahren. Da brechen glorreiche Zeiten für den Mehrspielerfreund an!



## Street Fighter goes 3DO

Prügel Freunde, aufgepaßt: Capcom wird noch in diesem Jahr die 3DO-Version ihres neuen Prüglers „Super Street Fighter II Turbo“ herausbringen. Das Spiel wird von Panasonic vertrieben und soll voraussichtlich ab November über Import erhältlich sein.

## UNGLAUBLICH.

Street-Fighter-Stimmung zum Hören?

Rough Trade Records und GAMEPRO ver-

sen 20mal je eine Street-Fighter-Maxi-CD –

den ultimativen Soundtrack für alle Freunde

des digitalen Martial-Arts-Vergnügens!

Schickt Eure Postkarte an: MVL GmbH,

„Street-Fighter-CD“, Heilwigstr. 39, 20249

Hamburg. Einsendeschluß: 20.09.1994



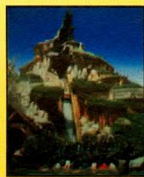


# JETZT WOLLEN

Es ist geschafft: Ihr haltet die Erstausgabe von GAMEPRO in den Händen, Eurem kompetenten Videospielemagazin. Jetzt seid Ihr am Zug: **Sagt uns Eure Meinung!** Stimmen die Themen? Gefällt Euch die Aufmachung? Haben wir etwas vergessen? Helft uns, damit wir Euch in Zukunft noch besser und gründlicher über das informieren können, was Euch interessiert!

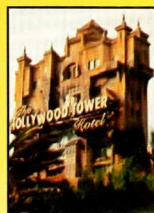
So einfach geht das: Auf den **Seiten 79 und 80** haben wir eine **Umfrage** für Euch vorbereitet. Mitmachen lohnt sich auf jeden Fall – wir lassen uns Eure Arbeit etwas kosten: Jeder, der uns den komplett ausgefüllten Fragebogen zurückschickt, nimmt automatisch an unserer großen **GAMEPRO-Sommerverslosung** teil. Wertvolle Preise warten auf Euch!

Also: Stift gespitzt, und nix wie ran! Einsendeschluß ist der **30. September 1994** (Datum des Poststempels). Mitarbeiter von MVL und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



## 1. Preis

Wer würde sich das nicht gern gefallen lassen: Eine **Reise zum Disneyworld** nach Orlando in Florida für **zwei Personen!** Ihr seid eingeladen, Euch **sechs Tage** lang im Magic Kingdom, Epcot, Disney/MGM-Studios und allen anderen Parks der Disney-Welt umzuschauen. Ihr seid im brandneuen All-Star Sports-Resort untergebracht, einem Hotel mit echtem amerikanischen „Sportsgeist“ – laßt Euch überraschen! In dieser Traumreise ist alles inbegriffen: Wir spendieren Euch den Hin- und Rückflug nach Orlando (von Deutschland aus), alle Transfers und Übernachtungen sowie die komplette Verpflegung.



## Dschungel-Preis

Da kreiucht der Affe von der Palme: Das **Dschungelbuch** von Virgin ist der ultimative Grafik-Spaß! Fünf Super-Nintendo- und fünf Mega-Drive-Dschungelbuch-Spiele warten auf ihre neuen Besitzer!



## MEGA-Preis

Hier ist Segas Rezept gegen Langeweile: das **Super Sonic Set**. Da ist alles drin, was Ihr fürs gepflegte Videospiel braucht: Mega Drive II mit Joypad, Zubehör und die beiden Super-spiele Sonic und Sonic 2!



## SONIC-Preis

Segas brandneues Abenteuer **Sonic & Knuckles** kommt mit Spezial-Slot: Ein anderes Sonic-Spiel einstecken, schon könnt Ihr es mit Knuckles durchspielen! Fünf Mega-Drive-Module warten auf Euch!



# WIR'S WISSEN



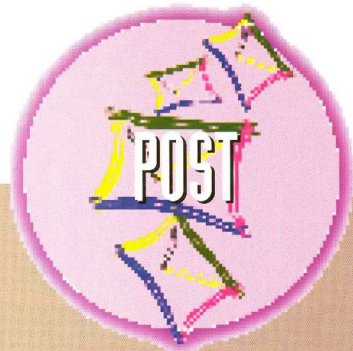
In jeder GAMEPRO findet Ihr **drei** Arten von Sammelkarten Eurer Lieblingsspiele und -Helden. Neben den **Tips & Tricks-**



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



Die Sammelkarten findet Ihr in folgenden Videospiele-Magazinen:



## SCHREIBT UNS DOCH MAL ...

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

Und falls Ihr eine künstlerische Ader habt – umso besser: Jeden Monat werden wir die besten und originellsten Bilder rund um Videospiele- und Konsolenspaß abdrucken. Als kleinen Vorgeschmack zeigen wir Euch schon mal ein paar Meisterwerke, die Leser der amerikanischen Ausgabe für ihre GAMEPRO gemalt haben. Sauber, oder? Für alle, die weder schreiben noch malen möchten, hätten wir noch einen Vorschlag: Schickt uns ein nettes Photo, das Euch mit Eurer GAMEPRO zeigt! Die gelungensten Portraits gibt's ebenfalls monatlich in der Leserecke zu bewundern.

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

MVL GmbH  
 GAMEPRO Leserpost  
 Heilwigstr. 39  
 20249 Hamburg

Wir freuen uns schon auf Eure Postberge!





GP 005

© Virgin / Disney



GP 006

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

SNES  
MD

# SUPER STREET FIGHTER II



Hersteller .....Capcom  
 Spieler .....1 - 8  
 Genre .....Prügelspiel  
 Level .....16 Gegner  
 Schwierigkeitsgrad .variabel  
 Continues ... .unbegrenzt  
 Erschienen .....Sept. '94

Die Perfektionierung eines Prügelspiels! Neben vier neuen Kämpfern gibt es auch neue Moves und Spielmodi. Selten hat ein Game soviel Spaß bereitet. Super Street Fighter II muß man haben!

GAMEPRO

1 SNES

1 MD

Bleibe ausreichend  
frankieren

MVL GmbH  
 GAMEPRO  
 Heilwigstr. 39  
 20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

GP 007

Briefe ausreißend  
frankieren

---

---

---

---

---

Briefe ausreißend  
frankieren

---

---

---

---

---



- X = Leichter / Schneller Schlag
- Y = Mittlerer / Mittelschneller Schlag
- Z = Harter / Langsamer Schlag
- A = Leichter / Schneller Tritt
- B = Mittlerer / Mittelschneller Schlag
- C = Harter / Langsamer Schlag
- Start = Pause
- ↕ = Sprung nach oben
- ↕ = Hinknieen
- ↔ = Blocken oder weggehen

- Y = Leichter / Schneller Schlag
- X = Mittlerer / Mittelschneller Schlag
- L = Harter / Langsamer Schlag
- B = Leichter / Schneller Tritt
- A = Mittlerer / Mittelschneller Schlag
- R = Harter / Langsamer Schlag
- Start = Pause
- ↕ = Sprung nach oben
- ↕ = Hinknieen
- ↔ = Blocken oder weggehen

## Mein Dschungelbuch + GAMEPRO -Souder-Abu-Palace!

**Ja, ich bestelle Dschungelbuch und die nächsten 6 GAMEPRO Ausgaben im Sonder Abonnement zum Gesamtpreis von nur DM 149,- (SNEs) od. DM 119,- (MD) samstags von nur DM 149,- (SNEs) od. DM 119,- (MD)!**

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Videospiel-erkenntnis. Deshalb erhalte ich GAMEPRO auch nach Ablauf des Sonder-Abo weiterhin zugestellt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, bitte ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abo schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit der Lieferung der 6. Ausgabe GAMEPRO ab.

Dschungelbuch  
SNEs DM 149,-

Dschungelbuch  
Mega Drive DM 119,-

Euro-Scheck zur Verrechnung  
unabhängig Kartennummer angeben!  
Achtung! Nur mit Euro-Scheck!  
Nennbetrag: bitte eingetrag. DM 5,50  
Nennbetrag: bitte eingetrag. DM 5,50

**Verkaufskosten:**

Die Versandkosten für Ihren einmalige Bestellung werden als Zahlungs-rücklage nach Vorbestellung von DM 12,- an den Versandpartner pro Bestellung.

**Abbestellrecht:** GAMEPRO Sonder-Abo ist nicht abbestellbar.

per Nachnahme, nur im Hinblick  
auf Zahlungserfolg! (Zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,-  
und Zustellgebühr DM 2,50)  
Bitte keine Überweisung!

Die Lieferung erfolgt schrittweisen nach  
Bestellung. Die ersten 6 Ausgaben werden  
unabhängig von der Anzahl der  
Bestellungen als Zahlungs-rücklage nach  
Vorbestellung von DM 12,- an  
den Versandpartner pro Bestellung.

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

P.Z. Ort

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Garantie:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Gamepro Shop widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kennnummer dieses Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

# meganeWS 9

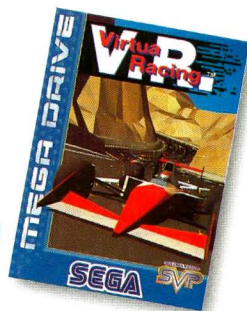
**ANSCHNALLEN UND UMBLÄTTERN!**

Das neue Spiel,  
das alle **Dynamite**  
Grenzen **Headdy.**  
sprengt:



Kämpfen mit dem neuen  
**Super Street  
Fighter II.**

Abfahren auf  
**Virtua Racing.**



Staunen über die neuen  
Mega CDs **Double  
Switch** und **Prize**

**Fighter.** Die geheime Mission  
von **Tomcat Alley.**



*Ready for take-off?*

WELCO  
METOT  
HENEX  
TLEVEL

**SEGA**

**SEGA sorgt für neuen**

**Sprenstoff.**

**Mit Dynamite Headdy, dem  
ultimativen Jump & Run Spiel**

**des Jahres. Der Clou:**

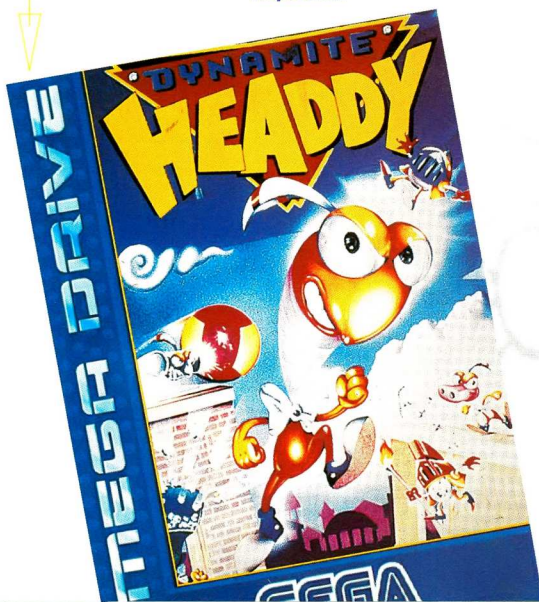
**Dynamite Headdy benutzt  
verschiedene Köpfe als Waffe,  
um seinen Feind Dark Demon**

## Dynamite Headdy

**zu besiegen. Ein technisches**

**Meisterwerk für Leute mit**

**Köpfchen!**



**1** Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.

**2** Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?

**3** Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.

**4** Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen



Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

### mega-tip

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 Bit Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

# Super Street Fighter II



**Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. *Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!***

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern.

## hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern

mega drive

# Virtua Racing

Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:  
In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.  
2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der

**Spielhalle** direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel  
mit dem revolutionären  
SVP-Chip: 23 Millionen  
Befehle pro Sekunde,  
4 Perspektiven,  
2 Spieler, 16 Mega-Bit.



## pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.  
**MEGA FUN**

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

**GAMERS**

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden läßt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegener!

**SEGA MAGAZIN**



## Double



Alles stillrecht



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde



ausschneiden, einsenden!

# Prize Fighter

**Steig' in den Ring.** Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommt. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

# TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

GP 10

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

Infos und mehr



## Tomcat Alley

**Hier hebst Du ab!** Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnall' Dich an!



## hardware-tip

Spiel Deine Mega CD-Spiele auf dem Multi-Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die HiFi-Anlage integrierbar.



Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



## Switch

**Nur Mut!** Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebeten Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action

Laßt die Falle zuschnappen

**HOTLINE:** Ründ um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen, News und facts zu Hard- und Software.  
 Technische Hilfe, wenn's brennt.

**..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT**



K R A W A L L I M A L L

# ALIEN VS PREDATOR

**Ist es nicht unfair, wenn sich zwei der fiesesten Wesen der bekannten Galaxis zusammentun und einen harmlosen Terraner erschrecken??? Aber sie werden eine Überraschung erleben ...**

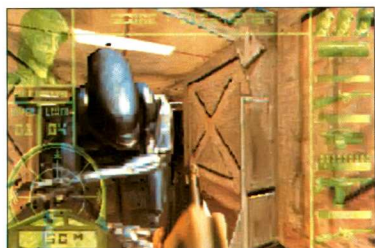
**W**eit draußen im Weltall haben sich die Aliens und die Predators getroffen, und im Vergleich zu ihrer früheren Begegnung auf den 16-Bittern haben sie ordentlich dazugelernt: Diesmal haben sich die beiden Filmbösewichter nicht gegenseitig verprügelt, sondern sich verbündet, um gemeinsam Jagd auf die Erdlinge zu machen. Und die haben gegen die Koalition der fiesen Bestien natürlich wenig Chancen, und schon bald ist die Besetzung der Station entweder verklavt oder dahingemetzelt.



*Aus diesem Ei dürfte wohl nichts Gutes schlüpfen. Verichten wir es lieber sicherheitshalber ...*

*Irgendwie kommen mir die Leuten bekannt vor. Haben wir uns schon Irgendwo gesehen?*

*In den dunklen Gängen kommt schnell eine unheimliche Atmosphäre auf. Immer schön ruhig bleiben ...*



*Freund oder Feind? Lieber erst schießen und dann fragen ...*



*Zwei gegen einen? Das ist doch wirklich nicht fair, oder?*



*Hier hat die Putzkolonne wohl nicht ordentlich gearbeitet ...*

Die ganze Besetzung? Natürlich nicht, denn ein einsamer Space Marine hat das Gemetzelt überlebt und heizt der bösen Brut nun gehörig ein. Auf seinem Weg durch die monsterverseuchten Gänge der Raumstation findet er immer wieder neue Waffen wie etwa Maschinengewehre und Flammenwerfer, die ihm das Über-

leben etwas leichter machen. „Alien vs Predator“ verspricht, ein packendes Actionspektakel zu werden. Verwinkelte und düstere Gänge voller Gefahren warten darauf, erkundet zu werden; die Wahl der Perspektive sorgt für hautnahe Action. Leute mit schwachen Nerven sollten schonmal die Herztropfen besorgen, denn wenn

man nichtsahnend um eine Ecke biegt und einem netten Alien ins Gebiß blickt, ist das schon leicht schockierend. Wie der Kampf ausgehen wird erfahren wir allerdings erst beim Erscheinen des Games im Herbst, bis dahin haben die Aliens noch etwas Schonzeit. Lassen wir uns überraschen.

Michael Anton

# UNSERE WERTUNG

• konkret • verlässlich • unabhängig

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



## NAME DES SPIELS

Gameplay
● ● ● ● ● ● ● ●

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

Dauerspaß
● ● ● ● ● ● ● ●

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

Grafik
● ● ● ● ● ● ● ●

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

Sound
● ● ● ● ● ● ● ●

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

Hersteller .....
GAMEPRO

Preis .....
120 DM

Spieler .....
1 bis 4

Genre ...
Action/Jump&Run

Level .....
7 sehr komplexe Schwierigkeitsgrad ... hoch

Continues .....
5

Speicher/MBit .....
32

Erhältlich .....
ab sofort

FAZIT

1

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

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

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

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

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

Hier steht die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

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

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

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

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

In diesem Kreis findet Ihr Euer Konsolensystem.

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

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

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

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

„Game Over“ - und was dann? Kann man an derselben Stelle noch einen Versuch starten, oder ist alles verloren?

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

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

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

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



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

# MEGA DRIVE Test

Wenn er nix zu tun hat, spielt Mogli mit seinem Essen ...

Die drei Primaten machen Mogli den Affen!



# DAS DA RAPT DER BÄR, DA SWIMM DSCHUN

Virgin hat sich mal wieder einen Klassiker aus dem Hause Disney vorgeknöpft und ihn sowohl ins Mega Drive als auch ins SNES gepackt. Was dabei herausgekommen ist, erfahrt Ihr nun.

**S**ie haben wieder zugeschlagen: Walt Disneys beste Zeichner haben persönlich Hand angelegt, um Mogli und die Tierschar aus dem Dschungel auf dem Mega Drive zum Leben zu erwecken. Und was für eine wüste Horde: Rotzfreche Affen bewerfen Held Mogli mit Melonen, tückische Schlangen bespucken ihn mit Giftsalven, und Stachelschweine

schleudern ihm nicht unerhebliche Teile ihrer Rückenbedeckung entgegen. Das stört Mogli natürlich beim Einsammeln der versteckten Edelsteine. Wer den nächsten Level sehen will, muß sich per Wurfgeschöß verteidigen. Sammelt Bananen und Kokosnüsse, um sie Euren Gegnern an den Kopf zu schleudern – oder plättet sie durch einen gezielten Sprung auf obere Körperende.

Die Schlange Kaa, der ‚Drei-Affen-Medizinmann‘, Affenkönig Louie und der üble Tiger Shir Khan bestreiten die Abteilung ‚Endgegner‘. Fein raus ist da, wer neben einem Vorrat an Wurfgeschossen noch ein ‚Medizinmannmasken-Extra‘ besitzt, das Euch für einen Moment Unsterblichkeit verleiht. Diese und andere Edel-Extras (Zusatzleben, Power-Ups) finden sich in Dickichten und in den Bonuslevels.

Und die Technik? Bei Jungle Book geht's bunter zu, als man es dem Mega Drive zutrauen möchte. Alle Bewegungen der Charaktere sind aus zahlreichen Phasen zusammengesetzt und perfekt animiert, im Hintergrund scrollt butterweich eine fantastisch gezeichnete Landschaftsgrafik – jawollja, so

wollen wir das sehen! Dazu passend serviert man witzige Dschungelgeräusche und eine vom Film abgekupferte Mucke. Hübsch gemacht, aber es wiederholt sich doch ein bißchen zu oft ...

Mehr Abwechslung hätte auch dem Gameplay gut zu Gesicht gestanden. Die großen Levels sind recht simpel gestrickt; geübte ‚Joypadler‘ werden das Spiel trotz fehlender Paßwortfunktion in ein paar Stunden durchgespielt haben

– und das auch auf höchster Schwierigkeitsstufe.

Und wenn's erstmal durchgezockt ist, gibt's beim nächsten Anlauf kaum Neues zu entdecken. Schade drum!

Für jüngere Spieler, Gelegenheits-Daddler und alle Leute, die das ultimative Grafikvergnügen für ihr Mega Drive noch suchen, bleibt das Dschungelbuch aber dennoch eine ganz heiße Empfehlung!

Gerald Arend



**MEGA DRIVE**

## DSCHUNGEL- BUCH

**Gameplay** ●●●●●  
Steuerung und Spielbarkeit perfekt – aber es fehlt etwas an neuen Ideen

**Dauerspaß** ●●●●●  
Einmal durchgespielt, verliert das Spiel leider schnell seinen Reiz

**Grafik** ●●●●●  
Absolut makellos – ein echtes Feuerwerk der Farben und Animationen!

**Sound** ●●●●●  
Der König der Affen und seine Band wiederholen sich ein bißchen oft

Hersteller ..... Virgin  
Preis ..... ca. 130 DM  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 10-Bonus  
Schwierigkeitsgrad ..... 3-Sterken  
Continues ..... 3 bis 5  
Speicher/MBit ..... 16 Mbit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**2+**

**Witzige Charaktere, tolle Hintergründe, perfekte Animation – ein Fest für die Augen!**



Louie, der König der Affen, heizt Mogli kräftig ein



Fett schwimmt oben: Der dicke Balu betätigt sich ein bißchen als Boot ...



**Jump&Run pur: zu wenig Abwechslung und zu einfaches Leveldesign**



Die Edgegner sind ziemlich stabil gebaut

DER AFFE: IM DSCHUNGEL IST DER TEUFEL LOS!

# GELBUCH



**a**n der Story hat sich im Vergleich zum Mega Drive eigentlich nichts geändert, dennoch ist tatsächlich ein etwas anderes Spiel auf dem SNES entstanden. Hier sind die wichtigsten Veränderungen: Die Bananen-Waffe steht Mogli nun unbegrenzt zur Verfügung, etwas stärkere Argumente muß er erst noch einsammeln. Gleich drei dieser Extras gibt es, nämlich zwei Arten von Kokosnüssen, von de-

nen eine auf dem Boden auf den Gegner zurollt, während die andere in hohem Bogen auf ihn zufliegt, und die überaus smarten Melonengeschosse, die sich ihr Ziel selbst suchen. Allerdings sind diese Gegenstände recht rar, so daß sie Mogli für besonders haarige Situationen aufheben sollte. Immerhin lassen sich die meisten Gegner auch dadurch besiegen, daß ihnen Mogli einfach auf die Birne hüpfet.

Moglis Energie wieder auffüllen. Von Zeit zu Zeit findet sich auch die Zaubermaske, die Mogli für kurze Zeit unverwundbar macht, wertvoll sind auch die Diamanten, von denen es rote und grüne zu finden gibt. Wer genügend rote Klunkern einsammelt, bekommt ein Continue spendiert, die grünen Steinen erlauben den Zutritt zu einer Bonusrunde. Dort lassen sich unter Zeitdruck nochmals ordentlich Extraleben abstauben. Allerdings sind einige der Diamanten recht gut versteckt, so daß man schon mal längere „Anfahrtswege“ in Kauf nehmen oder einfach mal hinter einigen Felsen in die Luft springen muß. Eine besondere Rolle bei der Suche nach solchen versteckten Extras spielen die silbernen „Rätselfiguren“, die Mogli manchmal findet. Nimmt er sie auf, so verändert sich in der näheren Umgebung etwas: Mal erwacht eine Libelle zum Leben, die Mogli den Zugriff zu einem Extraleben

ermöglicht, ein anderes mal öffnet sich eine Fallbrücke, die in völlig neue Regionen eines Levels führt.

Durch satte elf Level muß sich Mogli schlagen, bis er endlich Shir Khan gegenübersteht, dem letzten Hindernis auf seinem Weg nach Hause. Was als relativ simples Jump & Run beginnt, wird wird ab etwa Level 7 doch ein recht anspruchsvolles, teilweise aber auch leicht frustrierendes Abenteuer. Zwar fehlen auf dem SNES die „filmnahen“ Level wie die Elefantenpatrouille oder die Flußfahrt, der Ersatz ist aber auch nicht zu verachten und spielerisch wesentlich anspruchsvoller, nicht zuletzt dank der Puzzles. Alles in allem ist das Game ein Lektürebissen, den sich nicht nur Freunde des Genres schmecken lassen sollten.

Michael Anton



Der Weg zu Shir Khan ist weit und recht gefahrenvoll, wie Mogli feststellen muß



Tolle Grafiken und Animationen, abwechslungsreiche Level, guter Sound.



Tiger halten wenig von Kokosnüssen



Manche wichtige Stellen verschwinden hinter der zu „dichten“ Grafik.

**SNES**

## DSCHUNGELBUCH

**Gameplay** ●●●●●●●●●●  
Zwar „nur“ ein Jump & Run, aber mit recht netten Rätselaufgaben.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●  
Nur wer jeden Quadratmeter Dschungel durchfliegt, der wird Erfolg haben.

**Grafik** ●●●●●●●●●●  
Nette Grafiken und gelungene Animationen erfreuen das Auge.

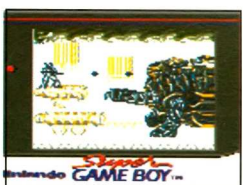
**Sound** ●●●●●●●●●●  
Affen kreischen, Tiger brüllen, und gute Musik gibt es natürlich auch.

Hersteller	Virgin
Preis	130 DM
Spieler	1
Genre	Jump & Run
Level	11 Bonus
Schwierigkeitsgrad	einzelbar
Continues	unbegrenzt
Speicher	16 MBit
Erhältlich	ab sofort

**PAZIT**  
1-



Das erste SGB-Spiel: Donkey Kong



Protobator 2 bietet teilweise 16 Farben



Die Farben dürfen selbst definiert werden

AUS BIEDEREM SCHWARZWEISS WIRD FARBE

# SUPER GAME BOY

**I**ange haben Game-Boy-Freaks davon geträumt, ihre Spiele auch mal am Fernseher zocken zu können. Endlich mal ein Riesenschild zu haben, die satten Bässe aus den TV-Lautsprecherboxen in stereo genießen zu können und vielleicht sogar irgendwie noch ein bisschen Farbe in Nintendos Kleinsten zu bekommen. Solche vagen Hoffnungen wurden in den letzten Jahren auch regelmäßig und stets zum vierten Monat eines Jahres von manch einer Zeitschrift geschürt. Wer jenen abenteuerlichen Stories keinen Glauben schenkte, der tat gut daran – wer sie für bäre Münze nahm, der hat sich in den April schicken lassen ...

## APRIL, APRIL ...

Nun haben sich solche Scherze allerdings ausgescherzt, denn der „Super Game Boy“ ist da – keine Traumvorstellung, kein Gag, sondern erfreuliche Realität. Jedoch nur für SNES-Besitzer, denn der Super Game Boy ist nicht der

Nachfolger des normalen Keks Kastens, sondern eine Hardware, die in das SuperNES gesteckt wird.

In diese Hardware, also in den Super Game Boy, wird dann ein ganz gewöhnliches, altes oder neues Game-Boy-Modul gesteckt. Den normalen Game Boy braucht Ihr freilich nicht – beides läuft voneinander unabhängig. Nach Einschalten der Konsole ist das lang Ersehnte endlich pure Realität: Das ganz gewöhnliche Game-Boy-Spiel erscheint auf dem Fernsehschirm. Doch nicht nur das: Das Teil ist anstatt in Schwarzweiß sogar in Farbe! Jede der vier Graustufen, die Nintendos Handheld normalerweise darstellt, wird durch eine Farbe ersetzt. Wer mit den voreingestellten Farben nicht zufrieden ist, hat die Möglichkeit, vier andere Farben aus 52 möglichen zu wählen oder aber auch auf Schwarzweiß umzustellen.

**Wem die Augen nach 'ner Stunde Game Boy-Session ob des kleinen Screens zu tränen anfangen, und wer schon immer die**



**Farblosigkeit der Spiele bemängelte, dem wird Nintendos neuester Geniestreich gerade recht kommen.**

Ganz nach Belieben. Den Spiele-Programmierern steht gar die ganze SuperNES-Palette von 32.768 Farben zur Verfügung. Allerdings kann der SGB davon im Spielfeld nur vier bis acht, mit ein wenig Trickerei insgesamt 16 Farben gleichzeitig darstellen und das selbstverständlich nur bei den speziellen Super Game Boy-Programmen, wie z. B. „Donkey Kong“. Der Rahmen rund ums Spielfeld bietet sogar bis zu 256 Farben. Alle SGB-Spiele laufen zwar auch auf dem gewöhnlichen GB, aber logischerweise im gewohnten s/w-Look. Eine weitere Neuerung gibt es in Sachen Sound, denn der Super Game Boy besitzt 60 vorgefertigte, eingebaute Soundeffekte, derer sich die Programmierer bedienen dürfen. Dadurch sind noch bessere Effekte möglich.

Nachdem Ihr nun die wesentlichen Informationen über den Super Game Boy erfahren habt, fragt Ihr Euch vielleicht, womit Ihr eigentlich die Programme spielt, schließlich wird der Game Boy mit seinem Steuerkreuz und seinen Buttons nicht eingesetzt. Ganz einfach: mit irgendeinem Super-Nintendojoypad oder -stick. Somit darf man sich auch über ein wesentlich besseres Spielgefühl und eventuell sogar Mikroschalter, SlowMotion, Dauerfeuer und programmierbare Buttons freuen.

Ihr seht, der Super Game Boy ist eine feine Sache – sofern man ein SuperNES sein eigen nennt. Ebenfalls fein ist der Preis, denn über unverbindliche 99 Mark kann man wohl kaum meckern. Nur schade, daß derzeit lediglich ein einziges Super Game-Boy-Spiel erhältlich ist. Doch schon in wenigen Tagen werden weitere folgen, da alle wichtigen Produzenten von den erweiterten Fähigkeiten des Super Game Boy Gebrauch machen wollen. So könnt Ihr schon auf Superhits wie „Animaniacs“, „Donkey Kong Land“, „Mega Man 5“, „Protobator 2“, „Wildsnake“ (das ist eine Art „Tetris“), einige Looney Tunes-Games von Sunsoft, eine Bomberman-Variante von Hudson Soft und viele andere Programme gespannt sein.

Hans-Joachim Amann

## Aus Schwarzweiß wird Farbe



Das gute, alte Tetris in Schwarzweiß ...



... und in Farbe

Super Game Boy in Kürze

- erhältlich: ab September, Preis: ca. 99 DM
- SGB-Games erkennt Ihr an obigem Zeichen
- bislang erschienene Game-Boy-Spiele laufen problemlos auch auf dem Super Game Boy
- SGB-Spiele sind auf dem GB in S/W
- Import-Programme aus USA oder Japan funktionieren problemlos
- Action Replay funktioniert nur mit gewöhnlichen GB-Spielen, nicht bei SGB-Programmen (bei diesen wird sogar ein eventueller Batterie-Speicher gelöscht)
- spielerisch sind alle Games gleich, nur in Sachen Farben und Sound gibt es Unterschiede
- SGB stellt 4-16 Farben im Spielfeld gleichzeitig dar, der normale GB nur vier Graustufen
- 60 Soundeffekte sind fest eingebaut



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

# MORTAL KOMBAT<sup>®</sup>

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

**MIDWAY**

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved. Used by Permission.

**Acclaim**  
Entertainment GmbH

GAMEPRO ZEIGT DEN WEG DURCH DAS

## KONSOLEN CHAOS

*Steht der Aufbruch in virtuelle Welten bevor, oder ist der Videospielemarkt am Ende? Während sich Technokraten schon jetzt mit 64 Bit und CD-Epen befassen, hämmert der Rest der Bevölkerung brav auf Nintendo- und Sega-Joypads herum und ist mit Sonic und Mario ganz zufrieden. Viele neue Geräte stehen vor der Tür – viele neue Firmen wollen sich ein Stück des lukrativen interaktiven Entertainment-Kuchens abschneiden. GAMEPRO nahm kritisch unter die Lupe, was schon zu haben ist und Geräte, die in den nächsten 12 Monaten eingeführt werden. Wir hatten keine System-Scheu, auch sogenannte ‚Multimedia-Maschinen‘ werden vorgestellt – immer vor- ausgesetzt, man kann damit spielen. Knallhart und kritisch fragen wir auch nach den Marktchancen. Wer das Rennen macht – obskure Newcomer oder Nintendos Marketing-Maschinerie – entscheidet Ihr!*



Als dann 1989 der Game Boy folgte, nahm man sich die Tugenden des NES zu Herzen und bastelte ein clever designtes Handheld: Dank kleinem und sparsamem schwarz-weiß-Display (Auflösung: 160x160 Pixel) und einer abgespeckten Version des Mini-8Bit-Prozessors Z80 als Zentrale, hält eine Batterie-ladung den Mini erstaunlich lange am Leben.

Mit dem SNES gelang den Japanern ein weiteres Mal der technologische Eiertanz zwischen Leistung und Preis: Das SNES besitzt einen abstrusen 16-Bit Nachkommen des NES Hauptprozessors 6502, dafür aber um so leistungsfähigere Grafik- und Soundchips. Die mit Abstand beste Software existiert schon jetzt, und regelmäßig kommen von Softwareriesen wie Capcom und Konami oder einem der anderen zweihundert Dritt-Anbieter ein weiterer Klassiker dazu.

Die Brücke zwischen

DER MARKTFÜHRER IM DORNROSCHENSCHLAF

## DAS IMPERIUM

**Die Videospielewelten der 90er Jahre verdanken wir einer einzigen Firma: 1983 startete Nintendo den Kreuzzug der Konsolen in die Herzen und Daumen der Kinder in aller Welt. Hat der Ur-Gigant ausgespielt?**

**d**ie größte Videospie-lfirma der Welt wurde Ende des 19. Jahrhunderts in Japans Kaiserstadt Kyoto gegründet. Kartenspiele sollten über viele Jahre den Erfolg des Familienunternehmens prägen. Erst Firmenchef Hiroshi Yamauchi sollte in den 60er Jahren mit mechanischen Rummelplatzattraktionen den Einstieg in technisch fortgeschrittenere Sphären wagen. Er erkannte Ende der 70er Jahre das Potential der Videospiele und schnell wurde Nintendo Mitspieler im Bereich der Spielhallenautomaten. Der Erfolg war der traditionsreichen Firma nicht gera-

de hold, denn eins fehlte: Die Spielideen. Erst die Erfindung des Firmeneulings Shigeru Miyamoto brachte Nintendo 1980 auf Erfolgskurs: Mario eroberte in Donkey Kong die Herzen der Spieler in aller Welt, und bis heute ist der Brooklyn Klempner größter Umsatzträger der Branche. Nintendos größter Sprung nach vorne folgte Mitte der 80er Jahre, als Yamauchi dank cleverer Politik, gutem Marketing und famosen Spielen mit dem NES den Heimvideospielemarkt aus seinem Dornröschenschlaf heraus explodieren lies.

### HEUTE ...



**Revolutionär:** Im Herbst erscheint das SNES-Modul, das der Konkurrenz Sorgen macht. „Donkey Kong Country“ setzt nicht nur im 16-Bit Markt Maßstäbe.

**Klein aber Oho:** Co-Vorzeigeheld Link startete auf dem Game Boy sein viertes Abenteuer – „Legend of Zelda“ farblos? Auch grau-schattiert eines der umfangreichsten und besten Spiele aller Zeiten.



**Missing Link:** Videospiele-Urprimat „Donkey Kong“ schlägt die Brücke zwischen schwarz-weiß und Farbe – 100 Levels Affentheater mit riesen Spielfeld.

tragbarer Freiheit und knallbunten Wohnzimmeroptiken schlägt diesen Herbst der Super Game Boy: Mit diesem Zusatzmodul lassen sich die vielfach brillanten GB-Abenteuer auf dem heimischen SNES spielen – sind's spezielle Titel, können sie sogar Farben und bessere Töne aus dem SNES locken. Leitete Nintendo mit dem Zusatzchip-bestückten SNES-Wohnmodul Starwing noch die Ära der 3D-Videospiele ein, fragten sich in



# SUPER GAME BOY • ULTRA 64



Project Reality-Vorhaben zusammen mit der Grafik-Computer-Firma Silicon Graphics bekanntgegeben, darüberhinaus kamen jedoch nur abstruse Meldungen. Bis heute steht z.B. eine angebliche 32-Bit Virtual Reality Konsole im Raum, die keinen Fernseher braucht. Sollte das Projekt Wirklichkeit werden, interpretieren

Insider die Virtual Reality als Projektionstechnologie – können wir bald Spiele an jeder Wand genießen? Nachdem sich diese und andere ähnlich komische Meldungen häuften, machte Nintendo im Sommer allen Spekulationen ein vorläufiges Ende: Auf einer Prototypen-Hardware zeigte man Killer Instinct,

ein Prügelspiel der nächsten Generation. Zwar ist die inzwischen 'Ultra 64' benannte Hardware noch nicht ganz fertig, doch kann man mit bis zu 16,8 Millionen Farben, 900.000 Polygonen gleichzeitig und einem 64-Bit

## ZUKUNFTS-ANSICHTEN

**Gemeinsam sind wir stark: Um dem Ultra 64 den richtigen Start ins Konsolenleben zu geben, schloß Nintendo clevere Allianzen: Die Geburt der Wunderkonsole findet in der Spielhalle statt. Die ersten Spiele werden von englischen und US-amerikanischen Teams entwickelt. Im Juni zeigte Nintendo hinter verschlossenen Türen „Killer Instinct“ und „Cruisin' USA“. Den Vertrieb übernimmt Spielhallengigant Williams (Mortal Kombat) – Was kann da noch schiefgehen...?**



ULTRA 64 ▲

WAS NINTENDO BEWEIST: TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

# SCHLÄGT ZURÜCK

den vergangenen Monaten Kritiker und Konkurrenten, ob der Riese angesichts all der angekündigten neuen Konsolen in eine Starre verfallen sei. Während sich alte Bekannte und neue Mitspieler im Konsolenring mit immer neuen Superlativen übertrafen, war von Nintendo wenig zu hören: Zwar wurde das 64-Bit



**„Killer Instinct“ wird von den englischen Konsolenveteranen Rare (Battletoads) im Auftrag Nintendos entwickelt. Erste Eindrücke sind famos: 2D-Prügler à la Street Fighter II haben ausgespielt und selbst Segas 3D-Referenz Virtua Fighter bekommt kräftige Blessuren.**

Rischauprozessor rechnen. Ob allerdings am Erscheinungstermin im Herbst 1995 wirklich Module als Datenträger dienen, bezweifeln noch viele – selbst 100 Mbit wären trotz immensen Preises angesichts der CD-Konkurrenz geradezu winzig. Doch eins ist sicher: Niemand ist besser im Verblüffen der Konkurrenz mit genialer Erstlingssoftware und niemand hat bessere Entwickler an der Hand. Shigeru Miyamos Männer arbeiten schon jetzt an den Spielen der Zukunft. Die Chancen stehen gut, denn der Riese ist erwacht...

## TECHNIK

**Viel ist nicht bekannt – Insider murren, daß das Ultra 64 nur auf dem Zeichenbrett existiert. Laut Nintendo: 64bit, 80 MHz Taktfrequenz, ein MIPS RISC 4000 Hauptprozessor und 100-Mbit-Riesensmodule.**



**Hype oder Hoffnung? Nach vielen Monaten zweifelhafter Spekulationen und diffuser Ankündigungen scheint das Ultra 64 (ehemals Project Reality) endlich Form anzunehmen. Nintendos eigene Entwickler werkeln laut Shigeru Miyamoto an mehreren Spielen für die Heim-Variante, die Ende 1995 erscheinen soll.**

**n**och vor zehn Jahren kannten Brancheninsider die Tokyoter Firma Sega nur als Hersteller von extravaganten Spielautomaten. Lange brauchte Nintendos größter Konkurrent, bis die Berührungängste mit dem Heim-Videospielmarkt überwunden waren. Floppte Segas 8-Bit NES-Konkurrent Master System weltweit noch kläglich (zumindest in Deutschland verkaufte es sich ganz gut), kam mit dem 16-Bit Flaggschiff Mega Drive die große Stunde des Newcomers. Nach einem erneuten Stracheln in Japan überrollte das Mega Drive dank genialem Marketing und einem zweijährigem 16-Bit Vorsprung vor Nintendo den US-Markt. Satte 6 Millionen Mega Drives stehen heute in amerikanischen Wohnzimmern – damit führt Sega deutlich vor Nintendo. In Deutschland sieht die Situation anders aus: Segas Marketing kam nicht an – nicht zuletzt wegen der Überlegenheit des Game Boy über dem farbigen Game Gear kann Nintendo bedeutend mehr verkaufte Einheiten verbuchen.



Sega hofft, das Mega Drive mit dem 32X-Adapter bis zum Erscheinen des Saturn über Wasser zu halten. Aufstieg ohne Umstieg – im Weihnachtsgeschäft könnte Segas Rechnung aufgehen.

## TECHNIK

Zwei 32-Bit-RISC-Hauptprozessoren mit je 23 Mhz Taktrate – auch ohne spezielle 3D-Hardware kann das 32X verflücht schnelle 3D-Zaubereien veranstalten. Dazu 256 Farben (mit Einschränkungen auch 32000).



SONIC AUF DEM SPRUNG IN DIE ZUKUNFT: SEGA RÜSTET NACH UM

# DER BESSERE GEW

**Sega gewann das 16-Bit-Rennen zeitlich haushoch: Zwei Jahre Vorsprung vor Nintendo. Die neue Generation hat offensichtlich nicht ganz so viel Zeit zur Bewährung...**



MegaSeller und Flop unter einem Dach: Das Mega Drive 2 + Mega CD II.

Das Mega Drive ist noch Segas Leitfigur: Mit dem mächtigen 16-Bit 68000er Hauptprozessor gerüstet, flimmern famose Sportspiele und ultra-schnelle Action-Orgien trotz eingeschränkter Farbvielfalt und nicht ganz zeitgemäßem Sound in beeindruckender Qualität über den Bildschirm. 1992 versuchte Sega, mit dem Mega-CD die nächste Generation von Speichermedien einzuleiten – alles auf Basis des althergebrachten Mega Drive. Doch dank abgrundtief schlechter Spiele, zu hohem Preis und krassen

kender Qualität über den Bildschirm. 1992 versuchte Sega, mit dem Mega-CD die nächste Generation von Speichermedien einzuleiten – alles auf Basis des althergebrachten Mega Drive. Doch dank abgrundtief schlechter Spiele, zu hohem Preis und krassen

## HEUTE ...



Stacheliger Renner: „Sonic“ verhalf in drei Teilen dank guter Spielbarkeit, irrer Geschwindigkeit und wahnwitziger Werbung dem MD zu Höhenflügen.

My first Sonic: Akkus sind Pflicht, wenn Segas Mega-Maskottchen knallbunt und tragbar loslegt – untragbar ist noch immer der Batterieverbrauch des Game Gear, Software gibt's dafür genug.



Einzelkämpfer: Einer der wenigen Mega-CD-Entwickler mit Biß ist Core Design aus England. Im Anflug ist die heiße 3D-Weltraum-Schlacht „Soulstar“.

Diskrepanzen zwischen den erwarteten Ergebnissen und den Hardware-Einschränkungen des Mega Drive fiel der Griff nach den Sternen ins Wasser – das Mega CD wurde zum Mega-Flop. Doch die Technik-Gurus bei Sega ließen sich nicht abschrecken: Schon vor einigen Monaten sollte Segas Aufbruch in die 32-bittigen Multimedia-Welten mit der CD-Konsole Saturn starten. Doch angesichts der Hardwaredaten von

## MORGEN

Sega hat für MD 32X und Saturn einige heiße Software-Eisen im Feuer. Zum weihnachtlichen Start des 32-Bit-Upgrades sollen die vier erstgenannten Titel verfügbar sein. Erst 1995 folgen:

- **Virtua Racing Deluxe (MD 32X)**
- **Star Wars Arcade (MD 32X)**
- **Doom (MD 32X)**
- **Super Afterburner (MD 32X)**
- **Super Space Harrier (MD 32X)**
- **Mortal Kombat 2 (MD 32X)**
- **NBA Jam (MD 32X)**
- **Super Motocross (MD 32X)**
- **Alien Trilogy (MD 32X)**
- **Metal Head (MD 32X)**
- **Fahrenheit (MD 32X + MCD)**
- **Ecco the Dolphin 2 (MD 32X)**
- **Clockwork Knight (Saturn)**
- **Virtua Soccer (Saturn)**
- **Daytona USA (Saturn)**
- **Shinobi EX (Saturn)**
- **Virtua Fighter (Saturn)**
- **Sim City 2000 (Saturn)**
- **Pebble Beach Golf (Saturn)**
- **Virtua Tennis (Saturn)**

Zukunfts-anwärter im Rennen: Schon zu Weihnachten erscheint das MD 32X, ein 32-Bit-Erweiterungsaufsatz für das Mega Drive, der allen 16-bit Besitzern den Sprung in die nächste Generation möglich machen soll. Im 32X wer-

keln die beiden 32-Bit RISC-Prozessoren des Saturn mit 23 MHz pro Stück – so sind bis zu 50.000 Polygone pro Sekunde möglich. Die Grafikhardware macht zwar neben den Prozessoren keine zusätzlichen 3D-Fähigkeiten möglich (wie beim Saturn), bie-

**Doom: Kontroverses 3D-Action-Schlachtfeld vom Heim-PC.**



tet aber 256 Farben für alle Spiele und sogar bis zu 32.000 Farben mit einigen Einschränkungen – damit ist das Haupt-Manko des Mega Drive endlich behoben. Am Anfang sollen neben einer stark erweiterten ‚Virtua Racing‘-Version der brandneue ‚Krieg der Sterne‘-Automat von Sega, ‚Super Afterburner‘ und das PC-Skandal-Gemetzel ‚Doom‘ (in der PC-Version indiziert) verfügbar sein. Skeptisch stimmen Insider vor allem die Demos der Sommer CES: Gerade mal im frühesten Demo-

Stadium waren da die ersten 32X Spiele – und schon in drei Monaten ist die Auslieferung fällig. Hoffentlich macht Sega nicht den Firmen-typischen Kardinalfehler: Hardware ohne entsprechend gute Software. Natürlich kommt das 32X mit den Konsolen der neuen Generation nicht mit – es ermöglicht nicht viel mehr als SNES-Optiken und bessere 3D-

Spiele auf dem aktuellen 3D-Niveau. Trotzdem schlägt Sega mit diesem Zusatz die Brücke zwischen den Konsolengenerationen – zu einem erschwinglichen Preis können MD Fans in die Zukunft...

## ZUKUNFTS-AUSSICHTEN



**Größer, Satter, Virtua: Auf sechs Kurven, allerdings wieder ohne Batterie, könnt Ihr ab November eure Runden drehen. „Virtua Racing de Luxe“ verspricht Euch Automaten-Feeling pur.**



**Die Macht sei mit Euch: Segas brandneuer, „Star Wars“-3D-Automat kommt gleich zum MD 32X-Start. Erste Demos überzeugten noch nicht – aber die Entwickler haben ja noch ein wenig Zeit...**



**Konkurrenz für Sonic: Der „Clockwork Knight“ könnte im ersten eigenen Jump&Run zum Saturn-Maskottchen werden. 2D-Spielspaß mit famoser 3D-Optik.**



**Segas „Daytona USA“, Automaten-Filterer der zweiten Generation, kommt fürs Saturn: Texture Mapping und riesige Mengen von Polygonen versprechen ein Rennspiel wie keins zuvor.**

SETZT AUF 32 BIT UND CD'S

# INNT...?



## TECHNIK

Dieselben 32-Bit-Prozessoren wie im MD 32X – aber mit zusätzlicher 3D-Spezialchip-Power dahinter, um sehr viel mehr 3D-Polygone und auch Texture Mapping möglich zu machen. Die CD garantiert unendliche Datenmengen, der Soundchip bietet 24 Stimmen in CD-Qualität. Die Farben: bis zu satten 16,8 Millionen.



Multimedia oder Spielzeug? Noch sind Preis und Zielgruppe von Segas 32-Bit-CD-Maschine nicht bekannt. Erste Demos von Spielen wie Clockwork Knight und Virtua Soccer, die noch auf Kühlschranks-großen Entwicklungssystemen laufen (links), machen Appetit auf mehr. Gerüchteweise wird das Saturn vielleicht noch einmal überarbeitet, um auch Sony und Nintendo Paroli bieten zu können. Japan-Start angeblich zu Weihnachten...

AUS DEN USA KOMMT DER MULTIMEDIA-STANDARD-ANWÄRTER

# TRENDSETTER ODER BLINDGÄNGER

Mit vielen guten Vorsätzen und dem Giganten Panasonic im Rücken macht sich der erste 3DO-Player jetzt auch in Deutschland auf die Suche nach dem Multimedialen Publikum.

**m**ultimedia ist in aller Munde, und laut „Electronic Arts“-Gründer Trip Hawkins mit dem 3DO verwirklicht: Im Frühjahr 1995 erscheint als Konsole der nächsten Generation der Panasonic-Vertreter des 3DO-Standards. Genau dies soll 3DO nämlich sein – ein regelrechter Multimedia-Standard, der die grundlegenden Technologiedaten vorgibt und so wie im Video-Sektor allgemeine Kompatibilität möglich macht. Neben Panasonic

sind auch Sanyo, Samsung, Goldstar und einige andere Hardware-Hersteller auf den 3DO-Zug aufgesprungen.

Trotz dieser guten Vorsätze floppte der Standard bisher in den USA – mal wieder fehlte die Software. Doch die kommt jetzt endlich in ausreichenden Mengen, und prompt entwickelt sich die ursprünglich amerikanische Hardware in Japan besser als erwartet. Vergleicht man die technischen Daten des 3DO mit den anderen Vertretern der nächsten Generation, fällt das Alter des Standards auf: Magere 13 MHz treiben den 32Bit-RISC-Prozessor und ohne Tricks sind nur 32.000

Farben darstellbar (mit Tricks bis zu 16,8 Millionen). Trotz Double-Speed ist das CD-ROM recht langsam und piesackt den Spieler allzu oft mit Nachladereien. Mit der teuren optionalen MPEG-Cartridge können Video-CDs abgespielt werden – ein typisches Merkmal der Multimedia-Geräte, doch leider nicht serienmäßig vorhanden.

Neuere Software-Perlen schaffen es immer öfter, um die Schwächen der im 3D-

## TECHNIK

Ein RISC-Prozessor mit 12 MHz werkelt im 3DO. Das CD-ROM überträgt 300 KByte in der Sekunde, 32.000 Farben kann man problemlos darstellen, bis zu 16,8 Millionen mit Tricks. 3D-Spezialitäten fehlen.



3DO wird's nicht leicht haben im Kampf um Marktanteile: Zu teuer und technisch nicht weit genug macht der multimediale Anspruch dem Newcomer trotz mehrerer Hersteller Probleme.

Bereich schwachen Hardware herumzukommen. Vorreiter sind hier die Firmen Crystal Dynamics und Electronic Arts – Software-Giganten wie Capcom oder Konami werden folgen. Sollten Ihr Euch noch ein bißchen gedulden können, wartet lieber die Entwicklung des 3DO in Europa ab – Erstlingskäufer könnten sich in einigen Monaten ärgern, wenn dann schon die erweiterte Generation der 3DO-Hardware erscheint..



## ZUKUNFTS-ANSICHTEN



Gameshow-Glück auch ohne Maren Gilzer: In Electronic Arts' abgedrehter Pseudo-Show „Twisted“ ist der Preis heiß, die Sprache aber leider Englisch.

FIFA in Vollendung: Fußball-Fans werden Fernseh-gerecht mit der bisher besten Version des Mega-Hits „FIFA Soccer“ bedient. EA's Sportsreihe gehören zu den wenigen Softwarehighlights.



Erstlingswerk: 3DO-Spezialist Crystal Dynamics präsentiert mit „Gex“ das erste Jump&Run für Liebhaber niedlicher Comic-Hüpfereien. Dank Silicon Graphics-Grafiken ist der erste Eindruck brilliant.

## MORGEN

- Samurai Showdown
- Super Street Fighter 2 Turbo
- Demolition Man
- Shockwave
- Off-World-Interceptor
- Way of the Warrior
- Star Trek: TNG
- Under Fire
- Alone in the Dark
- Burning Soldier
- Real Pinball
- Who shot Johnny Rock?
- Powerslide

# JAGUAR

**n**ach zehnjähriger Abstinenz vom Konsolenmarkt versucht Atari, an vergangene Zeiten anzuknüpfen. Hardware-technisch ist das kein Problem, denn der ‚Jaguar‘ übertrifft die zur Zeit erhältlichen Konsolen um ein Vielfaches und kann sogar Newcomern wie 3DO und MD 32X dank seiner 64-Bit Prozessoren Paroli bieten. Die Hardware überschüttet Software-Designer geradezu mit Prozesso-

## Atari startete Anfang der 80er Jahre den Videospieleboom und zerstörte ihn leichtfertig – gibt es Chancen fürs Comeback?

ren – neben spezialisierten Chips für Grafik und Sound werkelt auch ein alter Mega Drive-Bekannter im Jaguar – der 68000er von Motorola. Die geballte Power ist allerdings nur sehr schwer auszunutzen – erste Softwarerückben weisen, daß trotz 64-Bit bisher kein Jaguar-Meister vom Himmel gefallen ist. Zwar sind alle Entwickler der Welt ein- getragene Jaguar-Fans, wirklich programmiert werden jedoch nur eine

handvoll Spiele. Illustre Namen unter den Softwareherstellern fehlen völlig – macht Euch also keine Hoffnungen, daß Capcom & Co. kommen.

Eher verwirrend wirkt Ataris Ankündigung eines CD-ROMs: Noch nicht einmal auf Modul sind ausreichend Spiele vorhanden, und schon soll ein CD-Rom hinterhergeliefert werden?

Das größte Problem des Jaguar ist Atari selbst: Durch allzu viele unzuverlässige Eskapaden abgeschreckt, wollen viele Händler und

# ZURÜCK

DIE KATZE WETZT DIE TATZE: 64 BIT AUF DEM SPRUNG

# IN DIE ZUKUNFT...?



**Zukunftsmusik CD-ROM:** So soll das komplette Jaguar-Multi-Media-System aussehen.



## TECHNIK

64 Bit, damit hat das Jaguar anderen einiges voraus. Bis zu 16,8 Millionen Farben sind darstellbar, der Sound kann CD-Qualität erreichen. Bei Ataris Konsole hängt viel vom Können der Programmierer ab..

## HEUTE ...



**Lizenzträchtig:** Viele Jaguar-Besitzer spekulieren auf den zugkräftigen „Alien vs. Predator“-Titel. Erste Eindrücke enttäuschten – auch 64 Bit machten kein flüssiges Spiel möglich.

ID-Software sorgt für Sclagzellen: Sowohl das problematische



Wolfenstein-3D als auch der ultrabrutale PC-Knaller „Doom“ werden für Ataris Raubkatze konvertiert.



**Knuddelige Seltenheit:** Nur UBI-Soft überzeugte mit dem farbenfrohen „Rayman“ im Jump&Run-Bereich. Das Jaguar als Rambo-Konsole?

## MORGEN

- Zool 2
- Soccer Kid
- Battlezone 2000
- Double Dragon V
- Syndicate
- Creature Shock (CD-ROM)
- Dragon's Lair (CD-ROM)
- Flashback
- Rise of the Robots
  - Pinball Fantasies
  - Hardball 3
  - Kasumi Ninja

Hersteller mit der finanzschwachen Firma nichts zu tun haben. Ein offenes Geheimnis ist auch, daß Atari mit dem Jaguar ihr letztes Gefecht kämpft – wird die Konsole nicht bald ein Hit, geht der Firma das Geld aus. Insgesamt kein gutes Bild, was der Jaguar trotz anfänglicher Begeisterung abgibt – im hart umkämpften Konsolenschwungel ist Ataris Raubkatze vom Aussterben bedroht...



MEDIEN-MULTI SONY TRUMPT AUF: DIE BESTE CD-KONSOLE KOMMT AUS JAPAN

# VORSPRUNG DURCH TECHNIK

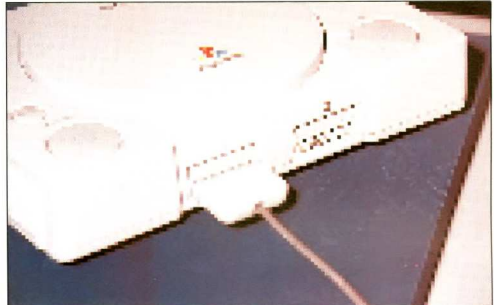


Das Joypad sieht futuristisch aus, liegt aber gut in der Hand.

**Die Gerüchte über Sonys angebliche Wundermaschine überschlagen sich – weltweit geraten Entwickler angesichts der PlayStation ins Schwärmen. Kann der fernöstliche Riese Sega und Nintendo Paroli bieten?**

**d**ie höchsten Wellen werden zur Zeit von einer Konsole geschlagen, die bisher nur wenige live gesehen haben. Sonys Angriff auf Nintendo und Sega ist wohl durchdacht und wird wohl kaum an der Hardware scheitern. Zwar werkelt ein mächtiger R3000 MIPS RISC-Chip im Inneren der PlayStation, doch erst die Grafik-Hardware macht der Konkurrenz Sorgen: Mit 360000 Polygonen pro Sekunde, Hardware-unterstützten Licht-Quellen, Texture-Mapping, 16,8 Millionen Farben, 4096 Sprites und einem CD-Rom mit Faktor 2,3 ist die PlayStation ganz einfach eine

Spielklasse jenseits aller bisherigen Konsolen. Segas Saturn ist selbst im aufgerüsteten Zustand sehr vielschwächer, das MD 32X nicht erwähnenswert. Nur Nintendo könnte Sony noch übertreffen, doch dem Ultra 64 fehlt die CD. Doch all diese beeindruckenden



Speicherbar: Mit Hilfe von speziellen Karten können Spielstände gespeichert werden.

Daten sind nichts wert, ohne entsprechende Strategien dahinter. Genau hier scheint Sony von Nintendo gelernt zu haben: Eine Veröffentlichung der Maschine ist nur mit ausreichender Software geplant – Segas typischer Fehler soll vermieden werden. Und entgegen allen Unkenrufen: Die PlayStation ist fertig, viele Entwickler arbeiten an Spielen. D.h., daß Sony Mitte 1995 in den USA und in Europa mit viel Qualität im Software-Rücken antreten kann. Wichtig sind auch die Verbündeten: Drei mächtige Dritt-Hersteller sind mit an Bord – Namco, Konami und Capcom haben umfangreichen Support und viele Titel angekündigt. Nicht unwichtig ist auch Sonys Marketing-Ansatz: Die PlayStation wird Nintendo-typisch als echtes Videospield vermarktet werden. Entsprechend günstig soll natürlich auch der Preis sein. Darf man den Gerüchten der Branche glauben,

so wird die „PS-X“ der einzige erstzunehmende Mitspieler neben Nintendo und Sega, wenn es um die Spielwelten der Zukunft geht. Einige trauen Sony sogar die Weltmacht zu, doch da werden Nintendo und Sega sicher noch einige Wörtchen mitreden...

## ZUKUNFTS-AUSSICHTEN



Automatengigant Namco bringt die bekanntesten 3D-Spiele: Gegen „Ridge Racer“ soll Virtua Racing verblasen – angeblich wird die Playstation-Version identisch mit dem Spielhallen-Monster-Original sein.

Capcom prügelt mit – die Beat“ em UP-Spezialisten haben angeblich die ultimative Street Fighter II-Sammlung auf einer CD in Arbeit: Vom Erstling bis zur neuesten „SSF 2 Turbo“-Variante.



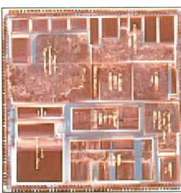
Erste Demos der witzigen Japano-Filitzerei (Arbeitstitel: „Polypoly Circus GP“) sind beeindruckend: Im knall-bunten Comicastil rast Ihr durch 3D-Welten – wahrscheinlich erst Mitte '95 in Europa.



Konami trumpt mit der Umsetzung ihrer Automatenballerei „Gokuyo Parodius“ auf – Mit 4096 Sprites und 16,8 Millionen Farben wird eine 100%ige Umsetzung hoffentlich kein Problem sein.



Das Innenleben der PS-X: Wie leistungsfähig die Maschine wirklich ist, wird sich nächstes Jahr zeigen...



## TECHNIK

Das Herz der PlayStation ist ein fixer MIPS RISC Prozessor, Typ 3000, der mit 32 MHz getaktet ist. Dank genialer 3D-Zusatzhardware für Texture Mapping & Co. übertrifft Sony die Konkurrenz um Längen (360000 Polygone/sec.). Mit 4096 Sprites sind aber auch geniale 2D-Spiele möglich. Der Sound? CD-Qualität.



CD-i

**e**iner der größten Medien-Konzerne der Welt machte sich vor drei Jahren daran, den Begriff „Multimedia“ mit Leben zu erfüllen. Philips hatte immerhin Anfang der 80er Jahre die CD erfunden und mit tatkräftiger Unterstützung durch andere Firmen zum Standard gemacht. Mit CD-i (CD-interaktiv) sollte sich in den Augen der Holländer die Erfolgsgeschichte wiederholen lassen. Vor allem die Format-Freiheit wurde großgeschrieben – zwar hat das CD-i ganz eigene Hardware, um Bilder auf den Bildschirm zu bringen, doch die ist der anderer Konsolen meilenweit unterlegen und erreicht bei weitem nicht den heutigen 16-Bit-Standard. Entsprechend enttäuschend gerieten auch die teilweise Lizenzunterstützten puren Computer-Spiele. Viel ist auch nicht zu machen, denn das CD-i bietet keinerlei Sprites und nur einen abgespeckten 68000



**Auf zum letzten Gefecht: Mit neuer Hardware und frischer Werbung soll CD-i doch noch den lange geplanten Durchbruch schaffen. Auch Spiele werden großgeschrieben.**

CD-I: MULTIMEDIA-STANDARD ODER STANDARD-FLOP?

# EINER FÜR ALLES



Ob im neuen Spieler-Outfit (oben) oder im klassischen Videorekorder-Design, Philips CD-i ist der Meister der CD-Formate. Hardcore-Spieler kommen jedoch zu kurz.

Hauptprozessor ohne Helferlein-Chips. Programmierer müssen sich viel Mühe geben, um klassische Spiele gut zu präsentieren. Das CD-i trumpft auf, sobald es Bild- und Tonmaterial von der CD zu holen gibt: Ob nun mittels optionaler MPEG-Cartridge Video-CDs abgespielt werden (als Video-Ersatz), via komfortablen Menüs Audio-CDs gehört werden

oder ob eines der inzwischen zahlreichen interaktiven Full Motion Video-Spiele eingelegt wird – in all diesen Bereichen ist das CD-i der Meister. Natürlich bleiben die Spiele (viele kennt man schon vom Mega-CD) im Spielspaß hinter den Nintendo- und Sega-Produktionen allzu oft zurück – die Optik besticht jedoch und läßt die Konkurrenz im Regen stehen. So

wendet sich das CD-i nicht an den Hardcore-Spieler, der Marios und Sonics durch High-tech-Actionwelten führen will, sondern eher an ältere Semester: CD-i Tennis, Golf und The 7th Guest sind typische Unterhaltungsware für ein Spiel zwischendurch - ohne die Geschicklichkeitstests eines typischen Videospieles.

In den vergangenen Jahren kam CD-i nur schwer in Gang und inzwischen steht Philips mit dem einstigen Standard alleine da – selbst große Partner wie Nintendo sprangen ab. Trotzdem hört man zur Zeit mehr von Phillips' Baby, denn dank neuer Billighardware und starker Spielelastigkeit versucht man in die Nintendo- und Sega-Welten vorzudringen.

Solltet Ihr nach der ultimativen Konsole suchen, seid Ihr hier an der grundlegend falschen Adresse. Philips Multimedia-Maschine ist eher etwas für die ganze Familie – die Spiele werden schneller langweilig als bei den Mitbewerbern und von Echtzeit-3D ist kein anderes Gerät so weit entfernt. Darüberhinaus sind auch hier die Zukunftsaussichten ungewiß...



## HEUTE ...



Spiel, Satz, Sieg: Ultra-realistische Grafiken für alle Steffi- und Boris Fans im „CD-i Tennis“. Spielerisch könnten mehr Feinheiten drin sein.

Spanner gefragt: Heiß geht's her im interaktiven Ränkespiel „Voyeur“, doch keine Angst – über Spitzen und BH geht's nicht hinaus. Neben der Erotik hält sich auch der Spielspaß in Grenzen.



Filmreif: Leslie Nielsen schlägt auch auf CD-i zu. Mit der optionalen MPEG-Cartridge können die brandneuen Video-CDs abgespielt werden.

## MORGEN

- Lost Eden
- Dragon's Lair 2
- 11th Hour
- Creature Shock
- Flashback
- Burncycle
- Chaos Control
- Thunder in Paradise
- Striker Pro
- Hotel Mario
- Mega Maze



# CD-32

**Billiges Äußeres:**  
Das CD-32 be-  
sitzt durch das  
schlechte Design  
und ein unergo-  
nomisches  
Joypad.



## ROAD TO NOWHERE

# HOPP ODER TOP

**a**llzu schön schienen die Versprechungen: Die erste 32-Bit-CD-Konsole für erstaunlich wenig Geld – erstaunlich wenig Geld ist es dann auch, was den ehemals mächtigen Computer-Hersteller Commodore leider

Millionen Farben sind gleichzeitig möglich), die dazugehörigen Spiele finden sich jedoch größtenteils in den unteren Qualitätsregionen. Vollends unempfehlenswert geriet das CD32 allerdings erst durch die Pleite der Firma Commodore – das

## Computer-Hersteller Commodore auf 32-Bit-Kurs. Kann das CD-32 der übermächtigen Konkurrenz standhalten?

von der großflächigen Vermarktung des CD32 abhält. Zwar sind die Leistungsdaten des aus der Amiga-Computer-Familie stammenden Spröbblings gar nicht so schlecht (mit optionaler MPEG-Cartridge können sogar Video-CDs abgespielt werden, Hauptprozessor ist ein 68020, und bis zu 16,8

renommierte Unternehmen mußte in Mai diesen Jahres Konkurs anmelden. Obwohl die Amiga-Fangemeinde auf einen finanzstarken Investor hofft, können wir von einem Kauf nur abraten – denn innerhalb kürzester Zeit könnte das CD32 gänzlich vom Konsolenmarkt verschwinden.

## HEUTE ...



**CD-32**  
Computer-Klassiker im neuen Gewand: Das Strategie-Spiel „Defender of the Crown 2“ soll die Grafikfähigkeiten des CD-32 zeigen, bietet aber nur oberflächlichen Spielwitz ohne Tiefgang.

**Flipper-Träume:** Mit „Pinball Dreams“ gelang auf der Amiga-Familie die beste Flipper-Simulation aller Zeiten. Eines der ganz wenigen Software-Highlights auf dem kränkelnden CD32.



**CD-32**



# NEO GEO

## IM SPIELHALLEN-FIEBER

# DER PREIS IST HEISS

**e**iner der ganz Großen im Automaten-geschäft, SNK, bietet Profi-Hardware auch für zu Hause an – allerdings nur fürs ganz große Geld. Mit exakt allen Automaten-spiel-Detai- ls bekommt Ihr die riesigen Neo Geo-Module – von 16 MBit keine Spur, über 100 MBit sind keine Seltenheit. Teuer ist auch die mit einem 12 MHz schnellen 68000er Prozessor und vielen, vielen Sprites-, Zoom- und Soundchips versehene Edel-Konsole. Besonders erschreckend geraten allerdings die

**Automaten-Spezialist SNK räumt doppelt ab: Mittels der heimischen Neo Geo-Konsole könnt Ihr die Spielautomaten-Originale ohne Abstriche spielen.**

**Kostspieliges Vergnügen:** Das Neo Geo verspeist sündhaft teure Monster-Module, das neue Neo Geo-CD bringt dieselben Spiele – bloß billiger und später auf der Silberscheibe.



Modulpreise: 400,- DM und mehr sind keine Seltenheit .

Dafür bekommt Ihr aber auch Action-Spiele in grafischer und akustischer Vollendung – vor allem im Bereich der Prügelgames ist das Neo Geo ungeschlagener Weltmeister. Leider deckt die Angebotspalette nicht alle Genres gleich gut ab – gerade Verfehrer komplexer Strategie und Abenteuer-Tüftleien sind beim SNK-Sproß an der falschen Adresse. Die Zukunft der Konsole ist unbe-rechenbar – 3D-Fähigkeiten besitzt sie keine und irgendwann muß auch SNK auf eine neue Automatenhardware bauen. Vorher erscheint zum perfekten Recyceln der bisherigen Spiele zwar noch eine CD-Variante des Neo Geo, die dient aber rein zur lukrativen Nachvermarktung der mega-teuren Module auf dem billig-Medium CD. Das Neo Geo bietet sich eigentlich nur als Zweit-konsole für Besserverdienende und Videospieldürrückte an.

## HEUTE ...



**NEO GEO**  
Neben Street Fighter II eines der besten Prügelspiele aller Zeiten; Das famos einfallreiche und spielbare „Samurai Showdown“.



**NEO GEO**  
Endlich kommen auch die Sportfans so richtig auf ihre Kosten: „Super Sidekicks 2“ bietet Euch wie gewohnt Spielhallenfeeling pur. Die Fußball-WM kann schon demnächst nachgezockt werden.

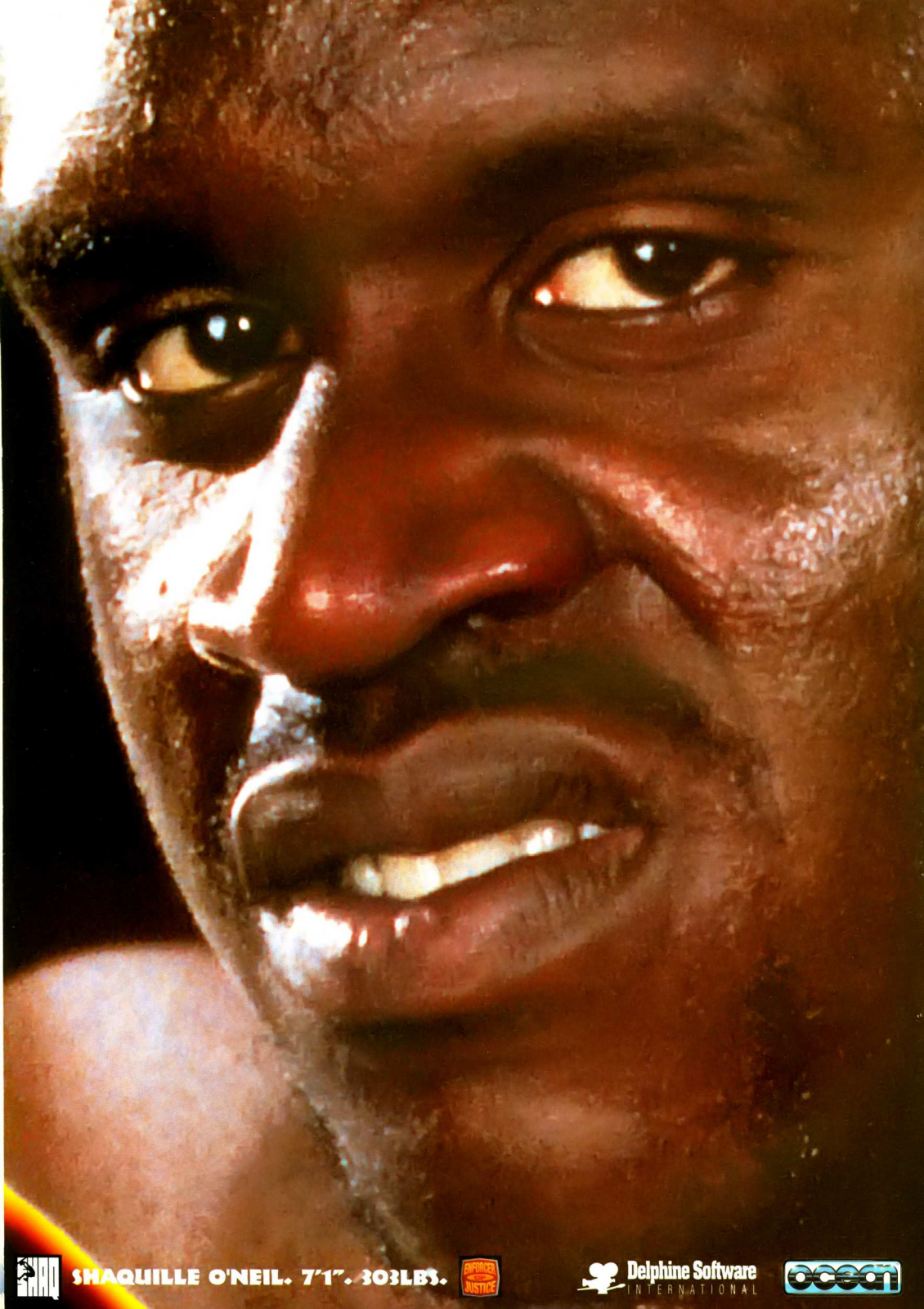




Um die vorangegangene Konsolenübersicht abzuschließen, haben wir an dieser Stelle für Euch eine umfassende Techniktafel zusammengestellt, welche die wichtigsten Daten aller von uns vorgestellten Konsolen beinhaltet.

	Game Gear	Game Boy	Super Game Boy
Prozessor	Z80	Z80 (abgespeckt)	Z80 (abgespeckt)
(gleichzeitig darstellbar)			
Farben (Palette)	32 4096	4 (Graustufen) 4	16 32768
Sprites	64	40	40
Sound-Kanäle	3	4	5
Bildschirmauflösung	160 x 146 Punkte	160 x 144 Punkte	160 x 144 Punkte

	MD	MCD	MD 32X	SNES	Neo Geo	CD-i	CD-32	3DO	Jaquar	Sony PS	Saturn	Ultra 64
Bits	16	16	32	16	24	16	32	32	64	32	32	64
CPU	68000	68000	RISC SH X2	65816	68000	68000	68020	ARP RISC	68000	MIPS R 3000 Risc	RISC SH X2	MIPS R 4000 Risc
MHZ (Taktfrequenz)	8	8	23	3,6	12	8	16	13	27	32	28	angebl. 80
sonstige Co-Prozessoren	Grafik, Sound	3D, Sound	3D, Sound	Sound, Grafik, 3D	Sound, Grafik, Zoomen	Grafik, Sound	Grafik, Sound	Grafik, Sound, 3D	Grafik, Sound, 3D	Grafik, Sound, 3D	Grafik, Sound, 3D	Grafik, 3D
Palette	512	512	32768	32768	32768	16,7 Mio.	16 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.	angebl. 16 Mio.
Anzahl Farben gleichz. darstellbar	64	64	256	256	4096	16,7 Mio.	256	32768	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16 Mio.
Sprites (gesamt Anzahl)	80	80	80	128	380	Soft-Sprites	8	Soft-Sprites	Soft-Sprites	4096+ Soft-Sprites	Soft-Sprites	?
Polypgame pro Sekunde (ohne Texture Mapping)	2-5000 mit SVP	-	50000	2-5000 mit SFX	-	-	-	20000	80000	350000	150000	angebl. 900000
Sound (Anzahl Kanäle, Art des Sounds)	10, PCM, FM	10, 8Bit Digi	MD + 1x 16Bit Digi	8, 16Bit Digi	16Bit Digi + FM	?	4, 8Bit Digi	12, 16Bit Digi	16Bit Digi softw.-abhäng.	24, 16Bit Digi	32, 16Bit Digi + FM	?
Multi-Spieler-Option	8	8	8	5	4 (Link)	-	-	-	8 (Link)	16 (Link)	-	?
Speichermedium	16Bit Modul	CD (Speed x 1)	16Bit Modul	8Bit Modul	16Bit Modul	CD (Speed x 2)	CD (Speed x 2)	CD (Speed x 2)	64Bit Modul	CD (Speed x 2,3)	CD (Speed x 2)	Modul
MPEG-Option (Video-CD)	-	-	-	-	-	ja	ja	ja	ja (nur mit CD-ROM)	-	ja	-
Bildqualität (bei Full-Motion-Video ohne MPEG)	-	schlecht	mittel	-	-	mittel	mittel	gut	?	super	super	-



**SHAQUILLE O'NEIL. 7'1". 303LBS.**



**Delphine Software**  
INTERNATIONAL





**VERSUCH  
DEIN  
GLÜCK,  
WENN DU  
DENKST,  
DASS DU  
HART  
GENUG  
BIST!**



**AB 28. OKTOBER  
IM HANDEL**



**ELECTRONIC ARTS®**

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**



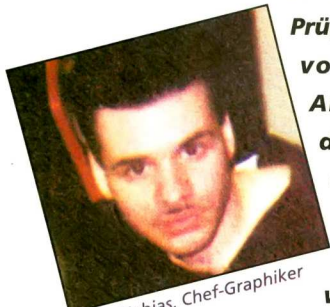
Wenn Sie weitere Informationen über Shaq Fu wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel. 0524 124307. Die SNES-Version wird über Ocean Software Ltd. vertrieben. Logos von Nintendo, Dolphin Software International und das Logo sind Warenzeichen von Dolphin Software International. • Shaq, das Shaq Logo und das Shaq Attack Logo sind eingetragene Warenzeichen von Minz O'Mint, Inc. • Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo. • Sega und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. • Ocean ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ocean. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.



# MORTAL KOMBAT II

**Mortal Kombat, das wesentlich mehr als ein simples Prügelspiel ist, war Auslöser im Streit um die Regulierung von Gewalt in Video-Games. Anfang dieses Jahres wurde es dann auch indiziert. Eine Legende unter den Prügel- und Actionmodulen ist und bleibt es dennoch. Nun, da MK II den Weg in unsere heimischen Konsolen ansteuert, werfen sich eine Menge interessanter Fragen auf.**

**GAMEPRO traf sich deshalb zum ausführlichen Interview mit dem Co-Designer und Chef-Graphiker John Tobias.**



John Tobias, Chef-Graphiker

9

P: Im Jahre 1991 gab es so etwas wie ein Prügelspiel-Revival, das 1992 mit Streetfighter und Mortal Kombat 1 geradezu zu einem Boom wurde. Was hat Sie damals inspiriert Mortal Kombat zu machen?

J.T.: Zuerst wollten wir mit den Leuten zusammenarbeiten, die damals „Universal Soldier“ gemacht haben. Dann dachten wir es wäre cool nur Jean Claude Van Damme allein unter Vertrag zu nehmen. Aber das hat nicht geklappt, also machten wir alleine weiter und entwickelten das, was sich heute „Mortal Kombat“ nennt.

GP: Auf welche kulturellen Hintergründe haben Sie sich bezogen als Sie die Story und die darin vorkommenden Charaktere entwarfen?

J.T.: Wenn man sich Bücher über die chinesische Mythologie anschaut sind manche Dinge sehr vage dargestellt. Ich bezog mich auf einige der dort erwähnten Ereignisse und Gerüchte über die Shalin Mönche, als ich Liu

Kang, seinen Tempel und das gesamte Turnier entwarf.

GP: Wie ist es mit Raiden?

J.T.: Raiden ist eigentlich ein Charakter aus der japanischen Mythologie, ein Donner-Gott. Im Field Museum von Chicago steht eine Statue von Raiden, die einen Dämonen mit einer großen Trommel darstellt. Ich habe gehört, er soll ein ziemlicher Angeber und Frauenheld gewesen sein. Ich kreierte für die Rolle des Raiden zunächst nur den Namen und baute dann den Charakter drumherum. Im Spiel trägt er die Trommel natürlich nicht mehr.



Hier das MK 2 Designer-Team. Im Uhrzeigersinn von links oben: Ed Boon, Chef-Programmierer; John Tobias, Chef-Graphiker; John Vogel, Graphiker; Tony Gaskie, Graphiker und Dan „Toasty“ Forden, Sound-Composer.

## DIE AUSWAHL DER CHARAKTERE

GP: Wie sind Sie beim Kreieren und Visualisieren der einzelnen Charaktere vorgegangen?

J.T.: Alles begann mit einem Brainstorming-Treffen mit Ed Boon (Co-Designer und Chef-Programmierer). Zu diesem Zeitpunkt hatten wir eigentlich nur vage Ideen und waren uns auch noch nicht über den gesamten Umfang im Klaren. Später machte ich ein paar Bleistiftentwürfe und nach und nach entstanden Kostüme und Kämpfer, die uns gefielen. Der nächste Schritt für uns war nun geeignete Schauspieler zu finden.

GP: Was für Kriterien haben Sie bei der Auswahl der verschiedenen Schauspieler, die ja später Modell für die Charaktere standen, zu Grunde gelegt?

J.T.: Wir suchten nach gutgebauten Männern und Frauen mit Kampfsportenerfahrung, die alle gewünschten Kicks und Bewegungen langsam und genau ausführen konnten. Eine sehr

schwierige Aufgabe. Einige der Darsteller kannte ich aus einem Fitness-Club hier in der Gegend, sodaß ich ihren Fähigkeiten vertrauen konnte. Es gab auch gewisse Variationen der Charaktere. So versuchte ich zum Beispiel einmal John Devizio dazu zu überreden, sich eine Glatze zu rasieren um Liu Kang zu spielen, der eigentlich ein traditionell glatzköpfiger Mönch hätte werden sollen.

Noch wie wir wissen, kam es ganz anders.

GP: War es schwierig den Schauspielern klar zu machen was und wie sie es darstellen sollten?

J.T.: Ja, die

schwie-

rigsten Bewegungen waren die Sprung-Kicks. Als wir beispielsweise Katalin Zamiar aufnehmen, die Kitana und Mileena spielte, waren die Sohlen ihrer

Schuhe ein wenig rutschig, so daß sie Angst hatte hoch zu springen, weil sie nicht ausrutschen wollte.

## SOUNDS UND STIMMEN

GP: Woher kommt Kanos Metallauge?

J.T.: Ich war in einem Kostüm-Shop und wollte eigentlich nur Pistolenhalter kaufen, als ich diese ‚Mardi Gras‘-Masken an der Wand hängen sah. Ich setzte Richard eine Maske auf, und es sah aus als hätte er einen

K o p f  
a u s  
M e t-  
tall.



### RAYDEN

Alter: unendlich  
Größe: 2,13 m  
Gewicht: 158 kg  
Haarfarbe: schwarz  
Staatsangehörigkeit:  
läßt sich nicht feststellen  
Beschäftigung:  
Krieger

Dann begann ich darüber nachzudenken, ob es nicht vielleicht cool wäre, wenn Kano irgendwann sein linkes Auge im Kampf verloren hätte, und er stattdessen ein Metallimplantat besäße, um ihn Infrarot sehen zu lassen. Also schnitt ich eine der Masken in zwei Hälften und benutzte einen Gummikleber um sie Richard ans Gesicht zu

bappen. So wurde er zu Kano.

GP: Wo kommt eigentlich dieser merkwürdige Ausruf ‚Toasty‘ her?

J.T.: Eingebaut hat dieses Feature unser Sound-Composer Dan Forden. Alles begann damit, daß wir immer wenn einer einen Kampf gewonnen hatte ‚You’re Toast!‘ schrieen (das heißt so viel wie ‚Du bist erledigt‘). Daraus wurde dann ‚Toasted‘ und später ‚Toasty‘ Wir dachten es wäre amüsant, das mit rein zu nehmen. Das Wort, das er schreit ist übrigens immer ‚Toasty‘ und nicht ‚Whoopie‘ oder sowas.

GP: Wie ist es mit den anderen Stimmen im Spiel? Wer sagt, man wäre ein ‚pathetic fool‘ (armer Irrer)?

J.T.: Das ist ein Flipper-Designer Namens Steve Richie. Er hat eine tiefe grummelige Stimme und Dan dachte sie würde perfekt zu Shao Kahn passen. Er vertonte auch Sounds wie ‚Fatality‘, ‚Babality‘ und ‚Friendship‘. Ed selbst machte auch einige Geräusche, wie zum Beispiel Liu Kangs Schreie.

GP: Was sagt Rayden, wenn er den Torpedo-Move macht?

J.T.: Er sagt gar nichts. Ursprünglich wollten wir, daß unser Techniker John Hey, der die Stimme von Rayden ist, etwas auf japanisch schreit. Das klang aber nicht so gut. Wir haben ihn dann einfach irgendetwas Unsinn rufen lassen und das klang, als wenn es was zu bedeuten hätte. Trotzdem ist es merkwürdig, daß einige schwören sie verstünden: „Get back in the car“ („Geh zurück ins Auto“).

GP: Tja, meine Lieblings Rayden-Mißinterpretation ist: „Your mother’s from L.A.“ („Deine Mutter kommt aus Los Angeles“).



## Entstehung der Charaktere

John Tobias, führender Graphiker und Co-Designer bei Williams/ Bally Midway entwickelte und kreierte die MK-Charaktere mit Bleistift- und Markerillustrationen. Nur einige kamen in die Automatenversion, andere verließen nie das Zeichenbrett. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr mehr über Tobias Arbeit und bekommt interessante Einblicke in die Entstehung des Spiels. Wir danken John Tobias und Williams/ Bally Midway

# DIE HAUPT-FIGUREN



Mileena und Kitana wurden mit Absicht so kreiert, daß sie wie ein und die selbe Figur wirken. Ihre unterschiedlichen Waffen und die verschiedenen Specialmoves machen jedoch zwei eigenständige Charaktere aus Ihnen.



Alter: 24  
Größe: 1,78 m  
Gewicht: 84 kg  
Haarfarbe: schwarz  
Staatsangehörigkeit:  
Bürger der VR China  
Geburtsort:  
Provinz Hunan, China  
Beschäftigung:  
Shaolin-Mönch, Fischer



## KUNG LAO

*Kung Laos einzige Waffe ist sein Hut. Dieser ist mit messerscharfen Rändern ausgestattet und kann, gleich einem Frisbee, weggeworfen werden. Mit seiner Pirouette hält er sich lästige Feinde vom Hals.*



## BARAKA

*Der Mutant Baraka war eigentlich ein humanoides Wesen, bewaffnet mit scharfen Spornen, die aus seinen massiven Armen herauswachsen. Da man unfaire Reichweilenvorteile befürchtete gab Tobias ihm „Wolverine“-artige, aufziehbare Klagen und legte die*



## JAX

*Jax war zuerst ein afro-amerikanischer Kickboxer, aber diese Idee wurde aufgrund der Ähnlichkeiten mit Balrog (Street Fighter) verworfen. Dann bekam er das gelbe Kostüm...*

## FATALITIES, FRIENDSHIPS UND ZENSUR.

GP: Warum haben Sie Fatalities für das Spiel kreiert?

J.T.: Eigentlich wollten wir es so machen, daß der besiegte Gegner sich dreht, benommen stehen bleibt und dann seinen letzten Schlag bekommt. Dann dachten wir, wie es wohl wäre, wenn man ihn einfach enthaupen könnte. Ich wette das Alter derer, die unser Spiel spielen, liegt zwischen 15 und 17. Sowas spricht ältere Spieler einfach an.

GP: Gewalt in Videospiele ist ein wichtiges Thema im Bereich der Erziehung und Politik geworden. Wie denken Sie darüber?

J.T.: Ich denke, es liegt an den Eltern zu entscheiden, ob jüngere Spieler dieses Modul besitzen sollten oder nicht. Sie müßten dann einfach nein sagen. Ist das Spiel schon im Hause, wird es problematisch, weil auch die ganz Jungen somit die Möglichkeit haben unerlaubt zu spielen.

GP: Was sagen Sie zu der zensurierten Version von Mortal Kombat?

J.T.: Meine Reaktion war durchaus nicht negativ. Nintendo hat gewisse Richtlinien, und Acclaim muß sich an diese halten.

GP: Sind die Friendships soetwas wie eine Parodie auf Nintendos Einstellung zur Gewalt?

J.T.: Nicht wirklich. Es sollte einfach nur lustig sein. Das Spiel ist so verbissen, daß wir dachten, es wäre sehr amüsant, wenn Baraka auf einmal einem Gegner etwas schenken würde.

GP: Glauben Sie, daß die Fatalities den größten Reiz des Spiels ausmachen?

J.T.: Offengesagt glaube ich, daß dieses Spiel ohne die Fatalities nie die Aufmerksamkeit be-



*Hier sieht Ihr die Schauspieler der Charaktere Rayden, Jax, Scorpion, Jonny Cage, und Liu Kang noch friedlich beieinander. Im Spiel aber gibt es kein Pardon mehr. Da ist es dann aus mit der Freundschaft.*



# KOMBAT



kommen hätte, die es bekommen hat. Aber ich denke, das hätte die Einnahmen nicht wesentlich gemindert. Außerdem glaube ich nicht, daß irgendjemand sich nur allein durch das vorhandene Blut auf dem Bildschirm angesprochen fühlt.

## BUGS UND GEHEIMNISSE

GP: Wie sind Sie auf die ganzen Geheimnisse, Tricks und versteckten Charaktere gekommen, und warum ist es so schwierig sie herauszufinden?

J.T.: Unsere Überlegung dabei

und die Metallhandschuhe, die bei jeder Berührung klirrten. Das Outfit verdeckte zuviel vom muskulösen Körper des Schauspielers John Parrish, sodaß Jax jetzt ohne Shirt rumläuft.

war – die Leute werden uns dafür umbringen – es absichtlich so schwierig wie möglich zu machen. Die Spieler müssen diese Probleme bei einer sehr hohen Spielgeschwindigkeit lösen. Ed Boon versuchte wirklich, geradezu unmögliche Umstände zu schaffen. Viele Dinge basieren auch gar nicht auf der Geschichte, sondern sind eher Randereignisse.

GP: Können die Spieler die Geheimnisse auch tatsächlich finden, oder verraten Sie sie erst nach und nach?

J.T.: Ich denke, eine Großzahl wird sie finden. Ed ist der einzige, der wirklich alle Geheimnisse kennt. Er bot an, sie mir zu verraten, aber ich lehnte ab. Ich möchte es nicht wissen, weil ich mich sonst dazu verpflichtet fühlen würde, meinen Freunden davon zu erzählen.

GP: Oft kommt es vor, daß Spieler Bugs in MK finden, die ihnen gefallen. Denken Sie diese Programmierfehler sind eher gut oder schlecht?

J.T.: Das hängt vom Fehler ab. In einer frühen Version von MK 2 konnte Sub Zero seinen Final Cut mitten im Match machen. Sowa muß raus. Andererseits war Johnny Cages „Threehead Fatality“ beabsichtigt.

GP: Gibt es noch irgendwelche Tips oder Hinweise die Sie unseren Lesern geben möchten?

J.T.: Da kann ich nur sagen, Leute bleibt dran. Ed meinte, daß es auch nach sechs Monaten immernoch Sachen geben wird, die man herausfinden kann, und ich denke, da hat er absolut recht! Nicht eines der Magazine da draußen hat bisher auch nur



## KITANA

Kitana besitzt als Waffen zwei riesige Fächer, die sie ihrem Gegenspieler entgegen schleudern kann. Ihr Können verschafft ihr einen Platz in der Mitte der Rangliste aller 12 Charaktere



für ihn typischen Zähne hinzu. Um die Figur weiter auszuarbeiten wurde Baraka eine Glatze geschoren um ihm einen Nosferatu-Look zu verpassen. Der rote Punkt an seiner Gürtelschnalle, den viele Leute als ein Symbol für Japan mißverstanden, wurde später auch gestrichen.



UND ENTWICKLUNG

DIE DREHARBEITEN



### TECHNISCHE HERAUSFORDERUNG

GP: Welche Methode haben Sie verwendet, um die Aufnahmen der Schauspieler anschließend ins Spiel zu übertragen?

J.T.: Während wir MK1 machten, nahmen wir die Schauspieler vor einem grauen Hintergrund auf. Dazu verwendeten wir Hi-8 Videotapes, die über eine bessere Auflösung gegenüber den herkömmlichen Acht-Millimeter-Camcordern verfügen. Wir überspielten die Bänder auf einen ganz normalen PC und trennten jeweils zwei Sekunden aus dem Material heraus. Anschließend konnte ich mir aus den Aufnahmen die Stellungen herauszusuchen, die ich für die Animationen benötigte.

Wir mußten jedes einzelne Bild per Hand bearbeiten, indem wir Linien um sie herum zogen und sie dann vom Hintergrund entfernten.

GP: Welche Methode haben Sie konkret bei der digitalisierung von MK2 verwendet?

J.T.: Zum Ende der

MK2 Produktion haben wir die Schauspieler vor einer blauen Leinwand gefilmt, wofür wir kein Videotape mehr benötigten, da wir das Bildmaterial direkt auf einen PC übertragen konnten. Das entspricht dem Prinzip der 'Blue Box', die im Fernsehen verwendet wird, um einem bestimmten Bild, vom blauen Hintergrund getrennt, seinen eigenen Bewegungsfluß zu lassen. Die aufwendige Nachbearbeitung der einzelnen Bilder bleibt uns somit erspart.

GP: Mortal Kombat 2 hinterläßt einen besseren optischen Eindruck als die erste Version. Woran liegt das?

J.T.: Dafür sind mehrere Dinge verantwortlich. Ein Grund, war

zum Beispiel die neue Kamera. Wir verbesserten uns von einer Standard Hi-8 Kamera, auf eine 20.000 Dollar-Fernsehkamera von Sony. Leider mußten wir die Farbenvielfalt wesentlich einschränken. Wenn die Bilder digitalisiert sind, haben wir die Auswahl zwischen 64 und 128 verschiedenen Farben. Da gibt es dann immer noch eine Menge zu verbessern.

GP: Wenn das Bildmaterial fertig aufgenommen ist, wie sieht dann der eigentliche Animationsprozess aus?

J.T.: Zuerst mußten wir die Ränder eines jeden Bildes bearbeiten, um Unsauberkeiten auszuräumen. Die Kamerabilder waren farblich ein wenig schwach, also verstärkten wir die Fleischn

farben und hoben die Muskeln noch ein wenig hervor.

Wenn man sich ein Spiel wie 'Lethal Enforcers' anschaut, hat es zwar gut ausgearbeitete Bilder, aber die Farben sind einfach schwach. Ich persönlich bin dafür, eine möglichst hohe Anzahl von Farben in ein

Bild zu bringen. Die richtige Farbgebung ist sehr wichtig bei Videospiele.

GP: Wie entstanden die Spezial-Animationen? Ich vermute Sie konnten Ho Sung Pak, Darsteller von Liu Kang, nicht dazu bringen sich in einen Drachen zu verwandeln, oder?

J.T.: Ich zeichnete alle Bilder von Liu Kang und illustrierte auch den Drachen. Dann war es John Vogel, der ihn mittels eines Computer-Morph-Programms, in das feuerspeiende Ungetüm verwandelte.

GP: Wie haben Sie die Fatalities entwickelt?

J.T.: Wir haben sie alle per Hand gezeichnet. Zum Beispiel haben sich die Schauspieler für den



Tony Marquez in der Grundstellung von Kung Lao. Jede Stellung mußte einzeln digitalisiert werden

# MORTAL

## MAGIE DER

Um die MK-Charaktere ins Spiel zu bringen, mußten etliche Schauspieler beim Nachstellen der jeweiligen Moves aufgenommen werden. Dieses Material wurde dann in den PC gegeben und jedes Bild einzeln bearbeitet. Ein Groß-

### Tony Marquez als KUNG LAO



Der 'Big-Uppercut' Den 'Big Uppercut' ausführen und dabei die Position für die Kamera zu halten, ist keine leichte Aufgabe.



Der Tiefschlag *Erinnert Ihr Euch noch an Jonny Cages 'Low-Blow-Punch'?. Alle Schauspieler mußten diese unangenehme Szene nachspielen.*

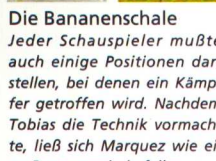


### Ho Sung Pak als LIU KANG

Flug-Schläge *Flugschläge und Flips mußten von einem Stuhl aus gemacht werden, um Verletzungen zu vermeiden.*



Feuerbälle *HoSung mimt die Feuerball-Pose. Anschließend fügt John Tobias die Flamme per Animation in die Bewegung ein.*



Glänzen für die Kamera *Ed Boon besprüht HoSung und die anderen Schauspieler mit Wasser, damit ihre Körper glänzen und leuchten.*



# KOMBAT

## DIGITALISIERUNG

teil der MK2-Aufnahmen wurden mit der 'Blue-Screen' Methode gemacht, die jedes Videoband überflüssig werden ließ. Früher mußten die Schauspieler vor einem grauen Hintergrund abgefilmt werden.



### Der 'FAN LIFT'

Katalin spielt den 'Fan Lift' Die Röntgenstrahlen fügte Tobias später hinzu, und Ed Boon programmierte den 'Hochhebe-Effekt' der verantwortlich für die tollen Kombinationen ist.



...kleine Geschenke erhalten die Freundschaft....

Katalin gibt vor, eine Überraschung für ihr Opfer vorzubereiten.

### Die Fächer der Kitana

Katalin Zamiar breitet ihre mächtigen Fächer aus. Für die Rolle der Mileena mußte sie lediglich andere Waffen zur Hand nehmen. Das Kostüm wurde nachträglich verfärbt.

## Katalin Zamiar als KITANA und MILEENA



### MILEENAs 'AIR SAIS'

Katalin spielte Kitana und Mileena. Ihre Moves in Mileenas lilafarbenes Outfit zu bringen erforderte lediglich eine Veränderung der Farbpalette.



### Der Todeskuß

Katalin nimmt ihre Maske ab und tut so, als ob sie ein unsichtbares Opfer küssen würde.



Finishing Move auf eine Matte fallen lassen und dabei so getan, als ob sie eine sich schälende Banane wären. Für einige Schauspieler war das sehr schwierig, da sie sich nur schwerlich vorstellen konnten wie es ist, eine Banane zu sein. Als wir diese Szenen abgedreht hatten, nahm ich mir die einzelnen Figuren vor, um sie dann in mühsamer Kleinstarbeit Schritt für Schritt zu bearbeiten. Letztendlich sieht es dann so aus, als ob die gesamte Szene digitalisiert worden wäre.

Wie wurde Goro der zwar vier Arme, aber nur zwölf Finger besitzt, kriert? Sie haben für diesen Charakter ja schließlich keinen Schauspieler engagieren können!

Nein, einen passenden Schauspieler für Goro wird es wohl nirgendwo geben. Einer meiner Freunde, Namens Curt Chiarelli, bastelte eine Lehmkuulptur. Anschließend fertigte er einen Latexabdruck an und bemalte die um die 15 Zentimeter große Miniatur. Als nächstes filmten wir einen Schauspieler, der einige von Goros Bewegungen nachstellte. Ich versuchte nun die Latexfigur so zu formen, wie man es auch beim Puppentrickfilm macht. Sie bewegte sich dabei wie ein 'Stop-Motion'-Figur aus einem der Robocop-Filme. Das läßt Goro im Spiel etwas roboterhaft wirken. Ich persönlich bin mit dem Ergebnis sehr zufrieden.



Kung Lao und Lui Kang in Kampfposition. Schön zu sehen ist der scharfe Metallrand am Hut von Kung Lao

war es eine gute Spielbarkeit zu erreichen. Zum Beispiel steckte eine Menge Arbeit in der 'On-Screen' Action. Das ist der Moment in dem dargestellt werden soll, wie schnell ein Kämpfer in die Luft fliegt und wieder zu Boden fällt, nachdem er einen Up-percut gefangen hat. Ed verwendete zur Simulation einer solchen Bewegung mathematische Formeln zur Berechnung der Schwerkraft. Diese Aktionen zu programmieren war eine schwere Aufgabe.

GP: Eine der Besonderheiten von MK 2 ist, daß es 'Juggle-Combinations' gibt. Das bedeutet, daß der Gegner mehrmals hintereinander geschlagen werden kann, während er sich in der Luft befindet, ohne daß er eine Ab-

wehrmöglichkeit hat. Warum habt Ihr Euch für diese Art von Combos entschieden?

J.T.: Es passierte eigentlich aus Versehen. Was die Combos angeht, versuchten wir diejenigen zu vermeiden, bei denen man mit einem Schlag angegriffen und dann fertiggemacht wird, ohne eine Chance zur Verteidigung zu haben. In früheren Versionen konnte man die Gegner tatsächlich mit Schlägen und Tritten in der Luft halten bis sie k.o. waren, aber inzwischen haben wir solche Combos weitgehend herausgenommen.

Ed Boon: Ein Grund warum wir das taten war, daß wir vermeiden wollten zu sehr Street Fighter zu ähneln. Unser Spiel ist halt so flexibel, daß die Kids sich Ihre Lieblings-Combos selbst aussuchen können. Das war uns wichtiger als irgendwelche Vorgaben zu erfinden.

GP: Sehr gut gefallen haben mir die Kombinationen, die Kitana in der Ecke ausführte. Lassen sich

## COMBOS UND GAMEPLAY

GP: Erzählen Sie uns bitte etwas von Ed Boons Arbeit als Chef-Programmierer.

J.T.: Seine schwierigste Aufgabe



# MORTAL

## DIE KOMBINATIONEN

DER KINOFILM

solche Schlagabfolgen leicht anwenden?

J.T.: Ja eigentlich schon, aber die kann nicht jeder jederzeit machen, das Timing muß stimmen. Die Situation muß die richtige sein, Du mußt jeden Schlag genau treffen. Das ist dann manchmal schon sehr schwierig und auch die guten Spieler schaffen es nicht immer. Es bringt besonders viel Spaß, wenn Du's schaffst und ein paar Leute um dich herumstehen. Diese Combos sind schon sehenswert!

GP: Wie sind Sie mit Kontern und Schlagabtauschen umgegangen? In MK 1 tauschte man die Schläge meistens nicht direkt aus, sondern der eine Move hatte Vorrang vor dem anderen.

J.T.: Ich denke, was Ed jetzt umzusetzen versucht hat ist, daß nachdem ein Spieler einen Move durchgeführt hat, der Gegner einen anderen

Schlag zu-

schen die Animationen setzen kann. Wenn ihr einen Schlag bekommt, werdet ihr einen Kick dazwischen werfen können, sobald ihr den Knopf zum richtigen Zeitpunkt drückt. Das war vorher eben nicht so.

GP: Warum heben sich abgeschossene Feuerbälle nicht gegenseitig auf?

J.T.: Wir fanden es einfach nicht gut, daß aufeinander abgeschossene Magien (Feuerball, Eisstrahl, Blitz) nicht treffen. Es ist einfach aufregender, wenn die Spieler die Geschosse aufeinander abfeuern können und sehen wie sie getroffen werden. Bei Mortal Kombat ist es so, daß

wenn ein Spieler ein Geschöß abschießt, er für ein paar Sekunden nichts mehr machen kann. Läßt man z.B. Sub-Zero gegen Sub-Zero spielen, kann es passieren, daß man sich gegenseitig einfriert. Haben sich beide Parteien vom Freeze erholt, werden einige Spieler nochmal versuchen den Eisstrahl abzufeuern, um zu sehen wer zuerst wieder erstarrt.

Auch das kann sehr spannend sein.

GP: Wie ist es mit den „Cross-Ups“? Viele Videospiele haben sich über dieses Thema aufgeregt!

J.T.: Ich glaube nicht, daß Ed das beabsichtigte. Wir wollten, daß es eher wie im ersten Spiel wird, aber beim Ausprobieren mochten wir es dann. Es ließ sich gut spielen und schien uns eine gute Ergänzung zu sein.

GP: Warum haben alle Charaktere dasselbe Arsenal an Grund-Moves?

J.T.: Wir dachten es wäre gut, wenn sich die Leute daran gewöhnen diese grundlegenden Moves zu benutzen. Du kannst nicht jeden Charakter völlig machen, und in unseren Augen würde das die Sache auch nur unnötig kompliziert machen. Wenn du Jonny Cage spielst und dir dannach Baraka nimmst, hast du die wichtigsten Moves wenigstens schon mal drauf. In allen mir bekannten Prügelspielen ist es genauso.

GP: Wir haben davon gehört, daß ein Kino-Film mit der Produktionsfirma New Line Cinema geplant ist. Werden die Schauspieler des Spiels, mit denen Ihr die Aufnahmen gemacht habt, auch im Film zu sehen sein?

J.T.: Das ist noch ziemlich ungewiß, da New Line Cinema kein Casting machen will, bevor der Regisseur nicht gefunden ist. Für einige Rollen sind allerdings schon große Namen im Gespräch. Unser Budget wird auf jeden Fall sehr anständig sein. Wir haben von 30-40 Millionen Dollar

gehört, mit denen wir den Film dann wohl bis Anfang '95 fertiggestellt haben werden.

GP: Was wird aus dem von Euch geplanten Zeichentrickfilm?

J.T.: Es wird davon gesprochen, daß sie es direkt auf Video packen und gleichzeitig mit der MK2-Heimversion veröffentlichen wollen. Genaueres kann ich aber noch nicht sagen.

GP: Wie weit sind Sie mit dem MK 2, Collectors Edition Comic Book'?

J.T.: Es wird ca. 30 Seiten umfassen. Ich bin wesentlich zufriedener mit der Gestaltung des Buches, da ich die Möglichkeit hatte, mich

etwas ausführlicher damit zu beschäftigen. Es wird etwas Neues geben über Shao Khan und Shang Tsung und sogar Goros Vater wird kurz in Erscheinung treten. Ich denke, es ist uns wirklich gut gelungen. Also bleibt dran, es wird bald erhältlich sein.

### Das Comic Book wird Neuigkeiten über Shao Khan und Shang Tsung enthalten

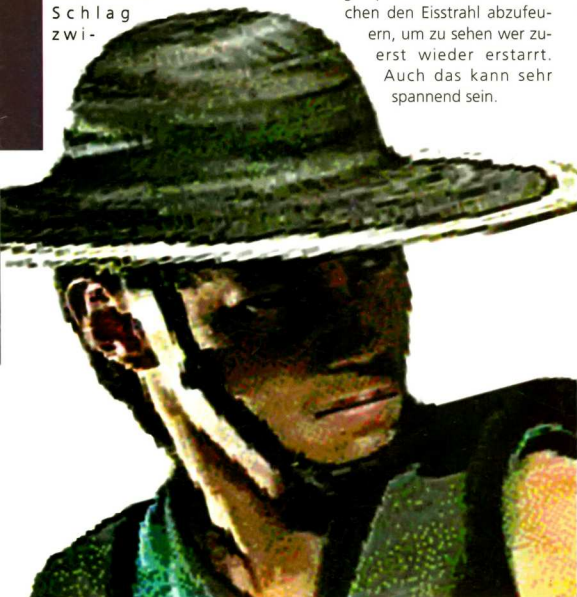
GP: Warum sind Sonya und Kano in MK 2 in Gefangenschaft geraten und somit für das Spiel weggefallen? Plant Sie, sie in zukünftige Versionen wieder zu integrieren?

*Tony Marquez, Darsteller von Kung Lao, ist hier in einer alten chinesischen Kluft zu sehen.*

*Für die Aufnahmen von Brian Glynn gingen John Tobias und Ed Boon zur Blue-Screen-Methode über, die die Verwendung von Videotapes überflüssig machte*



Glynn zeigte uns Posen als Shao Khan



# KOMBAT

J.T.: Die wichtigsten Gründe dafür waren Zeitmangel und die Tatsache, daß wir aufgrund der vielen neuen Charaktere nicht mehr genügend Platz hatten. Außerdem waren Kano und SONYA wahrscheinlich die Figuren, die am seltensten für einen Kampf ausgewählt wurden. Wir wollten sie allerdings noch in der Story behalten, also haben wir sie einfach gefangen nehmen lassen. Ich weiß nicht genau wo, wann oder in welcher Form, aber Sonya und Kano werden zurückkehren.

GP: Wenn man in Betracht zieht, daß die Heim-Version von MK1 nicht gerade galaktische Erfolgsquoten zu verzeichnen hatte (besonders die SNES „Puffer“ Probleme und die diversen Combos, die nicht funktionierten), welche Schritte werdet Ihr einleiten um die MK2 Umsetzung erfolgreicher zu machen?

J.T.: Die Entwickler Sculptured und Probe haben die Probleme erkannt und werden diese sicherlich zu beseitigen wissen. Außerdem wird Mortal Kombat 2 wesentlich umfangreicher als ein normales 16-Bit Modul sein, so wie es aussieht wird es 24-Bit umfassen. Bei der SNES-Version gab es das Problem, die Kämpfer gleichzeitig groß und schnell in ihren Bewegungen zu machen. Wir haben langen daran gearbeitet, es ist uns jedoch sehr gut gelungen, wie ich finde.

GP: Planen Sie weitere Überarbeitungen von MK2, oder wird die 3.1 Version die letzte sein?

J.T.: Die 3.1. wird die letzte sein, außer es tritt noch irgendein Bug (Fehler) auf. Ich glaube nicht, daß wir beabsichtigen eine Art „Super Mortal Kombat“ oder ähnliches zu machen. Das nächste Mortal Kombat-Verwandte Produkt wird so verschieden vom zweiten Spiel sein, wie es das zweite vom ersten ist. Viele Leute sagen: „Ich sehe nicht wo Ihr mit einem neuen Produkt noch hin wollt“, oder „Was könntet Ihr schon tun was nicht schon gemacht wurde“, aber ich denke es gibt immer noch eine Menge Dinge, an die sich bisher noch niemand herangetraut hat.



Glynn in Action vor dem „Blue-Screen“!



Ursprünglich sollten alle aus der Outworld stammenden Kämpfer Barakas Art angehören, also bekam Shao Kahn spitze Zähne. Tobias hatte sich die Figur eigentlich skelettartig vorgestellt, fand dann aber, daß Kahn zu sehr nach chinesischer Mystik aussah. Kahn wurde nun zu einem Vollblutkrieger der nur für das Kämpfen lebt.

## CHARAKTERE, DIE DEN SPRUNG INS SPIEL NICHT SCHAFFTEN



Diese, der japanischen Mythologie entstammende, tigerähnliche Figur, namens Kintaro war als ein offizieller Spielercharakter geplant. Der Legende nach wuchs er unter Tigern auf. Wie auch immer, ein Kostüm solchen Ausmaßes zu konstruieren war einfach nicht durchführbar. Als wir dann den Goro verwandten Boss Kintaro kreierte, nahmen wir lediglich die Tigerstreifen.

Diese Kämpferin basierte auf einer echten Kickboxerin Namens Kathy Long, die Tobias verehrte. Sie konnte wegen Zeitmangels nicht realisiert werden.



Aus dem glatzköpfigen Maskenkämpfer ohne Namen wurde letztendlich Baraka.



*Spitzenreiter!*



„Wieder eines dieser Spiele, die einen nicht loslassen, bevor man auch das letzte Level beendet hat. Mega Man X ist super spielbar, packend und voller Ideen – mein Spitzenreiter eben.“

ULRICH NUAL MEGA MAN X -SNES-

*Uralt oder Hi-Tech?*



„Uralt-Games auf HitTech-Konzole? Die Kombination funktioniert nicht nur, sie macht auch herlich viel Spaß! Endlich ein Game, das die Fähigkeiten des Joypads einigermaßen gut ausnutzt. Man sollte sich dieses Spektakel unbedingt anschauen...“

MICHAEL ANTON TOMB Raider 2000 -PS2-

*Halb-vier morgens...*



„Als Mitglied der Bösen Herkonde, die ich schon bis morgens um halb vier damit beschäftigt gewesen bin! Das schreiben, Penser zu konstruieren und Spiele zu schaffen. Dann ist der absolute Strategie-Hammer.“

DOMENICO PARIS DUNE II -MEGA DRIVE-

*Kem Zwickel*



„Wenn mir die Ventoren links und rechts um die Ohren pfeifen, gibt's kein Zurück mehr! Die perfekte Animation und gelungene Steuerung trägt sogar über die schwächliche Kursauswahl hinweg.“

GERALD AREND VIRTUA RACING -MEGA DRIVE-

**Größer, bunter, informativer!**  
Das sind Eure GAMEPRO-Leser-Charts. Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben auf der Liste steht!

**SNES**

**1 SUPER METROID**  
Diesen Monat Neu drin!

**2 NBA JAM**  
Diesen Monat Neu drin!

**3 STREET FIGHTER 2 TURBO**  
Diesen Monat Neu drin!

**4 FIFA SOCCER**  
Diesen Monat Neu drin!

**5 SUPER MARIO KART**  
Diesen Monat Neu drin!

**GAME BOY**

**1 SUPER MARIO LAND 3 WARIO LAND**  
Diesen Monat Neu drin!

**2 ZELDA 4 LINKS AWAKENING**  
Diesen Monat Neu drin!

**3 KIRBY'S PINBALL LAND**  
Diesen Monat Neu drin!

**GAMEPRO**  
**CHARTS**

**MEGA DRIVE**

**1 VIRTUA RACING**  
Diesen Monat Neu drin!

**2 SONIC 3**  
Diesen Monat Neu drin!

**3 FIFA SOCCER**  
Diesen Monat Neu drin!

**4 LANDSTALKER**  
Diesen Monat Neu drin!

**5 ALADDIN**  
Diesen Monat Neu drin!

**MEGA CD**

**1 THUNDERHAWK**  
Diesen Monat Neu drin!

**2 NHL HOCKEY '94**  
Diesen Monat Neu drin!

# EPRO ARTS

## JAGUAR

JAGUAR 1 TEMPEST 2000

Diesen Monat Neu drin!

JAGUAR 2 RAIDEN

Diesen Monat Neu drin!

JAGUAR 3 CYBERMORPH

Diesen Monat Neu drin!

## CD-I

CD-I 1 KETHER

Diesen Monat Neu drin!

CD-I 2 LINKE: DIE FRATZEN  
DES BOSEN

Diesen Monat Neu drin!

CD-I 3 LINKE: DER ZAUBER-  
STAB VON GAMELAN

Diesen Monat Neu drin!

## NEO GEO

NEO GEO 1 SAMURAI  
SHOWDOWN

Diesen Monat Neu drin!

NEO GEO 2 VIEWPOINT

Diesen Monat Neu drin!

NEO GEO 3 LAST RESORT

Diesen Monat Neu drin!

SEGA 3 DUNE

Diesen Monat Neu drin!

## GAME GEAR

SEGA 1 COOL SPOT

Diesen Monat Neu drin!

SEGA 2 SONIC SPINBALL

Diesen Monat Neu drin!

SEGA 3 STREETS  
OF RAGE 2

Diesen Monat Neu drin!

## 3 DO

3 DO 1 SHOCK WAVE

Diesen Monat Neu drin!

3 DO 2 TOTAL ECLIPSE

Diesen Monat Neu drin!

3 DO 3 JOHN MADDEN  
FOOTBALL

Diesen Monat Neu drin!

## GAMEPRO SPIEGEL

*Auf Abfangkurs*



„Wow, was kann schöner sein, als mit einem schnellen Raumjäger über die Planetenoberfläche zu flitzen?! Total Eclipse gibt mir das absolut coole Fluggefühl. Das 3DO ist das nächste Gerät auf meiner Einkaufsliste!“

Marijs Feldmann Total Eclipse - 3DO-

*heiße Fußball-Simulation*



„Nach der ersten handlen Weltmeisterschaft kam mir diese heisse Fußball-Simulation gerade recht: Capcoms „Soccer Shoot-out“ bietet tolle Action mit hervorragender Grafik und sehr ordentlicher Spielbarkeit.“

Hans J. Minn Soccer SH 0 - SNES-

**MITMACHEN UND  
GEGENWÄRTIG  
GEWINNEN!!!**

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

Unsere Adresse:

**GAMEPRO  
CHARTS**

Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg  
Deutschland

# MEGA DRIVE Test

Ein abschaltbarer Scanner gibt Euch eine kleine Spielfeldübersicht



DIE 15. FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT

# WORLD CUP USA 94

**Wer mit der 15. Fußball-Weltmeisterschaft unzufrieden war – und nicht nur aus deutscher Sicht dürfte dies so ziemlich jeder sein –, der hat nun die Gelegenheit, das Ereignis des Jahres mit der offiziellen WM-Fußball-Simulation nachzuspielen.**

**n**ur bei diesem Programm ist es Euch möglich, den exakten Spielplan der WM – sprich die authentischen Paarungen – nachzuspielen. Somit sind logischerweise alle 24 qualifizierten Nationalteams mit von der Partie. Allerdings dürfen auch Mannschaften ausgewechselt werden. Seid Ihr beispielsweise fanatische Anhänger des japanischen Teams (Hüstel), so dürft Ihr dieses gegen ein anderes austauschen. Dies ist

freilich nicht die einzige Option, die „World Cup USA ‘94“ zu bieten hat. Ganz im Gegenteil: U.S. Golds Game bietet eine wahre Fülle an Optionen.

So darf beispielsweise eingestellt werden, ob mit Abseits, Rückpaßregel und Wind gespielt werden möchte. Des weiteren sind Spielgeschwindigkeit, Matchlänge, Aufstellung und Spieltaktik neben vielerlei anderen Dingen variabel. Die Action auf dem Rasen präsentiert sich in altbewährter Vogelperspektive, und das Spielfeld scrollt flüssig vertikal sowie ein Stückchen nach rechts und links. Recht klein sind die Fußballer-Sprites geraten; jedoch erreichen sie kein Ameisen-Format, wie die Mini-Kicker von ‚Sensible Soccer‘.

Dafür wiederum spielt sich World Cup USA ‘94 längst nicht so flüssig. Ein großer Störfaktor ist die rauhe Spielweise der Computerteams. Kaum ein eleganter Spielzug eurerseits, der nicht jäh durch ein grobes Foul gestoppt wird und oft sogar den eigenen Stürmer mit Schienbeinbruch ausscheiden läßt. Auch wenn

Sehr viele Optionen, einfach spielbar, Batterie, Abseits und Rückpaßregel zuschaltbar

Allerdings gibt es keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, so daß es maximal zwei Fußballfans gestattet ist, gleichzeitig zu agieren.

Keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, Computerteams foulen ständig, Soundeffekte schwach

solche Fouls häufig mit gelber oder roter Karte geahndet werden, nervt dieses Gehacke doch sehr. Bedauerlich, da die Spielbarkeit ansonsten doch wirklich gefallen kann. Auf sehr einfache Art und Weise lassen sich genaue Pässe spielen, Schüsse können angeschnitten werden und sogar kaltschnäuzige Lupfer über die Torhüter stellen keinerlei Probleme dar. Ganz nebenbei dürfen noch Direktabnahmen, (Flug-) Kopfbälle und Fallrückzieher angebracht werden. Ebenfalls positiv fällt auf, daß sämtliche WM-Mannschaften von menschlichen Spielern übernommen werden dürfen. Bis zu 24 Leute können somit um den begehrten FIFA-Gold-Pokal kämpfen.

Sehr negativ stößt die sehr ruhige Stimmung in den Stadien auf. Scheinbar vor leeren Rängen spielen die Mannschaften, so wenige Soundeffekte gibt es seitens des Publikums. Und die paar vorhandenen sorgen kaum für Stimmung und schon gar nicht für Weltmeisterschafts-Atmosphäre. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei World Cup USA ‘94 um ein grundsolides Fußballspiel, das zwar ein paar Schönheitsfehler besitzt, aber dennoch ordentliche Action bietet.

**Hans-Joachim Amann**

**MEGA DRIVE**

## WORLD CUP USA 94

**Gameplay** ●●●●○  
Der flüssige Spielablauf sowie gut kontrollierbare Kicker können gefallen.

**Dauerspaß** ●●●●○  
World Cup USA 94 macht Spaß, leider nur zwei Leuten gleichzeitig.

**Grafik** ●●●●○  
Die Sprites könnten ein wenig größer sein; das Scrolling ist gut.

**Sound** ●●●●○  
Die Menämusik wiederholt sich schnell, die Soundeffekte sind atmosphärisch.

Hersteller ..... U.S. Gold  
Preis ..... DM 130  
Spieler ..... 1-24 (2 simult.)  
Genre ..... Sport  
Level ..... 248 Teams  
Schwierig ..... Je nach Paarung  
Continues ..... Batterie & Paßer,  
Speicher ..... 8 MB  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3+**



SNES  
Test

Nicht nur auf dem Sega Mega Drive, sondern auch auf dem SuperNES dürfen die 24 Weltmeisterschaft-Teams auflaufen und ihr Können unter Beweis stellen.

HAFT GEHT WEITER

# CUP

**Z**ur Freude der Super-Nintendo-Besitzer gibt es auch einige entscheidende Vorteile gegenüber der Sega Mega-Drive-Fassung zu vermeiden. Einer fällt gleich zu Beginn des Spiels auf, denn der Vorspann mit dem Weltmeisterschafts-Maskottchen namens „Striker“ (nicht mit dem gleichnamigen Fußballspiel von Elite zu verwechseln) kann per Knopfdruck abgebrochen werden, was auf dem Mega Drive leider überhaupt nicht möglich ist und kostbare Zeit raubt.



Doch viel wichtiger ist natürlich die Spielbarkeit. Erfreulicherweise läßt



es sich auf dem SuperNES wesentlich besser spielen, als auf dem



Mega Drive. Gravierendster Unterschied ist, daß die computer-



gesteuerten Teams nicht mehr wie von der Tarantel gestochen alles umnieten, was ihnen an Gegenspielern vor die Beine kommt. Dadurch ist ein wesentlich angenehmerer und vor allem

koordinierterer Spielablauf und -aufbau möglich, schließlich wird



der Spielfluß nicht alle paar Sekunden jäh unterbrochen. Die Fähigkeiten der kleinen Fußballer unterscheiden sich kaum: Auf von Nintendos 16-Bitter lassen sich (Doppel-)Pässe, angeschnittene Schüsse, Fallrückzieher, Kopfbälle, harmlose und grobe Fouls usw. mit herrlicher Leichtigkeit spielen. Lediglich die Lupfer kommen stets viel zu kurz und gehen nur sehr selten über den Torhüter. Diesbezüglich geht ein mi-

nimales Plus auf die linke Seite. In technischen Belangen ist World Cup USA 94 auf dem Super Nintendo wie auch bei der Spielbarkeit deutlich vorn: Die Grafik ist merklich besser, und die Soundeffekte sind wenigstens so, wie sie sein sollen: atmosphärisch. Somit ist die SuperNES-Umsetzung ohne Einschränkung allen Fußball-Freaks zu empfehlen. Im Absense steht man mit U.S. Golds WM-Beitrag ganz sicher nicht.

Hans-Joachim Amann

## Eigene Spieltaktiken gefällig? Kein Problem



Eigene Spielzüge und -taktiken zu erstellen ist kein Problem

Optionen ohne Ende - nahezu alles kann irgendwie eingestellt werden



### WORLD CUP USA 94

**Gameplay** ●●●●●  
Flotter, flüssiger Spielablauf und gut kontrollierbare Kicker: sehr ordentlich.

**Dauerspaß** ●●●●●  
WC USA 94 macht auch nach der echten Weltmeisterschaft noch Spaß.

**Grafik** ●●●●●  
Tadellos animierte Sprites sowie flüssiges Scrolling können gefallen.

**Sound** ●●●●●  
Menümusik wiederholt sich zu schnell, die Soundeffekte sind atmosphärisch.

Hersteller ..... U.S. Gold  
Preis ..... DM 140  
Spieler ..... 1-24 (2 simult.)  
Genre ..... Sport  
Level ..... 24-8 Teams  
Schwierig ... Je nach Paarung  
Continues ..... Batterie  
Speicher ..... 12 MB  
Erhältlich ..... im Handel

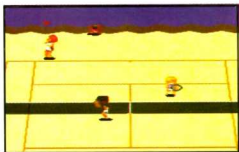
**FAZIT**  
**2**

**Ganz schön unfair:**  
Während es für das SuperNES  
erst zwei Tennis-Simulationen  
gibt, wurden in den letzten drei  
Monaten wesentlich mehr Fußball-  
Games auf den hiesigen Markt geschmissen.



Da die meisten Cracks auch den „Becker-Hecht“ vollführen, sind unglücklich packende Ballwechsel möglich. Unglaublich sind auch manche der Tennisplätze, da neben den üblichen Standard-Courts noch fünf Gag-Plätze integriert sind. So findet Ihr Euch unter anderem an einem Strand, auf einem Gletscher-Plateau und in einem Café wieder. Damit nicht genug: Überall wurden Originalitäten eingebaut, die zum Schmuzeln animieren. Auch wenn Smash Tennis grafisch ein bißchen weniger pompös gestaltet wurde, ist es doch rundum eine sogar mehr als nur gelungene Tennis-Simulation. Es vermischt

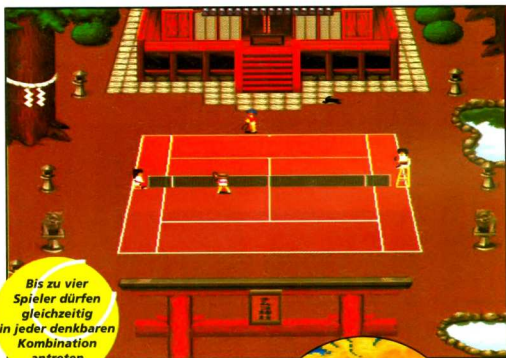
**f**ans des weißen Sports haben fortan aber wieder berechtigten Grund zur Freude, kommt doch nach dem genialen „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ von UBI Soft nun endlich das insgesamt dritte Spiel rund um



DER WEISSE SPORT BEGEISTERT AUCH AUF DEM SUPERNINTENDO

# SMASH TENNIS

die gelbe Filzkugel für das SNES auf den deutschen Markt. Virgin Interactive Entertainment zeichnet verantwortlich und wird mit „Smash Tennis“ wohl mindestens einen solchen Bestseller landen, wie UBI Soft seinerzeit. Anders als Jimmy Connors Pro Tennis Tour besticht Smash Tennis nicht durch sehr realistische, son-



**Nur ein Trainings- und Turniermodus, Grafik ein wenig schlicht, Spielfeld zu quadratisch**

**Super Spielbarkeit, 20 verschiedene Charaktere, originelle Gags, für bis zu vier Spieler**

**Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in jeder denkbaren Kombination antreten**

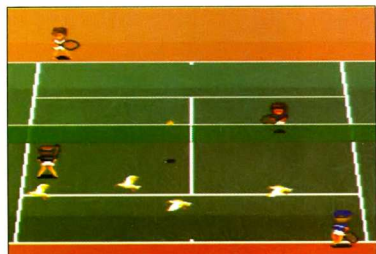
dern eher durch knuddlig gezeichnete Spieler-Sprites einer Tennis-Großfamilie. Diese besteht aus 20 Mitgliedern, um exakter zu sein: aus zwölf männlichen und acht weiblichen Cracks. Jeder hat natürlich ganz spezifische Stärken und Schwächen. So ist die Großmutter der Familie beispielsweise in ihren Bewegungen recht behäbig, während der Enkelsohn ihr die

Bälle geschickt plaziert nur so um die Ohren drischt. Durch diese Unterschiede spielt sich jedes der 20 Familienmitglieder anders und stellt somit stets eine neue Herausforderung dar.

Apropos Herausforderung: Insgesamt dürfen sich bis zu vier Spieler aus Fleisch und Blut gegenseitig mit dem Filzball duellieren. Denn dank Mehrspieler-Adapter-Unterstützung ist es vier Mannern gestattet, gleichzeitig zu agieren. Keine Frage, daß gerade zu viert der Spielspaß am



**Nur die besten Cracks dürfen sich über diesen Pokal freuen**



**Bei Smash Tennis kann es schon einmal vorkommen, daß aufgeschreckte Vögel lautstark über das Spielfeld fliegen**

superbe Spielbarkeit mit viel Witz und besitzt durch die liebevolle, niedliche Zeichnung der Figuren viel Charme. So abgedroschen folgender Spruch vielleicht auch klingen mag, so treffend ist er: Virgins Smash Tennis gehört schlichtweg in jede gutsortierte Software-Sammlung.

Hans-Joachim Amann

**SMASH TENNIS**

**Gameplay** ●●●●●  
Mit Leichtigkeit lassen sich die herrlichsten Ballwechsel vollführen.

**Dauerspaß** ●●●●●  
Selbst nach Wochen ist noch höchster Spielspaß garantiert – garantiert!

**Grafik** ●●●●○  
Grafik ist ein wenig schlicht, doch dafür besitzt sie sehr viel Charme.

**Sound** ●●●●●  
Sprachausgabe, digitalisierte Effekte, realistische Schlaggeräusche

Hersteller	Virgin
Preis	DM 149
Spiele	144
Genre	Sport
Level	20 Cracks
Schwierigkeit	Je nach Paarung
Continues	Passwort
Speicher/MIB	8 MIB
Erhältlich	im Handel

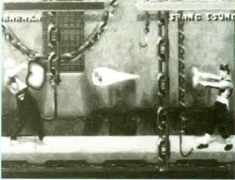
**FAZIT**  
1-



# FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

## STREETS OF RAGE 3



**MORTAL KOMBAT 2**  
(00/94)  
SNES 129,95  
MD 119,95  
GB 64,95



MD (Dt) 119,95 / MD (Jap.) 89,95

### UPER NES NEU: VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHENUNGEN!!!

- BREATH OF FIRE US 139,95
- DOUBLE DRAGON 5 US 139,95
- JAMMIT STREETBALL 129,95
- KING OF MONSTERS 2 US 129,95
- SUPER GOZILLA US 129,95

### SUPER NES:

- ACTRESS 69,95
- ADAMS FAMILY 69,95
- ADAMS FAMILY 2 89,95
- AERO THE AKROBAT 99,95
- ALADDIN 69,95
- ALFRED CHENKIN 69,95
- ALLEN 3 69,95
- AMERICAN THESIS 69,95
- ANOTHER WORLD 69,95
- ART OF FIGHTING 89,95
- ASTERIX 89,95
- AXELAN 69,95
- BATMAN RETURNS 69,95
- BATTLESTADS IN BATTLEMANIACS 119,95
- BATTLESTADS 69,95
- BULLS VS. BLAZERS B.O.B. 69,95
- BOMBERMAN 2 JAP. 149,95
- BUSBA 'N STIX US 119,95
- BUSBY 79,95
- BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE 119,95
- BULLS VS. BLAZERS (BASKETBALL) 119,95
- CHAMP WORLD CUP SOCCER 99,95
- CHAOS ENGINE 129,95
- CHESSMASTER 69,95
- CHUCK ROCK 59,95
- CLAY FIGHTER 109,95
- CLIFFHANGER 69,95
- COOL SPOT 69,95
- COTTON 100% JAP. 89,95
- CYBERNATOR 69,95
- DAFNY DUCK 69,95
- DARIUS TWIN 69,95
- DEMONS 69,95
- DESERT FIGHTERS 129,95
- DESERT STRIKE 119,95
- DIE SCHLUMPF 59,95
- DINO CITY 59,95
- DRAQUILA 69,95
- EARTH DEFENCE FORCE 69,95
- ELITE SOCCER US 109,95
- EQUINOX 69,95
- EXHAUST HEAT 49,95
- F1 POLE POSITION 89,95
- F1 ROC 2 (EXHAUST 2) US 139,95
- FATAL FURY SPECIAL JAP. 189,95
- FINAL FIGHT 2 109,95
- FIRST SAMURAI 69,95
- FLASHBACK 89,95
- FUNTSONES 119,95
- GEORGE FOREMAN'S KO BOXING 69,95
- GODS 69,95
- GRAND PROOP 109,95
- HOOK 69,95
- HULK US 129,95

- INCREDIBLE CRASH DUMMIES 69,95
- HYPER VOLLEYBALL 129,95
- JIMMY CONNORS TENNIS 99,95
- JOE AND MAC 89,95
- JOHN MADDEN FT.B. '93 39,95
- JOHN MADDEN FT.B. '94 119,95
- JURASSIC PARK 79,95
- JIMMY KEEGAN PLAYER MANAGER 69,95
- KICK OFF 69,95
- KING OF DRAGON 109,95
- KING ARTHURS WORLD 59,95
- KNIGHTS OF THE ROUND TABLE 109,95
- LAST ACTION HERO 69,95
- LETHAL WEAPON LOST VIVINGS 119,95
- MAGIC WINGS 69,95
- MAJOR TITLE GOLF 89,95
- MARIO IS MISSING 69,95
- MEGALOMANIA 79,95
- MEGA MAN X 119,95
- MORTAL KOMBAT MIGHT & MAGIC 2 129,95
- MR. NUTZ 69,95
- NBA ALL-STAR CHAL. 79,95
- NBA JAM 119,95
- NHL HOCKEY '94 US 89,95
- NHLPA HOCKEY '93 69,95
- NIQUEL MANSELL 119,95
- OPERATION EUROPE US 139,95
- OUTLANDER 69,95
- PAO-ATTACK PAPERBOY 2 69,95
- PARODIUS 49,95
- PHANLANX 39,95
- PIERRE LE CHEF PILOTTINGS 49,95
- PINBALL DREAMS 109,95
- PLUK 99,95
- POCKY & ROCKY 79,95
- POP 'N TWIN BEE 69,95
- POPPUL MAIL JAP. 129,95
- POPULOUS 2 89,95
- POKY ROCKY 2 JAP. 129,95
- PRINCE OF PERSIA 69,95
- PUSH OVER 89,95
- R-TYPE 49,95
- R-TYPE 3 79,95
- RASENMAHERMANN 69,95
- ROCK 'N ROLL RACING 109,95
- RUN SABER 79,95
- SECRET OF MANA (INCL. DT) 129,95
- AMETIGOS 129,95
- SENSIBLE SOCCER 119,95
- SHANGHAI 2 99,95
- SIM CITY 69,95
- SKY BLAZER 89,95
- SLAM MASTERS US 129,95
- SOCCER KICK 109,95
- SOCCER SHOOT OUT US 129,95
- SPIKE MACHING US 129,95
- SPIDERMAN/X-MAN 69,95
- STAR WARS 69,95
- STARWARRS 119,95
- STRIKER 59,95
- STUNT RACE FX US 129,95
- SUNSETRIDERS 69,95
- SUPER AIR DRIVER 109,95
- SUPER ALISTE US 89,95
- SUPER BATTLE TANK 59,95

- SUPER BOWLING US 79,95
- SUPER COIN-OPT 109,95
- SUPER DOUBLE DRAGON 99,95
- SUPER EMPIRE 69,95
- STRIKES BACK 119,95
- SUPER HOCKEY 89,95
- SUPER JAMES POND 69,95
- SUPER MARIO ALLSTARS 89,95
- SUPER METROID 69,95
- SUPER OFF ROAD 89,95
- SUPER PANG 69,95
- SUPER PUTTY 59,95
- SUPER SMV 69,95
- SUPER SOCCER 69,95
- SUPER STREET FIGHTER 2 US 139,95
- SUPER STRIKE GUNNER 69,95
- SUPER TENNIS 59,95
- SUPER TURRICAN 69,95
- SUSUKA 8 HRS US 129,95
- TAZMANIA 69,95
- TEKIWANDO JAP. 149,95
- ASTERIX 39,95
- ATOMIC RUNNER 49,95
- BARLEY-SHUT UP & JAM 59,95
- BATMAN 49,95
- BATMAN RETURNS 49,95
- BIO HAZARD BATTLE 49,95
- BILL WALSH FOOTBALL 59,95
- BLACK HOLE ASSAULT 49,95
- BLADES OF VENGEANCE 49,95
- BODY COUNT 89,95
- BONANZA BROS 59,95
- BUBBA 'N STIX 109,95
- BUSBY 69,95
- BLOCK ROGERS 59,95
- BURNING FORCE 49,95
- CAPT. AMERICA & AVENG. 49,95
- CAPTAIN PLANET 49,95
- CHAKAN 59,95
- CENTURY 59,95
- CHIKI CHIKI BOYS 49,95
- CHUCK ROCK 59,95
- COMBAT CARS 79,95
- COOL SPOT 69,95
- CORPORATION 49,95
- CRUE BALL 49,95
- CYBORG JUSTICE 49,95
- DECAP ATTACK 49,95
- DI BOY 39,95
- DOUBLE CLUTCH 59,95
- DR BASKETBALL 49,95
- DRAGON BALL 2 JAP. 119,95
- DUNGEON & DRAGONS 59,95
- DYNAMITE HEADY JAP. 129,95
- E-SWAT 49,95
- ECCO THE DOLPH. 2 JAP. 119,95
- EX MUTANTS 49,95
- F1 RACING 99,95
- F15 STRIKE EAGLE 69,95
- FANTASY DIZZY 39,95
- FANTASY ZONE 39,95
- FATAL LABYRINTH 59,95
- FIRE SHARK 39,95
- FLASHBACK 99,95
- FLICKY 49,95
- G-LOC 49,95
- GAIN FORCE 39,95
- GALAXI ROUND 39,95
- GENERAL CHAOS 59,95
- GENSLA 'N GHOSTS 49,95
- GLOBAL GLADIATORS 49,95

- JIMMY CONNORS TENNIS 49,95
  - WICKY MOUSE 39,95
  - MORTAL KOMBAT 49,95
  - STAR TREK 2 - T.N.G. 49,95
  - WFF-KING OF THE RING 49,95
- ### MEGA DRIVE NEU: VORAUSSICHTLICH !!!
- DOUBLE DRAGON 5 US 129,95
  - KING OF MONSTERS 2 US 129,95
- ### MEGA DRIVE:
- ALISA DRAGON 39,95
  - ALTERED BEAST 49,95
  - ANOTHER WORLD 49,95
  - AQUATIC GAMES 49,95
  - ARON RIVAL 49,95
  - ARIELL MERMAID 49,95
  - MARIO FLASH 39,95
  - ART ALIVE 39,95
  - ASTERIX 39,95
  - ATOMIC RUNNER 49,95
  - BARLEY-SHUT UP & JAM 59,95
  - BATMAN 49,95
  - BATMAN RETURNS 49,95
  - BIO HAZARD BATTLE 49,95
  - BILL WALSH FOOTBALL 59,95
  - BLACK HOLE ASSAULT 49,95
  - BLADES OF VENGEANCE 49,95
  - BODY COUNT 89,95
  - BONANZA BROS 59,95
  - BUBBA 'N STIX 109,95
  - BUSBY 69,95
  - BLOCK ROGERS 59,95
  - BURNING FORCE 49,95
  - CAPT. AMERICA & AVENG. 49,95
  - CAPTAIN PLANET 49,95
  - CHAKAN 59,95
  - CENTURY 59,95
  - CHIKI CHIKI BOYS 49,95
  - CHUCK ROCK 59,95
  - COMBAT CARS 79,95
  - COOL SPOT 69,95
  - CORPORATION 49,95
  - CRUE BALL 49,95
  - CYBORG JUSTICE 49,95
  - DECAP ATTACK 49,95
  - DI BOY 39,95
  - DOUBLE CLUTCH 59,95
  - DR BASKETBALL 49,95
  - DRAGON BALL 2 JAP. 119,95
  - DUNGEON & DRAGONS 59,95
  - DYNAMITE HEADY JAP. 129,95
  - E-SWAT 49,95
  - ECCO THE DOLPH. 2 JAP. 119,95
  - EX MUTANTS 49,95
  - F1 RACING 99,95
  - F15 STRIKE EAGLE 69,95
  - FANTASY DIZZY 39,95
  - FANTASY ZONE 39,95
  - FATAL LABYRINTH 59,95
  - FIRE SHARK 39,95
  - FLASHBACK 99,95
  - FLICKY 49,95
  - G-LOC 49,95
  - GAIN FORCE 39,95
  - GALAXI ROUND 39,95
  - GENERAL CHAOS 59,95
  - GENSLA 'N GHOSTS 49,95
  - GLOBAL GLADIATORS 49,95

**FIFA SOCCER**  
SNES 99,95  
MD 89,95  
N-CD 99,95

**FIFA SOCCER & 4 Spieler Adapter**  
MD 129,95



- GODS 39,95
- GOLDEN AXE 2 59,95
- GOLDEN AXE 3 JAP. 69,95
- GRANDSLAM TENNIS 39,95
- GREEN DOG 49,95
- GUNSHIP 59,95
- GUNSTAR HEROES GYNOUG 79,95
- HELLRIDE 49,95
- HERZOG 2 39,95
- INCREDIBLE HULK INDIANA JONES & LAST CRUSADE 49,95
- JAMES BOND 007 49,95
- JAMES BOND 3 49,95
- JEWEL MASTER 39,95
- JOHN MADDEN '92 119,95
- JOHN MADDEN '94 79,95
- JOHN MADDEN '95 69,95
- KIRISSASSIC PARK 69,95
- KID CHAMELEON 69,95
- KLAX 49,95
- LANDSTALKER 119,95
- LAST BATTLE 39,95
- LEGEND OF GALAHAD 49,95
- LEMMINGS 59,95
- LIAR AT RACK CHOPPERT 109,95
- LOST VIKINGS 109,95
- MARBLE MADNESS 49,95
- MARIO ANDRETTI RACING 99,95
- MARK'S MAGIC FOOT! 119,95
- MARZI WARS 49,95
- MERCIS 39,95
- MIG '29 69,95
- MUHAMMAD ALI BOXING 59,95
- MUTANT LEAGUE FOOT. 49,95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 69,95
- MYSTIC DEFENDER 39,95
- NBA SHOWDOWN 109,95
- NHL HOCKEY 49,95
- NHL HOCKEY '94 69,95
- OTTIFANT 69,95
- PANORAMA COTTON JAP. 119,95
- PAPERBOY 2 49,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 109,95
- PGA EURO TOUR GOLF 69,95
- PHANTASYS STAR 3 79,95
- PHOENIX 49,95
- PIT FIGHTER 49,95
- PULLSMAN JAP. 119,95
- R.B.J. BASEBALL '94 109,95
- RAGNACENCY 39,95
- (LANDSTALKER 2) JAP. 119,95
- RANGER '93 69,95
- REVENGE OF SHINOBI 49,95
- RISKY WOUNDS 49,95
- ROBOCOP VS TERM. 49,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 59,95
- ROLLING THUNDER 2 59,95
- SAILOR MOON R JAP. 119,95
- SHADOW OF THE BEAST 39,95
- SHADOW OF THE BEAST 2 39,95
- SHINOBI 3 89,95
- SIDE POCKET 69,95
- SIMPSONS KRUSTY 49,95
- SKITCHIN 49,95
- SMACK RATTLE 'N ROLL 59,95
- SONIC 1 49,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC 3 89,95
- SPACE HARRIER 2 39,95

- SPEEDBALL 2 49,95
  - STEEL EMPRE 49,95
  - STEEL TALONS 49,95
  - STREETFIGHTER 2 69,95
  - STRIDER 39,95
  - SUNSET RIDERS 59,95
  - SUPER BASEBALL! 2020 59,95
  - SUPER FANTASY ZONE 39,95
  - SUPER KICK OFF 49,95
  - SUPER SMASH TV 49,95
  - SUPER STREET 2 129,95
  - SUPERMAN 49,95
  - SWORD OF SODAN 49,95
  - TALSPIN 39,95
  - TALMI'S ADVENTURE 39,95
  - TAZMANIA 49,95
  - TECHNO GLASH 49,95
  - TERMINATOR 39,95
  - TERMINATOR 2 49,95
  - THUNDERBOLT 2 49,95
  - TWIN TOONS ADVENTURE 69,95
  - TRUXTON 49,95
  - TWIN HAWK 49,95
  - TWO CRUDE DUDES 49,95
  - ULTIMATE SOCCER 69,95
  - VIRTLU RACING 159,95
  - WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO 39,95
  - WINTER CHALLENGE 49,95
  - WONDERBOY 'N MONSTERWORLD 49,95
  - WORLD CUP USA '94 109,95
  - WORLD HEROS JAP. 129,95
  - X-MEN 69,95
  - XENON 39,95
  - ZERO WING 39,95
  - ZOMBIES 59,95
- ### ZUBEHÖR:
- ADAPTER US/PAL 29,95
  - MEGA DRIVE KONSOLE 1 & 2 249,95
  - SONIC 1 & 2 PADS 89,95
  - 4 SPIELER ADAPTER 59,95
  - E.A. 4 SPIELER ADAPTER 59,95
- ### MEGA C.D.
- CD BACK UP RAM (ABSPEICHERUNG) JAP. 129,95
  - BRUTAL US 119,95
  - DOUBLE SWITCH DUNE 99,95
  - FINAL FIGHT US 49,95
  - FORMULA 1 RACING US 109,95
  - JURASSIC PARK 129,95
  - KEO FLYING JAP. 139,95
  - MORTAL KOMBAT 99,95
  - PRIZE FIGHTER 109,95
  - REBEL ASSAULT 109,95
  - (STAR WARS) US 119,95
  - ROAD AVENGER 39,95
  - ROBO ALISTE 39,95
  - SENSIBLE SOCCER 89,95
  - STAR WARS CHESSE US 119,95
  - TIME RACER 59,95
  - TOMCAT ALLEY 59,95
  - VAY US 119,95
  - WORLD CUP USA '94 109,95
  - YUUMEI MYSTERY MAN 99,95

**DUNE 2 (dt. Bildschermtext)**

HIER KENNEN KEIN SCHLECHTES  
SINDBITZ UND VERRÜCKTES

MD 119,95

**SHOPLIFTER 3**

SNES 109,95

**SMASH TENNIS (4 Spieler)**

SNES 109,95

**DAS DSCHUNGLBUCH**

SNES 119,95 / MD 109,95 / GB 99,95

**Der Kampf geht weiter! Auch dieses Jahr erscheint wieder ein neuer Teil der 'Street Fighter'-Saga. Aber lohnt sich der Kauf eines weiteren Moduls mit dem selben Titel?**



## NEUE HÄMPFER

Mit dem neuen Modul kommen auch vier neue Charaktere in unser Wohnzimmer. Zunächst haben wir da Cammy. Seit sie vor drei Jahren ohne Gedächtnis vor dem britischen Secret Service aufgewacht ist, arbeitet sie dort als Agentin. Nunmehr kämpft sie in geheimem Auftrag gegen Shadowlaw. Außerdem hofft sie beim Turnier mehr über ihre Vergangenheit zu erfahren. Fei Long hat schon in jungen Jahren mit Kung-Fu sein wollte wie seine Film-



CAMMY			
Geb.	6.1.1966	Maße	
Größe	165 cm	86/56/89	
Gew.	46 kg	Blutgr.	B

den Weg von Ehre und Disziplin. Genau wie der Inder Dhalsim nimmt er nur am großen Turnier teil, um seine eigenen Fähigkeiten zu testen. Dee Jay ist ein schwarzer Kickboxer von Jamaika. Da bleibt es natürlich nicht aus, daß er Musik im



FEI LONG			
Geb.	23.4.1969	Maße	
Größe	175 cm	109/76/79	
Gew.	76 kg	Blutgr.	O



DEE JAY			
Geb.	31.10.1965	Maße	
Größe	191 cm	130/89/94	
Gew.	106 kg	Blutgr.	AB

Blut hat. Und genauso kämpft er auch, sein

Stil ist eine Mischung aus Kickboxing und Reggae. Letzter im

Bunde der Herausforderer ist

Thunder Hawk.

Er lebte mit seiner Familie glücklich im India-



THUNDER HAWK			
Geb.	21.7.59	Maße	
Größe	229 cm	145/99/112	
Gew.	174 kg	Blutgr.	O

ner-Reservat bis sie von

Shadowlaw

ins mexikanische Exil vertrieben wurden. Seit-

dem versucht

T. Hawk M. Bison (den Boss von Shadowlaw)

auf seine

machen und Rache zu nehmen. Dazu kann er

Flugtricks zu-

Wrestling-Fähigkeiten und uralte indianische

rück greifen. Es liegt an Dir, ob einer der vier das Tunier gewinnt!



## SF-HISTORIE

- Aug. 87 Street Fighter (Automat)
- Okt. 89 Fighting Street (PC-Engine)
- Sep. 90 Street Fighter 2010 (NES)
- Feb. 91 Street Fighter II (Automat)
- Apr. 92 Street Fighter II Champion Edition (Automat)
- Juli 92 Street Fighter II (SNES)
- Nov. 92 Turbo SF II Hyper Fighting (Automat)
- Juni 93 SF II Champion Edition (PC-Engine)

- Aug. 93 SF II Turbo Hyper Fighting (SNES)
  - Sep. 93 SF II Special Champion Edition (Mega Drive)
  - Okt. 93 Super SF II: The New Challengers (Automat)
  - 1994 Super SF II Turbo Grand Master Challenge (Automat)
  - Juni 94 Super SF II: The New Challengers (SNES/MD)
- Außerdem gibt es SF2-Versionen für diverse Computer, z.B. PC oder Amiga.

Kuriros am Rande: Chun-Li und Guile haben ‚Gastauftritte‘ in Capcoms ‚Final Fight 2‘, wo sie in der Hintergrundgrafik herumsitzen. Kaum zu glauben, aber wahr: Obwohl es auf dem SNES nunmehr bereits die dritte Version von SF2 gibt (MD 2), enthält sie nicht alle Features der aktuellen Automatenfassung. Dort gibt es neben neuen Moves (Zangief kann z.B. Feuerbälle stoppen, Dhalsim kann seinen Yoga Flame nach oben ausführen,...), dem Special-Finishing-Move, dem Special-Move-Energiebalken und den damit möglichen Super Moves (Kens 5-hit-dragon-punch, Zangiefs triple-backbreaker,...) einen supergeheimen Zusatz-Endgegner namens Akuma. Hartnäckige Fans hoffen ja, daß zumindest dieser in den Heim-Versionen versteckt ist. Nachdem sich die Turbo-Version (SNES) bereits nicht so gut verkauft hat wie von Capcom erwartet (vor allem in Japan blieb man auf niedrigen Stückzahlen sitzen), ist es völlig unverständlich, daß die Fans erneut mit einer ‚unvollständigen‘ Version abgespeist werden. Wir können Capcom eigentlich nur wünschen, daß sie es nicht wagen, irgendwann noch einen weiteren Aufgöb auf den Markt zu werfen. Denn auch wenn sich diese Version besser spielt als die letzte: Irgendwann muß die Geldschneiderei doch auch ’mal ein Ende haben!

Klaus Dieter Hartwig

Dee Jay, der karibische Frauenheld, wird es M.Bison noch zeigen



**U**nglaublich aber wahr: Die Firma Capcom bringt ein weiteres Street Fighter-Modul auf den Markt. Diesmal heißt das gute Stück „Super Street Fighter II – The New Challengers“ und erscheint auf SNES und MD gleichzeitig. Deswegen gibt’s an dieser Stelle auch einen kombinierten Test beider Versionen. SSF II ist die Heimversi-

sechs Mark ist die ganze Street Fighter-Crew in den nächsten Bahnhof gegangen und hat im Photofix-Automaten erst mal neue Bilder für das Auswahlmenü gemacht. Des weiteren wurden bei einigen Kämpfern Special-Moves verändert (Chun Li z.B.

macht ihren ‚Kioken‘ jetzt wie Guile und nicht mehr mit Halbkreis-drehung) und bei anderen kamen auch neue Moves hinzu (z.B. flammender Ha-Do-Ken bei Ryu und flammender Dragon-Punch bei Ken). Durch diese Modifikationen versuchen die japanischen Programmierer die Fähigkeiten der einzelnen Figuren einander anzugleichen, um Euch gleichwertige und interessante Kämpfe zu ermöglichen. Außerdem wurden die Hintergrün-



Auf dem MD könnt Ihr gegen Ryu, der flammende Rächer alle 16 fighten

Sind sie nicht ein schönes Paar?



on des neuesten SF-Automaten und bringt einige Verbesserungen gegenüber der Turbo- bzw. Champion-Version mit sich. Falls Ihr das Wirrarr nicht versteht – rechts steht Klausens kleine Historie. Die wohl wichtigste Neuerung sind die, auch schon im Untertitel angesprochenen, neuen Herausforderer (siehe links). Doch auch die alten Charaktere wurden von Capcom mit viel Mühe überarbeitet. Ausgestattet mit





Die neue Combo-Regelung hebt den Spielspaß immens



de weiter verbessert, von einigen kleinen Ausnahmen wie z.B. Blankas Stage

gehören zu den schlechtesten der letzten Jahre. Eigentlich unverständlich wenn man bedenkt, daß die MD-Version ganze 40 MBit im Vergleich zu nur 32 MBit auf dem SNES hat. Besitzern beider Systemen

steht nun eine harte Entscheidung bevor, denn auf dem MD sind einige Optionen mehr vorhanden, die möglicherweise das Manko des schlechten Sounds wieder wett machen. Zum einen hat SSF II auf dem MD einen Turbostern mehr (vier statt drei), dann könnt Ihr (im Expert-Level) gegen alle 16 Street Fighter Kämpfer (SNES nur zwölf!), weiter hat



**Das Leben eines Street Fighters ist schon recht hart, insbesondere wenn Eure Gegner über diese magische Tricks verfügen und Euch verbrennen.**



mal abgesehen. Bis hierhin gibt es kaum Unterschiede, doch am Sound scheiden sich die beiden Versionen. Während die Musiken auf dem

Ihr beim MD zwei Challenge-Modi (Time & Score) gegenüber nur einem beim SNES (Time). Und letztlich ist der Vorspann, in dem

Ryu uns seinen Ha-Do-Ken entgegenschleudert, (unverständlich-erweise) detaillierter als auf dem Nintendo, wo er schon ca. 3-4 MBit benötigt. Zusätzlich zu den schon angesproche-



Mode, bei dem auch Spieler in mehreren Runden ihren Platz in der Tabelle ausspielen können (Achtung, jeweils nur eine Gewinnrunde!); den Group-Battle-



Mode, wo Ihr Euch Gruppen von Kämpfern zusammenstellt und dann nach verschiedenen Regeln gegen die Gruppe Eures Kumpels



**FORGET AN AUTOGRAPH! YOU HAVE A KICK THAT I'LL ALWAYS REMEMBER**

SNES noch einiges an Dynamik und Tempo zugelegt haben, produziert der Soundchip des MD nur Krämpfe. Die Sounds und die Samples

Vier neue Kämpfer, neue (bessere) Grafiken/Sounds, neue Combo-Regeln, einfach, Guile!

nen Spiel-Modi gibt es natürlich den allseits beliebten Vs.-Mode, in dem Ihr, wie immer, Fighter, Kampfstärke und Stage frei wählen könnt; den Tournament-

## SUPER STREET FIGHTER II

**Gameplay** ●●●●●  
Die Figuren lassen sich (je nach Kampfstil) honorarrend steuern. Glück spielt nur eine geringe Rolle.

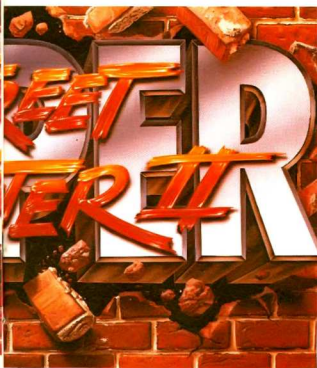
**Dauerspaß** ●●●●●  
Eine Runde Street Fighter hebt die Stimmung auf jedem 'Sit-In' und das auch noch in Monaten!

**Grafik** ●●●●●  
Viel besser kann man's auf dem SNES nicht mehr machen. Hunderte von Animationen verwöhnen Euch.

**Sound** ●●●●●  
Die Musiken versprühen noch mehr Dynamik. Wären nicht einige Samples rausgefallen, gäbe es hier auch volle Punktzahl!

Hersteller .....	Capcom
Preis .....	DM 150
Spieler .....	1-8
Genre .....	Kampfspiel
Level .....	12 (Einspieler)
Schwierigkeit/Etgrad .....	variabel
Continues .....	unbegrenzt
Speicher/MBit .....	32 MBit
Erhältlich .....	ab September

**FAZIT**  
1



Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß Guiles Zuschauer immer weiter herunterkommen? Während ihm früher noch Fliegerkollegen in grünen Kampfkombis zuschauten, sind es jetzt nur noch Mechaniker, die nichts Besseres zu tun haben! Anscheinend sinkt Guiles Marktwert ins Bodenlose!



## ALT GEGEN NEU?!



An den Auswahlbildschirmen könnt Ihr schon sehr

gut sehen, wie sich SF II mit der Zeit weiterentwickelt hat. Aus



## IN ACHTZIG TAGEN (KÄMPFEND) UM DIE WELT!



(oder der Konsole) antretet; und natürlich das Optionsmenü, welches Euch neben der Computerstärke und dem Zeitlimit auch die Padbelegung umstellen läßt. Was Street Fighter leider immer noch fehlt, ist eine Replay-Funktion mit der Ihr Euch coole Kampfszenen nachträglich anschauen könnt.

Spielerisch sind beide Versionen absolut gleichwertig und ermöglichen perfektes Beherrschen der Spielfiguren. Wenn Ihr erst verinnerlicht habt, wie Eure Charaktere 'funktionieren' kann

First-Hit-Anzeige aus, die Euch

jeweils Punkte für Combos und den ersten (ungeblockten) Treffer einer Runde anzeigt. Im Endeffekt ist SF II das momentan beste Prügelspiel und sollte eigentlich in jedem Schrank stehen. Ausgenommen davon sind lediglich die Besitzer der Turboversion, welche die Vorteile gegenüber den Nachteilen abwägen müssen. Falls Ihr nur die ganz alte

(SNES-) Version Euer Gegen nennt, solltet Ihr sofort zugreifen. Es lohnt sich!!!

Maris Feldmann

**+**

Siehe SNES (aber vegeßt das mit dem Sound!), mehr Spielmodi.

Euch nur noch ein besserer Spieler aufhalten. Sehr positiv auf den Spielablauf wirkt sich auch die neue Combo- und

**+**

Furchtbarer Sound, keine Batterie, keine Replay-Funktion.

**MEGA DRIVE**

### SUPER STREET FIGHTER II

**Gameplay** Die Figuren lassen sich (je nach Kampfstil) hervorragend steuern. Glück spielt nur eine geringe Rolle.

**Dauerspaß** Nhts macht mehr Spaß, als seine Kumpels bei 'ner Runde SF II abzuzeichnen!

**Grafik** Absolute Oberklasse auf dem MD, steht der SNES-Fassung in nichts nach, wirklich gute Arbeit!

**Sound** Oh mein Gott! O.K., das MD ist nicht so soundstark, aber wir haben schon sehr viel bessere Sachen gehört.

Hersteller ..... Capcom  
Preis ..... DM 150  
Spieler ..... 1-8  
Genre ..... Prügelspiel  
Level ..... 12 (Einspieler)  
Schwierigkeitsgrad ..... variabel  
Continues ..... unbegrenzt  
Speicher/MBIT ..... 40 MBit  
Erscheinung ..... ab September

**FAZIT**  
**1-**



Anfangs acht Kämpfen wurden so mittlerweile

sechzehn. Auch die Grafiken der Figuren wurden jedesmal wieder neu gestaltet. An den Animationsphasen wurde allerdings weniger geändert (wie Ihr unten seht), damit die Charaktere ihren ganz eigenen Stil und Charme behalten.

Dafür haben die Grafiker sich um so mehr auf die Hintergründe gestürzt. Jedesmal waren sie bunter und bewegter. Manchmal allerdings klappt nicht alles so, wie sich das die Jungs von Capcom vorstellen.

Blankas Stage z.B. ist mit je-



der neuen Version schlechter geworden.

den. Achtet nur mal auf das Haus. Da fragt man sich: „Warum



der blöde Automatenvorspann, wenn darunter das Spiel leiden muss?“ (alle Bilder von oben nach unten: SF II, SF II T, SSF II).

Alles in allem ist Super Street Fighter II aber sein Geld wert und sollte in keiner richtig coolen Softwaresammlung fehlen. So ein Game kann man sich auch gut zu zweit kaufen; wer spielt schon gern allein?



**Eines der besten und beliebtesten Prügelspiele, die es je gab, wird nun nicht mehr nur Spielhallen füllen, sondern auch Kinosäle zum Platzen bringen. STREET FIGHTER wurde verfilmt! Kein Geringerer als Steven de Souza, bekannt als Drehbuchautor der Filme DIE HARD 1+2 und RUNNING MAN stellte sein Können hier unter Beweis. Für sein neuestes Projekt setzte er sich sogar in den Regiestuhl. GAMEPRO traf sich vor kurzem mit Steven de Souza, um Näheres über die Vorbereitungen zum Film zu erfahren. Und das war hochinteressant!**



GP: Bisher war es sehr schwierig, Videospiele in einen erfolgreichen Kinofilm zu verwandeln. Sämtliche Versuche scheiterten kläglich. Wiesind Sie bei Street Fighter an das Problem herangegangen?

**Steven de Souza berichtet er auch einmal selbst aus**

de Souza: Bei Super Mario Bros. z.B. mußten die Regisseure das Spiel direkt auf den Film übertragen. Im Spiel hüpfen die Charaktere hin und her und machen merkwürdige Geräusche („doink, doink“), also fragten sie sich: Wie machen wir das im Film? Wir werden ihnen kleine Springstiefel geben.“ So et-

de Souza: Ja, z.B. schlug uns ein Studiovor: „Warum macht ihr nicht einfach einen Film, in dem irgendein Gangster während eines Karateturniers Drogen nach L.A. bringen? Zwischenlager für die Drogen ist ein Umkleideraum. Eure



Figuren müßten dann die Bande aufmischen, und der ganze Film kostet euch nur 10-12 Millionen Dollar“. Ich glaube, ich habe bisher 25.000 solcher Filme gesehen, und ich möchte nicht noch einen weiteren hinzufügen. Außerdem betrug unser Budget 34,4 Millionen Dollar. Das wollten wir auch ausnutzen.



was ähnliches könnten wir auch machen. Doch wir wären Idioten, würde die erste Kameraeinstellung Guile zeigen, wie er direkt aus dem Automaten springt und „Hi, Kids!“ ruft. Wir könnten dann wohl gleich alle zum Arbeitsamt laufen.

GP: In wie weit haben Sie den Rahmen des Spiels verlassen?

de Souza: Das Spielgeschehen an sich gab noch keine gute Geschichte her. Street Fighter ist eine Mischung aus Star Wars, einem James-Bond- und einem Kriegsfilm. Sein Vorbild sind allerdings keinesfalls Kung-Fu- oder Karatefilme. Zwar enthält er Kampfsequenzen, aber der Film ist auf keinen Fall leicht einzuordnen. Die tragende Hintergrundstory verbindet sich hier in vernünftiger Weise mit der Action. Wir wollten keinen billigen Action-Film machen.

GP: Jeder erwartet, daß Street Fighter ein Kampfsportfilm wie Bloodsport wird. Jetzt klingt es allerdings ganz anders. Können Sie dazu etwas sagen?

GP: Erzählen Sie uns bitte etwas über die Handlung.

de Souza: Der Film spielt in Shadowlaw, wo gerade ein Bürgerkrieg stattfindet, ähnlich dem in Bosnien. Bison ist der mächtigste aller Kriegsführer. Er versucht das gesamte Land, mit seiner der asiatischen Mafia ähnelnden Organisation, zu unterdrücken. Sie nennt sich Shadowlaw-Tong. Colonel Guile führt, nach einer

Beförderung, eine UNO-Kampftruppe an, die Bison unschädlich machen soll. Die Charaktere des

Spiels werden dann in zu ihnen passenden Situationen auftauchen. Cammy und T. Hawk z.B. sind Guiles Gehilfen beim Militär, Chun Li ist eine Reporterin und Honda ist ihr Kameramann. Sagat ist ein gebildeter Gangster, ein weiteres Mitglied der Shadowlaw-Tong. Vega ist Sagats Beschützer und kämpft in einer Arena um sein Leben. Alle 16 Charaktere werden dabei sein, einige leider nur kurzzeitig. Ein Problem ist, daß es

**BISON IST DER MÄCHTIGSTE ALLER KRIEGSFÜHRER**



nicht genug Bösewichte gibt. Von daher wird es ein paar Überraschungen im Film geben, denn einige Figuren haben die Seiten gewechselt.

**GP:** Wo fanden die Dreharbeiten zu *Street Fighter* statt?

**de Souza:** Wir filmten an der Nordküste von Australien und in

Bällern. Aber es gibt Anzeichen dafür, daß es solche Dinge in zukünftigen Filmen geben könnte. Im Moment jedoch wäre es wohl tricktechnisch viel zu aufwendig.

**GP:** Wie sieht es ansonsten mit der Action aus?

**de Souza:** Wir haben enorme Kampfszenen, dazu wurde von uns

**de Souza:** Ja, auch darum geht es im Film. Die Leute werden sich wundern, wenn Sagat sein T-Shirt auszieht.

**GP:** Gibt es irgendwelche Romanzen zwischen den Charakteren?

**de Souza:** Es gibt kleine Annäherungen ähnlich wie bei *Star Wars*. Allerdings kümmerten sie sich bei

## STEVEN E. DE SOUZA BERICHTET ÜBER DEN FILM

# STREET FIGHTER II



„Wären wir Idioten, würde die erste Kameraeinstellung Guile zeigen, wie er direkt aus dem Automaten springt und „Hi, Kids!“ ruft“.

Bangkok, Thailand. Wir dachten Capcom wäre wenig erfreut, wenn Bison Tokio erobern und anfangen würde, Menschen zu exekutieren. Natürlich wäre es in Ordnung gewesen, hätte er sich das Konami-Gebäude geschnappt und dort Leute erledigt. Gerade Thailand bietet fantastische Landschaften, die auch sehr gut zu denen im Spiel passen.

**GP:** Werden einige Bildschirmhintergründe auch im Film vorkommen?

**de Souza:** Ja, wir hatten beispielsweise einen Kampf geplant, der in Vegas Stage stattfindet. Das Set mit den Mauern und Zuschauern, wird im Film zu sehen sein. Ebenso Guiles Stage mit den Flugzeugen. Es wird außerdem noch ein paar Überraschungen geben. *Street Fighter*-Kenner werden ihre helle Freude haben.

**GP:** Werden die Bewegungen und Kombinationen der Kämpfer im Film die gleichen sein wie im Spiel?

**de Souza:** Die Kampf-Stile sind enthalten. Allerdings gibt es keine Moves wie Teleporting oder Feuer-

die gesamte thailändische Armee gemietet. Am Ende des Films sieht man eine heftige Schlacht im Dschungel von Shadowlaw. Der versteckte Tempel von Bison ist dabei Mittelpunkt. So ein bombastischer Showdown wird die Leute umhauen.

**GP:** War es schwierig, die passende Besetzung für den Film zu bekommen?

## STREET FIGHTER-KENNER WERDEN IHRE HELLE FREUDE HABEN

**de Souza:** Wir hatten große Probleme eine Darstellerin für Cammy zu finden. Wir haben uns eine Menge englischer Mädchen angesehen, aber entweder waren sie zu mollig oder zu schwächlich. Die hätten nicht mal Pee Wee Herman besiegt. (Cammy wird nun von Kylie Minogue gespielt, Anm. der Red.)

**GP:** Sind Hintergrundgeschichten, wie das Ryu/Sagat-Vermächtnis, im Film enthalten?

*Star Wars* erst in den späteren Folgen darum.

**GP:** Werden die Moves aus dem Film irgendwann einmal in einem späteren SF-Spiel auftauchen?

**de Souza:** Wir nahmen extra Material von Van Damme und anderen Schauspielern auf, das in einer späteren Version des Spiels verarbeitet werden wird.

**GP:** Wurden Sie von anderen SF-Projekten, wie z.B. den Comics oder Anime (japanischer Zeichentrick) beeinflusst?

**de Souza:** Ich glaube, so viel Flexibilität kann es nur innerhalb des Capcom-Universums geben. Was wäre, wenn man sich das Comic schnappen würde und feststellen müßte, daß Chun Li tatsächlich Ryus Schwester ist. Dann siehst Du den Film, und plötzlich heirateten sie und bekommen ein Baby. Mein Anliegen ist konsequent zu arbeiten.

**GP:** Wie hoch ist das Maß an Gewalt im Film?

**de Souza:** Wir erwarten, daß der Film ab 12 freigegeben werden wird. Es gibt zumindest keine Großaufnahmen, in denen jemandem mit scharfen Klingen die Augen herausgepult werden. Aber wer Indiana Jones spannend fand, wird auch bei uns seinen Spaß haben.

**GP:** Herr de Souza, wir danken Ihnen für dieses Interview und wünschen Ihnen viel Erfolg für Ihre kommenden Projekte.



## CASTING-HASTEN

### DIE BEZETZUNG DES SF-MOVIE

Hier die Liste des „Who is who“ im SF-Film.

**GUILE:** Jean Claude Van Damme (BLOODSPORT, UNIVERSAL SOLDIER)

**BISON:** Raul Julia (ADDAMS FAMILY)

**CHUN LI:** Ming-Na Wen (JOY LUCK CLUB)

**SAGAT:** Wes Studi (GERONIMO)

**DEE JAY:** Miguel Nunez

**DHALSIM:** Roshan Seth (GHANDI, MISSISSIPPI MASALA)

**HONDA:** Peter Tuiaosopo (FOX TV's DANGER THEATER)

**BALROG:** Grand L. Bush

**RYU:** Byron Mann

**KEN:** Damien Chappa

**T.HAWK:** Gregg Rainwater

**CAMMY:** Kylie Minogue (SERIOUSLY, NACHBARN)

**VEGA:** Richard Jay



Viel Spaß wünscht

**GAMEPRO**

Wir werden Euch natürlich auch weiterhin über die heißesten Neuigkeiten zum *STREET FIGHTER* Film informieren.

# STUNT RACE FX



**Nach endlosen Verzögerungen rollt Nintendos Super-FX-Raserei endlich an. Dank der Unterstützung des Mario-Vaters Shigeru Miyamoto bekommen Durchschnittskarossen Charakter.**



Schleichwerbung: Mario, Fox McCloud & Co. lassen grüßen



**n**intendos Einstieg in die dreidimensionale Welt der Polygone begann vor über einem Jahr mit den famosen Welttraumabteuern des Fox Mc Cloud in 'StarWing'. Viel Zeit ging seither ins Videospieldland, und die Konkurrenz schließt nicht – gerade an der Rennfront preschte Sega voran und versetzte Mega-Drive-Spieler mit Virtua Racing in den Geschwindigkeitsrausch. Doch auch Nintendo war nicht untätig, und endlich, nach langer Warte-

zeit, erscheint nun der zweite FX-Streich: Stunt Race FX. Wie der Name schon andeutet, darf gerast werden, was das Zeug hält – doch Mario-Erfinder Miyamoto hat sich auch für ein simples Rennspiel einige Gags einfallen lassen: Eure fünf Autos sind keine Allerweltskarossen, sie haben ein ganz gewaltiges Eigenleben. Auf Antrieb fallen die groß an der Vorderseite klebenden Augen der Vehikel auf. Hat Euch Euer Gefährt beim Aufsammeln eines Extras erst

einmal dankbar angeschaut, zweifelt man vollends an der Realitätsnähe der Nintendo-Schaffen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen im weiten 3D-Feld scheut Stunt Race FX vor allem dieses eine: Realität. Selbst alte Hasen stutzen das eine oder andere Mal angesichts der anfangs sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung: Da die Autos aus vielen fast lose zusammenhängenden Einzelteilen bestehen, verhalten sie sich je nach Typ zunehmend

gummiballartig. Anfänger sollten daher erst einmal auf den Übungskursen fahren, bevor sie mit dem sehr bodenständigen Allrad-Geländewagen das erste Mal einen Spielstrecken-Kontakt versuchen. Das eigentliche Spiel besteht hauptsächlich aus dem Speed Trax



## FARBEN, CHIPS UND POLYGONE...

Im Gegensatz zum Super FX 1 noch mit schon beachtlichen 8 Mhz, prözt der Nachfolger mit gewaltigen 21 Mhz und hält sich so die Leistungs-waage mit Segas sehr viel teurerem SVP, der allerdings in der Anwendung eingeschränkter ist. Durch die zusätzliche Leistung des Super FX 2 konnte in Stunt Race FX endlich auch verstärkt das wichtige Texture Mapping benutzt werden, bei dem klassische Grafiken auf die eckigen Polygone geklebt werden, die dann sehr viel plastischer und realistischer-



Noch vergleichsweise Leistungsschwach: Der FX 1 werkt in StarWing

Dank Zusatzchip fast wie in der Spielhalle: Virtua Racing auf Mega Drive



wirken. Als eines der ersten SNES-Spiele überhaupt benutzt Stunt Race FX den leider sehr selten benutzten 256 Farb-Modus der Konsole und ist so dem Mega-Drive-Flitzer Virtua Racing in der Farbvielfalt um ein vielfaches überlegen. Einziger Negativ-Punkt der Bonbon-Pracht: Dieser Exoten-Modus bremst die geplagte Super-NES-Hardware ganz gewaltig – so hatten die Programmierer sichtlich Probleme mit dem sehr aufgesetzt wirkenden Zweispeler-Modus – böse Zungen behaupten, daß er in der Marketing-Retorte geboren wurde – er tauchte erst sehr spät in Vorversionen auf.

Modus, in dem Ihr in typischer F-Zero-Manier gegen drei weitere Fahrer und die Zeit antretet. Nur der jeweils nächste Checkpoint auf der Strecke garantiert weitere Sekunden auf dem Weg zum Ziel. Nach zwei Kursen, in der Bonusrunde, geht eine wilde Zerstörungsfahrt mittels Riesen-Truck los, in deren Verlauf möglichst alles plattgewalzt werden sollte. Gewählt werden kann zwischen vier sehr leichten Anfängerstrecken und entsprechend happigeren Experten-Parcoursen, die Fahrer und Maschine ganz schön fordern. Fangt Ihr mit dem Geländewagen



In einer Überschrift läßt sich die zweijährige Entwicklungszeit des Super-FX-Knallers zusammenfassen, denn die wildesten Namenskonstellationen kreuzten in den letzten 13 Monaten die Videospiel-Redaktions-Räume. Nintendo beging erstmals, wohl durch wilde Ankündigungen von Sega dezent aus der Ruhe gebracht, den Fehler, ein sich mitten in der Entwicklung befindliches Spiel auf einer großen Messe vorzustellen. So geschehen letzten Sommer auf der CES. Dort kroch eine noch sehr frühe, ganz auf Science-Fiction getrimmte Super-FX 1-Version des Spiels namens „FX-Trax“ auf den Bildschirmen dahin – traurig in allen Belangen und damals von Super-FX-Macher Jez San (Argonaut Software) mit den Worten „Wie kann Nintendo nur diese Version zeigen?“ quittiert. San und seine Kollegen wußten schon damals, wovon sie



sprechen, entwickelten doch größtenteils englische Argonaut-Programmierer unter strikter japanischer Nintendo-Anleitung die komplexen 3D-Welten der Super-FX-Spiele. Kurz darauf verschwand das Spiel wieder von der Bildfläche, doch das einmal geweckte Interesse war kaum niederzuschlagen. Ein halbes Jahr später zeigte Nintendo auf der Las Vegas CES gewungenermaßen eine schon etwas neuere, wenn auch noch immer frühe Version. Endlich hatten die Autos Augen, das Spiel einen deutlichen Sympathiezuwachs – doch die Steuerung war noch immer eine Katastrophe. Selbst vor drei Monaten auf der Londoner ECTS riß die aktuelle Version noch manch einen Journalisten zu spöttischen Bemerkungen hin. Im Endeffekt zählt aber mal wieder nur das Ergebnis. Und das lobt die zweijährigen Mühen ganz sicher – nochmal wird Nintendo nicht ein Spiel schon so früh zeigen...



In den Bonusrunden wird Eurer Gefährt in einen mächtigen, schwer steuerbaren Truck verladen



Ohne Rücksicht auf Mensch und Material wird durch die Stunt Trax geheizt

an, liegt nach kurzer Zeit ein Umstieg in in das flotte Coupé oder den schnellen Rennwagen nahe – doch Vorsicht: Die schnelleren Gefährte sind auch sehr viel schwammiger in der Steuerung. Allen gemeinsam sind drei jederzeit verstellbare Fahrerperspektiven,



verschiedene, sehr abgedrehte Szenarien mit abenteuerlichen Schanzen, Hindernissen und anderen wollen bewältigt werden. Zweirad-Fans kommen bei den Free-Trax auf Ihre Kosten: Alle schon geschafften Speedstrecken können hier ausgiebig mit einem Motorrad abgefahren werden. Zu guter Letzt bleibt noch der Zweispieler-Modus – leider mit vier eigenen, unspektakulären Strecken ein Stiefkind des Moduls. Nicht nur die zu kleinen Bildschirmausschnitte stören, auch die Abwesenheit von Gegnern und das dezente stärkere Ruckeln treiben Zweispieler-Fans in Mario Karts-Arme. Von diesem sehr enttäuschenden Alibi-Zweispieler-Modus abgese-

hen, hat sich der zweijährige Aufwand gelohnt: Stunt Race FX brilliert als geschickter Mix alter und neuer Rennspielideen: Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben und läßt dank der sehr bunten und schnellen Grafik Virtua Racing locker hinter sich zurück. Nintendotypisch wurde natürlich auch viel mehr als bei der Konkurrenz an der Langzeitmotivation gefeilt und natürlich die Batterie zum Speichern nicht vergessen. Auch die Menge der Strecken verblüfft – bekam Sega gerade drei Strecken in satte 16 MBit, packte Nintendo 20 in 8 MBit. Kritikpunkte bleiben die Steuerung und der vernachlässigte Zwei-

spieler-Modus. Solltet Ihr jedoch auch gerne mal alleine unterwegs sein und ein außergewöhnliches Rennspiel neben Mario Kart suchen, greift auf jeden Fall zu Stunt Race FX!

Julian Eggebrecht



## STUNT RACE FX

**Gameplay** ●●●●●  
Nicht ganz so perfekt wie Mario Kart, dennoch ein klasse spielbares Game.

**Dauerspaß** ●●●●●  
Dank Batterie und prallgefüllten 8 MBit fast unbegrenzter Dauerspaß.

**Grafik** ●●●●●  
Witzige Fahrzeuge und viele Streckendetails – nur Flüssiger hätte es sein können.

**Sound** ●●●●●  
Treffsicher auf den Autoleib komponiert: die röhrenden Effekte sind gelungen.

Hersteller	Nintendo
Preis	DM 130
Spieler	1-2
Genre	Rennspiel
Level	20 Strecken
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher/MBit	8 MBit
Erläutlich	im Handel

# 2+

# STUNT RACE FX



**2WD**

WHEELS MEDIUM SPEED MEDIUM TOP SPEED 220 km/h

Das Motorrad steht zuerst nur auf den Übungskursen zur Verfügung. Erst wenn Ihr die Master-Strecken durchgespielt habt,



**4WD**

WHEELS STRONG SPEED FAST TOP SPEED 160 km/h

Der Geländewagen ist sehr langsam und daher für die Speed Trax kaum geeignet. Auf den Stunt Trax ist er wegen seiner Stabilität

Mit der großen GAMEPRO-Übersicht seid Ihr auf der Überholspur und bekommt alle Strecken, Wagen und Features des neuen Rennspiels vorgestellt.



Die Bonusrunden absolviert Ihr mit einem LKW. Durchfahrt möglichst viele Tore, um Extra-Zeit für das nächste Rennen zu bunkern. Für jede geschaffte Runde werdet Ihr mit einem Extrawagen belohnt. Der Truck ist extrem Träge in Steuerung und Beschleunigung, dafür steht Euch unbegrenzte Boost-Energie zur Verfügung.



Hier könnt Ihr zu zweit gleichzeitig um die Wette fahren. Es gibt vier Kurse, die Streckenführung ist aber bei allen recht langweilig, und Computergegner gibt es auch nicht.

Auf vier Kursen voller Rampen, Schanzen und Hindernissen müßt Ihr vierzig Sterne 'einsammeln'. Wer innerhalb des Zeitlimits alle Strecken absolviert hat, kann in den vier Bonusrunden (Radio-Control) seinen destruktiven Gelüsten fröhnen.

## STUNT TRAX



**COUPE**

WHEELS MEDIUM SPEED MEDIUM TOP SPEED 190 km/h

Das Coupé ist ein in allen Belangen mittelmaßiges Fahrzeug. Für Novice-Rennen und Stunt Trax noch einigermaßen geeignet, für Expert und Master aber zu langsam.



**F-TYPE**

WHEELS MEEK SPEED SLOW TOP SPEED 290 km/h

Bevor Ihr auf den '2WD' zurückgreifen könnt, ist dieser Flitzer aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit der beste Wagen. Allerdings ist er auch schwieriger zu steuern.

## BATTLE TRAX



Bei Radio-Control macht Ihr Jagd auf die anderen Wagen. In möglichst kurzer Zeit müßt Ihr die Rivalen rammen.



Eine wahre Rutschpartie erwartet Euch beim Ice Dance, da die schneebedeckten Strecken selbst mit dem '4WD' kaum zu meistern sind.



Der Blue-Lake-Par-cours steht komplett unter Wasser. Hier habt Ihr besonders mit dem Zeitlimit zu kämpfen, da die Fahrzeuge ständig abgebremst werden.



Up 'n' Down trägt den Namen nicht zu unrecht. Den Rennwagen fährt man hier in Null Komma nix zu Schrott.



Für Einsteiger am besten geeignet: im Rock Field ist es am einfachsten, alle Sterne zu ergattern.

# SPEED TRAX

## NOVICE



Obwohl die Novice-Kurse auch mit dem Coupé zu schaffen sind, solltet Ihr Euch besser schon mal mit der Steuerung des Rennwagens anfreunden.



Im Sunset Valley machen Euch enge Kurven in den Tunnels zu schaffen. Zudem müßt Ihr in der letzten Runde mit Stein Schlag rechnen.



In den „Halfpipes“ müßt Ihr Euch genau in der Mitte halten, um nicht über den Rand hinausgetragen zu werden.



Nicht nur für Nachteulen: Haarmadelkurven und gefährliche Schenzen sind die Besonderheiten dieser Strecke.



Anfangs liegt der Wald noch im Nebel. Auswirkungen auf Spiel hat das Ganze allerdings nicht.



Wer in dieser Passage von der Strecke abkommt, muß mit erheblichen Zeitverlusten rechnen.

## EXPERT



Die schneebedeckte White-Land-Strecke fordert all Euer fahrerisches Können.



Unangenehm: In der letzten Runde kommen Euch übergroße Schneebälle entgegen.



Um nicht zuviel Zeit im Wasser zu verlieren, solltet Ihr Euch die Stellen mit den Boost-Extras gut merken. Auch hier habt Ihr es wieder mit den gefährlichen „Halfpipes“ zu tun.



Um auch die letzte Expert-Strecke (Night Cruise) als Sieger zu beenden, solltet Ihr keines der Repair- und Boost-Extras auslassen.



## MASTER



Schon bei der ersten Master-Strecke droht ein extrem knappes Zeitlimit. Auf der Hängebrücke ist aufgrund fehlender Seitenbegrenzungen besondere Vorsicht geboten.

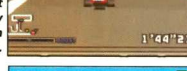


Neben altbekannten Widrigkeiten hält die letzte Strecke eine besondere Gemeinsamkeit für Euch parat: Bei diesem riesigen Loch im Boden ist das Rennen oftmals vorzeitig zu Ende.



Besonders enge 180°-Kurven und Felsbrocken auf der Strecke... Beim zweiten Master-Kurs bleibt Euch nichts erspart.

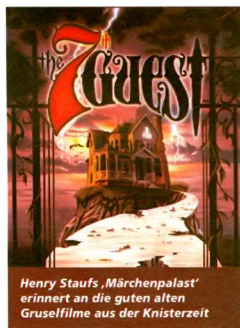
Kleiner Gag der Programmierer: Die StarWing-Staffel stattet Euch bei der „Sky Ramp“ einen Besuch ab.



# THE 7TH GUEST

**Mehr Schein als Sein: Nicht alles, was richtig gut aussieht, spielt sich auch richtig gut. Bestes Beispiel ist Virgins Grafikorgie um den wahnsinnigen Spielzeugfabrikanten Henry Stauf ...**

Von der Optik stimmig bis ins letzte Detail: Im Abflußrohr erwarten Euch ein paar herrlich ekklige Spinnen ...



Henry Staufs „Märchenpalast“ erinnert an die guten alten Gruselfilme aus der Knisterzeit

**V**om Tellerwäscher zum Millionär – ein alter Hut. Aber vom Mörder zum großverdienenden Puppen- und Puzzelfabrikant, das ist mal eine echt andere Karriere. Eingeschlagen hat sie Henry Stauf, der höchst dubiose Gastgeber von Virgins Rätsel-Drama „The 7th Guest“. Stauf lädt sieben Geistergäste in sein modriges Schloß ein, Ihr selbst



des öfteren begegnen werdet. Die zahlreichen Animationen mit realen Schauspielern sehen nicht nur gut



Undurchsichtige Gestalten im durchsichtigen Outfit: die Gäste

seid der mysteriöse siebte Gast. In dieser Rolle durchstreift Ihr die mysteriöse Villa. Staufs Nobelhütte besteht aus 22 Räumen, die aufwendig im Großrechner konstruiert und anschließend mit Licht- und Schatteneffekten versehen (gerendert) wurden. Ihr seht diese künstliche Welt aus der Perspektive der eigenen Augen und könnt auf den vorberechneten Pfaden nach

aus, sondern liefern Euch viele wichtige Hinweise zum weiteren Spielverlauf – und das auch noch auf gut Deutsch. Philips hat das komplette Spiel mit allen Dialogen hervorragend in die teutonische Muttersprache übersetzt. Der schaurig-schöne Soundtrack tut ein Übriges, um Euch während Eurer Streifzüge wohlige Schauer über den Rücken

zu jagen. Zur Spiel-CD liefert Philips gleich eine zweite Silberscheibe mit dem Soundtrack für den heimischen CD-Spieler mit.

Damit könnten wir eigentlich diesen Test beschließen und dem Spiel eine Sahnenote verpassen – wäre da nicht dieses unsägliche Gameplay. Über die zum Mundoffenstehenlassende schöne Grafik haben die Entwickler glatt das Spielprinzip vergessen. Eure Aufgabe ist es, etwa 20 verschiedene Rätsel und Puzzles zu lösen, die es zum Teil ganz gehörig in sich haben. Freunde harter Kopfnüsse werden ihre helle Freude daran haben. Wer aber videospiegelgemäße Unterhaltung erwartet, wird ein langes Gesicht machen – nix is' mit Action! Mit Verlaub: Solche Edelgrafik mit einem dermaßen verhunzten Gameplay – das sind Perlen vor die Säue! Hätte das Spiel nicht diese amtliche Aufmachung, würde niemand auch nur eine Silbe des Lobs dar-

über verlieren. Aber so eignet sich immer noch prima als Vorzeigespiel für die fantastischen Grafik- und Soundfähigkeiten des CD-i mit Digital-Video-Cartridge. Und für Freunde des gepflegten Denksports führt ohnehin kein Weg an der gruseligen Rätselknackerei vorbei!

Gerald Arend



Auch die Eingangstür hält eines der vielen Rätsel für Euch bereit ...

Die unglaubliche Grafik und der hervorragende Soundtrack vermitteln tolle Gruselatmosphäre

Eines der Rätsel: Der Kuchen muß in genau gleichwertige Teile aus je fünf einzelnen Stücken aufgeteilt werden

Dünnes Gameplay: Rätsel und Puzzles, von Action und Spannung keine Spur!



## THE 7TH GUEST

**Gameplay** ●●●●●●●●

Kleine Rätselspielchen nett verpackt – mehr ist es beim besten Willen nicht. Inhärtlich wirklich dünn!

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Nur Dankspartreunden werden bis zum Schluß durchhalten. Actionfreaks: Hände weg von diesem Spiel!

**Grafik** ●●●●●●●●

Schöne, virtuelle, Welt: Fantastische Grafiken, angenehme flüssige Animation – besser geht's nicht!

**Sound** ●●●●●●●●

Schaurig-schöne Kompositionen, fast wie im Film, unterstreichen die gruselige Atmosphäre perfekt!

Hersteller	..... Virgins
Preis	..... 120 DM
Spieler	..... 1
Genre	..... Adventure
Level	..... 9 - 20 Rätsel
Schwierigkeit	..... leicht bis heftig
Controller	..... Spielzeug
Speicher/MB	..... 1 CD
Erläutlich	..... ab sofort



**Allein mit einem Schwert gegen unzählige Monster anzutreten, die überwiegend aus Zähnen und einem tierischen Hunger bestehen, ist wahrlich kein leichter Job.**



Die roten Hordlinge kennen kein Erbarmen und fressen alles, was ihnen in die Quere kommt.



ERBARMEN, DIE FFIESEN HORDLINGE KOMMEN!!!

# THE HORDE



Chauncey hat mit der Dorfpflege allerhand zu tun...



die angerichteten Schäden zu reparieren und ihr Dorf zu vergrößern, obwohl dieser Fortschritt dringend notwendig wäre. Denn am Ende eines Jahres kommt regelmäßig



Das eigentliche Gameplay wird mit der Zeit etwas langatmig.

niges an Arbeit abnehmen. Nachdem fünf Jahre in einem Dorf abgesehen sind, geht es in eine neue Region mit gefährlicheren Hordlingen. Damit der Job nicht zu schnell zur Routine wird, gibt es immer wieder Zwischensequenzen, die in Form von Videoclips mit echten Schauspielern oder gelungenen Animationen über Ereignisse in Franzpowanki informieren.

Michael Anton

## WACHSTUM IST DER SCHLÜSSEL ZUM LEBEN

der Steuereintreiber vorbei und fordert seinen Tribut. Und wenn Chauncey dann nicht genug Kleingeld, abliefern muß er den Rest seines Lebens im Kerker verbringen. Das eigentliche Spiel verläuft in recht regelmäßigen Bahnen: Viernmal im Jahr greifen die Hordlinge an und Chauncey muß zum Schwert greifen. Anschließend müssen die ausgerichteten Schäden repariert, neue Einnahmequellen geschaffen und Verteidigungsmaßnahmen gegen den nächsten Angriff getroffen werden. Allerdings steht dafür nur kurze Zeit zur Verfügung, bis die Horde wieder zuschlägt. Am Ende eines Jahres kommt dann der Steuereintreiber, überschüssiges Geld kann Chauncey in zusätzlicher Ausrüstung anlegen. Neben recht praktischen Waffen für den Kampf gegen die Hordlinge können auch Söldner 'gekauft' werden, die Chauncey ei-

**d**as Leben treibt so manchen Schabernack mit den Menschen. Beispielsweise mit dem jungen Chauncey: Von Kühen aufgezogen zu werden ist nicht unbedingt der beste Start, und so bringt es Chauncey auch zunächst nur zum Küchenjungen im königlichen Schloß. Aber er erhält die Chance seines Lebens, als er den König aus tödlicher Gefahr erretten kann, zwar nicht auf dem Schlachtfeld, sondern nur vor dem Erstickungstod während eines Saufgelages,

aber immerhin. König Winthrop befördert den Küchenjungen zum Landbesitzer und schenkt ihm das Schwert Grimthwacker zur Verteidigung seines Besitzes. Und dieses Schwert braucht Chauncey auch wirklich, denn Franzpowanki wird von einer grauenvollen Plage heimgesucht, der Horde! Zwar sind die Hordlinge nicht besonders intelligent, ihr einziger Lebensinhalt besteht aus Fressen, wobei sie ausnahmslos alles schlucken, was ihnen vor die Kiefer kommt. Aber die Masse macht es, und sie suchen regelmäßig die Dörfer heim, um ihre einzige Gefühlsregung (nämlich das Hungergefühl) auszuleben. So bleibt den Bewohnern kaum Zeit,



Ausgewogenes Mix aus Action, Strategie, unterhaltsame Videosequenzen und Animationen.

## THE HORDE

**Gameplay** ●●●●●

Die gelungene Mischung aus Action und Strategie tendiert im Laufe der Zeit zu leichter Langeweile.

**Dauerspaß** ●●●●●

Siehe 100 Level mit immer neuen Herausforderungen warten darauf, von Chauncey bezwungen zu werden.

**Grafik** ●●●●●

Sauber produzierte Videoclips und gelungene Animationen erfreuen das Auge und bringen Abwechslung.

**Sound** ●●●●●

Alles in allem durchaus hörenswert, insbesondere die Sprachausgabe und die Soundeffekte begeistern.

Hersteller: ..... Crystal Dynamics  
Preis: ..... DM 120  
Spieler: ..... 1 Spieler  
Genre: ..... Strategie/Action  
Level: ..... 100  
Schwierigkeitsgrad: ..... anstehend  
Continues: ..... Batteriepuffer  
Speicher: ..... 1 CD  
Erhältlich: ..... Ab sofort

**FAZIT**  
2+

Dieses Erdbeben riß eine Lücke in Eure Stadtmauer. Jetzt droht ein massiver Sturmangriff



**Stellt Euch vor, Ihr seid Gott, und alles richtet sich nach Eurem Befehl! Euer einziges Problem wäre ein anderer Gott – Bingo!**

**e**s fließt göttliches Blut durch Eure Adern. Ihr seid bärenstark und unsterblich. Doch die Herren des Olymps wollen keinen Juniorchef haben. Also müßt Ihr um Euren Platz über den Wolken kämpfen – im Gefecht Gott gegen Gott. Zu Beginn des Kampfes habt Ihr eine handvoll Siedler unter Eurer Kontrolle, welche sich an einem Eckchen des Spielfeldes niedergelassen hat. Auf der anderen Seite leben die Anhänger der Gegenseite. Diese gilt es in der unvermeidlichen Schlacht auszurotten.



Menschen Ackerland zu erschaffen. Je mehr Felder eine Siedlung besitzt, umso schneller wächst die Zahl der Einwohner. Zudem produziert jeder Anhänger eine kleine Menge Manna, die dem jeweiligen Himmelsboß als Energie zu Verfügung steht. Wozu nun diese? Nun, auch ein Gott braucht Nahrung. Ohne selbige hat er keine Kraft für Wunder und Katastrophen. Und davon stehen Euch bis zu 29 verschiedene zur Verfügung, die jeweils eine ganz bestimmte Menge Manna verbrauchen. Recht billig ist ein hundsgemeiner Blitz, mit dem sich mißliebige Feinde an Ort und Stelle erschlagen lassen.

Ein komplettes Gewitter kostet schon etwas mehr, verwüstet dafür aber gleich einen ganzen Landstrich. Noch wirksamer ist ein geschickt platzierter Sumpf, der Dutzende Feinde verschlingen kann. Ähnlich wirken Giftpilze. Diese vermehren sich nach dem „Game of Life“-Prinzip. Wenn Ihr sie im richtigen

**Ein gegnerischer Herkules bei der Arbeit. Gleich gibt's Zoff!**

## DER KRIEG DER GÖTTER – POPULUS



**WACHSTUM IST DER SCHLÜSSEL ZUM SIEG**

Doch zuerst empfiehlt es sich, das eigene Volk zu vergrößern. Dazu müßt Ihr Berge einebnen und Meere trockenlegen, um für Eure



**Volle Umsetzung auf das SNES. Spitzen-Gameplay und hohe Motivation. Ein Spiel der Götter.**

Muster anpflanzt, breitet sich die tödliche Plage explosionsartig aus. Experimentieren ist Trumpf, denn jede kleine Änderung bei der „Auswahl“ kann die Wirkung enorm steigern. Die Krönung aller Katastrophen ist jedoch ganz klar ein Vulkan. Dieses feuer- und lawaspeieende Ungetüm entvölkert ganze Kontinente und hinterläßt

nichts als eine unbewohnbare Wüste. Obwohl dieser Zauber enorm viel kostet, ist so ein Taschen-Vesuv jeden Manna-Punkt wert. Eine ganz andere Waffe sind Helden. Um einen solchen zu erschaffen, müßt Ihr zuerst möglichst viele eigene Menschen an einem Ort zusam-





**Wer mit seinem Feind zu nachsichtig ist, darf sich nicht wundern, wenn dieser jede Verschonungspause zu einem Gegenschlag ausnutzt.**



Keileri im Grenzgebiet. Nur eine Figur wird die Staubwolke heil verlassen

EIN KAMPF OHNE GNADE

# POPOULOUS II



auch ohne, denn mit ein wenig Übung stellt auch die Steuerung mit einem Joypad keine Schwierigkeit dar.

Nach jedem Sieg erhaltet Ihr eine bestimmte Anzahl an Blitzen, die Ihr auf mehrere Fähigkeiten verteilen könnt. Ein Gott mit hundert Blitzen auf ‚Vegetation‘ kann viel größere Sumpfgelände entstehen lassen als ein Anfänger auf diesem Gebiet. Zudem erhaltet Ihr ein Codewort, in dem nicht nur Eure Stärken und Schwächen gespeichert sind, sondern auch die Anzahl aller eroberten Welten. Wer will, kann vor gefährlichen Aktionen einen Spielstand im Modul speichern, welcher allerdings nach dem Ausschalten über die Wupper geht.

Mit der Umsetzung von Populous II auf das SNES hat Imagineer ein kleines Wunder vollbracht. Bei der Berechnung der vielen Hundert Figuren kann sich das Nintendo nämlich nur auf seinen recht lahmen Hauptprozessor stützen. Die mächtigen Grafik- und

Sound-Chips helfen bei einem solchen Game recht wenig. Tatsächlich ist das Game jedoch kaum langsamer als die furiose Amiga-Version.

Selbst wenn die Karte vor Überfüllung zu platzen droht, bleibt das Game absolut spielbar. Der unvermeidliche Geschwindigkeitsverlust hält sich in Grenzen. Wen stört es da schon, daß die Grafik und der Sound nur durchschnittlich sind? Ein weiterer kleiner Wunsch bleibt unerfüllt: Der Zweispieler-Modus hat die Umsetzung nicht überlebt. Aber das wäre dann auch zuviel des Guten gewesen.

Martin Klugkist



Reise durch das Feindesland tritt. Der gefährlichste aller Helden ist jedoch Adonis. Nach jedem Sieg teilt er sich in zwei neue Krieger mit halber Stärke. Wenn Ihr vor der Umwandlung genug Menschen verschmolzen habt, ist Adonis so mächtig, daß er wie eine Lawine über Eure Gegner rollt und alles Leben auslöscht.

## MAUSSTEUERUNG INKLUSIVE

Diese Katastrophen kontrolliert Ihr über mehrere Menüleisten, die in Untergruppen aufgeteilt sind. Wenn Ihr beispielsweise einen Flammenregen loslassen wollt, klickt Ihr erst die Feuergruppe und dann das entsprechende Icon an!



Am besten steuert sich Populous II natürlich per Maus. Es geht aber

menströmen lassen, die sich dort zu einem Männchen verschmelzen. Diesen verwandelt Ihr dann in eine von vier antiken Gestalten, die wie Raubtiere in das Lager des Gegners eindringen und dort blutige Ernte einfahren. Herkules hat Oberarme wie Baumstämme, ist dementsprechend stark und leider ein wenig dumm. Stellt irgendwo einen Sumpf hin – er rennt garantiert hinein. Ho, ho, ho.

Odysseus wiederum ist deutlich schlauer und umgeht alle Hindernisse. Die Waffen einer Frau nutzt Helena, die so schön ist, daß ihr alle Menschen folgen, die sie auf ihrer





## POPULOUS II

**Gameplay** ●●●●●  
Das Spiel wird Euch fesseln. Tolle Steuerung, geniale Programmierung.

**Dauerspaß** ●●●●●  
Nehmt Euch viel Zeit oder laßt die Finger von dem Game.

**Grafik** ●●●●○  
Nicht aber übersichtlich. Die Originalgrafik wurde fast übernommen.

**Sound** ●●●●●  
Mehr als das dumpfe Dröhnen des Herzschlages ist nicht zu hören.

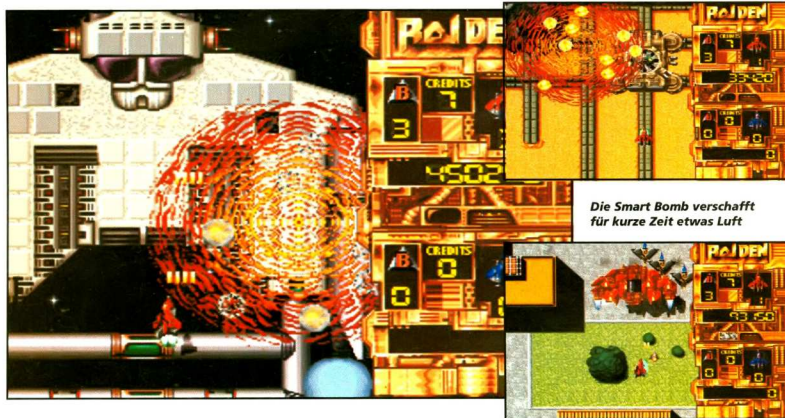
Hersteller .....	Eronic Arts
Preis .....	DM 130
Spieler .....	1
Genre .....	Strategie
Level .....	48
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continuum .....	per Passwort
Speicher/MBit .....	12 MBit
Erhältlich .....	ab sofort

**FAZIT**  
1-



**Nach dem recht drögen Horizontal-Shooter ‚Crescent Galaxy‘ nun die vertikale Variante dieses Themas. Zeigt der Jaguar jetzt endlich, was in ihm steckt?**

**m**anche Aliens lernen es eben nie: Eine Invasion der Erde kann ganz einfach nicht toleriert werden, wer es dennoch versucht, der bekommt ganz formlos was aufs Auge. Und wer nicht hören will, der muß bekanntlich fühlen, und so erhalten die Invasoren eine Geschmacksprobe von der Feuerkraft von „Raiden“, dem modernsten Raumjäger der Erde. Mit seinen Lasern und seinem umfangreichen Raketenarsenal ist es bestens dazu geeignet, den Eindringlingen ordentlich einzuheizen und sie von der Sinnlosigkeit ihres Tuns zu überzeugen.



Die Smart Bomb verschafft für kurze Zeit etwas Luft

Dieser Gegner macht es nicht mehr lange ...

# MUTTER ERDE IN HÖCHSTER GEFAHR RAIDEN

**Farbenfrohe Grafiken, flüssiges Scrolling, brauchbarer Sound, das war es schon.**

**Odres Gameplay, keine Ausnutzung der technischen Fähigkeiten des Jaguar.**

Und so kommt es, wie es kommen muß, nämlich zu einem ganz normalen, vertikal scrollenden Ballerspiel mit der üblichen Handlung: Bewegt sich etwas, sofort abschießen, und bewegt sich nichts, dann sicherheitshalber trotzdem schießen. Nicht unbedingt das originellste Gameplay, so etwas kennen wir schon seit den späten 80ern zur Genüge.

Die einzige Überraschung, die man vielleicht erlebt ist die, daß man so etwas auf einem Atari Jaguar spielt.

## WENIG INNOVATION AUF DEM JAGUAR

Davon merkt man nämlich nicht unbedingt allzuviel. Gut, die Grafik ist recht bunt, wenngleich etwas einfallslos, auch gerät das glatte Scrolling auch bei sehr vielen Gegnern oder Explosionen nicht ins Ruckeln, aber irgendwelche genialen Effekte sucht man leider vergebens. Auch der Sound bleibt etwas hinter den Erwartungen zu-

rück, obwohl er nicht unbedingt schlecht ist. Schade, daß Atari „nur“ eine gute Umsetzung des Automaten angestrebt und dabei das technische Potential des Jaguar irgendwie vergessen hat. Wenn schon das Gameplay nicht unbedingt das Geniale ist, so hätte man das Game wenigstens noch mit ein paar netten zusätzlichen Effekten aufpolieren können. Die hätten es zwar nicht unbedingt besser gemacht, wären aber zumindest ein kleines Zeichen des guten Willens für die unerschrockenen Jaguar-Fans gewesen. Schade drum, ein Vorzeigemodul für den Jaguar ist aus „Raiden“ leider nicht geworden. Da bleibt nur eines: Abwarten und Tee trinken, bis die wirklich guten Spiele kommen...

Michael Anton

## RAIDEN

**Gameplay** ●●●○○○  
Irgendwie können wir das alles schon. Innovation ist hier ganz offensichtlich Mangelware. Schade auch...

**Dauerspaß:** ●●○○○○○  
Für Ballerspiele sind die acht Level keine große Herausforderung es gibt nicht einmal Highscores.

**Grafik** ●●●○○○  
Schön bunt und flüssig, aber irgendwie recht uninspiriert. Die Sprites sind etwas zu klein.

**Sound** ●●○○○○○  
Solide Durchschnittsware ohne besondere Höhen und Tiefen, aber anhörbar. (Das rettet aber nichts...)

Hersteller ..... Atari  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... 1-2 Spieler  
Genre ..... Action  
Level ..... 8  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
Continues ..... einstellbar  
Speicherinhalt ..... 18 MB  
Ehörtlich ..... Import

**FAZIT**  
3-

**Einer der zahlreichen Endgegner, der noch in recht gutem Zustand ist**

**Viel leicht sorgt das Wasser für Abkühlung?**

**Auch im Weltall darf in späteren Leveln geballert werden**

**Auf der Erde ist mal wieder die Hölle los**



**An Tempest 2000 scheiden sich die Geister! Die einen verehren es als DAS Kultspiel der 90er Jahre, die anderen können nur verständnislos den Kopf schütteln. Wer's ausprobieren will, muß leider noch warten. Oder zum Import greifen.**

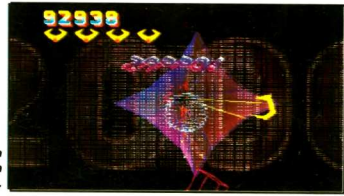


DIE RAUBKATZE ZEIGT IHRE KRALLEN!!!

# TEMPEST 2000



Panik im Pixelchaos? Da hilft nur eines, nämlich unbeirrt weiterballern...



**W**enn man einfach nur sagen würde, Tempest 2000 sei das beste Spiel auf Ataris 64-Bit-Konsole, will das allein noch nicht viel heißen. Schließlich gibt es bisher insgesamt nur fünf. Wenn man allerdings bedenkt, daß einige Leute meinen, Tempest 2000 würde allein schon den Kauf des Jaguars rechtfertigen, sollte man doch hellhörig werden.

Wenn ein Kult-Vektorgrafik-Spielautomat von 1981 und ein skurriler englischer Kult-Programmierer aufeinandertreffen, kann eigentlich nur etwas Abgedrehtes dabei herauskommen. Jeff Minter (Spitzname, 'Yak the Hairy'), der in den 80ern mit 8-Bit-Computerspielen wie 'Attack of the Mutant Camels' und 'Llamatron' sowie der Erfindung eines obskuren Licht-Synthesizers Berühmtheit erlangte, hat das klassische Spielprinzip weitestgehend beibehalten. Situation: Mit einem abstrakten Vieleck



(Raumschiff) patrouilliert Ihr am vorderen Rand eines Netzes, während aus der Tiefe des Raumes verschiedene Gegner auf Euch zukommen. Aufgabe: Überleben! Möglichkeiten: Links/rechts be-



wegen und feuern! Neu hinzugekommen sind ein paar Extras und die völlig abgespaceten Bonuslevel, in denen Ihr zu psychedelischen Farb- und Soundeffekten Bonuspunkte sammelt. Die Grafik allein ist schon



brilliant (True-Color Untergründe, vorbeiräsende Sternformationen, die Gegner vergehen in gigantischen Pixelexplosionen), der Sound ist einfach unglaublich: CD-Reife Techno-soundtracks heizen die Action bis aufs Äußerste an. Wer nicht auf solche Musik steht, sollte sich nicht abschrecken lassen: In Kombination mit diesem Spiel muß sie einfach jeden begeistern (Obwohl Minter selbst lieber Pink-Floyd-artiges wollte). Kommentiert wird das Ganze von glasklaren Sprachsamples. Doch Vorsicht: Wahrscheinlich ist Tempest 2000

nur etwas für die älteren Spieler, die mit solch primitiven Spielen aufgewachsen sind. Und die richtige Faszination entfaltet sich erst bei gehobener Ausstattung: ab 70cm Fernseher, Sound über Stereoanlage in dunklem Zimmer wird Tempest 2000 zum psychedelischen Trip. Ein geniales Game? Geschmackssache! Auf jeden Fall aber ein echtes Erlebnis!

Klaus-Dieter Hartwig



## TEMPEST 2000

**Gameplay** ●●●●●○  
Wahrscheinlich das actionreichste Spiel auf dieser Realitäts, zumindest wenn man es wirklich mag.

**Dauerspaß** ●●●●●○  
Zweimal einhundert Level plus Bonuslevel; in einem normalen Leben eigentlich kaum zu schaffen

**Grafik** ●●●●●○  
Beeindruckende Effekte machen das ansonsten recht einfache Outfit zur Augenweide

**Sound** ●●●●●○  
Adrenalin- und schwelltreibende Techno-Klänge; nur den Nachbarn wird es nicht begeistern

Hersteller .....	Atari
Preis .....	ca. DM 140
Spieler .....	1-2 Spieler
Genre .....	Action
Level .....	200
Schwergelbtsgrad .....	antigep
Continues .....	Batteriespeicher
Speichergröße .....	16 MBit
Erfälltheit .....	Import

# 1-

## BATTLE

**'Thunderhawk' zeigte eindrucksvoll, was auf dem Mega CD technisch machbar ist.**

**Wird es dem englischen Softwarehaus Core Design gelingen, mit „Battlecorps“ noch eins draufzusetzen?**

**a**nno 2064 ist es nicht mehr üblich, daß Industriekonzerne ihre Mitbewerber durch Werbefeldzüge vom Markt verdrängen, denn die Auseinandersetzungen wurden auf reale Schlachtfelder verlegt. Die 'Interplanetary Mining Company' ist eine dieser Firmen. Seit ihre zentrale Computereinheit auf einem Bergwerksplaneten von der Konkurrenz mit einem Virus infiziert wurde, herrscht dort völliges Chaos. Als Angehöriger der haus-eigenen Eliteinheit Battlecorps ist es Eure Aufgabe, an Bord eines mächtigen Kampfroboters (eine Art Battlemech) dem



Teiben Einhalt zu gebieten. Verschiedene Waffensysteme sind der Garant dafür, daß Ihr Euren Feinden ordentlich einheizen könnt. Neben der Bordkanone sind die 'Mechs' mit einer begrenzten Anzahl an Lenkraketen, Plasmageschossen, einem Flammenwerfer und Granaten, mit denen man auch über Hindernisse feuern kann, ausgerüstet. Das Spielgeschehen wird aus Cockpitperspektive gezeigt, wo-



bei sich aus dem Sichtfenster ein beeindruckender Blick auf die detaillierten Landschaften bietet. Alle Objekte zoomen absolut flüssig und ruckelfrei über den Schirm. Leider ist das Fenster relativ klein; fast zwei drittel des Bildschirms werden von den

Cockpitarmaturen ausgefüllt. Zwölf Gebiete müssen durchquert werden, bevor Ihr Euch der finalen Auseinandersetzung mit dem Hauptcomputer stellen könnt. Ob Ihr über Vulkaninseln in Lavaseen, durch Abwasserkanäle oder Bergwerke stapft, an grafischer und



**Ohne Taktik keine Chance beim Boss**



Action in technischer  
Perfektion, dazu fantastische  
Grafik und toller Sound von CD

# CORPS



spielerischer Abwechslung herrscht kein Mangel. In der verschnittenen Eiszone macht es besonders viel Spaß, mit dem Flammenwerfer zu agieren (Die meisten anderen Waffen sind ohnehin eingefroren). Außerst beeindruckend sind die Wasserlevel, in denen man Gefähr läuft, vor lauter Verzerreffekten,



Eine kleine Karte erleichtert die Übersicht

umherschwimmenden Fischen und aufsteigenden Luftblasen die Feinde zu übersehen. Obwohl es bei Battlecorps in erster Linie um knall-



harte Action geht, bleibt es jedoch nicht bei planlosem Geballer; wer das Spiel siegreich beenden will, muß auch taktisch vorgehen. Dies beginnt schon bei der Auswahl des geeignetsten Battlemechs für die jeweilige Zone. Drei Mechs mit unterschiedlichen Attributen (Stärke, Panzerung, Geschwindigkeit) stehen zur Auswahl. Zudem dürfen die Extrawaffen, da begrenzt vorhanden, nicht sinnlos verschwendet werden.

Wer z.B. seine wertvollen Lenkkraken an leichte Gegner verschwendet, wird später sicherlich zu Altmetall verarbeitet.

Vor allem fordert aber die ungewöhnliche und äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung ein durchdachtes Vorgehen. Durch Drücken des Joypads nach oben oder unten wird der Roboter in Bewegung gesetzt, es gibt drei Vor-



Die drei Personen im Auswahlmenü repräsentieren die verschiedenen Battlemechs



wärts- und zwei Rückwärtsgänge für unterschiedliche Geschwindigkeiten. Um die Richtung zu ändern, muß man zusätzlich zur Padrichtung noch einen Knopf drücken. Während der Roboter jetzt selbständig in die eingeschlagene Richtung weitergeht, läßt sich der Geschützturm unabhängig von der Laufrichtung jeweils um 90° nach

links und rechts sowie ein wenig nach oben und unten schwenken. Was sich hier „etwas“ kompliziert anhört, spielt sich zuerst leider auch so. Es erfordert schon einige Übung, bis man einigermaßen mit der Steuerung zurechtkommt. Beherrscht man dieses ungewöhnliche System (in eine Richtung laufen und in eine andere schießen) jedoch erst einmal richtig, macht es umso mehr Spaß. Fetziges Hardrock-Musiken von CD und pompöse

Soundeffekte heizen die actionreiche Atmosphäre noch zusätzlich an. Die heimische Version wird zudem, wie schon Thunderhawk, eine komplett deutsche Sprachausgabe (auch während des Spiels) enthalten.

Klaus-D. Hartwig



In manchen Leveln müßt ihr Schalter suchen

**Gewöhnungsbedürftige Steuerung; der Kampfroboter bewegt sich etwas träge**

**MEGA CD**

## BATTLECORPS

**Gameplay** ●●●●●○

Als die Steuerung muß man sich erstmal gewöhnen, aber dann gehts ab!

**Dauerspaß** ●●●●●○

Etliche Gegner und viele Waffensysteme halten Euch bei guter Laune.

**Grafik** ●●●●●○

Die Grafik ist wirklich superb und läßt kaum Wünsche offen.

**Sound** ●●●●●○

Packende Songs und Sounds reißen nicht nur Hardrock-Fans mit!

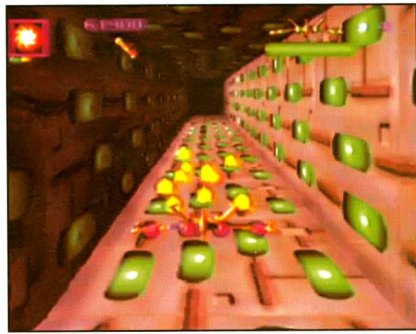
Hersteller: Sega/Core Design  
 Preis: DM 130  
 Spieler: 1  
 Genre: Action  
 Level: 13  
 Schwierigkeitsgrad: einstellbar  
 Controller: 16  
 Speicher/MBIT: 1 CD  
 Erhältlich: ab Juli

**FAZIT**  
**1-**



LAUTHALS IM WELTALL

# TOTAL ECLIPSE



**Keine Konsole, die etwas auf sich hält, kommt ohne eine handfeste Weltraum-Ballerei aus.**



**d**ie fiesen Drak-sai sind gefürchtete und gnadenlose Weltraumjäger, die vor nichts zurückschrecken. In der Wahl ihrer Opfer sind sie recht anspruchsvoll, dieses Mal haben sie die Erdlinge für ihre Freizeitbeschäftigung auserkoren. Und es sieht ziemlich schlecht aus für den blauen Planeten, denn die Invasoren haben ein nettes Spielzeug namens 'Sun Dagger' mitgebracht, mit dem sie allerhand tödlichen Schabernack mit dem gesamten Sonnensystem treiben können. Natürlich findet sich auch sofort ein verrückter (Verzeihung, todesmutiger) Erdling, der sich locker in den Pilotensessel seiner Fire Wing schwingt und den Drak-sai unmißverständlich mit dem Laser klarmacht, daß sie zur falschen Zeit am falschen Ort sind. Über fünf Planeten erstreckt sich

die wilde Jagd auf die Invasoren, jeweils unterteilt in vier beinharte Gefechtsrunden plus einer unheimlichen Begegnung mit dem jeweiligen Endboß des Planeten. Also genau das Richtige für jeden Weltraumkrieger, die ja bekanntlich keine Furcht kennen. Zunächst geht es im Tiefflug über die Planetenoberfläche, auf der sich allerlei Gebäude und Gefährte der Draksai befinden, die natürlich nichts besseres zu tun haben, als eifrig auf den Retter der Menschheit zu schießen. Der kann sich allerdings auch wehren, der in drei Stufen ausbaubare Blaster ist ein recht passables Mittel für den Umgang mit den Drak-sai. Falls die aber doch mal zu nervig werden sollten, kann man immer noch auf die 'Pulse Bomb' zurückgreifen, die zwar nur in begrenzter Stückzahl vorhan-

den ist, dafür aber alle Gegner vom Bildschirm fegt. Im Prinzip kann man sich die Übel, mit denen man fertigwerden muß, selbst aussuchen. Wer nicht die Nerven hat

Aktionen des Helden gar nicht einverstanden sind und ihm folglich einheizen. Und dann wären da auch noch diese netten Hindernisse und Barrieren, die oft

## NUR FÜR GUTE PILOTEN

durch enge und verwinkelte Canyons zu fliegen, der kann auch in der Höhe bleiben. Allerdings ist er dort gefundenes Fressen für die diversen Geschütztürme der Feinde. Völlig frei kann man sich auf dem Planeten allerdings nicht bewegen. Hat man die Gefechte auf der Oberfläche überstanden, geht es in das Tunnelsystem des Planeten. Im Vergleich zur relativ großen Bewegungsfreiheit auf der Oberfläche gibt es hier natürlich nur wenig Spielraum, und jeder Kontakt mit den Tunnelwänden schwächt das das so bitter benötigte Schutzschild. Und ebenso natürlich ist es, daß es in den Tunneln auch jede Menge Feinde gibt, die mit den

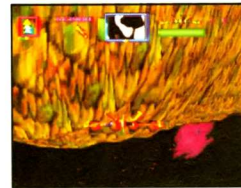


Was wollen diese vielen Raumschiffe denn nur von unserem Piloten?



Kleiner Kurs in Sachen Raumschiffsteuerung. Sieht doch easy aus.

**Rasante und detaillierte Grafik erzeugen eine packende Atmosphäre.**



Oha, da vorne scheint etwas Ärger auf uns zuzukommen (links)

Hoppla, wo kommt den nur diese Felswand plötzlich her? (Mitte)

Eine Barrel Roll auf nüchternen Magen? Na, danke auch... (rechts)

# Gnadenlos **VIDEOSPIELE**

## TEL.: 089-4802913

Action Replay Pro 2	79,90	Robocop vs. Terminator	59,90	Flashback	79,90
Addam's Family	49,90	Smash TV	39,90	Hook	59,90
Andre Agassi Tennis	39,90	Snake Rattle'n Roll	39,90	Jurassic Park	79,90
Atomic Runner	39,90	Sonic	29,90	K. H. Rummenige	79,90
B.O.B.	49,90	Sonic 2	49,90	Last Action Hero	69,90
Chakan	39,90	Sonic 3	119,90	Metroid	119,90
Chiki Chiki Boys	49,90	Splatterhouse 2	39,90	Mr. Nutz	79,90
Cliffhanger	39,90	Sunset Riders	69,90	Mortal Combat	49,90
Combat Cars	89,90	Talespin	29,90	Mortal Combat II	129,90
Corporation	39,90	Talmit's Adventure	39,90	NBA Jam	119,90
Cosmic Spacehead	49,90	Tiny Toons	69,90	Pocky & Rocky	89,90
Cyborg Justice	49,90	Universal Soldier	39,90	R - Type III	89,90
Dschungelbuch	109,90	Wonderboy V	49,90	Roadrunner	79,90
Dune II	109,90			Robocop III	59,90
Ex Mutants	49,90	Action Replay Pro 2	79,90	Rock'n Roll Racing	119,90
F15 Strike Eagle	69,90	Gamegame	89,90	Rummenige Player Mgr.	79,90
Fantastic Dizzy	49,90	Alien 3	55,90	Schlümpfe	129,90
Fatal Fury	69,90	Bubsy	89,90	Simcity	69,90
Global Gladiators	49,90	Bugs Bunny	129,90	Skyblazer	69,90
Grandslam Tennis	19,90	Chessmaster	49,90	Smash TV	79,90
GreenDog	49,90	Choplifter III	99,90	Starwing	59,90
Gunship	49,90	Crash Dummies	69,90	Sunset Riders	69,90
Hook	39,90	Cybernator	69,90	Super Conflict	69,90
Hulk	109,90	Desert Fighter	119,90	Super Pang	79,90
Jungle Strike	79,90	Dr. Franken	69,90	Super Streetfighter	149,90
Jurassic Park	79,90	Dracula	89,90	Timeslip	49,90
Kid Cameleon	49,90	Dschungelbuch	119,90	Tiny Toons	79,90
Puggsy	49,90	Empire Strikes Back	119,90	Winterolympics	69,90
Robocop 3	49,90	Equinox	69,90	Wolfenstein 3D	99,90



Noch scheint die Sonne. Aber wie lange? Die Zeit drängt...



Die Leute aus der Verwaltung haben gut lachen, sie befehlen nur



Vor einigen Minuten war hier alles irgendwie noch still und friedlich

unvermutet auftauchen und zu einer Kollision geradezu einladen. Hoffentlich hält der Schutzschild



Anfangs etwas unübersichtlich, gewöhnungsbedürftige Steuerung.



das aus, denn immerhin kommt ja irgendwann noch ein ziemlich großer und stabiler Endgegner aus der Versenkung. Zwischendurch lassen sich auch noch diverse Extras einsammeln, die natürlich immer gern

gesehen werden. Neben Boostern für den Laser sind das vor allem Auffrischungen für den Schutzschild, aber auch zusätzliche Pulse Bombs werden gerne angenommen. Leider werden diese Kostbarkeiten in den späteren Regionen immer seltener, so daß man haushalten sollte.

Die Steuerung ist recht präzise, sollte man sich ausreichend mit ihr vertraut machen, bevor man waghalsige Flugmanöver riskiert. Die enden nämlich oftmals an einer plötzlich auftauchenden Felswand. Auch ist es anfangs recht schwierig, die Flughöhe richtig einzuschätzen, da man von der rasant dahinscrollenden Grafik mit ihrem Texturemapping zunächst geradezu erschlagen wird. In den Tunneln regiert dann zusätzlich noch die Platzangst, so daß man schon ein solides Nervenkostüm, gute Reflexe und sehr viel Konzentration benötigt. Auch der Sound ist recht nett, wenngleich relativ wenig Effekte zu hören sind. Das ist auf der ande-

ren Seite aber durchaus von Vorteil, da man sich so besser auf die eigentliche Action konzentrieren kann – und das ist gerade bei diesem Spiel nicht unwichtig! Keine Frage: Unterm Strich ist ist „Total Eclipse“ sein Geld durchaus wert – und das nicht nur für die Freunde des Genres!

Michael Anton



## TOTAL ECLIPSE

**Gameplay** ●●●●●

Gut, irgendwie kennen wir die Geschichte schon, aber sie ist packend in Szene gesetzt worden.

**Dauerspaß** ●●●●●

Bei dieser fast perfekten Alienhatz kommt einfach immer wieder von neuem Freude auf.

**Grafik** ●●●●●

Einfach atemberaubend, was da so alles über den Bildschirm huscht, fast schon etwas zu heftig...

**Sound** ●●●●●

Ein solider Soundtrack und etwas sparsam eingesetzte Effekte sorgen für die passende Untermauerung.

Hersteller ... Crystal Dynamics  
Preis ... ca. DM 130  
Spieler ... 1  
Genre ... Action  
Level ... 5 Welten  
Schwierigkeitsgrad ... mittel  
Continues ... einstellbar  
Speicher/Mittel ... 1 GB  
Erhältlich ... ab sofort





**NBA JAM IST IM MOMENT EINER DER BESTEN VIERSPIELER-TITEL. NOCH BESSER WIRD ER ALLERDINGS, WENN IHR MIT PRÄSI CLINTON UND SEINEM VIZE GORE ÜBER DEN PLATZ FEGT. WIE IHR DABEI NOCH STÄNDIG ‚ON FIRE‘ SEIN KÖNNT UND IMMER TURBO HABT, LEST IHR HIER! ALS DANN: „MACH‘ ES REIN, DAS DING!“**



Um mit **MARK TURMELL**, dem absolut genialen Midway-Entwickler von NBA Jam zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES M und J eingeben und den Cursor auf T stellen, nun R gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und A drücken.  
MD M und J eingeben und den Cursor auf T stellen, nun Start gedrückt halten und A drücken.



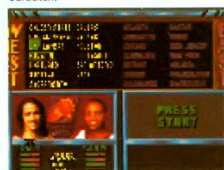
Um mit **GEORGE CLINTON**, dem Bandleader der P-Funk-Gruppe Parliament zu spielen, müßt ihr auf dem:  
SNES D und I eingeben und den Cursor auf S stellen, nun L gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und A drücken.  
MD D und I eingeben und den Cursor auf S stellen, nun Start gedrückt halten und C drücken.



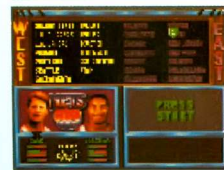
Um mit **WARREN MOON**, von den Houston Oilers' zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES U und W eingeben und den Cursor auf die Leerstelle stellen, nun R gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und A drücken.  
MD U und W eingeben und den Cursor auf die Leerstelle stellen, nun Start gedrückt halten und A drücken.



Um mit **ASIF CHAUDRHI**, dem stellvertretenden Projektleiter bei Acclaim zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES C und A eingeben und den Cursor auf R stellen, nun L gedrückt halten, dann R gedrückt halten dann Start gedrückt halten und A drücken.  
MD C und A eingeben und den Cursor auf R stellen, nun Start gedrückt halten und C drücken.



Um mit **TOM RADEMACHER** zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES R und O eingeben und den Cursor auf D stellen, nun R gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und X drücken.  
MD C und O eingeben und den Cursor auf D stellen, nun Start gedrückt halten und B drücken.



Um mit **AL GORE**, dem Vize-Präsidenten der USA zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES N und E eingeben und den Cursor auf T stellen, nun L gedrückt halten, dann R gedrückt halten und A drücken.  
MD N und E eingeben und den Cursor auf T stellen, nun Start gedrückt halten und B drücken.



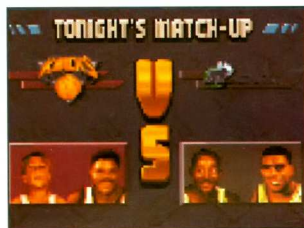
Um mit **JAMIE RIVETT**, einem der NBA Jam Designer zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES R und J eingeben und den Cursor auf R stellen, nun R gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und X drücken.  
MD R und J eingeben und den Cursor auf R stellen, nun Start gedrückt halten und B drücken.



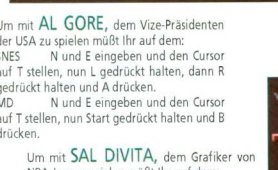
Um mit **DAN FEINSTEIN**, dem Projektleiter bei Acclaim zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES S und A eingeben und den Cursor auf X stellen, nun L gedrückt halten, dann R gedrückt halten und X drücken.  
MD S und A eingeben und den Cursor auf X stellen, nun Start gedrückt halten und C drücken.

WOBEI WERDEN EURE FREUNDE EXTATISCH

Um mit **ERIK SAMULSKI**, dem Sohn des Produkt-Managers Paul Samulski zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES A und I eingeben und den Cursor auf R stellen, nun L gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und X drücken.  
MD A und I eingeben und den Cursor auf R stellen, nun Start gedrückt halten und A drücken.



Um mit **ERIK KUBY**, dem Spieltester bei Acclaim zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES Q und B eingeben und den Cursor auf die Leerstelle stellen, nun L gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und X drücken.  
MD Q und B eingeben und den Cursor auf die Leerstelle stellen, nun Start gedrückt halten und A drücken.



Um mit **SAL DIVITA**, dem Grafiker von NBA Jam zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES S und A eingeben und den Cursor auf L stellen, nun L gedrückt halten und X drücken.  
MD S und A eingeben und den Cursor auf L stellen, nun Start gedrückt halten und C drücken.

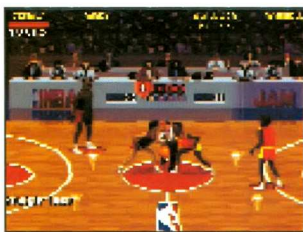


Um mit **BILL CLINTON**, dem Präsidenten der USA zu spielen müßt ihr auf dem:  
SNES A und R eingeben und den Cursor auf K stellen, nun L gedrückt halten, dann Start gedrückt halten und X drücken.  
MD A und R eingeben und den Cursor auf K stellen, nun Start gedrückt halten und A drücken.

## POWER-UP TURBO

Der folgende Code gibt Euch unendlich Turbo.  
SNES Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf sechsmal drücken. Zusammen mit dem sechsten Knopfdruck müßt Ihr Y, B und A gedrückt halten.

MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf sechsmal drücken und dann C, B und A gedrückt halten.



## POWER-UP INTERCEPT

Der folgende Code erleichtert Euch die Ballabnahme.  
SNES/MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf 15 Mal drücken und dabei das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen. Beim 15ten Knopfdruck haltet Ihr den Knopf bis zum Tip off gedrückt.



UND EUER JOYPAD HEISS? BEI:

# B A M



## POWER-UP DEFENSE

Der folgende Code verstärkt Eure Abwehr.  
SNES/MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf fünfmal drücken. Beim fünften Knopfdruck haltet Ihr den Button bis zum Tip off gedrückt.

## POWER-UP DUNKS

Der folgende Code läßt Euch leichter spektakuläre Dunks machen.  
SNES/MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf 13 mal drücken während Ihr das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn dreht. Beim 13ten Knopfdruck haltet Ihr den Button bis zum Tip off.



## JUICE MODE

Der folgende Code macht das Game schneller.  
SNES Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf 13 mal drücken. Zusammen mit dem 13ten Knopfdruck müßt Ihr Y und B gedrückt halten.  
MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf 13 mal drücken und dann B und C drücken.



## POWER-UP FIRE

Der folgende Code läßt Euch immer „On Fire“ sein.  
SNES Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf siebenmal drücken. Zusammen mit dem siebten Knopfdruck müßt Ihr oben, Y und B gedrückt halten.  
MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf siebenmal drücken und dann oben, C und B drücken.

## SHOT PERCENTAGE DISPLAY

Der folgende Code zeigt Euch bei allen Würfen (keine Dunks) die Trefferwahrscheinlichkeit an.  
SNES/MD Im Tonight's Matchup Screen müßt Ihr irgendeinen Knopf einmal drücken. Dann haltet unten, B und A gedrückt.

# LESER HELFEN LESERN

## Hallo, ihr da draußen!

Ihr haltet nunmehr die erste Ausgabe der GAMEPRO in der Hand. Da wir Euch nicht nur mit brandaktuellen Tests zu den besten Konsolen versorgen wollen, sondern auch mit den **besten Tips&Tricks** zu den genialsten Spielen, haben wir für Euch diese Rubrik eingerichtet. Hier werdet Ihr **alles** erfahren, was Ihr über Eure Lieblingsgames wissen wollt: Versteckte Level, geheime Tastencheats, Übersichtskarten, Lösungswege, Levelcodes usw., usw.

Das funktioniert aber natürlich nur mit **Eurer Hilfe!** Darum schicken uns Eure Tips & Tricks!

In erster Linie suchen wir Tips zu den neuesten Games, aber auch gute Tricks zu ‚ollen Kamellen‘ haben bei uns eine Chance.

Damit sich die Arbeit für Euch auch lohnt, bekommen die Einsender der drei Besten Tips von uns ein **Modul (CD) Ihrer Wahl!** Na, ist das nichts?

Damit auch alles klappt und keine Unklarheiten auftauchen, tippt Ihr am Besten Eure Tips auf weißem Papier und vergeßt nicht Euren Absender und das Wuschmodul (denk an das System). Auch Karten sehen wir gerne, solange sie ordentlich auf weißem Papier gezeichnet sind. Sonst haben wir Probleme, sie leserlich ins Heft zu bringen.

Und hier geht Eure Post hin:

MVL GmbH  
 GAMEPRO  
 Tips & Tricks  
 Heilwigstr. 39  
 20249 Hamburg

Wenn der Postbote will, haben wir Eure Briefe dann schon am nächsten Tag auf dem Schreibtisch liegen, wo sich drei bis vier hungrige Redakteure auf die Post stürzen, um für Euch die nächsten Tips & Tricks Seiten zu machen.

Dann sehen wir uns also vielleicht schon in der nächsten Ausgabe mit Tips & Tricks aus Eurer Feder.

# TIPS & TRICKS

## SNES

### Plok Warpzonen

Plok' ist ein richtig schönes Spiel, mit richtig vielen Leveln. Aber wenn Ihr Euren Kumpels mal zeigen wollt, wie schnell Ihr es durchspielt, solltet Ihr dieses Tips zu den Warpzonen benutzen. Das spart Euch viel Zeit und bringt



Anerkennung. Zuerst ein paar wissenswerte Punkte über Warpzonen im allgemeinen.

1. Sucht einen Baum mit einer Bonusfrucht.
2. Beschießt die Bonusfrucht.
3. Platzt sie, habt Ihr Pech gehabt. Wird der Bildschirm schwarz, kommt Ihr in einen Bonuslevel.
4. Hier müßt Ihr entweder alle Muscheln sammeln, oder das Level in der gegebenen Zeit durchqueren.
5. Wenn Ihr das geschafft habt, kommt Ihr ein bis sechs Level weiter.

Für alle Eiligen gibt's jetzt noch



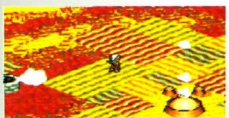
die Tabelle für den kürzesten Weg:

Level	Warpzone
Pota Pota 1	Am Start nach links durchs Wasser springen
Pota Pota 6	Keine Warpzone
Pota Pota 7	Unten auf der schwebenden Plattform bleiben, bis sie nach oben fliegt
Famosa 3 - Nostalgie	Keine Warpzone
Nostalgie 4	In der Mitte des Levels
Nostalgie 6 - Famosa 6	Keine Warpzone
Famosa 7	Unterm Start ins Wasser fallen lassen, dann auf die Nuss schießen
Famosa 9 - 11	Keine Warpzone
Famosa 12	Wenn die Steine vorbei sind, nach links gehen
Flohgrube 3 - 8	Keine Warpzone
Kampf mit der Flohkönigin	Geschafft, Ende!!!

Marcel Uhlig, Chemnitz

## SNES

### Equinox Unendlich Leben / Magie

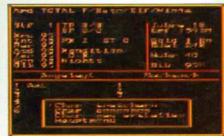


Auch hier könnt Ihr mittels einfacher Tastenkombinationen göttliche Fähigkeiten erlangen. Drückt dazu, wenn ‚Press Start‘ erscheint, folgende Kombi: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, L und R. Sven Peterßen

## SNES

### Might & Magic II Character-Aufrüstung

Hey Leute, vergeßt alle Anlaufschwierigkeiten. Wenn Ihr Euren Charakteren den Vornamen ‚Ard‘ gebt, werdet Ihr mit Gold, Erfahrungspunkten und HP's regelrecht überschwemmt. Christian Wietfeld, Müden





# Tricks

## T I E S



### CYBERMORPH

Levelcodes



Hier sind die Levelcodes:

SECTOR 1	1008
SECTOR 2	1328
SECTOR 3	9325
SECTOR 4	9226
SECTOR 5	3444
UNKNOWN	6009

Im Sektor UNKNOWN gibt es auf dem Planeten links unten massenhaft Boni, auf den anderen drei Planeten gibt es aber nur Feinde bis zum Abwinken.



### Sonic CD

Levelwahl / Bonusgames

Im Start-Menü o, u, i, r und B drücken bis ein Signal ertönt. Jetzt könnt Ihr alle Level in allen drei Zeiten spielen. Ihr könnt auch alle Sequenzen anschauen.

**Musik-Menü:** Erspielt im Time-



Attack-Menü eine Gesamtzeit unter 45 Minuten und geht dann über Exit ins Hauptmenü. Rechts von Ram-Data befindet sich nun das Menü D. A. Garden. Drückt

C und Ihr könnt mit r und i die Musikstücke auswählen. Mit C werden sie dann gespielt. Den Planeten könnt Ihr mit A vergrößern, mit B drehen und mit dem Steuerkreuz bewegen.

**BonusTimeAttack:** Wenn Ihr im Time-Attack-Menü eine Gesamtzeit unter 30 Minuten erspielt habt, könnt Ihr mit i in ein Menü in dem Ihr alle Bonusrunden auf Zeit spielen könnt.

### Visual Mode Menü:

Habt Ihr im Bonus-Time-Attack eine Gesamtzeit unter drei Minuten, dann geht über Exit aus dem Menü und drückt r bis als letztes das Menü Visual-Mode erscheint. Hier könnt Ihr nun zwischen Opening, Good Ending, Bad Ending und Pencil Test auswählen. Das Good Ending solltet Ihr Euch übrigens bis zum Ende anschauen.

# Test 'N Take

- Verleih Verkauf Versand
- |  |                                  |               |             |     |
|--|----------------------------------|---------------|-------------|-----|
| Mega-CD                                | MegaDrive                        | SuperNintendo | Jaguar      | 3DO |
| Super Streetfighter II MD/SN us 149,95 | Vay MCD us 119,95                |               |             |     |
| Bomberman 2 SN us 119,95               | Heart of the Alien MCD dt 109,95 |               |             |     |
| Dschungelbuch dt MD 119,95/SN 129,95   | Tetris II SN us 109,95           |               |             |     |
| SoulStar/Battlecorps dt MCD 119,95     | Reb. Assault MCD us 109,95       |               |             |     |
| Rise of Robots MCD us 109,95           | Mortal Kombat 2 MD/SN 139,95     |               |             |     |
| 3DO: Star Control 2                    | Alone in the Dark                | Off World     | Interceptor |     |
| JAG: Alien vs Predator                 | Redline Racer                    | Club Drive    | Wolfenstein |     |

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN  
**Geöffnet: Mo. - Sa. von 10<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup>**  
**FON/FAX: 030/621 30 18**  
**Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln**  
**Nähe Hermannplatz**

Tel. 0931-571601 oder 06



DSCHUNGELBUCH

## ☆ MEGA DRIVE ☆

MULTI MEGA (Limited Edition 1 Jahr Garantie)	979,-
MEGA DRIVE OHNE SPIEL	189,-
ACTION REPLAY 2 PRO	99,-
DRAGON/BRUCE LEE (Okt.)	109,-
DSCHUNGELBUCH	109,-
DUNE 2	119,-
FIFA SOCCER	109,-
INCREDIBLE HULK	119,-
LANDSTALKER (Dt. Texte)	119,-
MORTAL KOMBAT II (5.Sept.)	134,-
NBA JAM	119,-
NHL HOCKEY 94	99,-
PETE SAMPRAS TENNIS	109,-
ROCK'N ROLL RACING	99,-
SHADOW RUN	114,-
SILVESTER & TWEETY (Sept.)	109,-
SPIDERMAN MAXIM. CARN. (Sept.)	124,-
STAR TREK NEXT GENERATION	139,-
STREETS OF RAGE 3	129,-
SUPER STREET FIGHTER II (Sept.)	134,-
URBAN STRIKE	119,-
VIRTUA RACING	169,-

## ☆ MEGA CD ☆

MEGA CD II (Mit CD-Spielebuch)	499,-
BATTLECORPS	119,-
DRAGONS LAIR	99,-
DUNE CD	109,-

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRÄMER  
 VERLAG  
 341/3121 Laden

FIFA SOCCER  
 HEART OF THE LUNAR SILVER  
 MEGA RACE  
 SOUL STAR  
 TERMINATOR  
 TOMCAT AL

## ☆ SUPER NINTENDO ☆

SUPER GAMING  
**Empfohlen**  
 DONKEY KONG  
 MRS. PAC-MAN  
 SUPER GAMING (WORLD CL)  
 TOMCAT ALLEY  
 US IMPORT CD  
 REBEL ASSAULT (CDX)  
 FI HEAVENLY SYMPHONY (CDX)

## MEGA - CD DEUTSCHE SPIELE

BATTLECORPS	119 DM
DIUNE CD	109 DM
FIFA SOCCER	109 DM
MEGA RACE	99 DM
MORTAL KOMBAT	109 DM
SOULSTAR	119 DM
TOMCAT ALLEY	99 DM
US IMPORT CD	
REBEL ASSAULT (CDX)	129 DM
FI HEAVENLY SYMPHONY (CDX)	119 DM

### MORTAL KOMBAT



MD 129 DM / SUPER NINTENDO 139 DM



SECRET OF MANA

## TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

### ☆ MEGA DRIVE ☆

ALADDIN	89,-
ASTERIX	89,-
CASTLEVANIA	79,-
HYPERDUNK	89,-
ROCKET KNIGHT ADV.	59,-
STREET FIGHTER II	79,-
TINY TOONS	59,-
TOE JAM & EARL 2	89,-

### ☆ SUPER NINTENDO ☆

DAFFY DUCK	79,-
EQUINOX	99,-
KING ATHUR'S WORLD	69,-
SKYBLAZER	89,-
STREET FIGHTER II TURBO	99,-
SUNSET RIDERS	69,-
TINY TOONS	69,-
TERMINATOR II (JUG. DAY)	89,-

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- + UPS DM 10,- als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schachtel. Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei! \* Fordern Sie unser kostenloses Preisliste und Laden, Juliusgraben

BERBISCHOFHEIM • TEL. (30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei rischenem Rückumschlag (DIN cS) an Theo Kranz versandt

SEGA  SEGA  
**WORLD OF GAMES**  
 Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

MCD

**Thunderhawk**  
Waffen Power-up

Bei diesem netten Hubschrauberspielchen (übrigens dem ersten MCD-Spiel der Battlecorps- und Soulstar-Entwickler) gibt es einen überaus praktischen Cheat, der unbegrenzt Waffen und Rüstung verschafft. Ihr müßt dazu lediglich pausieren (Start gedrückt halten) und dann o, l, r und u drücken. Wenn Ihr dann wieder ins Spiel zurückgeht, könnt Ihr dort richtig aufräumen.

Thomas Panzer, Berlin

SNES

**Mega Man X**  
Ryus Feuerball

Falls Ihr das Game noch nicht durchgezockt habt benutzt dieses Paßwort: 8 4 4 1, 2 1 3 6, 4 4 2 1. Geht nun in die Arm.-Arm.-Runde und spielt bis zum Ende. Dort ist rechts über dem Ausgang ein schwer zu erreichender Vorsprung, auf dem eine Energiekapsel liegt (mitnehmen!), über Weapon-Select verläßt Ihr nun das Level. Wenn Ihr das ganze nun fünfmal wiederholt, steht dort oben Dr. Light im Karateanzug und bringt Euch den „Hadoken“ bei. Ausgelöst wird er wie beim Original mit : u, ru, r und Y, allerdings nur mit voller Energie. Viel Spaß.

**KOPMANN Computer**

**SUPER NINTENDO**

Die Schlumpfe dt.	99,95
Flinstones dt.	99,95
Mega Man X dt.	99,95
Mr. Nutz dt.	99,95
Paperboy 2 dt.	29,95
Pinball Dreams dt.	39,95
Striker dt.	39,95
Super Metroid dt.	99,95
Virtual Soccer dt.	99,95
6 Spieler Adapter	49,95

**GAME BOY**

Flinstones dt.	59,95
R-Type dt.	19,95
Donkey Kong dt.	54,95
Super Game Boy dt.	89,95

**MEGA DRIVE**

Dr. Robotnik dt.	89,95
Dune II dt.	89,95
Sonic 3 dt.	112,95
Virtua Racing dt.	149,95

**MEGA CD II**

Dune dt.	89,95
Powermonger dt.	89,95

**AMIGA CD 32**

Der Clout dt.	69,95
Elite 2 dt.	59,95

**3 DO**

Nighttrap us	119,95
Total Eclipse us	129,95

**PREISLISTE kostenlos!!!**

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90  
 Nachnahme: DM 11,90 + NN-Gebühr.  
 Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI!

**KOPMANN Computer**

Postfach 1616, D-29506 Uelzen, Fax: 0581 - 44327

**Tips & Short**



**Dino Dudes**

Levelcodes



Willkommen in der Steinzeit. Damit Eure Jungs auch wirklich ihre Möglichkeit zur Evolution bekommen, hier ein paar Levelcodes:

Level 1	ROUND ONE
Level 2	LIBERTY ISLAND
Level 3	STONE WALL
Level 4	G MEN
Level 5	WILD WEST
Level 6	LEMON ENTRY
Level 7	WAGON WHEEL
Level 8	OIL DRUM



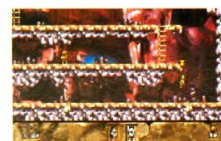
Level 9	MOON ORBIT
Level 10	HARD ROCK
Level 11	TRIP AND FALL
Level 12	ALARM CLOCK
Level 13	BIG COUNTRY
Level 14	HOG TIED
Level 15	CAN CAN
Level 16	CUTE MOUSE
Level 17	SPARK PLUG
Level 18	PONY EXPRESS
Level 19	PADDED CELL
Level 20	LOG PLUME
Level 21	CANVAS SAIL
Level 22	GOLDEN ERA
Level 23	WIDE SEAT
Level 24	BAD KARMA
Level 25	CRASH BARRIER

Level 26	LIME GLASS
Level 27	SURFS UP
Level 28	PENAL COLONY
Level 29	RELIEF ART
Level 30	TRIBAL DANCE
Level 31	SODA FOUNTAIN

Level 32	PARKING SPACE
Level 33	PIZZA DUDE
Level 34	CROW FLIES
Level 35	TILED ROOF
Level 36	SLATE MISSING
Level 37	OPENING TIME
Level 38	INNER PEACE

Level 39	BAD DOG
Level 40	SOUR BELLY
Level 41	LARGE MUG
Level 42	HALF A BET
Level 43	SING SING
Level 44	BROWN COW
Level 45	IRON HORSE
Level 46	WHITE MALE
Level 47	BOX OFFICE
Level 48	CORNY FUR
Level 49	ATOM CAT
Level 50	FREE WHEELING

Level 51	BUSH FIRE
Level 52	CAR BRA
Level 53	PORK PIES



Level 54	STORMY WEATHER
Level 55	STAGE COACH
Level 56	QUAY BORED
Level 57	SPLASH DOWN
Level 58	BUG POLITICS
Level 59	SHAKE SPEAR
Level 60	SCHOOL ZONE
Level 61	PINK MARBLE
Level 62	ROLLING PLAINS
Level 63	ICON DRIVE
Level 64	CARROT TOP
Level 65	QUILL PEN
Level 66	TUTTI FRUTTI
Level 67	PUBLIC ENEMY
Level 68	BIG END
Level 69	TAN PARLOR
Level 70	NEVER READY
Level 71	SHARK FANGS
Level 72	STOOL PIGEON
Level 73	PROM QUEEN
Level 74	RED LETTER
Level 75	CORN PONE
Level 76	BILGE PUMP
Level 77	SIXTY FOUR BIT
Level 78	HALF MAST
Level 79	WALKING BOSS
Level 80	SPACE TO LET

gerne, solange sie ordentlich sind. Sonst haben wir Probleme.

Eure Post hin:

GmbH  
 EPRO  
 Tricks  
 gstr. 39  
 Hamburg

wir Eure Briefe dann schon am liebsten, wo sich drei bis vier Post stürzen, um für Euch die zu machen.

bleicht schon in der nächsten Ihrer Feder.

# Tricks T I E S

MCB

## Silpheed

Levelwahl / Power-up

Hier die ultimativen Tips für alle begeisterten Silpheed-Spieler:  
**Levelwahl:** Wenn der Vorspann beginnt, müßt Ihr u, u, o, o, r, l, r, l, A und B drücken. Nun noch Start gedrückt halten bis „Press Start“ erscheint. Mit Stage Select könnt Ihr jetzt alle zwölf Level und die dazu gehörigen Endgegner direkt auswählen. Außerdem habt Ihr die freie Wahl der Waffen.

**Unendlich Energy:** Im Vorspann r, l, A, r, o, C, B, u, l, B, A



und o drücken. Wenn Ihr nun während des Spiels Energy verliert, braucht Ihr nur auf dem zweiten Pad A drücken, schon ist die Energie wieder voll.

**Continue:** Wenn Ihr im Vorspann r, o, A, B, C, l, l, u, C, A und Start drückt, bekommt Ihr zehn Continues.

**Soundmenü:** Geht mit Pad 1 auf Option und drückt A, B und C auf Pad 2. Mit Pad 1 könnt Ihr nun ins Soundmenü.

**Sprachmenü:** Im Titelbild müßt Ihr auf dem zweiten Controller A, B und C gleichzeitig drücken. In den Options könnt Ihr Euch nun alle Samples in Ruhe anhören.



## MEGA DRIVE

Mortal Kombat (Dt.)	89,-
NBA Jam (Dt.)	99,-
Sonic 3 (US)	79,-
Virtua Racing (Jap.)	139,-
Sup. Street Fight. 2 (US)	129,-

## SUPER NINTENDO

Castle Wolfenstein (Dt.)	109,-
Mortal Kombat (Dt.)	89,-
R-Type 3 (Dt.)	85,-
FIFA Inter. Soc. (Dt.)	99,-
Super Metroid (Dt.)	109,-
Stunt Race FX (US)	119,-

## MEGA CD

Thunderhawk (Dt.)	89,-
Mortal Kombat (Dt.)	99,-
FIFA Inter. Soccer (Dt.)	99,-
Tomcat Alley (Dt.)	99,-
Rebel Assault (US)	99,-
CD-X Adapter	99,-

TEL: 0641-66849 / FAX: 0641-63276

MD

## Virtua Racing ,Neue Strecken'

Ihr ärgert Euch doch bestimmt auch schon, daß es nur drei Strecken gibt, oder? Mit diesem Cheat bekommt Ihr zwar keine komplett neuen Kurse aber die alten könnt Ihr spiegelverkehrt abfahren. Das ist doch immerhin etwas! Und so geht's: Wenn das Sega-Logo fertig aufgebaut ist, drückt



Ihr erst A und B (festhalten), nun o dazudrücken (auch halten) und schließlich Start (ebenfalls halten). Diese Knöpfe haltet Ihr jetzt gedrückt bis der Select-Bildschirm kommt, auf dem nun die gewünschte Zusatzoption verfügbar sein müßte.

## KONSOLEN ZUBEHÖR MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 2 OHNE SPIEL	179 DM
ACTION REPLAY PRO	99 DM
CDX ADAPTER	119DM
DRGB KABEL MD 1	29 DM
RGB KABEL MD 2	29 DM
SO PRO PAD	35 DM
SO PRO PAD 2	40 DM
JOYPADVERLÄNGERUNG 2,5 M	12 DM

## ZUBEHÖR SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY 2	109 DM
X TERMINATOR 2	99 DM
GAME MAGED	119 DM
INFRAED PAIS (FIRE)	99 DM
INFRAED PAIS (GAME MASTER)	119 DM
S PLAYER ADAPTER	29 DM
JOYPADVERLÄNGERUNG	12 DM
TOPFIGHTER JOYSTICK	139 DM
SUPER GAME BOY	99 DM
TRI STAR (DAMIT LAUFEN MES SPIEL AUF DEM SNES)	94 DM

## MEGA DRIVE DEUTSCHE SPIELE

ALADDIN	89 DM
BURBA N STICKS	119 DM
CASTLEVANIA	79 DM
DRAGON (BRUCE LEE)	109 DM
DUNE 2 (UT B. TEXT)	119 DM
DESERT STRIKE	119 DM

# BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

DAS OSCHINGELBUCH	109 DM
ETERNAL CHAMPIONS	109 DM
EA SPORTS TENNIS	109 DM
FIFA SOCCER	109 DM
FATAL FURY 2	139 DM
HANDBALL 94	109 DM
HYPERDUNK	99 DM
JUNGLE STRIKE	129 DM
LOST VIKINGS	119 DM
MAROKO'S FOOTBALL	119 DM
MIR NUTZ	109 DM
MORTAL KOMBAT 2	129 DM
NHL HOCKEY '94	109 DM
NHL HOCKEY '95 (25/9)	109 DM
PETE SAMPRAS TENNIS	109 DM
ROCKET NIGHT ADV.	59 DM
STREETFIGHTER 2 G.E.	99 DM
SYLVESTER & TWEEETY	109 DM
SUPER STREETFIGHTER 2	159 DM
STREET OFF RAGE 3	139 DM
TINY TOON	59 DM
URBAN STRIKE (25/9)	109DM
WINTER CHALLENGE	49 DM
WONDERBOY MONSTERW	49 DM
ZOMBIES	59 DM

## MEGA - CD DEUTSCHE SPIELE

BATTLECORPS	119 DM
DUNE CD	109 DM
FIFA SOCCER	109 DM
MEGA RACE	99 DM
MORTAL KOMBAT	109 DM
SOULSTAR	119 DM
TOMCAT ALLEY	99 DM
US IMPORT CD	
REBEL ASSAULT (CDX)	129DM
F1 HEAVENLY SYMPHONY (CDX)	119 DM

## MORTAL KOMBAT



MD 129 DM / SUPER NINTENDO 139 DM

## TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

MO.-FR. 8.30-18.30  
SA. 10.00-13.00 UHR · UNTER TEL.:  
09341-3121 ODER 61041

## SUPER NINTENDO DEUTSCHE SPIELE

BLUES BUNNY	139 DM
DRAGON	119 DM
DAS OSCHINGELBUCH	129 DM
DESERT STRIKE	109 DM
FIFA SOCCER	109 DM
FINAL FIGHT 2	119 DM
F.1 POLE POSITION	109 DM
GAMBIT	119 DM
MEGA MAN X	119 DM
MORTAL KOMBAT 2 (AB 9 9 94)	139 DM
( V O R B E S T E L L E N ! ! ! )	
NIGHTMAGIC 2	139 DM
MIR NUTZ	109 DM
MEACHWARRIOR (DT B. TEXTE)	109 DM
PINGBALL DREAMS	99 DM
ROCK 'N ROLL RACING	109 DM
SECRET OF MANIA (SEPT./OKT)	119 DM
SMASH TENNIS	119 DM
STUNT RACE FX	119 DM
SUPER METROID MIT SPIELEBERATER	119 DM
SUPER PANG	119 DM
WORLD CUP STRIKER	129 DM

VIELE SONDERANGEBOTE!!!  
BITTE TEL. ERFRAGEN!

# ACTION REPLAY

## Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle Findet Ihr ab nun die heißesten Schummelcodes für Action Replay und Game Genie! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß ja auch die Tests schreiben) brauchen wir Eure Hilfe. Schickt uns Eure Codes. Je neuer oder ausgefallener, desto besser. Aber bitte: Ordentlich! Ansonsten gibt's nur Fehler. Wenn also in der nächsten Ausgabe hier Euer Name stehen soll, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

**MVL GmbH  
GAMEPRO  
Action Replay bGame Genie  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

Die Street Fighter Codes sind übrigens von Christos Tselifis. Danke!!!



### Street Fighter II Turbo

7E05 170X+  
7E1C 8814 X= 1-4 für Turbo-Stufe 11-14 Pl. 1  
7E07 170X+  
7E1C 8814 X= 1-4 für Turbo-Stufe 11-14 Pl. 2  
7E06 8501+  
7E06 8004 Sagats Uppercut mit Hardpunch Pl. 1  
7E06 8604+  
7E06 9604 Balrogs Dash-Uppercut mit vorne und Punch Pl.1  
7E06 8004 Sonic-Boom, Blankas Rolle vorwärts, Bisons Psycho-Crusher, Hondas Head-Butt, und Vegas Dia mond-Spear mit vorne und Punch. Ha-Do-Ken und Kioken mit Hardpunch. Tigeruppercut mit Middlepunch. Pl. 1  
7E06 9004 Flash-Kick, Blankas Schräg-Rolle und Vegas Krallensprung mit oben und Kick. Pl. 1  
7E06 A004 Bisons Headstump mit oben und Kick. Pl. 1  
7E06 8004 Bisons Scissorskick mit vorne und Kick. Pl. 1  
7E06 8201 Sagats Tigeruppercut mit vorne. Pl. 1  
7E06 8601 Sho-Ryu-Ken mit Middlepuch. Tiger-Fire mit Hardpunch. Pl. 1  
7E06 8801 Sho-Ryu-Ken mit vorne. Pl. 1  
7E05 A800 Vega verliert nie seine Kralle. Pl. 1  
7E05 DCXX XX= 00-FF für die Farbe. Pl. 1  
7E08 8501+

7E08 8004 Sagats Uppercut ^ mit Hardpunch. Pl. 2  
7E08 8604+  
7E08 9604 Balrogs Dash-Uppercut mit vorne und Punch. Pl. 2  
7E00 BF13 Kampf ohne Enegiebalken  
7E08 8004 Sonic-Boom, Blankas Rolle vorwärts, Bisons Psycho-Crusher, Hondas Head-Butt, und Vegas Dia mond-Spear mit vorne und Punch. Ha-Do-Ken und Kioken mit Hardpunch. Tigeruppercut mit Middlepunch. Pl. 2  
7E08 9004 Flash-Kick, Blankas Schräg-Rolle und Vegas Krallensprung mit oben und Kick. Pl. 2  
7E08 A004 Bisons Head-Stump mit oben und Kick. Pl. 2  
7E08 B004 Bisons Scissorskick mit vorne und Kick. Pl. 2  
7E08 8201 Sagats Tigeruppercut mit vorne. Pl. 2  
7E08 8601 Sho-Ryu-Ken mit Middlepuch. Tiger-Fire mit Hardpunch. Pl. 2  
7E08 8801 Sho-Ryu-Ken mit vorne. Pl. 1  
7E07 A800 Vega verliert nie seine Kralle. Pl. 2  
7E07 DCXX XX= 00-FF für die Farbe. Pl. 2  
7E18 F3XX XX= 1-90 für Zeitlimit. ARP nach Kampfbeginn ausschalten  
7E05 E6XX XX=00-FF (z.B. 08= immer Punch nach Headstomp bei Bison, 01= Bisons Scissor-Kick wird schneller, 39= läßt Fernwaffen stehen) Pl. 1  
7E07 E6XX XX=00-FF (z.B. 08= immer Punch nach Headstomp

bei Bison, 01= Bisons Scissor-Kick wird schneller, 39= läßt Fernwaffen stehen) Pl. 2

7E18 DF00 unendliche Runden  
7E05 D001 Immer Victory-Zeichen Pl. 1  
7E07 D001 Immer Victory-Zeichen Pl. 2  
7E09 0AXX XX= 00-FF für Höhe der Fernwaffen (je größer desto niedriger) Pl. 1  
7E1C 8814 10 Turbo Sterne  
7E19 0C02 Andere Farbe für Feuerbälle  
7E17 0X74 X= A, B, C, D, E oder F für Effekte in Ryus Stage  
7E19 0B14 Erdbeben  
7E1B AFXX XX= Anzahl Special K.O.s bei Dezimalstelle. Pl. 1  
7E1B B0XX XX= Anzahl Special K.O.s bei 100ter Stelle. Pl. 1  
7E18 BDXX XX= Anzahl der Runden  
7E19 0C01 Vegas Kralle glüht rot, Ryus Feuerball wird rot/grün  
7E19 11XX XX= 00-FF für Super-Slow-Mo, vorher unendlich Zeit anwählen  
7E18 F390 unendlich Zeit in Demo  
7E06 C2XX XX= Punkte bei 10er Stelle Pl. 1  
7E06 C3XX XX= Punkte bei 100er Stelle Pl. 1  
7E06 C4XX XX= Punkte bei 1.000er Stelle Pl. 1  
7E06 C5XX XX= Punkte bei 10.000er Stelle Pl. 1, für 9.999.999.999 Punkte: XX= 90 bei allen Codes  
7E08 C2XX XX= Punkte bei 10er Stelle Pl. 2  
7E08 C3XX XX= Punkte bei 100er Stelle Pl. 2  
7E08 C4XX XX= Punkte bei 1.000er Stelle Pl. 2  
7E08 C5XX XX= Punkte bei 10.000er Stelle Pl. 2  
7E08 C6XX XX= Punkte bei 100.000er Stelle Pl. 1, für 9.999.999.999 Punkte: XX= 90 bei allen Codes  
7E06 36XX XX= Energieanzeige aber nicht Variable. Pl. 1  
7E08 36XX XX= Energieanzeige aber nicht Variable. Pl. 2  
7E05 0201 Pl. 1 ist weg  
7E07 0201 Pl. 2 ist weg  
7E05 1AXX XX= 00-8A für Animationsphase Pl. 1  
7E07 1AXX XX= 00-8A für Animationsphase Pl. 2

# Tips &

## gamegenie CODES

### SNES

#### Super Street Fighter II (US)

DD47 8DD1 Einige Special-Moves funktionieren in der Luft  
D002 EDD5 Einige Special-Moves müssen nicht gecharged werden  
3C10 7467+  
3C10 74A7 Nur Würfe oder Griffe verletzen  
1077 7F61 Dizziness dauert nicht an  
CB17 8FAD+  
7D17 84DD Jeder Schlag verbrennt den Gegner

### MD

#### Super Street Fighter II (US)

M27T AA86 Muß mit je dem der nachfolgenden Codes eingegeben werden  
AC5A CAB2 Einige Special-Moves funktionieren in der Luft  
CMNT DTWC Einige Special-Moves müssen nicht gecharged werden  
AKKA CA2L Nur Würfe oder Griffe verletzen  
RHEA C6ZN Dizziness dauert nicht an

### GB

#### Donkey Kong

009 4DF 3BE Unendlich Leben  
00C 34F E6E Unendlich Zeit

# CHUN LI

Geb.: 1.3.1968, Größe: 173 cm, Gew.: unbekannt, Maße: 86/56/89,

Blutgr.: A, Nationalität: Chinesisch

**Special Moves:** *Lightning Kick:* Drück' mehrmals schnell Tritt *Whirlwind Kick:* ↓ (eine Sekunde) ↑ + Kick, ↓ (eine Sekunde) ↗ + Kick (für einen hohen Whirlwind Kick; gutes Timing!)

*Kioken:* ← (zwei Sekunden = ‚charge‘) → + Schlag

**Würfe:** *Ground Shoulder Throw:* → oder ← + MS oder HS

*Air Shoulder Throw (im Sprung):* → oder ← + MS oder HS

**Combos:** *Kikkoken Corner Trap:* 1. Dräng' den Gegner in eine Ecke, wirf einen Kioken und ‚charge‘ ← (für Kioken). 2. Mach einen knieenden MT und beginn' die Kioken-Bewegung. 3. Wirf den Kioken und wiederhole die Prozedur. (Du muß gut ‚charge‘ können, dann ist diese Falle tödlich.) *Triple-Fierce Fireball:* 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ← ‚chargest‘. 2. Mach' einen stehenden HS und beginn' sofort mit der Kioken Bewegung. 3. Beende den Kioken mit einem HS für den dritten Treffer.

*Triple-Hit Combo:* 1. Spring' mit einem sehr-tiefen HS. 2. Mach' einen knieenden MT. 3. Mach' einen stehenden HS.

*Tripping Triple-Hit Combo:* 1. Spring mit einem tiefen HS.

2. Mach einen stehenden MS. 3. Mach einen knieenden HT.

**Abkürzungen:** MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)

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

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

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



# GUILE

Geb.: 23.12.1960, Größe: 186 cm, Gew.: 87 kg, Maße: 124/81/89, Blutgr. 0,

Nationalität: US Amerikanisch

**Special Moves:** *Sonic Boom:* ← (zwei Sek.) → + Schlag *Flash Kick:* ↓ (zwei Sekunden = ‚charge‘) ↑ + Tritt

**Würfe (nah am Gegner):** Suplex: → oder ← + HS

*Ground Shoulder Throw:* → oder ← + MS

*Air Shoulder Throw (im Sprung):* → oder ← + MS oder HS

*Back Breaker (im Sprung):* → oder ← + MT oder HT

**Combos:** *Triple-Jab Sonic Boom Combo:* 1. Spring mit einem tiefen LS während Du ← ‚chargest‘. 2. Mach einen stehenden LS. 3. Beende den Sonic Boom mit einem LS. *Jabbing Flash Kick Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen LS während Du ↓ ‚chargest‘. 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT.

*Standing Jab Flash Kick Combo:* Spring' mit einem LS während Du ↓ ‚chargest‘. 2. Beginn' die Flash Kick-Bewegung und mach einen stehenden LS wenn Du in der Mitte der Bewegung bist. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT. Mit genug Übung kannst Du HS anstatt LS verwenden.

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

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

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

LT = Leichter Tritt (SNES = B / MD = A)

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

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



# CAMMY

Geb.: 6.1.1966 oder '74, Größe: 165 cm, Gew.: 46 kg, Maße: 86/56/89, Blutgr.: B,

Nationalität: Britisch

**Special Moves:** *Cannon Drill:* ↓ ↘ → + Tritt

*Spinning Knuckle:* ← ↗ → + Schlag (Immun gegen Feuerb.)

*Thrust Kick:* → ↓ ↘ + Tritt (von nahem oder weitem)

**Würfe (nahe am Gegner):** Suplex: → oder ← + MS oder HS

*High Press:* → oder ← + MT oder HT

*Air Body Throw (im Sprung):* → oder ← + MS oder HS

*Frankensteiner (im Sprung):* → oder ← + MT oder HT

**Combos:** *Cannon Drill Three-Hit:* 1. Spring' mit einem tiefen HS. 2. Mach' einen stehenden MS und beginn' die Cannon Drill Bewegung. 3. Beende den Cannon Drill mit einem HT.

*Thrusting Combo:* 1. Spring mit einem tiefen HT. 2. Mach einen stehenden MS und beginn' sofort die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick mit einem HT.

**Strategien:** *Cammy's Crazy Corner Trap:* 1. Dräng' den Gegner in die Ecke und mach einen Spinning Knuckle. Er muß entweder blocken oder den Hit kassieren. 2. Mach einen tiefen HT und beginn' die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick. Wiederhole 1. bis 3. aber paß auf Uppercuts auf!

**Abkürzungen:** MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)

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

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

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



# T. HAWK

Geb.: 21.7.1959, Größe: 229 cm, Gew.: 174 kg, Maße: 145/99/112, Blutgr.: 0,

Nationalität: Native American (Indianisch)

**Special Moves:** *Thunderstrike:* → ↓ ↘ + Schlag

*The Hawk (im Sprung):* Beim fallen ↓ + alle drei Schlagknöpfe

*The Storm Hammer:* Mach eine 360° Drehung + Schlag (→

↓ ↗ ← ↘ + Schlag, im Stehen; → ↓ ↘ ↓ ↘ → +

Schlag, beim springen oder gehen; ← ↗ ↓ ↘ → + Schlag, beim Blocken.)

**Griffe und Würfe (nahe am Gegner):**

*Neck Choke:* → oder ← + HS

*Elbow Smasher:* → oder ← + HT

*Overhead Throw:* → oder ← + MS

**Combos:** *Five-Hit Thunderstrike Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HS (↓ + ↘). 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Mach' einen stehenden MT und beginn' sofort mit der Thunderstrike Bewegung. 4. Beende den Thunderstrike mit einem HS. Wenn Du tief genug bist, wird der T'strike zweimal treffen!

**Strategien:** *A Soaring Hawk over Fireballs:* Wenn der Gegner einen Feuerball abschießen will, spring' sofort hoch und mach den Hawk.

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

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

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

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

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



# SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO



GUILE

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

GP 001

# SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO



CHUN  
LI

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

GP 002

# SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO



T.  
HAWK

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

GP 003

# SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO



CAMMY

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

GP 004

# Tricks

## HELPLINE

### LESER HELFEN LESERN

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende! Die Rubrik „Helpline - Leser helfen Lesern“ soll ein fester Bestandteil der Tips und Tricks innerhalb der GAMEPRO werden.

Wenn Euch irgend ein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr ein bißchen Glück habt, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in den nächsten Ausgaben der GAMEPRO nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben - und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können, sofern alles klappt wie geplant.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt - wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns natürlich auch, ist ja logisch!

Und hier geht Eure Post hin:

MVL GmbH  
GAMEPRO HELPLINE  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Noch eine kleine Bitte: Formuliert Eure Fragen knapp, aber präzise! Ein einfaches „Hilfe, ich komme bei ‚Die Rache der Brathähnchen‘ in Level 5 nicht weiter!“ sagt nicht unbedingt viel. Ihr solltet unbedingt noch erwähnen, daß es beispielsweise die mutierten Köche sind, die Euch aufhalten. Bei Rollenspielen etwa kann es ganz praktisch sein, wenn Ihr noch verrätet, wie hoch Euer Level ist und was Ihr so mit Euch rumschleppt oder was Ihr als letztes getan habt etc.

Alles klar? Dann ab die Post, damit wir spätestens in der übernächsten Ausgabe der GAMEPRO eine erfolgreiche und leistungsfähige Helpline für Euch einrichten können. Wir zählen auf Euch...

# GAMEPRO

präsentiert

# VIDEOSPIEL BÖRSSE

Die private Videospiel - Tauschbörse für alle  
**ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH**  
- alle Systeme -

*in*

## ESSEN

Sonntag 25. 09. 94  
11-17 Uhr  
SAALBAU ESSEN  
Huysenallee 52/57

*in*

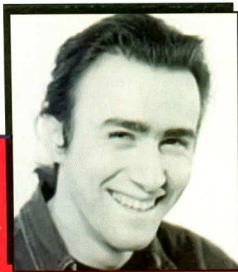
## HAMBURG

Sonntag 02. 10. 94  
12-18 Uhr  
MARKTHALLE  
Klosterwall 9-21

*in*

## BERLIN

Sonntag 09. 10. 94  
11-17 Uhr  
HUXLEY'S JUNIOR  
Hasenheide 108/114



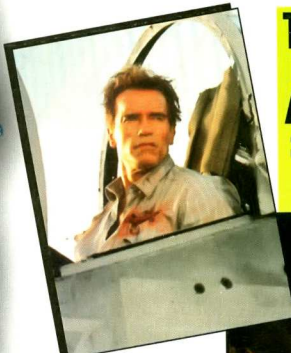
## ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

### Hallo Freunde,

Ihr wollt wissen, welche Kinofilme und welche Scheiben angesagt sind? Dann seid Ihr hier genau richtig! Unsere regelmäßige Rubrik „Entertainment Movie“ informiert Euch über die wichtigsten und besten Kino-Neuerscheinungen. In der Abteilung „Entertainment Musik“ möchte ich Euch jeden Monat für Monat drei besonders gelungene Platten ans Herz legen. Vor allem in der Rubrik „New Rock“ werdet Ihr dort auch mal Infos über bislang unbekannte Bands finden, die noch nicht

im Radio gespielt wurden. Außerdem servieren wir Euch brandheiße Interviews mit Euren Lieblingsstars! Die „Entertainment“-Seiten leben natürlich von Eurer Mitarbeit. Schickt uns doch mal eine Postkarte und verratet uns, welche Silberscheiben sich bei Euch am meisten im CD-Player drehen. Wir wünschen Euch viel Fun beim Lesen und freuen uns schon auf Eure zahlreichen Briefe!

*Andreas Heineke*



## TRUE LIES ARNOLD SCHWARZENEGGER IS BACK

**n**ach der Riesenspleiße "Last Action Hero" kommt Arnold uns nun wieder in der gewohnten Rolle. Seit Terminator II arbeiten das erste Mal Arnold und Cameron wieder zusammen. Herausgekommen ist ein 140-minütiges Action-Spektakel. Arnold Schwarzenegger spielt einen Topspion, der nicht nur die Welt, sondern auch seine Ehe mit Jamie Lee Curtis retten muß. Nach seinem Komödienrip ist dieser Actionfilm dank des Muskelpaketes mit allerhand guten Sprüchen angereichert. Der neue James Bond?



**DIE DARSTELLER:**  
Arnold Schwarzenegger, Tom Arnold, Jamie Lee Curtis, Bill Braxton u.a.



### M O V I E N E W S

- |   |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
| <p><b>1</b> Start: 25.8.</p> <p><b>Cyborg Warriors</b></p> <p>Nach dem Weltkrieg kehrt das Mittelalter zurück und böse Cyborg-roboter regieren die Einöde</p> | <p><b>2</b> Start: 25.8.</p> <p><b>Machen wir's wie Cowboys</b></p> <p>Eine spannende Abenteuerkomödie: Zwei Cowboys suchen in New York einen verschollenen Freund</p> | <p><b>3</b> Start: 22.9.</p> <p><b>Der Klient</b></p> <p>John Grisham schrieb diesen spannenden Thriller: Junge beobachtet Selbstmord eines Mafia-Anwalts</p> | <p><b>4</b> Start: 22.9.</p> <p><b>Der Sieger</b></p> <p>Ein Mann ermordet sein geistig behinder-tes Kind und taucht mit einer neuen Identität wieder auf. Deutscher Thriller</p> | <p><b>5</b> Start: 18.8.</p> <p><b>Reality Bites</b></p> <p>Kinohighlight des Herbstes mit Winona Ryder, eine Komödie über das Erwachsenwerden in unserer Zeit</p> |
|---|--|---|---|--|



# ROCK & POP

UNDERCOVER –  
AIN'T NO STOPPIN' US"



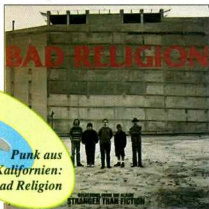
Undercover spielen erstmals auch eigenes Material

Undercover schlugen bereits mit Coverversionen von Gerry Rafferty's „Baker Street“ und Occs „I'm not in love“ zu. Jetzt wagen sie sich erstmals an Eigenkompositionen heran, die mit den Klassikern aber nicht mithalten können. Dennoch eine gute Mischung aus „neuen“ Oldies und eigenen Songs.

# NEW ROCK

BAD RELIGION –  
STRANGER THAN FICTION

Packender Punk aus den 90ern: Bad Religion verkörpern auch auf ihrem achten Album immer noch das Lebensgefühl von öden Vorstädten um ihre Heimatstadt San Francisco, von Fast-Food-Ketten und vom Death Valley und gehören zusammen mit Therapy? zu den letzten großen Punkbands unserer Generation!

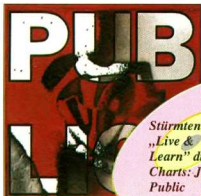


Punk aus Kalifornien: Bad Religion

# BLACK DANCE

JOE PUBLIC –  
EASY COME EASY GO

Auf dem neuen Album stellen Joe Public eindrucksvoll unter Beweis, daß man sie nach ihrem Debüt zu Unrecht mit den New Kids on the Block verglich. In 45 Minuten zeigen sie, was junge Schwarze in den Staaten erleben. Die Grooves und Vocals stimmen, die Songs können es allemal mit denen der letzten NKOTB-CD aufnehmen!



Stürzten mit „Live & Learn“ die Charts: Joe Public



## i Shanice liebt wieder das ‚Lachen‘

Andreas: Drei Jahre nach „I love your smile“ kommst Du mit Deinem neuen Album. Was hat sich bei Dir in der Zeit verändert?

Shanice: Ich bin erwachsener geworden. Deshalb habe ich mein neues Album auch „21 ways to grow“ genannt (21 Wege, um erwachsen zu werden).

A: Hat sich Dein Heranwachsen auch auf Deine Musik ausgewirkt?

S: Das kann man wohl sagen. Mein erstes Album wurde ja von Narada Michael Walden, dem Whitney-Houston-Produzenten produziert und geschrieben. Diesmal habe ich selber Songs geschrieben und auch mitproduziert. Das war eine sehr wichtige Erfahrung für mich. Ich habe musikalisch in den letzten Jahre wirklich viel dazugelernt.

A: Dein Album ist auf dem legendären Motown Label erschienen. Auf dem haben

damals die Jacksons 5 oder auch die Temptations ihre ersten Platten aufgenommen. Ist das eine Ehre für Dich?

S: Ja. Mit diesen Platten bin ich zum Teil auch aufgewachsen. Ich komme aus einer sehr musikalischen Familie und das Motown

Label ist in unserer Familie geradezu heilig. Außerdem bin ich das jüngste Mitglied in der modernen Motown-Familie.

A: Hast du außer Deinen musikalischen Plänen noch andere Ziele?

S: Oh ja, ich würde gerne Filme drehen. Mein größter Traum wäre es, einen Film

wie „Bodyguard“ zu drehen. Ich wäre perfekt in der Rolle gewesen. Außerdem ist es mein Lieblingsfilm!



# HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (1) **The Real Thing**  
2 Unlimited



2 (2) **D. Bestie i. Menscheng.**  
- Die Ärzte



3 (2) **Raveland**  
- Marusha

4 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies

5 (-) **Painted desert serenade** - Joshua Kadison

6 (6) **Get a grip** - Aerosmith

7 (9) **Bam Bam Bam** - Westbam

8 (-) **Raveland** - Marusha

9 (3) **Kauf mich** - Die Toten Hosen

10 (-) **Troublegum** - Therapy?

E M S I C  
M A S I K  
E R T I A I N M E N T

SNES oder MD

# DAS DSCHUNGELBUCH

**+1/2 JAHR**  
im ABO

# GAMEPRO

für **149,- SNES**  
od. **119,- MD**

Im Dschungelbuch ist der Bär los. Zum Glück ist der dicke Balu wenigstens auf Menschenkind Moglis Seite, denn der hat ansonsten eher wenig Freunde im grünen Dickicht. Trotzdem schafft es der kleine Racker, zwischen diversen Bananen-gestützten Zweikämpfen auch noch jede Menge Diamanten einzusammeln. Hilft ihm bei seinem Kampf gegen fiese Tiger, verlogenen Schlangen und humorlosen Affen. Bestellt Euch sofort den neuesten Jump&Run-Knaller der Virgin-Superprogrammierer, die gemeinsam mit Walt Disneys besten Zeichnern 'mal wieder eine echte Grafik-Granate gezündet haben. Und als ob das alles nicht schon wahnsinnig genug wäre, machen wir Euch hier und jetzt auch noch dieses unglaubliche Angebot: „Das Dschungelbuch“ + 1/2 Jahr lang die absolute Videospiele-Kompetenz GAMEPRO zusammen für nur DM 149,- (SNES) oder DM 119,- (MD)



Ich glaube, ich bin im Wald

Bestellkarte  
auf S. 74/75

MITMACHEN UND GEWINNEN!

# GAMEPRO



# UMFRAGE

Disneyworld und viele weitere Superpreise –

mehr dazu auf Seite 9. Viel Spaß beim Ausfüllen und Gewinnen – wir drücken Euch die Daumen!!!

Na, gefällt Euch GAMEPRO? Wie bitte? Etwa nicht? Ihr vermißt noch dieses und jenes? Na gut, hier habt Ihr die Gelegenheit, uns Eure Meinung zu sagen! Und seid bitte genauso kritisch mit GAMEPRO, wie wir es mit Videospiele sind.

Euer Einsatz wird fürstlich belohnt: Unter allen Einsendern eines komplett ausgefüllten Fragebogens verlassen wir eine Reise für zwei Personen nach

9. Was ist für Dich das Wichtigste an einer Spielkonsole:

- Grafik/Farben
- Komplexität der Spiele
- Spielvielfalt/-anzahl
- Spielspaß
- Sound/Musik

10. Welche Spielertypen magst Du am liebsten:

- Jump & Runs
- Ballerspiele
- Sportspiele
- Strategiespielen
- Rollenspiele/Adventures
- Spiele nach Kinofilmen
- Action
- Prügelspiele
- Kennspiele
- Simulationen

1. Ich besitze folgende(s) Videospiel(e):

- Super NES
- Game Boy
- Mega-CD
- Game Gear
- CD-i
- CD 32
- PC Engine
- NES
- Mega Drive
- Master System
- 3 DO
- Jaguar
- Neo Geo

Ein(e) andere(r), und zwar: \_\_\_\_\_

- Ich besitze keine Spielkonsole

2. Welches Videospielssystem würdest Du gerne haben?

- Super NES
- Game Boy
- Mega-CD
- Game Gear
- CD-i
- CD 32
- PC Engine
- NES
- Mega Drive
- Master System
- 3DO
- Jaguar
- Neo Geo
- Sony Play Station

Ein anderes, und zwar: \_\_\_\_\_

- Ich bin rundum glücklich

3. Ich besitze folgenden Computer:

- PC 286
- PC 486
- Macintosh
- PC 386
- PC Pentium
- Amiga

4. Für mein Hobby Videospiele gebe ich pro Monat aus:

- unter 500 Mark
- 101 - 300 Mark
- 51 - 100 Mark
- über 300 Mark

5. Wo kauft ihr eure Videospiele:

- Im Versandhandel
- Im Fachhandel
- Im Kaufhaus

Woanders, und zwar: \_\_\_\_\_

6. Wie viele Videospiele kauft Du pro Jahr?

- 1
- 6 - 10
- 2 - 5
- mehr als 10

7. Wie viele Videospiele besitzt Du?

\_\_\_\_\_ Stück

8. Ich habe meine (1) Spielkonsole, (2) Module, (3) GAMEPRO:

	1	2	3
selbst gekauft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
geschenkt bekommen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
getauscht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Welches ist Dein absolutes Lieblingspiel:

\_\_\_\_\_ System: \_\_\_\_\_

12. Spielst nur Du oder auch jemand aus Deiner Familie, Deinem Freundeskreis mit Deiner Konsole?

- Nur ich
- Auch andere unter 14 Jahre
- Auch andere ab 14 Jahre

13. Wie bist Du auf GAMEPRO aufmerksam geworden?

- durch Werbung in GAMERS bzw. TOTAL!
- durch Freunde
- am Kiosk
- beim Videospielhändler/im Kaufhaus



**14.** Giest Du GAMEPRO allein, oder werfen auch noch andere einen Blick hinein?

- Keiner sonst
- Ja, und zwar  Person(en)

**15.** So benote ich GAMEPRO

- 1= unschlagbar
- 2= eine der besten
- 3= guter Durchschnitt
- 4= geht so
- 5= mies
- 6= kaufe ich nie wieder

**16.** Außer GAMEPRO lese ich folgende Videospiel-Zeitschriften:

1= regelmäßig, 2= gelegentlich, 3= nie

ASM	1 ●	2 ●	3 ●
Fun Vision	1 ●	2 ●	3 ●
GAMERS	1 ●	2 ●	3 ●
Maniac	1 ●	2 ●	3 ●
Mega Fun	1 ●	2 ●	3 ●
Play Time	1 ●	2 ●	3 ●
Power Play	1 ●	2 ●	3 ●
Sega Magazin	1 ●	2 ●	3 ●
Sega Pro	1 ●	2 ●	3 ●
Super Pro	1 ●	2 ●	3 ●
TOTAL!	1 ●	2 ●	3 ●
Video Games	1 ●	2 ●	3 ●

andere, und zwar:

**19.** Bitte bewerte die einzelnen Rubriken von GAMEPRO. Wovon willst Du mehr, was soll gleich bleiben und was sollten wir einschränken?

1= mehr, 2= gleich viel, 3= weniger

News/Aktuelles	1 ●	2 ●	3 ●
Story/Reportage	1 ●	2 ●	3 ●
Interview	1 ●	2 ●	3 ●
Hintergrund Infos	1 ●	2 ●	3 ●
Tips & Tricks	1 ●	2 ●	3 ●
Charts	1 ●	2 ●	3 ●
Entertainment	1 ●	2 ●	3 ●

**20.** Über welche Videospielssysteme willst Du in Zukunft überwiegend informiert werden?

1= Test, 2= Preview, 3= sonst. Infos

Super NES	1 ●	2 ●	3 ●
(Super) Game Boy	1 ●	2 ●	3 ●
Mega Drive	1 ●	2 ●	3 ●
Mega CD	1 ●	2 ●	3 ●
Saturn	1 ●	2 ●	3 ●
Game Gear	1 ●	2 ●	3 ●
Jaguar	1 ●	2 ●	3 ●
3DO	1 ●	2 ●	3 ●
CD 32	1 ●	2 ●	3 ●
CD-i	1 ●	2 ●	3 ●
Neo Geo	1 ●	2 ●	3 ●

sonstiges:

**17.** Außerdem lese ich:

- Bravo
- Cinema
- Limit
- Micky Mouse
- Pop Rocky
- TV Spielfilm
- Bravo Girl
- Kino
- Max
- Popcorn
- TV Movie
- Video Plus

andere, und zwar:

**18.** Welche der folgenden Geräte (1) hast Du bzw. möchtest Du Dir bald zulegen (2):

	1	2
HiFi-Anlage	●	●
Videorecorder	●	●
Videokamera	●	●
TV	●	●
Fotoapparat	●	●
Walkman	●	●
Mountain Bike	●	●
Roller Skates	●	●

**21.** Tätigkeit:

- Grundschule
- Realschule
- Auszubildener
- Zivil- bzw. Wehrpflichtiger
- berufstätig
- Hauptschule
- Gymnasium
- Student

● weiblich      ● männlich

Alter:  Jahre

**COUPON:** Nur ausfüllen wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst:

Name

Anschrift

PLZ/Ort

Alter  Jahre

Unt.schrift

Bitte sende den vollständigen Fragebogen bis zum 30. SEPTEMBER 1994 AN:

**MVL, GAMEPRO-Umfrage**  
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg  
(Deutschland)

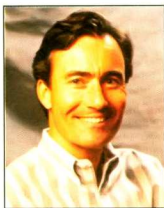
Garantie: Der Abschnitt mit Deiner Adresse wird sofort nach Eingang von der Umfrage getrennt. Deine Angaben bleiben anonym.



# VOR SCHAU

## MR. 3DO

Prominenz zu Gast bei GAMEPRO: **Trip Hawkins**, Gründer der legendären Spiele schmiede Electronic Arts und Chef der 3DO Company, stand uns in einem Interview Rede und Antwort. Im nächsten Heft verrät er alles über seine Pläne, die 3DO-Konsole und erzählt außerdem, wann das schwarze „Spielwunder“ offiziell auch in Deutschland zu erwarten ist.



## LASST FÄUSTE SPRECHEN ...

Streetfighter-Fans, aufgepaßt: Wir haben ein ganz besonderes Bonbon für Euch! Unsere geballte Ladung Tips und Tricks zu „**Super Street Fighter II – The New Challengers**“ (SNES, MD) verrät Euch die heißesten Kniffe, Moves und Combos für neue und alte Kämpfer!



## KORB FÜR DIE TASCHÉ

Lang erwartet, endlich da: Acclaims legendäres Basketball-Spiel „**NBA Jam**“ erscheint jetzt



auch für Euer Game Gear! Kann der „Kleine“ mit seinen 16-Bit-Brüdern mithalten? Kommt auch auf Segas Batteriefresser echtes „Dunk“-Feeling auf? Die Antworten liefert Euch unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe!

**Tja, Leute – das war's: ENDE DER GAMEPRO-ERSTAUSGABE, SCHLUSS. ABER NICHT FÜR LANGE ZEIT – DENN JETZT DREHEN WIR ERST RICHTIG AUF! Monat für Monat ERWARTEN WIR EUCH AB JETZT MIT EINER GEBALLTEN LADUNG DER HEISSESTEN NEWS UND FACTS RUND UM'S VIDEO-SPIEL-HOBBY. ALSDANN, FREUNDE: GAMEPRO 10/94 ERSCHEINT AM 30. September. BIS DANN – SEE YOU!**

Die European Computer Trade Show – kurz **ECTS** – steht wieder vor der Tür. Vom 4. bis 6. September finden sich in London wieder alle Grö-



ßen der Videospielezene ein. Natürlich nicht ohne uns: Die heißesten News und Facts der ECTS lest Ihr in der nächsten GAMEPRO!

## KEILEREI DER KNUDELTIERE

Kennt Ihr den Ort, wo sich Fuchs und Hase Gute Nacht sagen? Wir auch nicht, aber wir wissen, wo sie sich gegenseitig verdressen! Nämlich auf Eurem Mega CD, Mega Drive oder Super Nintendo, wenn Gametek's Comic-Prügelspiel, „**Brutal**“ demnächst erscheint. Wir haben die Muskel tierchen schonmal ein bißchen aufeinander losgelassen – mehr davon in der nächsten GAMEPRO!



# Sammel- Fieber

Jäger und Sammler kommen bei unseren GAMEPRO-Sammelkarten zum Zug. Wir präsentieren Euch Monat für Monat sechs edle Karten im Postkartenformat. Mit den besten Motiven aus Euren Lieblingspielen, den schärfsten Tips und tollen Infos. Der große Sammelspaß geht in der nächsten Ausgabe weiter!

## GAMEPRO

### IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach  
**Redaktionsdirektion:** Philipp Berens  
**Chefredaktion:** Reza Abdollahi  
**Redaktionelle Mitarbeiter:** Ulrich Mühl  
**Redaktion:** Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Marius Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Thomas Hellwig, Martin Klügkist  
**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, Andreas Henneke, Carsten Waitz (NY), Matthias Wiener  
**Koordination:** Sven Jakobsen  
**Graphik-Leitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach  
**Graphik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pan, Theodora Saleck  
**Marketing:** Thomas Franzen  
**Anzeigen:** Ann-Katrin Schoel  
 Tel.: 040 / 48 05 22 23.  
 Fax: 040 / 48 05 21 99  
 Anzeigenpreliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994  
**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg  
**Abonnement:** GAMEPRO-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg  
**Lithografie:** City Repro, Ighaut GmbH, Borstelr Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg.  
**Druck:** Evers Druck, 25704 Meldorf  
**Verlag:** MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg  
**Titel:** Mortal Combat II © 1994 Williams/ Acclaim

© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH  
 Alle Rechte vorbehalten  
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für umerlangte Manuskripte, Fotos etc.  
 Gerichtsstand ist Hamburg  
 GAMEPRO erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-  
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.  
 GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

ZEIT  
FÜR

TECNOPLUS



### Game Boy Power Adapter (TP203G)

Mit Hilfe des 6V Netzstrom-Adapters wird der Game Boy direkt mit Strom aus der Steckdose versorgt. So kann auf den Gebrauch von Batterien weitgehend verzichtet werden.

- ★ 6V Stromversorgung
- ★ 2,80 m langes Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit.

empf. Verkaufspreis  
**14.99 DM**

### Game Boy Battery Pack (TP206)

Das Battery Pack für den Game Boy ist ein direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien. Es ermöglicht bei voller Aufladung 10 Stunden kontinuierliche Spielzeit!

- ★ direkter Ersatz für Trockenzellenbatterien
- ★ konzipiert für 10 Std. kontinuierliche Spielzeit
- ★ bequem in das Batteriefach des Game Boy einzusetzen

empf. Verkaufspreis  
**34.99 DM**

### Game Boy Chargemate (TP209)

Dieses Ladegerät ist konzipiert für das Laden von 4 Ni-cd wiederaufladbaren Batterien, oder des TecnoPlus Battery Packs (TP206)

- ★ entladbares/ wiederaufladbares Ladegerät
- ★ Platz für 4 Ni-cd wiederaufladbare Batterien oder das TecnoPlus Battery Pack (TP206)
- ★ Entladefunktion verlängert die Lebensdauer der Batterien
- ★ LED Anzeige für einfache Handhabung
- ★ für den Gebrauch mit dem Nintendo Game Boy

empf. Verkaufspreis  
**24.99 DM**

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Die oben genannten Modelle sind auch für das Sega Game Gear erhältlich.

# TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

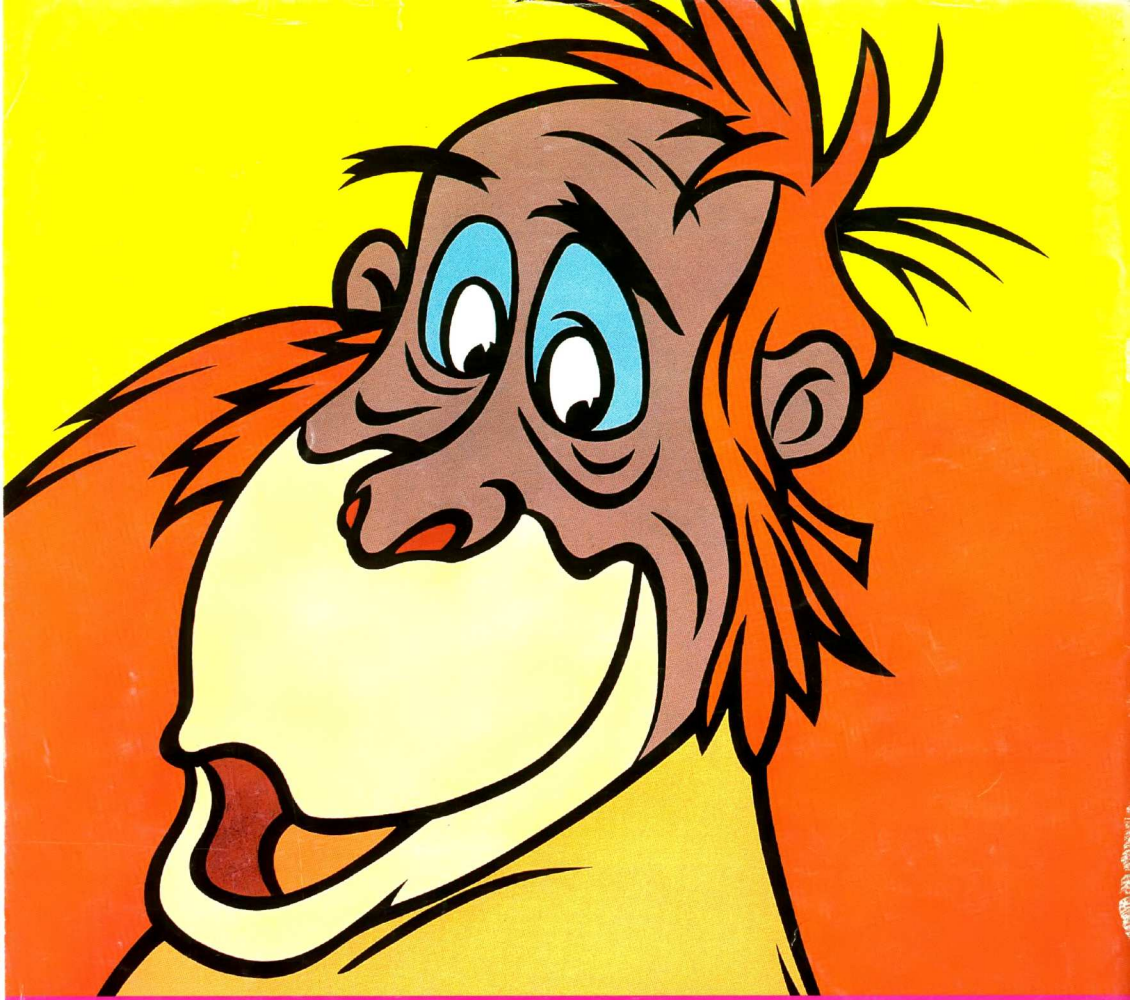
Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

## LEISURESOFTE

GmbH

LEISURESOFTE GmbH  
Robert-Bosch-Straße 1  
59199 Bönen, Deutschland  
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Nintendo Game Boy, Sega, Game Gear und alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.



Ich bin der König  
der Videospiele.

Disney  
SOFTWARE

Disney's  
Das Dschungelbuch  
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA  
GAME GEAR

SEGA  
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

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