

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

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

EXTRA
PC-CD-ROM
Sonderteil

Super Mario World 2 – Yoshi's Island



Nintendos Herbst-Hammer: Das genialste Abenteuer von Mario & Yoshi!

Mortal Kombat 3

Special



Über 200 Fatalities, Combos, Special-Moves und exklusive Ultimate-Kombat-Codes!

Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest



Sega läßt die Bombe platzen



SEGA SATURN™



Die Premiere

Großes Saturn-Special zum Deutschlandstart

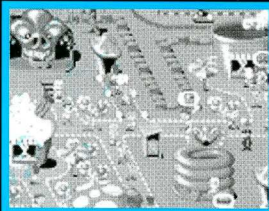
THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade
11468

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



ILLUSION OF TIME 119,-(SN)



THEME PARK 119,-(SN)



DAYTONA USA 129,-(SAT)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

SUPER NINTENDO

POWER STATION	199,-
ORIG. CONTROLLER	29,-
ACTION REPLAY PRO 2	99,-
ACTRAISER 2	99,-
ADDAMS FAMILY VAL.	119,-
BLACKHAWK	89,-
DEMONS CREST	129,-
DINO DINI SOCCER	49,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
F-1 CHAMPIONSHIP	119,-
FLINTSTONES THE MOVIE	109,-
GREEN LATERN	129,-
HAGANE	119,-
ILLUSION OF TIME	119,-
INDIANA JONES	79,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119,-
JUNGLE STRIKE	109,-
JUDGE DREDD	119,-
JUSTICE LEAGUE	109,-
LOTHAR MATTHAUS S.	119,-
MARIO BASLER FEVER	
PITCH SOCCER	119,-
PAC-MAN 2	114,-
ROCKY & ROCKY 2	109,-
SHADOW	119,-
SHOOTOUT SOCCER	109,-
SPIDERMAN	129,-
STAR TREK-NEXT GEN.	109,-
STARGATE	109,-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	99,-
SUPER BC KID	119,-
SUPER TURRICAN 2	119,-
THEME PARK	119,-
TRUE LIES	109,-
UNIRALLY	109,-
WWF RAW	64,-
WWF RAW SPIELEBERÄTER	19,-
X-MEN	119,-

SEGA SATURN SATURN

AB SOFORT LIEFERBAR !

SATURN GRUNDGERÄT	739,-
(DT. VERSION, 1 J. GARANTIE, INCL. SCART-KABEL, CONTROLPAD, BATTERIE)	
SATURN GRUNDGERÄT MIT SPIEL (LIMITIERT)	849,-
CLOCKWORK KNIGHT	99,-
DAYTONA USA	129,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD (AUG.)	119,-
MEMORY CARD	99,-
PANZER DRAGON (AUG.)	109,-
PEBBLE BEACH GOLF (AUG.)	99,-
VICTORY GOAL	129,-
VIRTUA FIGHTER	129,-

MEGA DRIVE 32 X

MEGA DRIVE 32X	
LIEFERUNG PORTOFREI	299,-
FAHRENHEIT 32X-CD	129,-
KNUCKLES CHAOTIX	109,-
METAL HEAD	129,-
MIDNIGHT RAIDERS	129,-
MOTHERBASE	119,-
NBA JAM TOURN. 32X	119,-
STAR WARS ARC	59,-
SHADOW SQUADRON	129,-
TOUGHMAN CONTEST	99,-
VR-RACING DELUXE	99,-
WWF RAW 32X	119,-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTIONREPLAY 2 PRO	99,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
ADDAMS FAMILY VALUES	109,-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	109,-
ALIEN SOLDIER	99,-
ASTERIX POWER OF GODS	109,-
BUSSY II	39,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89,-
DYNAMITE HEADDY	79,-
ECCO 2	79,-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
JELLY BOY	109,-
JUDGE DREDD	109,-
JUSTICE LEAGUE	99,-
KÖNIG DER LÖWEN	89,-
LOTHAR MATTHAUS	109,-
MARIO BASLER FEVER	
PITCH SOCCER	109,-
MEGA MAN WILY WARS	109,-
MR. NUTZ 2	109,-
NBA JAM TOURNAMENT	109,-
NHL ALL STAR HOCKEY (AUG.)	119,-
PAGEMASTER	59,-
RISTAR	94,-
ROAD RUNNER-DESERT	
DEMOLITION	89,-
ROCKET KNIGHT ADV.	39,-
SAMURAI SHODOWN	109,-
SEAQUEST DSV	114,-
SHINING FORCE II	99,-
SHINOBI III	49,-
SKELETON KREW	109,-
SLAM MASTERS	139,-
SPEEDY GONZALES	109,-
STARGATE	99,-
STORY OF THOR	119,-
SPEEDY GONZALES	114,-
SPIROU (AUG.)	109,-
THEME PARK	109,-
WWF RAW SPIELEBERÄTER	19,-

WWF RAW	59,-
X-MEN 2	109,-

MEGA CD

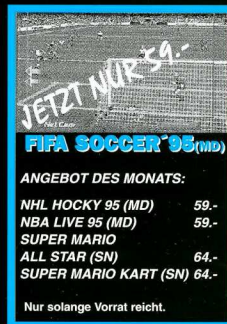
MEGA CD II MIT R.A.V.	299,-
BC RACER	79,-
DUNGEON MASTER 2	99,-
EARTHWORM JIM SPEC. ED.	109,-
ECCO THE DOLPHIN 2	104,-
FAHRENHEIT CD	109,-
FIFA SOCCER	59,-
FLYING NIGHTMARES	109,-
HEIMDALL	99,-
JURASSIC PARK DT. CD	89,-
LORDS OF THUNDER CD	99,-
REBEL ASSAULT	109,-
ROAD RASH CD	109,-
SCHLÜMPFCE CD	99,-
SHINING FORCE CD	109,-
SOULSTAR	59,-
SPACE ADV. CD	99,-
STARBLADE	98,-
SUPER STRIKE TRILOGY	99,-
THEME PARK	109,-

ATARI JAGUAR

JAGUAR GRUNDGER.	374,-
CD-ROM	329,-
THEME PARK	129,-

3-D0

3-D0 GOLDSTAR MIT FIFA SOCCER	879,-
WING COMMANDER III	129,-



ANGEBOT DES MONATS:

NHL HOCKY 95 (MD)	59,-
NBA LIVE 95 (MD)	59,-
SUPER MARIO	
ALL STAR (SN)	64,-
SUPER MARIO KART (SN)	64,-

Nur solange Vorrat reicht.

ALLE SPIELE DT. VERSION!

0931 / 57 16 01

ODER: 0931 / 5716 06

EDI GAMEPRO IN L.A. TORIAL

die Quecksilbersäule klettert unaufhörlich, aber die gewohnte Hitzeträgheit bleibt in diesem Jahr aus. Die Videospielebranche baut auf Überraschungen statt Sommerloch – und das nicht zu knapp!

Die größte Bombe ließ Sega platzen: Der Deutschlandstart des Saturn wurde kurzfristig von Herbst auf Anfang Juli vorverlegt. Seit Anfang des vergangenen Monats erwartet Euch der edle 32-Bitter bei Eurem Händler. Ganz billig ist das Hi-Tech-Vergnügen indes nicht, und noch sind nur eine Handvoll Games hierzulande erhältlich. Unser Saturn-Special gibt Euch eine informative Übersicht über Hardware und Zubehör, aber auch die Software für das Wunder-baby kommt nicht zu kurz. Wir haben die vier ersten Spiele gründlich getestet: „Virtua Fighter“, „Daytona USA“, „International Victory Goal“ und „Clockwork Knight“.

Auch Konkurrent Nintendo ist zur Zeit nicht in Urlaubsstimmung, sondern strickt eifrig an zwei Mega-Hämmern für das gute SuperNES:

„Donkey Kong Country 2“ alias „Diddy's Kong Quest“ soll seinen erfolgreichen Vorgänger um Längen schlagen, und mit „Yoshi's Island“ soll das geniale „Super Mario World“ endlich einen würdigen Nachfolger bekommen. Nintendo lud ein zum Probespiel – unsere ersten Eindrücke und tonnenweise coole Bilder findet Ihr in zwei umfassenden Previews. Auch die Hardwareseite lassen wir natürlich nicht links liegen. Falls Ihr harte technische Facts über Ultra 64 sucht oder wissen wollt, was es mit der ominösen, 'halb tragbaren' Konsole namens Virtual Boy tatsächlich auf sich hat – da haben wir was für Euch!

Und auch sonst herrscht rege Betriebsamkeit: Psynopsis statete uns kürzlich einen freundlichen Besuch ab, mit zahlreichen Vorversionen neuer PlayStation-Titel im Gepäck – eine Wonne für unsere Previewer vom Dienst!

Bienenfleißig gibt sich auch die 3DO-Company. Kaum sind die ersten Konsolen endlich auch bei uns zu haben, macht die nächste Generation schon von sich reden: Das M2 will mit seiner Überflieger-Technik die gesamte Konkurrenz in den Sack stecken. Wie man das anstellen will, erfahrt Ihr in unserem 3DO-Report.

Damit genug der langen Vorrede – laßt Euch doch selbst vom grassierenden Neuheitenfieber anstecken. Aber sagt nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt: Lest langsam und gönnt Euch zwischendurch mal eine kühle Erfrischung, sonst könntet Ihr bei dieser Ausgabe schnell ins Schwitzen kommen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe
wünscht Euch wie immer

Eure
GAMEPRO
Crew!



REPORTAGEN

3DO: Marktübersicht und Facts zu M2	34
Batman Forever: Ein Spiel entsteht	38
Goldstar-Interview: Dr. Michael Badke	82
Mortal Kombat 3: Special Moves und mehr	70
PlayStation: Aktuelle Software	22
Viewpoint, ESPN Extreme Games, Team 47-GoMan,	
Night Warriors, Twisted Metal, Razorwing, Johnny	
Mnemonic, Warhawk, Zeitgeist, F-111 Aardvark, VMAX,	
Street Fighter: The Movie	18
Psygnosis Games: Futter für die PlayStation	18
Destruction Derby, 3-D-Lemmings, Assault Rigs,	
Krazy Ivan, Wipe Out	46
Rollenspiele: Was bringt die Zukunft	26
Saturn: Aktuelles zum Deutschlandstart	24
Ultra 64 & Virtual Boy: Nintendos Hoffnungsträger	24



WETTBEWERBE

Virgin	7
Fever Pitch Soccer	87
Sega Sports	91

PREVIEWS

Batman Forever (SNES)	13
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES)	14
Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)	16

TESTS

Asterix & Obelix	36
Earthbound	68
F1 World Championship Edition	89
Front Mission	39
Jungle Strike	81
Justice League	88
Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer	42

Earthworm Jim	86
Kirby's Dream Land 2	49
Mario's Picross	89

Judge Dredd	48
Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer	42
Mr. Nutz 2	90
Pete Sampras Tennis '96	45
Putty Squad	90
Spirou	40
Star Trek – Deep Space Nine	85
Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars	44

Battle Frenzy	91
Beast II	88
Popful Mail	86

Toughman Contest	44
------------------------	----

Clockwork Knight	33
Daytona USA	30
International Victory Goal	32

SNES

GB

MD

MCD

32X

SAT

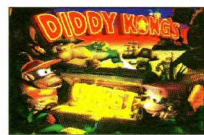


GAMEPRO

NINTENDOS HOFFNUNGSTRÄGER

auch wenn die Konkurrenz in Sachen Next-Generation-Hardware mal einen Tick schneller war: Nintendo gibt

ab Seite 14



noch lange nicht auf – und vielleicht ist man ja doch einmal irgendwann der lachende Dritte! Trümpfe hat Big N jedenfalls in der Hinterhand. Wir stellen sie Euch ausführlich vor. „Kirby's Dream Land 2“ und „Mario's Picross“ sind hier nur der erste Schritt. Rollenspiel-Fans dürfen sich auf das offizielle Erscheinen von „Earthbound“ zum Beginn nächsten Jahres freuen. Und auch die

Veteranen kommen nicht zur Ruhe: „Yoshi's Island“ tritt in die Fußstapfen von Super Mario World, und Diddy Kong darf sich in „Diddy's Kong Quest“ wieder als Jäger der verlorenen Banane betätigen. Wir konnten bereits einen ausführlichen Blick auf diese Spiele werfen – und können jetzt schon sagen, daß sie sicher Geschichte schreiben werden! Als Krönung präsentieren wir Euch auch noch jede Menge Facts und Infos zu Ultra 64 und Virtual Boy.



Am Anfang war Baby-Mario: Das neueste Abenteuer „Yoshi's Island“ spielt noch vor dem ersten NES-Mario!

WALT

SEGAS NEUER STERN



Noch keinen Monat ist Segas Flaggsschiff jetzt im Handel, und schon überschlagen sich die Ereignisse. Neue Software erscheint, Hardwarerweiterungen werden angekündigt: Wir sorgen für Überblick.

ab Seite 26

SONY ANTE PORTAS



9 enau, die PlayStation ist auch hierzulande fast schon in

ab Seite 18

greifbare Nähe gerückt. Wir haben für Euch nicht nur die Spiele, die rechtzeitig zur Premiere aus dem Hause Psygnosis verfügbar sein sollen, genauer unter die Lupe genommen, sondern auch einmal geschaut, was sich sonst noch so in der Software-Szene tut.

Genaues erfahrt Ihr ab Seite 18.



Wing Commander III VIER SILBERSCHEIBEN FÜR KATZEN-
HASSER • **Earthbound** EIN ROLLENSPIEL DER ETWAS
ANDEREN ART • **Asterix & Obelix** LEHREN DIE RÖMER DAS
FÜRCHTEN • **Fever Pitch Soccer** FUSSBALL IN SEINER BESTEN
FORM • **Spirou** DER MIT DEM EICHHÖRNCHEN TANZT •
Earthworm Jim WURMKUR AUF DEM GAME BOY • **Star Trek – Deep
Space Nine** ES GEHT AUCH OHNE KIRK UND PICARD •
Jungle Strike HUBSCHRAUBER-ACTION ENDLICH AUCH AUF
DEM SNES • **PC-CD-ROM** NEWS VOM ANDEREN UFER • U.V.M.

Virtua Fighter.....	28
Batman & Robin.....	89
Hell.....	88
Wing Commander III.....	80



TIPS & TRICKS

Super Turrican 2, Levelkarten Teil 1.....	96
Theme Park, Tips & Tricks.....	100
Shorties.....	102
Action-Replay-Codes.....	107

RUBRIKEN

Editorial.....	3
News.....	6
Leserpost.....	10
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew.....	50
GAMEPRO-PC.....	51
Top Ten.....	92
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätlecke.....	94
GAMEPRO-Shop.....	108
Kleinanzeigen.....	112
Impressum.....	113
Vorschau.....	114

DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Neben den fast schon obligatorischen Tips, Cheats und Action-Replay-Codes liefern wir Euch auch in dieser Ausgabe wieder einige besondere Knaller: Damit sich unser Super Turrican in seinem zweiten Abenteuer nicht verläuft, haben wir ihm praktische Levelkarten und hilfreiche Tips mit auf den Weg gegeben. Und auch so mancher gestrebte Rummelplatz-Manager dürfte sich für unsere Erfolgsstrategien zu Theme Park interessieren.



NEWS

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

DEUTSCHER MEISTER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Am 24.6.95 fand in Berlin das Endspiel der Videospielemeisterschaft um KONAMIS International Superstar Soccer statt. Die Finalteilnehmer waren aus ganz Deutschland nach Berlin gereist. Sieger wurde Sinan Köksal aus Berlin, der im Endspiel den Dortmunder Christian Lenz mit 9:3 auf den zweiten Platz verwies. Platz drei sicherte sich unser Hamburger Lokalmatador Radomir Miksat. (Die zwölf Finalteilnehmer im Alter zwischen 12 und 25 Jahren hatten sich im März als Stadtmeister qualifiziert.) Überreicht wurde der stattliche Hauptpreis, ein Konami-Soccer-Twin-Cabinet im Wert von 15.000 DM, von niemand geringerem als Günter Netzer. Ausgelost wurden die Finalpaarungen von Fußball-Weltmeister Bernd Hölzenbein und der Berliner Senatorin für Soziales, Familie und Jugend, Ingrid Stahmer. Mit dieser Veranstaltung trat Konami einmal mehr den Beweis an, daß Videospiele in Gemeinschaft viel mehr Spaß machen. Wir hoffen, daß in Zukunft häufiger solche Projekte stattfinden und dadurch die Akzeptanz von Videospiele in der breiten Öffentlichkeit gesteigert wird.



Günter Netzer gratuliert dem frischgebackenen Deutschen Meister, Sinan Köksal

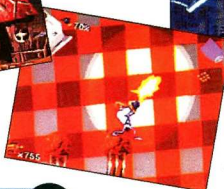


Kunio Neo, Executive Vice President Konami, Fußball-Weltmeister Günter Netzer und Peter von Schlippe, Vertriebsleiter Konami, umringt von den zwölf Stadtmeistern

SNES / MEGA DRIVE EARTHWORM JIM 2



Große Würmer werfen ihre Schatten voraus! Einmal ist keinmal – dachten sich David Perry und seine Mannen bei Shiny Entertainment und stricken zur Zeit fleißig an der Fortsetzung ihres Mega-Erfolgs: EWJ 2 soll seinen Vorgänger in allen Belangen deutlich in den Schatten stellen. Neue Waffen und geheime „Special-Moves“ sind dabei nur die halbe Miete. Das überarbeitete Animationsverfahren „Animation II“ soll noch flüssigere Bewegungen ermöglichen und allerfeinste Zeichentrickqualität auf den Schirm zaubern. Sollte uns wundern, wenn David & Co. ihr Versprechen nicht halten!



Earthworm Jim 2 wird voraussichtlich im Oktober für Mega Drive und SuperNES erscheinen

GB / SNES / MD / PLAYSTATION / SATURN / JAGUAR WORMS

1995 ist eindeutig das Jahr des Wurmes! Denn nicht nur David Perry, sondern auch Team 17 lassen die kleinen ekligen Schleimer ganz groß rauskommen. Bisher hatte sich Team 17 auf den Commodore Amiga spezialisiert, doch jetzt holen sie zum großen Rundumschlag aus. Worum es hier überhaupt geht? Natürlich um Worms, in der sich possierliche, niedliche Würmer gegenseitig mit allen erdenklichen Mitteln das Licht ausblasen müssen. Das Spiel ist eine Mischung aus „Lemmings“ und „Cannon Fodder“, Freunde schwarzen englischen Humors dürfen sich schon mal auf den Herbst freuen. Ab Oktober sollen die ersten Versionen eintrudeln. Die Vertriebsrechte hat sich Ocean gesichert.



SNES / GAME BOY KILLER INSTINCT

Der die
 arme Cinder
 weiß gar nicht mehr,
 wie ihm geschieht! Auf
 der E³ verkündete Nintendo
 stolz, die SNES-Fassung ent-
 halte den kompletten
 Automaten. Zwei Wochen
 später hieß es dann, Cinder
 fliegt raus, damit sämtliche
 Moves der anderen Protago-
 nisten übernommen werden
 können. Neuster Stand der Ent-
 wicklung: Cinder ist wieder



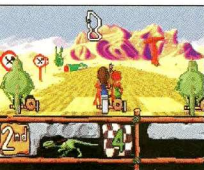
mit von der Partie – ob auch alle Mo-
 ves, darüber hüllt sich Big N in Schwei-
 gen. Doch für Deutschland ist das so-
 wieso alles hinfällig! Warum? Weil



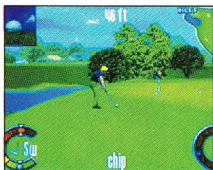
da man das unvermeidliche Eingreifen
 der BPS befürchtet. Für alle, die es
 dennoch interessiert: Die SNES-
 Version erscheint in den USA am
 30. August, die GB-Fassung im
 November.



(32X, SAT, PS-X, Jaguar CD, ab August) veredelt das „Soulstar“-Spielprinzip vom MCD. Auch hier gibt's SGI-Optik satt in 20 verschiedenen Terrains. Auf ähnlichem pro-
 grammiertechnischen Fundament steht Shellshock!, ein brandneues 3-D-Panzerspiel aus der Ich-Perspektive (32X, SAT, PS-X, 3DO, ab Oktober). Außerdem in Arbeit:
 Thunderhawk 2, die 32-Bit-Fortsetzung des MCD-Hits, Swag Man, ein Action-Adventure (!) und Machinehead: Slaughterhouse Earth (der Untertitel sagt eigentlich
 alles). Die Termine sind jedoch Core-üblich mit Vorsicht zu genießen. B.C. Racers für 32X z. B. wurde, obschon endlich fertiggestellt, auf November verschoben.



B.C. Racers



The Scottish Open



Shellshock!



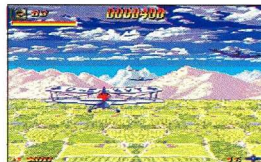
Das Shellshock!-Motto



Soulstar X

MEGA DRIVE INDIANA JONES – GREATEST ADVENTURES

Der Mann mit der Peitsche ist zurück, und diesmal hat er sein Mega Drive mitgebracht. Nach-
 dem der promovierte Archäologe mit dem charakteristischen Hut und den unorthodoxen
 Methoden Ende letzten Jahres auf dem SNES debütierte, steht nun die MD-Umsetzung des
 erfolgreichen Factor-5-Spiels ins Haus. Alle 28 (!) Level sind in dem 16-MBit-Modul enthalten
 – sogar die Mode-7-Sequenzen wurden umgesetzt. Das „Drei Filme in einem Modul“-Spiel ist
 fertiggestellt, soll jedoch erst im November erscheinen.



Merke: Dr. Jones
 kann nichts besit-
 zen, was ihm „Kolle-
 ge“ Bellog nicht
 wieder wegneh-
 men kann! Da ha-
 ben wir doch wie-
 der etwas gelernt ...



GOOD BYE, 16-BIT

Der britische Entwickler Core Design wendet den 16-Bit-Konsolen den Rücken, um sich
 ganz den 32-Bitern zu widmen. Bekräftigt wird diese Aussage durch eine ganze Pa-
 lette von Ankündigungen. Den Anfang macht das Golfspiel The Scottish Open (32X,
 SAT, PS-X, 3DO, ab August) – gerenderte Grafik ist natürlich Ehrensache. Soulstar X
 (32X, SAT, PS-X, Jaguar CD, ab August) veredelt das „Soulstar“-Spielprinzip vom MCD. Auch hier gibt's SGI-Optik satt in 20 verschiedenen Terrains. Auf ähnlichem pro-
 grammiertechnischen Fundament steht Shellshock!, ein brandneues 3-D-Panzerspiel aus der Ich-Perspektive (32X, SAT, PS-X, 3DO, ab Oktober). Außerdem in Arbeit:
 Thunderhawk 2, die 32-Bit-Fortsetzung des MCD-Hits, Swag Man, ein Action-Adventure (!) und Machinehead: Slaughterhouse Earth (der Untertitel sagt eigentlich
 alles). Die Termine sind jedoch Core-üblich mit Vorsicht zu genießen. B.C. Racers für 32X z. B. wurde, obschon endlich fertiggestellt, auf November verschoben.



DAS Virgin - JAHR

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

ein SUPER NES mit einem „EARTHWORM JIM“-MODUL
 Ihr müßt uns nur eine Frage beantworten: Auf welchen tragbaren
 Konsolen treibt der tolle Wurm zur Zeit sein Unwesen?

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

GAMEPRO • Virgin 9/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 30. August '95 (Datum des Poststempels).



Der Nachfolger von Castlevania 4 ist im Anmarsch



NEWS

S N E S

CASTLEVANIA 5 – VAMPIRE'S KISS

Die Belmont-Familie peitscht wieder zu



Neben Indy feiert auch ein anderer Mann mit Peitsche sein Comeback – nur ist seine Peitsche aus Stahl, und das Spiel erscheint exklusiv für SuperNintendo. Die Fortsetzung von Konamis legendärer Vampirjäger-Serie rund um die Belmont-Familie und den untoten Grafen orientiert sich an Dracula X auf der PC-Engine und kommt Ende September in den Handel.

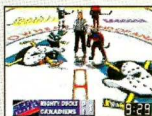
SATURN SEGA-NEWS

Bei **Ghen War** hören die bösen, bösen Aliens auf den Namen ‚Ghen‘ und machen einen kurzen Abstecher in unser Sonnensystem, um in aller Ruhe ihre planetenzerstörenden Waffen auszuprobieren. So geht's natürlich nicht – und deswegen schlüpft Ihr in einen schwer bewaffneten ‚Hypersuit‘-Kampffanzug und schwirrt damit durch 18 interstellare 3-D-Action-Level. Der Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Im September begibt sich Sega aufs Eis: mit **NHL All-Star Hockey**. Noch nie war Konsolen-Eishockey so realistisch. Doch das wirklich Herausragende ist, daß mittels zwei Mehrspieler-Adaptern bis zu zwölf (!!!) Spieler an der Veranstaltung teilnehmen können.

Derweil arbeitet AM2 an der Umsetzung ihres genialen Automaten **Virtua Fighter II**. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die virtuellen Kämpfer diesmal mit Texture Maps überzogen, erste Spieldemos machen einen hervorragenden Eindruck, gegen Jahresende wird sich zeigen, was grafisch aus dem Saturn herauszuholen ist.

Software-Nachschub für Segas 32-Bitter



Krawall im All dank unfreundlicher Aliens

POWER RANGERS



FILM ZU SPIELFILM

Go, Power Rangers! Derzeit feiern die ‚Six mächtig‘ performenden Kraft-Förster‘ ihr großes Leinwanddebüt. Und natürlich darf eine Konsolenversion von **Mighty Morphin‘ Power Rangers: The Movie** nicht fehlen. Zwei Spieler können sich mit ihrem Lieblings-Ranger (sechs stehen zur Auswahl, der grüne

ARCADE STREET FIGHTER ALPHA: WARRIOR'S DREAMS

Keine Angst, bei SF Alpha handelt es sich nicht um noch ein Update der unendlichen Serie, sondern um den endgültigen Titel von SF Zero/Legends. Das Spiel vereint Charaktere aus Street Fighter (Ryu, Ken, Sagat, Birdie, Adon), SF II (Chun Li) und Final Fight (Guy und Sodom) sowie zwei Neuzugänge (Rose und Charlie, ein alter Kumpel von Guile). Was es sonst noch Neues gibt? Neue Special-Moves, Animationen, Grafiken sowie das Super-Combo-System aus

SSF2 Turbo, den ‚Automatic-Mode‘ für Anfänger (der ‚Computer‘ blockt einige Angriffe) und die brand-

neue ‚Alpha-Counterattack‘ (nach erfolgreich geblockten Attacken) ... also nichts wirklich Neues! Saturn- und PlayStation-Umsetzungen sind angedacht.



hat Urlaub) gleichzeitig auf den Weg machen, um dem fiesigen Ivan Ooze auf die Knie zu zwingen. Das SuperNES-Spiel von Bandai erscheint

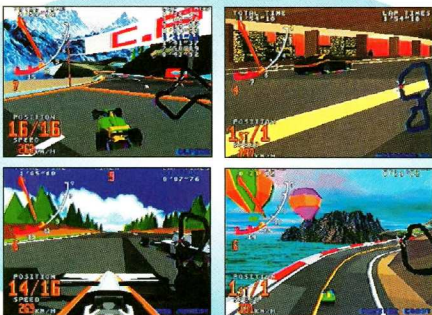
Anfang August über Konami.

Der mit dem Katamaran tanz! Kevin Costner's **Waterworld** ufernte zum teuersten Film aller Zeiten aus: Unglaubliche 200 Millionen US-Dollar kostete das aufwendige Science-fiction-/Fantasy-Epos! Da sind ein paar zusätzliche Märker aus der Lizenzkasse mehr als willkommen. Das

VIRTUA RACING

Der mit Spannung erwartete Saturn-Titel von Time Warner Interactive nähert sich der Fertigstellung. Virtua Racing sollte ursprünglich zusammen mit dem Saturn auf den Markt kommen, nach dem vorgezogenen Release-Termin der Hardware bleibt es jedoch beim September. Die Fahrzeuge sind wie beim 32X nicht texture-gemapt, die Hintergründe sind jedoch wesentlich bunter und detaillierter, das Rennen soll noch schneller und grafisch flüssiger sein. Als besonderes Bonbon gibt es zehn Strecken, fünf Fahrzeuge und drei Spielmodi, darunter einen kompletten Grand Prix.

Natürlich stehen vier Perspektiven zur Wahl



Sehr 32-Bit-mäßig sieht das nun wirklich nicht aus

SPIELE
EN, TEIL XXXV

gleichnamige Ocean-Spiel soll ab Ende August für SuperNintendo, Mega Drive, Game Boy, Saturn,



WATERWORLD

Jaguar und Virtual Boy (!) erscheinen. Interplay hat sich die Rechte an der PlayStation-Fassung gesichert.



Pocahontas heißt der neue Disney-Zeichentrickfilm, der an den Kinokassen die Nachfolge von „Der König der Löwen“ antreten soll. Die obligatorische Filmumsetzung (für SuperNinten-

do und Mega Drive) wird diesmal von Disney (nein, natürlich nicht von Walt) selbst programmiert.

SNES / MD / PLAYSTATION
LOBO

Nun versucht sich auch Ocean im Prügel-Business. Mittel zum Zweck ist dabei der hierzulande relativ unbekannt Comiccharakter Lobo. Für die PlayStation-Version hat man bereits ein paar nette Bilder auf SGLs rendern lassen. Um die Bewegungen der Kämpfer besonders lebensecht zu gestalten, wurde das bewährte Motion-Capture-Verfahren verwendet. Und man hat sich sogar etwas Originelles einfallen lassen: So können Objekte wie Giftmüllfässer (sic!) oder Bodenbretter als Argumentverstärker benutzt werden. Gegen Ende des Jahres legen die 3-D-Kämpfer los – man darf gespannt sein.

MEGA DRIVE
VECTORMAN

Obwohl er nur aus Kugeln besteht (ähnlich wie die Kämpfer bei Balz), ist er flott unterwegs: der VectorMan – und das natürlich nicht ohne Grund. Denn die mit den Aufräumarbeiten auf der toxisch verseuchten Erde beschäftigten Roboter sind durchgedreht und wollen anscheinend auch noch den schäbigen Rest des verseuchten Planeten kleinraspeln. Das Game soll mit butterweicher Animation auftrumpfen und präsentiert hübsche, zum Teil gerenderte Grafik. Start des Kampfes ‚Vektor gegen Robot‘ ist voraussichtlich im Herbst.

SNES
BATTLETECH

Eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Fans von Kampfbrottern, futuristischen Schlachten und alles vernichtenden Waffensystemen. Zuerst die gute: Activisions Fortsetzung von Mechwarrior soll im September endlich fertig sein. Das 16-MBit-Modul ist mit der offiziellen FASA-Lizenz ausgestattet und hält sich eng an die Regeln der BattleTech-Boardgames. Unmittelbares Vorbild ist ein Virtual-Reality-Simulator, der in den amerikanischen Spielhallen zur Zeit für Aufsehen sorgt. Und nun die schlechte: Das SuperNintendo-Spiel wird nicht in Deutschland erscheinen. Müssen wir noch erwähnen, das die BattleTech-Fernsehserie (von den ‚Power Rangers‘-Produzenten) ebenfalls nur in Übersee laufen wird?

BattleTech: der Nachfolger von Mechwarrior



Hallo!

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

**GAMEPRO, Leserpost,
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

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

Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwahrende Kürzung der Briefe vorbehalten. Und ganz gleich, ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt – denkt bitte an den Absender! ◆

LEONARDO DA VEGA

Der Grund, warum ich den verhaßten Kugelschreiber in die Hand nehme, ist eine Wette, und es liegt in Eurer Hand ob ich sie gewinne. Ich habe mir die Freiheit genommen, Euch meine Ex-Tapete zu schicken. Letztens habe ich mit einem Freund gewettet, daß das Meisterwerk in Eurer Zeitschrift veröffentlicht wird. Es geht um 50 DM. Veröffentlichung das Ding! Jetzt noch zwei Fragen:

1. Wie lange dauern die Ladezeiten des Neo•Geo-CDs (z. B. bei Samurai Showdown II)? 2. Welche neuen Titel kommen in naher Zukunft für Neo•Geo-CD?

Özgür Kebapci, ?

GAMEPRO antwortet:

Wow! Selbst unsere Grafikabteilung war beeindruckt von Deinem Mega-Vega-Kunstwerk. Das Problem ist nur,

daß wir das Zwei-Quadratmeter-Ding nicht in unseren Scanner bekommen. Wir hoffen, daß wir auf dem Umweg über ein Foto eine Abbildung in guter Qualität für die kommende Ausgabe erstellen können – und Du zu Deinem wohlverdienten Wettgewinn kommst. (Als Übergangslösung bieten wir erst einmal ein Original-Vega-Artwork von



Aktuell für Neo•Geo, demnächst auch auf CD: Double Dragon (oben)



Capcom.) Bis dahin genießt Dein Vega einen Ehrenplatz an der Wand unserer Büroräume.

1. Endlos! Die Ladezeiten bei SSII dauern vor jedem (!) Kampf über eine halbe Minute, im Einspieler-Modus kommen dann noch einmal endlose Zwischensequenzen hinzu. Wenn das Spiel nicht so genial wäre, könnte man es kaum ertragen. Allerdings muß man dazusagen, daß SSII mit 202 MBit zu den umfangreichsten Spielen gehört.

2. Alle SNK-Automaten erscheinen zuerst auf Modul und kurze Zeit später auf CD. Aktuelle Titel sind z.

B. Savage Reign, Double Dragon und Fatal Fury 3, alles nicht gerade sensationelle Beat 'em Ups.

PRÜGEL-REFERENZ

Erst einmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Ihr seid mit Abstand das beste Videospielmagazin, solltet aber den PC-Titel abschaffen. Hier meine Fragen:

1. Welcher Kampfspielautomat bzw. welche Umsetzung war die beste, die Ihr gespielt habt? Tekken, Virtua Fighter 1 bzw. 2, Killer Instinct, Mortal Kombat 3 etc.

2. Ihr geht ja davon aus, daß das Ultra 64 einen 64-Bit-RISC-Hauptprozessor hat. Der Saturn hat aber zwei 32-Bit-CPU's und die PlayStation gar nur einen 32-Bit-Prozessor. Läuft der Saturn dann nicht schneller als die beiden Konkurrenzkonsolen?

DIE GEWINNER aus Heft 7/95

Sega Sports Competition

Ein Sega Sports-Set geht an: Nico Passig, Lahnau

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

Oliver Urbantschke, Düsseldorf; Claudius Brauer, Berlin; Frank Römer, Köln sowie Heiko Streib, Heilbronn

Das Virgin-Jahr 7/95

Andy Tanchio aus Köln gewinnt ein SNES mit einem Earthworm-Jim-Modul

WWF-Video

Je eine Wrestling-VHS-Videokassette geht an:

Martino Bausch, Herzberg; Timo Wald, Hamburg; Hilko Steffens, Südbrookmerland; Michael Effenberg, Görliitz; Sven Schäfer, Schwalmtal; Christian Hartz, Laupheim; Stefan Eltermann, Hamburg; Norbert Biskup, Nürnberg; Elisabeth Weigel, Linsengericht; Thomas Karkosch, Böblingen

Herglichen Glückwünsch!

Da steht es rot-orange-gelb auf bunt: Tekken ist „perfekt“! Jedenfalls fast!



3. Wieviele Knöpfe hat das Ultra-64-Pad?

Andreas Hilgers, Bonn

(Von Andreas stammen auch die Zeichnungen auf den folgenden Seiten!)

GAMEPRO antwortet:

1. Fast die gesamte Redak-

tion schwört auf Tekken! Technisch ist die PS-X-Version fast identisch mit dem Automaten. Kein Wunder, da der Automat Namcos System-11-Hardware enthält, die praktisch der PlayStation entspricht. Spielerisch enthält die Heimversion sogar noch mehr als der Automat. Der VF2-Automat ist von



„IST DER SATURN MIT 2X32 BIT NICHT SCHNELLER ALS PLAYSTATION UND ULTRA 64?“

der Spielbarkeit her ebenbürtig, mal sehen, wie die Saturn-Umsetzung Ende des Jahres wird.

Killer Instinct ist bei aller grafischen Brillanz spielerisch zu chaotisch ausgefallen, ähnlich verhält es sich – wie immer – mit dem neuen MK-Update. Allerdings hast Du noch zwei Highlights in Deiner Aufzählung vergessen: Sa-

murai Showdown II und Super Street Fighter II Turbo.

Street Fighter Alpha sieht auch sehr vielversprechend aus ...

2. Wir können es nur immer wieder betonen: Die Bit-Zahl des Hauptprozessors allein sagt wenig über die Leistungs-

fähigkeit einer Konsole aus. Hier spielen noch eine Menge anderer

Faktoren eine Rolle: Spezialchips, Co-processoren, Taktfrequenz, interne Datenübertragungsraten, interner Sound-speicher und Grafikspeicher usw. Die Architektur des Saturn hat einen Haken: Die zwei Hauptprozessoren sind nicht gerade komfortabel zu programmieren – jedenfalls, wenn sie 100%ig parallel arbeiten sollen. So erfordert es wesentlich mehr Einarbeitungszeit, bis ein Programmierer die Hardware im Griff hat. Da ist es auf der PlayStation mit ihrem spezialisierten 3-D Grafik-chip anfangs leichter, optisch beeindruckende Ergebnisse zu erzielen. Es ist eigentlich auch müßig, darüber zu diskutieren, welche Hardware theoretisch leistungsfähiger ist – letztendlich hängt das auch immer von den Fähigkeiten der Programmierer ab. Viel wichtiger ist sowieso das Gameplay der Spiele. Seht Euch einfach an, auf welcher Konsole Euch die Spiele eher zusagen, und entscheidet Euch für das entsprechende Gerät! Und was das Ultra 64 angeht: Auch das haben wir schon öfter erwähnt. Außer wenigen ausgesuchten Pro-





grimmieren (z. B. Rare) hat niemand auf der Welt weder echte Ultra-64-Spiele noch -Hardware zu Gesicht bekommen. Alles, was derzeit existiert, sind ein paar Bilder und Demos. Wenn man den Ankündigungen und Versprechungen glauben schenken darf, ist die Hardware ungleich leistungsfähiger als die der Konkurrenz. Doch bis sich das bestätigt, werden noch einige Monate ins Land gehen.

3. Über die Joypads ist noch nichts bekannt, außer, daß es sich laut Nintendo of America um einen „revolutionären Controller“ (natürlich, was sonst!) handelt, der „speziell für echte 3-D-Spiele konzipiert ist“.

3. Über die Joypads ist noch nichts bekannt, außer, daß es sich laut Nintendo of America um einen „revolutionären Controller“ (natürlich, was sonst!) handelt, der „speziell für echte 3-D-Spiele konzipiert ist“.

64-BIT-PLAYSTATION?

1. Gibt es „Daytona USA“ und „Destruction Derby“ für die PlayStation?
2. Gibt es eine Zeitschrift, die sich ausschließlich mit den 32-Bit-Produkten befaßt?
3. Was weiß man z. Zt. über die PlayStation II? Wird das eine 64-Bit-Maschine? Genug gefragt, nun habe ich ein paar Verbesserungsvorschläge:

1. Stellt doch bitte in jedem Magazin die Top-10-Spiele für jedes System vor.
2. Führt auch ein bis zwei Seiten Tips und Tricks für jedes System ein.
3. Macht doch mal in jeder Ausgabe einen umfassenden Test von einem der „Next-Generation“-Module.

Michael R., Trier

3. Die PlayStation II geistert seit geraumer Zeit durch internationale Publikationen. Hier liegt jedoch ein Mißverständnis vor. Bei der sogenannten PlayStation II handelt es sich nicht um eine neue Hardware, sondern um eine preiswertere Variante des normalen Gerätes, die in Japan am 21.7. auf den Markt kam. Die Änderungen sind minimal: kein SVHS-Ausgang, weniger beigelegte Kabel. Dafür beträgt der Preis nur noch 29.800 Yen (vorher 39.800 Yen).

Zu Deinen Anregungen:

1. Für alle Systeme? Für Game Gear, Mega Drive, Mega-CD, 32X, Saturn, Game Boy, SNES, demnächst Virtual Boy und Ultra 64, PlayStation, 3DO, CD-i, Jaguar (CD) und Neo•Geo? Da müßten wir ja das halbe Magazin mit Charts füllen. Wir glauben, mit unserer systemübergreifenden Top Ten eine gute Lösung gefunden zu haben. Wenn allerdings die Mehrheit der Leser eine andere Form bevorzugt, werden wir das gern ändern. Unser Aufruf an alle: Schreibt uns, wenn ihr ausführlichere Charts wünscht!

2. Die Aufteilung der Tips & Tricks hängt davon ab, wieviele verwertbare Einsendungen von Euch Lesern pro System bei uns eingehen. Einige Tips stammen zwar aus unserer Redaktion, größtenteils bestimmt jedoch Ihr Leser (bzw. T&T-Einsender) die Gewichtung

„WIRD DIE PLAYSTATION II EINE 64-BIT-MASCHINE?“



der unterschiedlichen Konsolen.

3. Da die „Next-Generation“-Spiele bis dato nur als Japan-Import erhältlich waren, haben wir in letzter Zeit von ausführlichen Tests Abstand genommen. Jetzt, da der Saturn offiziell in Deutschland erhältlich ist und sobald die PlayStation im September folgt, werden wir selbstverständlich „normale“ Tests bringen.

DEM REDAKTEUR IST NICHTS ZU SCHWÖR!

Ungewöhnliche Leserbriefe verlangen ungewöhnliche Methoden. Daher beginnen wir diesmal mit einer Vorgesichte. Kürzlich erreichte uns ein Brief, der kreisförmig von außen nach innen beschrieben war und eine Warnung enthielt: Nämlich, daß etwas Entsetzliches bei uns eingehen würde! Etwas von 1 m Breite und 10 m Länge!

Die Mutter aller Leserbriefe!!! Nachdem sich unser bedauernswerter, für die Leserbriefredaktion zuständige Redakteur von seinem Drehwurm erholt hatte (wie gesagt, kreisförmig!), trudelte das Monstrum in Form einer Packpapierrolle auch schon bei uns ein. Mit folgendem Inhalt (aus verständlichen Gründen in gekürzter Fassung. Sorry!):

Hey, GAMEPRO!

Ihr kennt uns schon. Ausgabe 1/95. Seite 12. Hinweis: „Frauenfeindlich!“. Wir sind die zwei David-Perry-Hasserinnen. Warum wir Euch schreiben? Nein, es ist nicht der Preis für den originell-

sten Brief, den wir dafür einheimen wollen! [Es folgt eine nicht sehr schmeichelhafte, dafür aber sehr expressionistische Impression von Alice Schwarzer, angeblich aus der Sicht von David Perry] Es handelt sich um unsere Frage, die Ihr beim letzten Mal herausgekört habt:

1. Was ist ein Echidna? Hier eine Liste mit Namen, die wir für Knuckles bis jetzt gefunden haben:

- Platz 1: Ameisenbär, der eigentlich aussieht wie ein Maulwurf
 Platz 2: Rastagezöpfer Ameisenbär
 Platz 3: Maulwurf mit Dread ocks
 Platz 4: Nasenbär



Knuckles, der Ameisenigel und Mighty, das Gürteltier



Platz 5: Ameisenigel mit speziellen Fingerknöcheln

[Es folgt eine prä-postmoderne Zeichnung von Knuckles mit der Sprechblase:] „Jeder, der ist, ist eine Existenz. Und jede Existenz hat einen Namen. So stellt sich mir nun die alles entscheidende Frage: Sein oder nicht sein, das ist hier die Frage.“

GAMEPRO

antwortet:

1. Sega respektive die Sony-Tochter Psygnosis werden kaum ihre Vorzeigetitel für die Konkurrenz-Konsolen veröffentlichen.
2. Da es derzeit noch keinen breiten Markt für 32-Bit-Konsolen gibt, gibt es auch noch keine entsprechende Zeitschrift. Das kann sich jedoch schlagartig ändern, wenn sich die 32-Biter einmal etabliert haben.

3W 3W GAMEPRO 3W 3W

MEIN 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns etwas Nettes für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Spiel-Lösung, welchen Report und welches Interview Ihr in einer der kommenden Ausgaben sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 W Ü N S C H E :

Lösung

Report

Interview

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

GAMEPRO • 3-W-Ticket • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Wenn wir schon bei Knuckles sind:

2. Wird Chaotix irgendwann auf Mega Drive umgesetzt?
3. Wie ist die Story von Chaotix?
4. Was ist ein Armadillo?
5. Wird das 32X 1996 billiger?
6. Wird es noch Pluto, Merkur, Venus, Jupiter, Uranus, Fixstern 3146 etc. von Sega geben?
7. Könnt Ihr unseren Brief in voller Länge abdrucken? [Es folgt



POST

einundvierzigsten „bitte“]

8. Warum habt Ihr unseren letzten Brief so stark gekürzt?

[Es folgt noch eine suprematistische Darstellung von Tut-Ench-A-Sonic]

P.S.: We'll be back!

P.P.S.: Wie konntet Ihr diesen Brief lesen? P.P.P.S.: Schreibt Ihr uns eine 10 m lange Antwort?

Wiebke Sassen, Meine & Daniela Brunke, Gifhorn

GAMEPRO antwortet:

Nachdem wir unseren armen Briefträger unter Zuhilfenahme zahlreicher Freiwilliger dazu überreden konnten, uns auch weiterhin mit Post zu beliefern, hier nun unsere Antworten:

1. Ein Echidna ist laut Anleitung ein Ameisenigel. Was auch sonst?

2. Es ist keine Umsetzung geplant.

3. Der böse Dr. Robotnik klaut den Kraft-Edelstein, der Carnival Island mit Energie versorgt, da er ihn für seine neue perfide Erfindung benötigt. Knuckles, der Hüter der Insel, muß ihn mit Hilfe seiner Freunde stoppen (stark gekürzte Version).

4. Ein Gürteltier.

5. Im Laufe der Zeit werden alle Konsolen billiger, so auch mit Sicherheit das 32X.

6. Obwohl die Frage (wie vermutlich



16 Seiten dieser Ausgabe mit Eurem Brief füllen, aber unser Chefredakteur hat sich dagegen entschieden. Er wollte doch tatsächlich noch ein paar Tests abdrucken.

8. Wir können uns beim besten Willen nicht erklären, wie das passieren konnte(-). In Wirklichkeit machen wir das natürlich aus reiner Bosheit, damit Ihr

„WERDEN 2-D-PRÜGELSPIELE AUF DEM SATURN BESSER SEIN ALS AUF DER PLAYSTATION?“

uns wieder schreiben müßt. Nein, mal im Ernst: Wir würden gerne alle Leserbriefe komplett beantworten. Nur könnten wir damit ein eigenes Magazin füllen. Somit sind wir gezwungen, eine Auswahl zu treffen. Auch die Briefe, die abgedruckt werden, müssen zu meist noch zusätzlich gekürzt werden.

Zum PS.: Wir hoffen, daß unser Postbote dann nicht in den Vorruchstand geht und unser für die Leserbriefe zuständiger Redakteur eine Kur beantragt. Zum P.P.S.: Kein Problem, wir haben einen langen Flur im Büro. Übrigens, Euer Brief ist in Wirklichkeit 10,12 m lang. Zum P.P.P.S.: Ursprünglich wollten wir dieser GAMEPRO jeweils eine Packpapierrolle mit unserer Antwort beilegen, aber unser Herausgeber hat sich dagegen entschieden. Er meinte doch tatsächlich, daß das zu teuer wäre.

Und um auf den Anfang des Briefes zurückzukommen: Ihr habt einen Sonderpreis für den originellsten Leserbrief gewonnen, und zwar: **ein Foto des sympathischen und glücklicherweise sehr humorvollen David Perry mit Original-Autogramm!** Herzlichen Glückwunsch. Als besonderes Bonbon drucken wir das Foto extra noch einmal ab. Exklusiv für Euch!

FRAGE DES MONATS?

1. Wann erscheint der Doom-Film mit Arnold Schwarzenegger in den deutschen und österreichischen Kinos?
2. Erscheint eine 32-Bit-Version von Doom für Saturn oder PlayStation?
3. Werden Prügelspiele wie Street Fighter oder Mortal Kombat wegen

der besseren 2-D-Voraussetzungen auf dem Saturn besser als auf der PlayStation aussehen?

4. Welches ist das beste Prügelspiel?

5. Welche Autorennspiele sind besser: Ridge Racer und Destruction Derby oder Daytona USA und Sega Rally? Wird Wipe Out noch besser sein?

6. Eigentlich wollte ich mir den Saturn und die PlayStation zulegen. Ich kann mich jedoch nicht entscheiden, da für beide Konsolen so viele gleiche Spiele erscheinen. Deshalb möchte ich Euch fragen: Ist es besser, wenn ich mir die beiden 32-Bit-Konsolen kaufe oder wenn ich eine

32-Bit-Konsole und dann später noch das Ultra 64 kaufe? Falls letzteres besser wäre, welche 32-Bit-Konsole sollte ich mir zulegen?

7. Warum schreibt Ihr eigentlich nirgends die Antworten auf die „Frage des Monats“ hin?

Georg Daviotics, Telfs-Tirol

GAMEPRO antwortet:

1. Universal hat sich lediglich die Film-Rechte an Doom gesichert. Ob und wann dieser Film kommt, steht noch in den Sternen. Und daß Big Arnie die

„WANN KOMMT DER DOOM-FILM MIT ARNOLD SCHWARZENEGGER IN DIE KINOS?“

Hauptrolle übernimmt, entspringt eher dem Wunschdenken der Produzenten.

2. Derzeit sind nur SNES, 3DO- und Ultra-64-Versionen angekündigt.

3. Theoretisch schon. Sobald man z. B. Parallax-Hintergründe benutzt – was bei Beat'em Ups ja Usus ist – geht das bei der PlayStation enorm zu Lasten der Rechenzeit. Auch hier hängt aber einiges von den Programmierern ab. Warten wir ab, was das lange angekündigte Darkstalkers auf der PlayStation bringt, welches hoffentlich kommenden Monat endlich erscheint.

4. s. Leserbrief von Andreas Hilgers

5. Ridge Racer hat gameplaymäßig die Nase vorn, ein großes Manko ist jedoch, daß es nur eine einzige Strecke gibt. Daytona USA hingegen bietet mit seinen drei Strecken wesentlich mehr Abwechslung. Destruction Derby macht in der Vorversion einen hervorragenden Eindruck, ist aber weniger als klassisches Rennspiel ausgelegt. Wipe Out ist ebenfalls noch nicht fer-

Die besten Rennspiele: Namos Ridge Racer für die PlayStation, ...



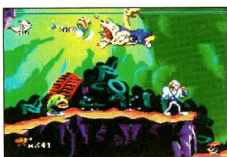
... Segas Daytona USA (Saturn) und EAs The Need for Speed (3DO)



tig, alles über diese beiden Spiele findest Du ab Seite 18. Der Sega-Rally-Automat ist ein ernsthafter Ridge-Racer-Konkurrent.

Im Endeffekt haben alle Spiele ihre Vor- und Nachteile, hier hängt letztendlich viel vom persönlichen Geschmack ab. Einige Redakteure schwören übrigens auf The Need for Speed (3DO) – wenn man es etwas realitätsnäher mag.

6. Diese Entscheidung können wir Dir leider nicht abnehmen. Das hängt davon ab, welche Spiele Dir besser gefallen (wir erwähnten es bereits fünf- bis siebenmal) und wieviel Spielraum Deine finanziellen Mittel zulassen. Die PlayStation wird aller Voraussicht nach deutlich günstiger sein als der Saturn. Nicht alle Spiele werden für beide Konsolen veröffentlicht, und es gibt derzeit wenige Titel für beide Konsolen, sodaß man hier noch kein abschließendes Urteil fällen kann. Stichwort Ultra 64: Namentlich gelingt es im Moment bestens, potentielle Saturn- und PlayStation-Käufer durch hochtrabende Ankündigungen zu verunsichern. Was davon Hand und Fuß hat, wird sich erst in fast einem dreiviertel Jahr zeigen. Deshalb ist es wenig sinnvoll, derzeit zum Ultra 64 zu raten oder davon abzuraten.



auch die anderen) nicht ganz ernst gemeint ist: Jupiter hieß die vor einigen Jahren geplante Saturn-Version, die kein CD-ROM enthielt, sondern rein auf Module ausgelegt war. Vor kurzem war eine Handheld-Version des Mega Drives im Gespräch. Codename: Venus. Das 32X hieß in der Entwicklungsphase Mars. In den Spielhallen gibt es zudem eine Automatenhardware, die Titan heißt.

7. Ursprünglich wollten wir die ersten

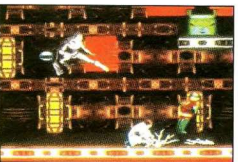
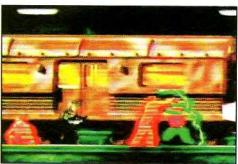
BATMAN FOREVER



Atmosphärisch kann das Spiel schon jetzt gefallen: Insgesamt sollen Euch zirka 60 verschiedene Stufen erwarten, welche in acht Hauptlevel unterteilt sind



Im „Riddler's Psychedelic Dance Club“ wird verständlicherweise nicht nur getanzt ...



Acclaim bleibt ihrer Linie treu: Nachdem wir Euch zuletzt ausführlich ‚Judge Dredd‘ vorgestellt haben, steht mit ‚Batman Forever‘ nun die nächste Filmumsetzung ins Haus ...



Zur Zeit erobern Batman und Robin ein weiteres Mal die Leinwände deutscher Kinos, ab Anfang September wollen sie unsere Kassen in Angriff nehmen.

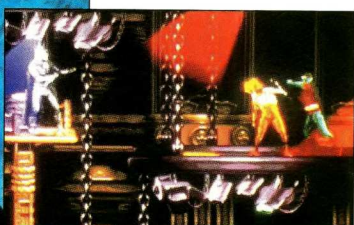
Neben einer SNES- und einer MD-Variante sind auch Game-Boy- und Game-Gear-Versionen angekündigt. Im Gegensatz zu den bisherigen Umsetzungen erwartet Euch diesmal kein reines Action-Jump&Run: Im Trainingsmodus dürft Ihr in feinsten Beat-em-Up-Manier gegen einen Kumpel antreten oder könnt allein bzw. zu zweit die verschiedenen Widersacher des Spiels herausfordern. Sobald Ihr Euch mit den zahlreichen Special-Moves und Combos vertraut gemacht habt, solltet Ihr den eigentlichen Spielmodus angehen, welcher sich sehr

stark an der Filmstory orientiert und mit insgesamt 60 Abschnitten aufwartet, die in acht Hauptlevel unterteilt sind. Die Mischung aus Action-, Jump&Run sowie Prügelelemente soll für die nötige Abwechslung sorgen — Features wie der Zweispieler-Modus, Partner-Combos und ca. 30 Extrawaffen tun ihr übriges. Technisch und atmosphärisch hinterläßt das Spiel schon jetzt einen wirklich guten Eindruck — kein Wunder, fand die Motion-Capture-Technologie der Acclaim Studios nicht nur für den Film, sondern auch für das Spiel Verwendung. Kommen den Monat gibt es mehr Infos zum Oberflattermann, unter Umständen auch schon erste Bilder der Saturn- und PlayStation-Versionen, die für Dezember angekündigt sind.

rz

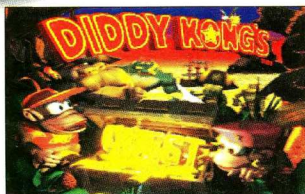


Wenn der Mond am höchsten steht, wird die Oberfliedermaus erst richtig aktiv



Mit vereinten Kräften gegen das Böse: Mit Hilfe von Partner-Combos lassen sich die Widersacher einfacher besiegen





Offensichtlich konnten sich Nintendo und Rare noch nicht darauf einigen, ob das Spiel nun Diddy Kong's Quest oder doch eher Diddy's Kong Quest heißen soll. Bis zum Release sollte sich das ja wohl klären lassen

d ährend sich alle Welt derzeit die Köpfe heiß redet, ob wir nun 32, 2 x 32, oder doch gleich 64 Bit benötigen, um mit der nächsten Konsolengeneration technisch up to date zu sein, denkt Nintendo gar nicht daran, sich irgendwelchen vermeintlichen Trends unterzuordnen. Allein mit den beiden neu vorgestellten Spielen macht Big N auch dem letzten Zweifler klar, daß das SuperNintendo noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

DIE FORTSETZUNG DES MEGA-ERFOLGES 'DKC' Zuerst zur Fortsetzung des erfolgreichsten Spiels der vergangenen Jahre, Donkey Kong Country, bei dem die englischen Programmierer von 'Rare' dem SNES Grafiken entlockten, die nie zuvor für möglich gehalten wurden. Der wohlverdiente Erfolg ließ nicht auf sich warten: 7,5 Millionen verkaufte Spiele weltweit sprechen eine deutliche Sprache. 450.000 gingen allein hierzulande über den Ladentisch –



ein Ergebnis, das sich sehen lassen kann bei 1,7 Millionen verkauften SuperNintendos in Deutschland.

Bereits bei der ersten Vorstellung auf der Electronic Entertainment Expo (E³) im Mai in Los Angeles zeigte DKC2, daß die Grenzen noch lange nicht erreicht sind. Ein weiteres Mal begeistert das Spiel durch phantastische gerenderte Silicon-Graphics-Optik. Das bewährte „Advanced Computer Modelling“-Verfahren (AMC), welches bereits bei DKC und Unirally Verwendung fand, sorgt diesmal sogar für noch detailliertere Animationen.

Das Spiel beginnt auf dem Wrack von King K. Rools Galleone, die vor Kremling



Da waren wir doch ziemlich erstaunt, daß Dixie Kong der Carnival-Night-Zone aus Sonic 3 einen Besuch abstattet. Wenn das mal nicht die Lungs bei Sega spitz bekommen

D O N K E Y K O

DIDDY QU



Am 30. Juni wurden die Weichen für die Zukunft des SuperNES gestellt. An diesem Tag präsentierte Nintendo Deutschland zwei sensationelle SuperNintendo-Titel, welche

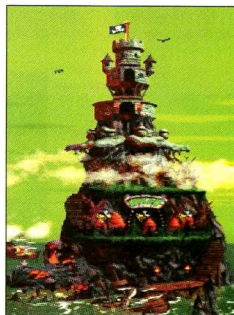
S KONG EST



mit Sicherheit Videospiele-Geschichte schreiben werden: „Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest“ und, man lese und staune, „Yoshi's Island: Super Mario World 2“.



In den vergangenen Monaten liefen bei Rare in England mal wieder die Silicon-Graphics-Workstations heiß. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen ...



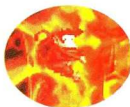
zahlreiche versteckte Bonuslevel zu entdecken. Darüber hinaus haben Rare diesmal mehr Wert auf abwechslungsreiches Gameplay gelegt: So gibt es wesentlich umfangreichere und komplexere Level, und die Affen haben brandneue Fähigkeiten. So kann Diddy zum Beispiel Dixie auf seine Schultern nehmen und quer über den Bildschirm schleudern. Landet sie dabei auf einer sonst unerreichbaren Plattform, könnt Ihr

NOCH BESSERE GRAFIK ALS BEI DONKEY KONG COUNTRY

von dort weiterspielen.

Ein ausführlicher Test des genialen Spieles folgt pünktlich zum Veröffentlichungstermin im November dieses Jahres.

Neben DKC2 hatte Nintendo noch eine wesentlich größere Überraschung parat, unser Preview auf den folgenden Seiten könnt Ihr eigentlich kaum verfehlen.



Island auf Grund gelaufen ist. Diddy Kong muß erfahren, daß der perfide Oberkremling seinen vollschlanken Kumpel Donkey Kong entführt hat. Da zwei Affen bekanntlich mehr Bananen sammeln als einer, bleibt Diddy bei seiner Rettungsaktion nicht auf sich allein gestellt: Ihm zur Seite steht Dixie Kong, und zusammen werden sie es den Kremlingen schon zeigen.

Die aus Teil eins bekannten tierischen Helfershelfer Rambi, Winky und Konsorten haben Zuwachs bekommen – neu dabei sind eine sprunghaltige Schlange und eine ebenfalls noch namenlose Spinne, zudem tritt Squawks, der Papagei nicht nur als passiver Beleuchter in Erscheinung. Selbstverständlich gibt es wieder

Die Bilder können kaum vermitteln, wie genial der Wabenlevel gestaltet wurde. So läuft zum Beispiel im Vordergrund permanent flüssiger Honig den Bildschirm herunter



Aufgepaßt, Diddy. Die Kremlinge waren in letzter Zeit nicht untätig und haben sich ein paar fiiese Taktiken zurechtgelegt. Einige verstecken sich zum Beispiel in Fässern ...

Bei solch einem Sturm haben kleine Affen nun wirklich nichts in der Takelage eines Segelschiffes zu suchen. Da haben einige Eltern wohl wieder ihre Aufsichtspflicht verletzt ...



SUPER MARIO
YOSHI'S



Selbst die
Endgegner sind
absolut originell

Mit DKC2 kann die Grafik natürlich nicht mit-
halten, dafür hat das Spiel andere Qualitäten



Yoshi kann sich zu
besonderen Anläs-
sen in andere For-
men verwandeln,
hier z. B. in einen
Maulwurf



Hoppla, da hätte man den Sprung wohl etwas
besser timen sollen ...

Z weifellos kann niemand auf die-
sem Planeten mit Rare mithal-
ten, was die technische Ausnutzung des
SuperNintendo angeht – der Gott des
Gameplays ist und bleibt jedoch Shige-
ru Miyamoto (Zelda 1-4, Mario, Pilot-
wings, F-Zero, Super Mario Kart). Und
während alle Welt dachte, Mr. Mario
arbeite ausschließlich an Ultra-64-Pro-
dukten, präsentiert Nintendo eine sen-
sationelle Überraschung, mit der
nun wirklich niemand gerechnet
hat!

reich alles bisher Dagewesene in den
Schatten. Na gut, ist halt eine Fortset-
zung des unbestritten hervorragenden
'Super Mario World', werden jetzt eini-
ge sagen. Doch damit ist es nicht getan!
Die erste Überraschung bringen die tech-
nischen Daten des Moduls: 16 MBit (vier-
mal soviel wie SMW!), und – jetzt
kommt's – ein Super-FX-Chip! Was, ein
Polygon-Mario? Weit gefehlt! Unser
Klempner sowie seine Freunde und Fein-
de sind knuddelige Bitmap-Charaktere
wie eh und je (auch wenn der Grafikstil
überaus ungewöhnlich ist), der FX-Chip
wird „nur“ für Hintergründe, bestimmte
Gegner und andere Objekte geschickt
und dezent eingesetzt.
Die Handlung spielt
zeitlich lange vor dem

**Wer geglaubt hat,
Nintendo hätte mit dem
beeindruckenden ‚Donkey
Kong Country 2: Diddy's
Kong Quest‘ bereits sein
16-Bit-Pulver für 1995
verschossen, der irrt
gewaltig. Denn die wahre
Sensation, mit der nun**



Okay, vielleicht hatte Yoshi eine Dusche nötig,
aber das geht dann doch etwas zu weit

„Yoshi's Island:
Super Mario
World 2“ stellt im
Jump&Run-Be-



Wenn Yoshi seinen
Passagier verliert,
macht Baby Mario ei-
nen ganz schönen
Aufstand



ISLAND



Wirklich ungewöhnlich, dieser Grafikstil! Wirklich ungewöhnlich!



Mit seiner langen Zunge versetzt Yoshi seine Gegner mal wieder in Angst und Schrecken



Mit Melonenkernen Affen zu besprüngen, ist zwar unhöflich, aber auch sehr wirkungsvoll



wirklich niemand gerechnet hat, ist eine ganz andere. Auf keiner der zahlreichen Videospielemessen war sie bisher angekündigt worden, doch nun ist sie amtlich! Ladies und Gentlemen: DIE RÜCKKEHR DES KLEMPNERS!

sche Mütze trägt). Dieser landet auf dem Rücken eines Yoshis, und gemeinsam müssen sie im Team unzählige genauso

riesige wie abwechslungsreiche Level meistern, um Baby Luigi aus den Fängen seines Enführers, Bowsters Zauberer Kamek, zu befreien.

Yoshi's Island verspricht noch variantenreicheres Gameplay als der Vorgänger. Nicht möglich? Doch möglich! Denn Miyamoto-san und sein Team haben seit der Fertigstellung von Super Mario World in aller Heimlichkeit vier Jahre an diesem Meisterwerk gearbeitet und praktisch jedes Bit, jeden Pixel auf dem Screen mit grafischen Details und spielerischer Abwechslung vollgestopft. Wer geglaubt hat, im Jump&Run-Genre sei nichts Neues möglich, wird mehr als eines Besseren belehrt! Wer mehr über

Nintendos Spielesensation erfahren will, der

muss sich den Oktober im Kalender fett anstreichen. Anfang jenes Monats kommt Yoshi's Island auf den Markt. Und dann werden wir auch in unserem ausführlichen Test klären, ob wir an dieser Stelle nicht zuviel versprochen haben und ob Yoshi's Island: Super Mario World 2 für das SuperNES ist, was seinerzeit Super Mario Bros. 3 für das NES war – nämlich das mit Abstand genialste Spiel überhaupt.

(Ein kleiner Hinweis, um die Spannung nicht unerträglich werden zu lassen: es ist!) Klaus-Dieter Hartwig



Sehr idyllisch, so ein Abendrot im Dschungel. Wenn nur die Typen mit Speeren nicht wären



Wie schon bei Super Mario Kart wirft Yoshi auch hier mit Vorliebe mit grünweißen Eiern

Dabei wollten Yoshi und Mario den herrenlosen Schlüssel doch nur beim Fundbüro abliefern





Auf den Geraden ist es meist friedlich, in den Kurven jedoch ...

Die Entwicklungsabteilung der Firma Psynosis, die ja bekannterweise Tochter von PlayStation-Hersteller Sony ist, macht kurz vor Release der PS-X noch mächtig Überstunden, um den anstehenden Games den letzten Feinschliff zu verleihen. Wir haben hinter ihre Kulissen geschaut und dabei ein paar richtige Perlen entdeckt. Welche Spiele Ihr ab September für das 32-Bit-Gerät erstehen könnt, verraten wir Euch auf den folgenden Seiten.



PSYGNOSIS
PLAYS
NE

DESTRUCTION DERBY CRASH! BOOM! BANG!



Wie Ihr seht, halten sich die Blechschäden in Grenzen. Wir hoffen, daß unser Testfahrer in den nächsten Wochen wieder feste Nahrung zu sich nehmen kann ...



das Rennspiel „Destruction Derby“, welches bereits unter dem ehemaligen Arbeitstitel ‚Demolish ‘em Derby‘ für sehr viel Aufsehen sorgte, hat das Zeug, sich zum PlayStation-Überflieger zu mausern.

Im Cockpit eines Stock-Car-Wagens fahrt Ihr auf über 30 verschiedenen Strecken um die Meisterschaft. Dabei gilt es nicht nur gute Platzierungen zu erreichen, sondern auch die Konkurrenz durch gekonnte Crashes auszuschalten. Und damit wären wir auch schon bei der Einzigartigkeit dieses Spiels. Gleich nach dem Start wird gerempelt und gedrängelt, was das Zeug hält oder besser, was die Karosserie aushält. Denn bei jedem noch so zarten Knuff ins Blech verformt sich Euer Wagen, was mit der Zeit die Fahrtüchtigkeit des Boliden erheblich beeinträchtigt. So kann es sein, daß Ihr Euch nur schlingern und im Schnecken tempo über die Zielinie bewegt – wenn überhaupt.

Selbstverständlich gibt es Punkte und sogar Pokale für die spektakulärsten Crashes –

aber nur wenn Ihr dabei gut ausseht und möglichst wenig abbekommen habt. Je nach gewähltem Modus könnt Ihr einen Boxenstopp einlegen, der natürlich Zeit kostet. Die Wagen bestehen aus Polygonen, welche mit detaillierten Texturen überzogen sind. Nach jedem Crash wird eine andere Textur auf die Fläche gelegt, so daß die großen und kleinen Dellen problemlos und zugleich sehr realistisch darzustellen sind. Eine Anzeige am rechten Bildschirmrand verrät, wie stark die Karosserie in Mitleidsenschaft gezogen ist. Spätestens, wenn Ihr eine Rauchfahne hinter Euch herzieht, solltet Ihr Euren Fahrstil überdenken. Bei so viel ‚Destruction‘ gerät das Finden einer Ideallinie zur Nebensache (gibt es überhaupt eine?), denn die grafisch exzellenten Karambolagen schreien geradezu nach mehr. Apropos mehr: Bis zu vier Spieler gleichzeitig können bisher an dem fast fertiggestellten Destruction Derby teilnehmen. Voraussichtlich soll diese Zahl noch bis auf acht erhöht werden, es sei denn, daß diese die wirklich hohe

Schon die frühe Version des Spiels hat es geschafft, die Redaktion auf Anhieb zu begeistern!



Mal ehrlich: Hättet Ihr den Wagen Eurer Eltern so demolert, bekämt Ihr wahrscheinlich kein Abendbrot, oder?



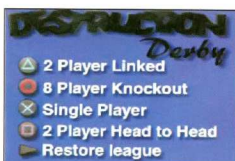
Spielgeschwindigkeit mindern würde. Der Mehrspieler-Modus wird übrigens nicht über Splitscreen gelöst, sondern durch die PS-X-Link-Technik. Mittels eines bzw. mehrerer Link-Kabel können die diversen Konsolen 'vernetzt' werden, so daß jeder Spieler seinen eigenen Bildschirm behält. Ein Feature, das stark an den grandiosen Spielhallenspaß von gekoppelten 'Daytona USA'-Automaten erinnert. Als zusätzliches Gimmicks wurde z. B. eine Anzeigentafel neben der Piste aufgestellt, auf der ebenfalls das Rennen gezeigt wird, außerdem bleiben kaputte Wagen auf der Strecke liegen und dienen somit jede Runde wieder als unwillkommenes Hindernis.

Neben der Replayfunktion für ein gesamtes Rennen, vier wählbaren Fahrperspektiven und einem äußerst realistischen Fahrverhalten wird der Mehrspielerspaß sicherlich Akzente setzen, wie einst 'Super Mario Kart' auf dem SNES. Das Game soll, so Psygnosis, bereits beim Release der PlayStation Anfang September erhältlich sein. Also dann, Rennsport-Freunde, kauft Euch lieber keinen neuen Spoiler oder Fuchschwanz, sondern spart auf Destruction Derby.

mik



The Doctor
 Finished 12th
 Race points: 34



- 2 Player Linked
- 8 Player Knockout
- Single Player
- 2 Player Head to Head
- Restore league

Das Titelbild verspricht ein Achtspieler-Knockout-Rennen



Schliddern, Driften und dabei den Gegner an die Bande drängen – so schön kann Autofahren sein

Nach einem Crash könnt Ihr sogar rückwärts weiterfahren bzw. es zumindest versuchen



Kurz vor dem Start sind noch alle Boliden ohne Dellen und Kratzer



Habt Ihr das Alien ins Visier genommen (oben), empfiehlt sich der Druck aufs Knöpfchen (links)

KRAZY IVAN EIN VERRÜCKTER RUSSE RETTET DIE WELT



Sogar die Explosionen sind mit viel Liebe zum Detail dargestellt



Einige Gegner sehen wirklich beeindruckend aus und sind ebenso animiert

a ußerirdische Invasoren errichten in der sibirischen Einöde eine Basis zur Eroberung der Welt. Nur Ivan, Elitepilot eines riesigen Kampfroboters, kann die Gefahr abwenden. Auf geht's, „Krazy Ivan“! In actiongeladenen 3-D-Leveln steuert Ihr Ivans Battlemech und feuert auf alles, was auch nur irgendwie nach einem Außerirdischen aussieht. Neben verschiedenen Bodenfahrzeugen fordern Euch auch Luftstreitkräfte heraus. Als Schauplätze dienen Eiswüsten, dunkle Städte oder bergige Landschaften, alle Gegner sind voll animiert, Gouraud-schattiert und mit Texture-Maps belegt sind – was sie entsprechend realistisch aussehen läßt. Neben einem Full-Motion-Video-intro wird vor allem der Zweispieler-Modus (per Link-Kabel) ab Herbst für heiße Action in Eurem Wohnzimmer sorgen.

mik



Mit den Extras könnt Ihr die Konkurrenz kurzzeitig ausschalten



PSYGNOSIS PLAYS NE

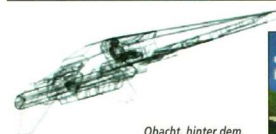
WIPE OUT NUR FLIEGEN IST SCHÖNER



Manchmal säumt auch eine Sprungschanze Euren Pfad



Selbstverständlich könnt Ihr verschiedene Perspektiven einstellen



Obacht, hinter dem Vorsprung, wartet eine fleise Kurve



mit „Wipe Out“ bezeichnet man normalerweise den Untergang eines Surfers, der von einer Welle erwischt wurde. Wenn dieser Insider-Slogan nun Titel eines futuristischen Rennspiels ist, kann sich der phantasievolle Gamer schon ausmalen, daß eine gehörige Portion Action mit dabei ist.

Statt auf vier Rädern über Pisten zu sausen, flitzt man in der Zukunft mit raketengetriebenen Gleitern über die Rennkurse. Die Schwerkraft dank des enormen Antriebs überlistend gehen die Cup-Rennen durch mörderische Steilkurven, über halbsbrecherische Abgründe sowie Berg- und Tal-Strecken. Acht Zukunfts-Boliden stehen zur Auswahl, die sich in ihren Fahreigenschaften stark unterscheiden. Auf den vier umfangreichen Strecken lassen sich neun verschiedene Waffen einsammeln, um im „Super Mario Kart“-Stil die Gegner kurz auszuschalten. Auf den Strecken gibt's ferner Ge-

heimgänge und Abkürzungsmöglichkeiten. Dafür wurde – ganz im Dienste der Actionlastigkeit – auf Boxenstopps und verzichtet. Aber selbstverständlich könnt Ihr neben einem Meisterschafts- und Trainingsmodus auch alleine auf Zeit fahren. Bereits in der uns vorgestellten recht frühen Version braucht sich Wipe Out nicht hinter dem schnellen „Ridge Racer“ zu verstecken. Ohne jegliche Bodenhaftung düst Ihr äußerst fix die Pisten entlang, begleitet von hämmernden Techno-Beats. Die Polygon-Hintergründe werden schon relativ früh aufgebaut, so daß die Spieleraugen (wieder wurde ein Zweispiel-Modus per Link-Kabel integriert) nicht durch das „Ploppen“ von Background-Elementen irritiert werden. Freuen wir uns also, daß im September neben Namcos „Ridge Racer“ zwei heiße Psygnosis-Rennspiele mit an den Start gehen, die sich im Kampf um Eure Gunst sicherlich ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern werden. *mik*

Die Räder bei Psygnosis stehen nicht still. Weitere Titel sind schon in der Mache:



Discworld



Elic



G Police



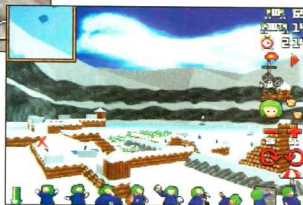
Entropy

S G A M E S TATION WS



Die Level sind ebenso witzig wie selbstironisch (Lemmings bestiegen links einen Riesenneuling)

3D LEMMINGS KNOBELFANS AUFGEPASST

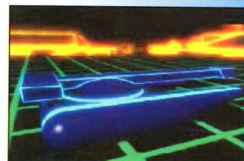


Neben Drehen und Zoomen, könnt Ihr das Geschehen sogar aus der Sicht eines der Nager betrachten



ASSAULT RIGS KRIEG IM CYBERSPACE

In den Cyberspace-Leveln lauern hinter jeder Ecke obskure Gegner



Aus der Cockpitperspektive wirkt das Geschehen noch spannender

Sie sind klein, niedlich und hochgradig selbstmordgefährdet. Die Rede ist von den possierlichen Lemmings, die sich bereits auf diversen Systemen eine große Fan-Gemeinde eroberten. Für das neueste „Rettet die Nager“-Epos ließ Psygnosis die 3-D-Muskeln der PlayStation spielen und schaffte „3D Lemmings“. In räumlichen Leveln mit Bergen und Schluchten, Gebäuden und Ebenen müßt Ihr die Lemminge wohlverhalten zum Ausgang geleiten. Dafür müssen den Nagern wie gewohnt bestimmte Fähigkeiten zugeteilt werden. Die verwirrende Eigenschaftenvielfalt von „Lemmings 2“ wurde glücklicherweise auf ein übersichtliches Maß reduziert, jedoch muß sich der Spieler erst einmal mit der recht komplexen 3-D-Steuerung vertraut machen. Glücklicherweise gibt es Practice-Stages, um das Zoomen und Drehen üben zu können. Als Szenarien für die 100 Level wurden u. a. eine rutschige Eiswelt oder ein düsteres Alien-Raumschiff gewählt, die neben über 50 Sprachsamples ab September für reichlich Abwechslung sorgen werden. *mik*

in der Zukunft gibt es für alle Cyberspace-Junkies und Virtual-Reality-Freaks nur noch eine Herausforderung: „Assault Rigs“, was etwas soviel bedeutet wie „Angriffsmanöver“. Daß das Ganze jedoch keine Übung, sondern ernst ist, werdet Ihr spätestens dann merken, wenn Ihr einen von den acht Panzern bestiegen habt, und ins elektronische Schlachtfeld zieht. In 50 3-D-Computerwelten lenkt Ihr Euer Gefährt über verschachtelte Stockwerke und verwinkelte Räume, und ferner könnt Ihr mehrere Sicht-Perspektiven einstellen. Dabei werdet Ihr von ebenso zahlreichen Gegnern angegriffen, wie es Extras zu entdecken gibt. Selbstverständlich wurde an eine Link-Option gedacht, um im Cyberwar nicht zu vereinsamen. In einer ungewöhnlichen aber stimmungsvoll-düsteren Grafik wird ab Herbst vor allem der Taktiker in Euch gefragt sein, um die Schlacht im Netzwerk zu gewinnen. *mik*



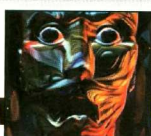
Myst



Power Soccer



Parasite



Sentient



Blechsäden der Spitzenklasse könnt Ihr in Twisted Metal bauen



Nicht nur Psygnosis steht in den Startlöchern, auch viele andere Firmen basteln bereits an eigenen Spielen für die Traumkonsole. Wir möchten Euch an dieser Stelle einen Einblick gewähren in die Dinge, die da auf Euch zukommen. Ein kleiner Freudensdämpfer allerdings: Die genannten Erscheinungstermine beziehen sich auf die US-Versionen, ob und wann die Spiele hierzulande erhältlich sein werden, steht noch nicht ganz fest. Aber laßt den Kopf nicht hängen: Wir halten Euch natürlich auf dem laufenden!



VIEWPOINT

ELECTRONIC ARTS, FRÜHJAHR '96

Auf dem Neo•Geo zählt Viewpoint zu den Klassikern. Vom spielerischen Gehalt her war das Shoot 'em Up zwar ziemlich schwach auf der Brust – das Gameplay erinnerte stark an das uralte ZAXXON – die phantastische Grafik machte dieses Manko jedoch mehr als wett. Derzeit arbeitet Electronic Arts an einer PlayStation-Umsetzung, die Auge und Ohr mit über 32.000 Farben, gerenderter SGI-Grafik, „lightsourcing“-Effekten und Dolby-Surround-Sound verwöhnen



soll. Erste Demos kranken jedoch noch an enorm ruckligem Scrolling. Geplanter Termin für diese Technik-Orgie: Anfang 1996. Eine Saturn-Version soll übrigens folgen.



ESPN EXTREME GAMES

SONY, WINTER 95

Sind Eure Knochenbrüche vom letzten Skateboard-Crash wieder ganz verheilt? Dann solltet Ihr Euch vielleicht mal nach einer etwas sichereren Art der Ausübung Eures Lieblingssports umschauen. In diesem Game könnt Ihr mit Skateboard, Roller Skates oder Mountain Bike halsbrecherische Parcours ohne Gesundheitsgefährdung absolvieren. Zusätzlich gibt es noch einen Zweispieler-Splitscreenmodus und die Möglichkeit, ein echtes Skateboard als Joypadersatz zu verwenden – was will der moderne, ultracooler Freizeitsportler auch mehr ...



NIGHT WARRIORS

CAPCOM, OKTOBER

Das Darkstalkers-Prügel spektakel geht in die zweite Runde: Frisch vom Automaten gibt es eine PSX-Umsetzung, bei der alle Special Moves, Combos und sonstige Features der Arcade-Version vorhanden sind. Vorhang auf, der Kampf beginnt!



Taxi gegen Lieferwagen – ob das wohl gut geht?



TWISTED METAL

SONY, K. A.

Es kann nur einen geben – zumindest in den Straßen von Los Angeles. Und in diesem Sinne dürft Ihr Euch eines von 12 Fahrzeugen aussuchen und mit diesem gehörig für Blechsäden unter den Konkurrenten sorgen. Als Lohn winken übernatürliche Kräfte, viel wichtiger wäre aber, daß Ihr trotz der vielen Crashes Euren Schadenfreiheitsrabat in der KFZ-Versicherung behaltet ...

THING
PLAY
NE



TO COME STATION WS



GoMan: Prügeln in einer neuen Perspektive



TEAM 47-GOMAN 47-TEK, K. A.

Im sonnigen Kalifornien wird gerade an einem Prügelspiel der besonderen Art gearbeitet. Seine Besonderheit ist, daß hier erstmals wirkliche 3-D-Action geboten wird: Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art könnt ihr den Raum tatsächlich voll ausnutzen und Gegner beispielsweise umkreisen – und nicht einfach nur auf ihn zugehen, ihn verprügeln und durch verschiedene Kameraperspektiven drei Dimensionen vorgeschaut zu bekommen. Das klingt wirklich interessant, warten wir, was dabei herauskommt.



WARHAWK SONY, WINTER '95

Freunde beinharder Luftkämpfe dürften hier mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen: Mit einer Kreuzung aus Helikopter und Flugzeug dürft Ihr frei in einem 3-D-Gelände umherfliegen und Eure Flug-



künste aus verschiedenen Kameraperspektiven bewundern. Natürlich ist das noch nicht alles, denn einige Bösewichte werden versuchen, Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. In diesem Sinne: Feuer frei!

JOHNNY MNEMONIC SONY, K. A.

Die zugrundeliegende Story von Chef-Cyberpunk William Gibson mag ja ganz nett sein, beim Stichwort Full-Motion-Video-Adventure klingeln jedoch schon leichte Alarmglocken des Vorbehalts. Nur 12 Stunden hat Johnny Zeit, um eine in sein Gehirn implantierte Bombe zu entschärfen. Sofern der Spielspaß wenigstens jene 12 Stunden ununterbrochen anhält, wollen wir gar nicht so laut gemeckert haben. Schauen' mer doch einfach mal!



Können diese netten Augen lügen?



War das schon die Bombe oder doch nur ein ganz normaler Streiftfall?

ZEITGEIST TAITO, K. A.

Doch, das Spiel heißt tatsächlich so! Ob eine 3-D-Weltraumballerei noch oder schon wieder zeitgemäß ist, sei dahingestellt. Gute Reflexe braucht man



Im Weltall wird wieder heftig geballert

aber allemal, um den zahlreichen Feinden und Hindernissen auszuweichen. Wenn es zumindest den Freunden des Genres Spaß macht, dann ist das schon eine feine Sache, wenn die zeitgemäße Optik auch andere Leute begeistern kann, ist es noch besser. Wie dem auch sei: Kommt Zeit, kommt Zeitgeist – oder so ähnlich jedenfalls ...



F-111 AARDVARK VIRGIN, K. A.

Nachwuchs-Helikopterpiloten aufgepaßt! Diese Kampfmaschine dürfte genau das Richtige für Euch sein: Jede Menge Bordwaffen und dazu passende Ziele, ergänzt durch eine solide Auswahl an Kameraperspektiven und atem-



beraubende 3-D-Grafiken. Allerdings solltet Ihr die Aussicht nicht zu sehr genießen, denn der Feind lauert schon ...

RAZORWING SONY, K. A.

Hier müßt Ihr aus der Cockpit-Perspektive mit Eurem Schwebepanzer nicht nur gegen zahlreiche Feinde, sondern auch lästige Naturereignisse wie Erdbeben oder Vulkanausbrüche bestehen. Das klingt recht vielversprechend, schließlich hat das Designer-Team schon mit dem Sega-Automaten Desert Tank für einiges Aufsehen in die Spielhallen gesorgt.



Streß in der Wüste mit dem Schwebepanzer? Klingt gut!



Das „Ultra-64-Dream-Team“:

Was offiziell kommt:

Killer Instinct	Rare/Nintendo
Cruis'n USA	Williams/Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Ultra Doom	Williams Entertainment
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte
Red Baron	Sierra On-line
Robotech Academy	GameTek
Monster Dunk	Mindscape
Mortal Kombat 3	Williams Entertainment
Star Wars	LucasArts
(bislang ohne Titel):	DMA Design
	Paradigm Simulations
	Software Creations
	Angel Studios
	Virgin Interactive
	GTE Interactive Media

Definitiv in Arbeit, aber ohne Presseerklärung:

Final Fantasy	Squaresoft
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim
Ace Driver	Namco
Mission: Impossible	Ocean
zwei Spiele von Shigeru Miyamotos NCL-Team	

Rechts: „Ace Driver“ (Arcade) von Namco
Unten: GameTek hat sich hübsch Mühe gegeben und für Robotech schon mal ein paar feine Bilder gerendert



ULT
VIRTU

VIRTUAL BOY – DATEN, FAKTEN

- 32-Bit RISC Prozessor NEC V810
- 32-Bit Architektur
- 20 MHz Taktfrequenz
- 384 x 224 Pixel Auflösung
- 3-D-LED Display mit 4 Rotstufen (frei einstellbar)
- Sound: 6 Kanäle, 1 Kanal für Kurz-Samples verwendbar
- Module: 8 MBit Standardkapazität
- Max. Modulkapazität: 64 MByte
- Preis USA: \$ 179,99 (inkl. „Mario's Dream Tennis“)
- Preis Japan: 15.000 Yen



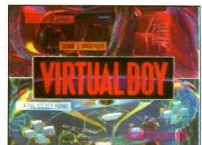
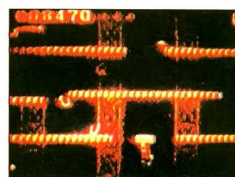
Oben: Was oft als Ultra-64-Entwicklung durch die Presse geistert, ist in Wirklichkeit eine fünf Jahre alte SGI-Demo namens „Performer Town“

**Kampf der Spekulanten:
Eine Schock-Ankündigung
folgt der nächsten, und
jede Videospiele-Gazette
trumpft mit neuen
Halbwahrheiten auf –
GAMEPRO bleibt bei den
Fakten um und über
Nintendos Next-
Generation-Konsolen.
Denn auch die Realität
weiß einiges Neues zu
berichten ...**

Zuerst eine schlechte Nachricht: Die Ultra-64-Entwickler haben immer noch keine fertiggestellten Prototypen des Ultra 64 auf dem Tisch – abgesehen von Alpha-Versionen bei Nintendo Japan, Nintendo of America sowie Rare und Williams konnte noch kein Programmierer Hand an die echte Hardware legen. Zur Zeit findet die Entwicklung noch immer auf einer Silicon-Graphics-Workstation statt, die das Ultra 64 so gut wie möglich simuliert. Neuer Termin von Nintendo für die übrigen Dream-Team-Mitglieder: Im August soll es soweit sein! Auch das Rätsel um ein zukünftiges Speichermedium neben den Modulen scheint geklärt: Laut Nintendo Japan ist ein Prototyp einer externen 2,3 Gigabyte-Harddisk, auf die extrem komprimierte Module entkomprimiert werden, fertiggestellt. Sollte das Speichermonster kommen, so sicher nicht vor 1997. Auf der Software-Seite wurde von LucasArts' verflorenem Chef Randy Komissar mittlerweile bestätigt, daß George Lucas' Software-Zauberer an einem Ultra 64 „Star Wars“-Spiel arbeiten: Nicht die drei Filme sollen Grundlage der Story sein, sondern ein ganz neuer Handlungsfaden um die Kopfgeldjäger der

ULTRA 64 IMMER NOCH NICHT FERTIG

Galaxis. Überraschtes Zeugen einer unfreiwilligen Demonstration sahen Snowspeeder um die Beine von AT-AT-Walkern flitzen – in beeindruckender Qualität, allerdings noch auf einer Silicon-Graphics-Workstation. Auch Ocean gehört inzwischen (zumindest laut eigenen Aussagen) zum Kreis der Ultra-Hörigen und wird uns mit einem Spiel zum kommenden Kinofilm mit Tom Cruise („Mission: Impossible“) beschieren. Die Meldung von Namco America, daß die „Ace Driver“ Arcade-Rennerei der Play-Station vorenthalten bleibt und exklusiv für Ultra 64 entwickelt wird, wurde von japanischer Seite noch nicht bestätigt. Zur Zeit plant Nintendo noch immer eine Veröffentlichung der Maschine im Dezember – in Japan. Sollten allerdings bis dato nicht zwei Ultra 64 Titel von Mario-Vater Shigeru Miyamoto fertiggestellt sein, wird sich der Termin auch in Japan, wie bereits in den USA und Deutschland geschehen, definitiv auf April 1996 verschieben. Immer näher rückt der Virtual Boy. Zufrieden quitierte sein Vater Gumppei Yokoi auf der E³ in Los Angeles zunehmend be-



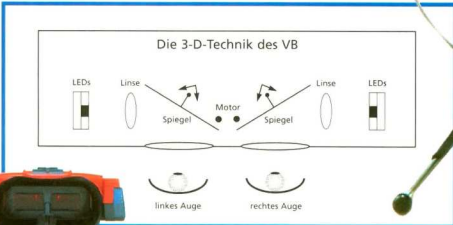
RA 64 AL BOY



Derzeit ist es technisch noch nicht möglich, von Virtual-Boy-Spielen gute Screenshots zu machen. Versucht Euch einfach vorzustellen, die Bilder seien gestochen scharf und unglaublich dreidimensional (auch wenn's schwerfällt). Von links nach rechts: Red Alarm, Panic Bomber (Weiß jemand, warum man für einen Tetris-Verschnitt echtes 3-D benötigt?), Galactic Pinball, Mario Clash, Vertical Force (offenbar hat sich Hudson von den eigenen 'Super Star Soldier'-Spielen auf der PC-Engine inspirieren lassen)

VIRTUAL-BOY-SOFTWARE

Mario's Dream Tennis	Nintendo
Wario's Cruise (Arbeitstitel)	Nintendo
Mario Clash	Nintendo
Galactic Pinball	Nintendo
Telero Boxer	Nintendo
Virtual Formula	Nintendo
Red Alarm	T&E Soft/Nintendo
Virtual Golf	T&E Soft
Vertical Force	Hudson Soft
Panic Bomber	Hudson Soft
Waterworld	Ocean
Faceball	Bullet Proof
Virtua Tetris	Bullet Proof
Virtual League Baseball	Kemco
Jack Bros	Atlas



Erklärung rechts unten →



Zur schematischen Darstellung des Virtual Boy (links Mitte) Normalerweise würde der VB für die Bildschirmdarstellung zweimal 384x224 LEDs benötigen. Da das einen viel zu hohen Batterieverbrauch zur Folge hätte, benutzt man eine geniale Technik. Für jedes Auge gibt es nur 224 LEDs, die in einer Spalte angeordnet sind. Um nun das komplette Bild zu erzeugen, stellen sie nacheinander alle 384 Bildschirm-spalten dar. Das erzeugte Licht fällt durch Linsen auf zwei Spiegel, die 50 Mal/Sek. hin- und herschwingen um die Bildinformationen in verschiedenen Winkeln weiterzutransportieren. So entsteht im Auge des Betrachters der Eindruck, als betrachte er zwei komplette Bildschirme.

geisterte Spieler-Eindrücke. Im Juli in Japan und im August in den USA steht das neueste Gimmick aus Nintendos R&D1-Schmiede auf dem Plan. Im Virtual Boy werkelt ein leicht modifizierter 32-Bit RISC Hauptprozessor von NEC mit 20 MHz. Zwar ist dieser Chip recht leistungsfähig, leider aber komplett für die Erzeugung beider Bilder zuständig, die das dreidimensionale Bild erzeugen. Von den 20 MHz bleiben für das eigentliche Spiel nicht viele übrig. Wie das ungewöhnliche LED-Spiegel-Verfahren funktioniert, **KANN DER VIRTUAL BOY DEN ERFOLG DES GB WIEDERHOLEN?** bietet vier Rottöne in beliebigen Stärken; von zartrosa bis zum fast schwarzen dunkelrot sind die LEDs frei regelbar. Besonders spezialisiert ist die Maschine nicht auf echte Polygon-3-D-Grafiken, sondern Pseudo-3-D durch viele hintereinanderliegende Parallax-Ebenen und leicht zoombare Sprites. So erklärt sich auch die langsame Geschwindigkeit des echten 3-D-Wireframe-Shooters 'Red Alarm' im Gegensatz zu den extrem flüssigen 3-D-Effekten in Nintendos Autorennen, 'Mario Tennis' oder Hudson Softs Shoot 'em Up 'Vertical Force'. Erste Unkenrufe bezüglich diverser Gefahren für die Augen er-

weisen sich als falsch: Das individuell einstellbare Bild ist gestochen scharf und strengt die Augen dank einer Bildwiederholfrequenz von 100 Hz nicht an (Profi-PC-Monitore bieten oft nur 70 Hz, Euer Fernseher läuft mit 50 Hz). Im Soundbereich ist der Virtual Boy eine konsequente Weiterentwicklung des Game Boy: Statt vier piepsiger Stimmen bietet der Virtual Boy sechs piepsige Stimmen in Stereo mit verschiedenen Klangcharakteristiken – eine davon kann sogar unter höchster Prozessorbelastung kurze Samples abspielen. Ob und wann dieses ungewöhnliche Spielerlebnis auf deutsche Nintendo-Fans zukommt, ist weiterhin ungewiß – offensichtlich soll erst einmal die Entwicklung in Japan und den USA abgewartet werden. Fast alle Firmen außer Nintendo, Hudson Soft und T&E Soft sind weiterhin skeptisch. Selbst Ocean, die eine Umsetzung ihrer Lizenz 'Waterworld' in Arbeit haben, entwickeln vorerst keine weiteren Titel. Ob Nintendo sich mit dem Virtual Boy den ersten großen Flop leistet oder ob Spieler ganz gerne Rot sehen, werden wir im Herbst wissen.

Julian Eggebrecht



SEGA SATURN™

Die bisherige (Um)Laufbahn des Saturn

22. November 1994: Der Saturn feiert sein Debüt im fernen Japan

31. Dezember 1994: Bisher wurde Segas 32-Bitter über eine halbe Million Mal an den Mann gebracht

Mai 1995: Die Eine-Millionen-Grenze wurde in Japan durchbrochen

11. Mai 1995: Sega of America gibt auf der E3 in Los Angeles bekannt, daß der Saturn – quasi in einer Nacht-und-Nebel-Aktion – an den Handel ausgeliefert wurde. Die Verkaufszahlen in den USA bis Jahresende prognostiziert Sega auf 600.000 Stück

8. Juli 1995: Das magische Datum für Deutschland – ab heute ist der Saturn offiziell hierzulande zu erwerben. Somit schlägt Sega der gesamten Konkurrenz ein Schnippchen und überrascht durch den um gut anderthalb Monate vorgezogenen Veröffentlichungstermin

31. Dezember 1995: Bis heute möchte Sega weltweit mehr als drei Millionen Geräte abgesetzt haben



SATURN

Sega – immer für eine Überraschung gut! Nachdem der Videospielgigant erst kürzlich auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles für großes Aufsehen sorgte, wird nun auch in Deutschland zum großen Rundumschlag ausgeholt ...

Wer bereits seit langem sehnsüchtig den Deutschland-Release des Saturn herbeisehnte, kaum noch eine Nacht ruhig schlafen konnte und allein beim Gedanken an Segas leistungsstarken 32-Bitter feuchte Hände bekam, für den ist die Zeit der Qualen endlich vorbei! Vorbei, obwohl der Kalender noch gar nicht den offiziellen Erscheinungstermin Ende August anzeigt? Jawohl, denn Sega Deutschland macht es Sega of America gleich und trumpft mit einem verfrühten Start des neuen Systems auf. Am 8. Juli feierte „Sega Saturn“ – den wir kurz und bündig nur „Saturn“ nennen – zum stolzen Preis von 749 DM (unverbindliche Preisempfehlung) überraschend Deutschland-Premiere!

Damit startet Sega nicht nur das heiße

Rennen der neuen Konsolengeneration, sondern sichert sich wie zuvor in Japan und den USA auch bei uns die Pole Position – mit gut zwei Monaten Vorsprung auf Sonys PlayStation. Gegenüber Nintendos Ultra 64 beträgt der zeitliche Vorteil sogar ein beachtliches dreiviertel Jahr. Im Lieferumfang enthalten ist ein Joypad, eine Batterie (zum Speichern von Spielständen und Highscores) und ein Stereo-Scart-Kabel. Unverständlicherweise ist kein „normales“ Antennenkabel enthalten. Wer einen Fernseher ohne Scart-Eingang sein eigen nennt, muß sich ein Antennenkabel mit HF-Modulator, der für bestmöglichstes Bild sorgt, für 59,95 DM extra dazukaufen.

Ein Spiel liegt dem Saturn nicht bei, nur einen Gutschein für „Panzer Dragoon



Oben: Vier Spiele sind ebenfalls seit dem 8. Juli offiziell erhältlich. Die Tests findet Ihr auf den folgenden Seiten

**SENSATION
SEGA SATURN
IM HANDEL**

SPECIAL

Light', eine Zwei-Level-Version des 3-D-Action-Hits. Zeitgleich mit der Konsole erscheint diverses Zubehör wie Memory-Cartridge (zusätzliche Speichermöglichkeit, mit 4 MBit viermal so groß wie die der PlayStation, ca. 100 DM), Virtua Stick (Joyboard, ca. 90 DM), zusätzliche Pads (jeweils ca. 40 DM), Arcade Racer (Lenkrad, ab Anfang

**MULTIMEDIALE
ZUKUNFTSAUSSICHTEN**

August, ca. 130 DM) und Sechsspieler-Adapter (ab Ende August, ca. 80 DM). Weitere Peripherie ist mit einer Maus, einem Infrarot-Joypad, einer MPEG-Videokarte, einer Tastatur, einem Diskettenlaufwerk sowie einer Festplatte in Arbeit. Letztere Dinge lassen den Saturn zu einem Multitalent avancieren. Was es genau mit Tastatur, Floppy und Harddisk auf sich hat, berichten wir Euch in den kommenden

Ausgaben. Zum Start des Saturn sind vier Sega-Spiele erhältlich, bis Jahreswende sollen es mindestens 15 werden – 'Panzer Dragoon' und 'Pebble Beach Golf Links' stehen bereits in den Startlöchern, folgen sollen u. a. das 3-D-Jump&Run 'Bug!' und 'NHL All Star Hockey' für bis zu zwölf (!) Spieler. In den vergangenen Monaten haben wir Euch die in Japan veröffentlichten Spiele bereits vorgestellt. In Zukunft werden wir die hierzulande offiziell erscheinenden Titel natürlich ausführlich testen – und zudem auch weiterhin die aktuellen News aus Japan und den USA im Auge behalten!

Sobald Ihr das in natura vor Euch seht, habt Ihr gerade Euren Garantieanspruch verwirkt: das Innenleben des Saturn!



Demnächst erhältlich: Panzer Dragoon (oben) und Pebble Beach Golf Links (unten)



**TECHNISCHE DATEN
des Sega Saturn**

Prozessoren:

2x Hitachi-SH2 32-Bit RISC-CPU (28,6 MHz Taktfrequenz)
Hitachi SH1 32-Bit RISC (20 MHz)
VDP 1 32-Bit Grafikkchip
VDP 2 32-Bit Grafikkchip
Motorola 68EC000 16-Bit Soundchip
Yamaha FH1 DSP-Soundchip

Grafik:

Auflösung: 320x224 oder 704x480 Pixel
Farben: bis zu 16,8 Mio.
Scrolling: bis zu fünf Hintergründe gleichzeitig
Rotation: bis zu zwei Hintergründe gleichzeitig
Vergrößerung, Verkleinerung, Rotation, Verformung von Sprites
Polygon-Effekte: Texture Mapping, Gouraud Shading

Sound:

32 Soundkanäle
16-Bit-Sampling
Sampling-Rate: max. 44,1 kHz

Speicher:

16 MBit Hauptspeicher
12 MBit Video-RAM
4 MBit Audio-RAM
4 MBit CD-Puffer-RAM
256 KBit Backup-RAM

CD-ROM: 'Intelligent' Double-Spin

Abmessungen: 260x230x83 mm



Knock Out

Die Fights werden nicht nur durch bloßes Reduzieren des Energiebalkens gewonnen. Etwas Taktik ist auch gefragt.



Nachdem Ihr den Gegner K.O.-gehauen habt setzt ein Replay ein, das die letzten Sekunden nochmal aus einer anderen Perspektive zeigt



Die Kämpfe finden auf einer begrenzten Fläche statt. Wer sie verläßt oder herausgesprügelt wird, verliert die Runde



Das Leben eines Verlierers ist hart. Da hilft nur das Aktivieren des Continues, nachdem man die Move-Liste nochmal überflogen hat.



„Nanu!“, werden jetzt sicherlich die Stammleser unter Euch denken, „Die hatten „Virtua Fighter“ doch schon in Ausgabe 1/95 getestet. Warum denn nochmal?“ Nun, lest selbst!

als wir im letzten Dezember unser japanisches Saturn-Gerät in Händen hielten und die Nippon-Version von Virtua Fighter einlegten, war der Stand der Dinge folgender: Das Spiel sollte in einigen Monaten ohne jegliche Veränderungen bzw. Verbesserungen in Deutschland erscheinen. Somit machten wir uns frisch ans Test-Werk. Etliche Tage später – nach unserem Test – erhielten wir die Meldung, daß alle japanischen Saturn-Spiele für den europäischen Markt überarbeitet werden.



VIRTUA



Lange Rede, kurzer Sinn: Das deutsche VF ist da, und die acht Kämpfer schreien danach, vorgestellt zu werden. Für die Umsetzung hat sich das Spitzen-Entwicklerteam AM2 (denen verdanken wir **700 MOVES WOLLEN ERST EINMAL GELERNT SEIN**

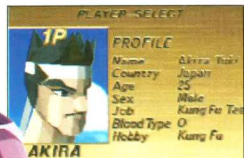
ferner ‚Virtua Racing‘, ‚Daytona USA‘ und ‚VF2‘) stark an der eineinhalb Jahre alten Automatenversion orientiert. Bis auf den Unterschied, daß nur noch mit drei Buttons gekämpft wird (blocken,



schlagen, treten). Sämtliche Combos und Special-Moves werden über Tastenkombinationen und Steuerkreuzverrenkungen ausgeführt, wobei die Block-Taste für manche ‚Street Fighter‘ unter Euch sicherlich gewöhnungsbe-



dürftig ist. Die sechs Männer und zwei Frauen verfügen über keinerlei pyrotechnischen Firlefanz, dafür kann jeder Akteur eine beträchtliche Zahl an Schlag-, Tritt-, Sprung- und Wurftechniken einsetzen. Wer jetzt gleich zu seinem Dealer laufen wird, um ‚ne Runde probezuspielen, der sei gewarnt. Um mit seiner Figur nur halbwegs abwechslungsreich spielen zu können, muß man schon einig Zeit mit Lesen der Anleitung und Ausprobieren der Moves verbringen. Wer aber diese Geduldsprobe besteht,



Pai Chan sieht zwar etwas harmlos aus, wenn sie Euch allerdings mit Handkanten schlägen eindeckt und Euch durch die Luft wirbelt, werdet Ihr anders über sie denken



Das Leben könnte für Jacky Bryant so schön sein, wenn er doch in Amerika geblieben wäre. So muß der Indycar-Fahrer um seine aufwendig gestylte Frisur bangen



FIGHTER



Bei so einem harten Tritt an den Hinterkopf kann man schon einmal seinen Hut verlieren

Spielmodus, den Ranking-Mode. Hier wird bis zu einer Niederlage gekämpft und anschließend Euer Kampfstil bewertet. Nur wer hier trick- und abwechslungsreich die Gegner aus den Puschchen haut, wird einen meisterlichen Grad erreichen. Als Gimmick wird noch die Anzahl der Runden auf dem Screen angezeigt. Weiterhin läuft während der Kämpfe eine Uhr, damit Ihr sehen könnt, wie schnell – oder langsam – Ihr Euch durch die Reihen der Fighter schlagt.

Ein gewöhnungsbedürftiger Block-Button, gelegentliche Grafikbugs im Replay-Modus.

Das deutsche Virtua Fighter hat ein ganz klares Lifting erhalten und spielt sich auch nicht mehr so abgehackt wie die japanische Version. Viele Grafikbugs wurden beseitigt, das eine oder andere ‚Ploppen‘ während des Replays ist immer

wird erstaunlich viele Feinheiten in dem ansonsten eher schlicht aufgemachten Beat 'em Up entdecken. Aus einer Fülle von über 700 (!!!) Moves könnt Ihr Euch die passenden aussuchen, um Euren Gegenüber zu Boden oder aus dem Ring – ja, das Kampffeld ist begrenzt – zu schicken. Hat man im Einspieler-Modus den achten Gegner überwunden, wartet das Metallwesen Dural auf Euch. Ist der Obermottz besiegt, erhaltet Ihr als Belohnung einen zusätzlichen – und in der japanischen Version nicht enthalten –

VIRTUA FIGHTER
OFFICIAL RANKING MODE PAI

This is to certify that you have been awarded the rank of

3rd Level

by the official Virtua Fighter Ranking Mode

Try for the next stage!
If opponent's got too nice, try a throw for us.

STAGE CLEARED 7
REAL TIME 1'07"10
STRIK POINTS 7 210
REAR POINTS 220



Kagamaru ist ein erfahrener Ninja-Kämpfer, dessen akrobatische Attacken absolut umwerfend sind, für wahr ...



Akira ist das Pendant zu Ryu und Co. Neben seiner Wurftechnik solltet Ihr Euch vor seinem Ellenbogenstoß in acht nehmen



Neben gutem Aussehen (rechts) gehört zu einem Virtua Fighter auch eine große Portion Akrobatik (unten)



SATURN

VIRTUA FIGHTER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Will man sich an die Steuerung gewöhnen, entpuppt sich das Spiel als fesselndes Beat 'em Up.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Herausfordernder Ranking-Mode, zwei eingetübte Fighter werden sich kaum mehr vom Pad losreißen können.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Die leicht fehlerhafte Grafik kann mit den heutigen Standards nicht mehr mithalten, aber so sind Klassiker.

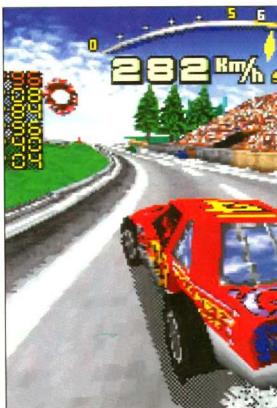
Sound 6 5 4 3 2 1

Alles in allem kann die Musik nicht begeistern, auch die Geräuschsamples wirken reichlich angestaubt.

Genre Prügelspiel
Spieler 1-2 (simultan)
Hersteller Sega
Preis ca. DM 140
Level 8 Kämpfer + 1 Endgegner
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues unbegrenzt
Speicher 1 CD
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Wer mit Karacho in Straßenabsperungen prescht, braucht für den Blechschaden nicht zu sorgen ...



PERSPEKTIVEN

Daytona USA bietet nicht nur vier Perspektiven, sondern auch einige Gags



Die Sicht von ganz nah hinten am Wagen ist die schönste. Die nächste Perspektive ist von etwas weiter hinten



Die Motorhaubensicht ist sehr realistisch. Die vierte und letzte Fahrperspektive wird ohne Haube dargestellt



Zusätzliche Boliden haben teilweise ganz spezielle Eigenschaften. Der grüne beispielsweise rutscht nicht auf Gras



Wer alle Strecken im Saturn-Modus als erster absolviert, darf fortan mit einem flotten Gaul über die Pisten galoppieren

Kaum ein Automaten-Rennspiel genöß in den vergangenen Jahren so regen Zulauf wie das rasante Stock-Car-Rennen Daytona USA. Nicht nur durch exzellente, flüssige Grafik, tolle Spielbarkeit, starke Hydraulik und Ausführungen mit bis zu acht miteinander verbundenen Geräten, die zeitgleiches Spielen entsprechend vieler Per-

SCHWERFÄLLIGE NASCARS DRIFTEN ÜBER DIE PISTEN

sonen ermöglichte, avancierte Daytona USA zum beliebtesten Programm seiner Sparte. Anzweifeln bleibt lediglich, ob eine Adaption des einige Tausend Mark teuren Automaten auf den Saturn überhaupt möglich ist – die Hydraulik scheidet von vornherein aus, auf eine Mehrspieler-Funktion wurde leider verzichtet. Dennoch – um es vorwegzunehmen – ist den Programmieren von AM2 eine sagenhafte Umsetzung gelungen, die von spielerischer Seite sogar mehr als das Spielhallen-Original bietet und die Rennspiel-Herzen höher schlagen läßt.

Mit stolzen drei Strecken wartet die Flitzerrei auf. Das sind immerhin dreimal so viele wie bei 'Ridge Racer', der direkten Konkurrenz auf der PlayStation. Zwar

MEHR FEATURES ALS DER SPIELHALLENAUTOMAT

handelt es sich bei der ersten um ein Indy- und Stock-Car-typisches Oval, das nicht allzu viel Anforderung an den Hobbyraser stellt. Wer die Ideallinie auf diesem Parcour gefunden hat, kann die ganze Zeit über mit durchgetretenem



Segas erfolgreichstes Automatenspiel der vergangenen Jahre startet auf dem Saturn voll durch. „Daytona USA“ soll Spielhallenatmosphäre ins heimische Wohnzimmer bringen und 'Ridge Racer' auf der PlayStation hinter sich lassen.

Gaspedal seine Runden ziehen. Die beiden anderen Pisten haben es dafür wahrhaftig in sich! Wer hier nicht auf den hinteren Plätzen landen möchte, muß über ein harmonisches Zusammenspiel zwi-



schsen Gas und Bremse verfügen sowie sein Vehikel hundertprozentig beherrschen. Am kniffligsten ist natürlich die dritte Strecke, eine Mischung aus Stadt- und Autobahnfahrten mit gemeinen Kurven, unterschiedlich breiter Straße und vertrackter Streckenführung. Alle drei Kurse sind mit denen des Originals identisch; Abweichungen gibt es lediglich im Detail.

Erhebliche Unterschiede – glücklicherweise zum Positiven – eröffnet der neben dem originalen Arcade-Modus integrierte Saturn-Modus. Wer möchte, der darf im 'Time Lap' auf reine Bestzeitenjagd gehen, ganz ohne lästige Computer-Konkurrenz. Mit vollzähliger Teilnehmerfeld wird, wie auch beim Konkurrenten 'Ridge Racer', im 'Mirror Mode' gefahren. Das

DAYTONA

Besondere hierbei: Jede der drei Strecken wird in umgekehrter Richtung gefahren. Dies läßt jeden Kurs in neuem Licht erscheinen und erfordert neue Taktiken. Für noch mehr Abwechslung sorgt, daß nach erstmaligem Absolvieren einer Strecke zusätzliche Boliden mit unterschiedlichen Fahreigenschaften zur Verfügung stehen. Im Arcade-Modus muß darauf verzichtet und mit einem Auto vorliebgenommen werden. Alle Fahr-





Oben: Flitzer mit Schaltgetriebe sind schneller als die mit Automatik

Unten: Sämtliche Strecken können auch entgegen der üblichen Richtung gefahren werden



DAYTONA USA



zeuge – die zur Gattung der NASCAR zählen – werden ‚ab Werk‘ Automatik oder Schaltgetriebe ausgeliefert. Für Profis zählt selbstverständlich ausschließlich die manuelle Schaltweise. Ein ganz besonderes Schmankelei erwartet die Profis unter Euch, die alle Strecken bestens hinter sich bringen: ein Pferd! Richtig gelesen: kein besonders attraktiver Flitzer, sondern ein Gaul erwartet Euch, mit dem von nun an über den Asphalt

galoppiert wird. Bislang hatten deutsche Spielefreaks stets das Nachsehen gegenüber ihren japanischen und amerikanischen Kollegen, da sie in der Regel länger auf die begehrten Produkte warten mußten bzw.

Musikalisches Untermalung zum Wahnsinnigwerden, Grafikbugs

noch immer müssen. Daß sich diese Wartezeit allerdings extrem positiv auswirken kann, beweist neben ‚Virtua Fighter‘, bei dem einige Bugs herausgenommen wurden, auch Daytona USA. Die europäische Version des Rennvergnügens hat an Geschwindigkeit hinzugewonnen und hängt ihr japanisches Pendant deutlich ab. Allerdings wurde an dem ‚etwas plötzlichen Bildaufbau‘ weiter entfernter Objekte nichts geändert. Nach

TROTZ TECHNISCHER SCHWÄCHEN SUPER

wie vor dürfen sich Betrachter des Highspeed-Spektakels mit spektakulären Crashes über das ‚Ploppen‘ mancher Streckenbestandteile, wie Brücken, Felsklippen etc., wundern – zugunsten Detailreichtums und eines schnellen Ablaufs. In Position des Aktiven fällt dies allerdings kaum auf. Auf große Schwächen im 3-D-Bereich sollte durch dieses Maniko nicht geschlossen werden, befindet



Nicht gerade dezent, aber während des Fahrens nicht störend: unruhliche Grafikbugs wie hier der Felsenbogen



Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Dieses NASCAR hebt nach einem Crash ab

sich die Programmierung für den Saturn quasi noch in den Kinderstiefeln. Will heißen: Je länger die Entwickler sich mit der Konsole vertraut machen, desto bessere Ergebnisse dürfen erwartet wer-

DIE MUSIK KLINGT WIE EIN ARABISCHER EIERKOCHER

den. Wir sind auf jeden Fall gespannt. Das jetzt aber niemand denkt, Daytona USA wäre grafisch enttäuschend! Das ist nicht der Fall; es ist nur nicht so genial wie der Spielhallenautomat – was Wunder, ist dieser doch ungleich teurer als ein

Saturn und mit entsprechender leistungsfähiger Hardware ausgestattet. Der direkte Vergleich zu ‚Ridge Racer‘ fällt zugunsten Namcos Werk aus – was grafische Belange betrifft. In puncto Abwechslungsreichtum hingegen hat sich das AM2-Programm die Pole Position gesichert, bietet es doch mit drei Strecken zwei mehr als Ridge Racer. Die Spielbarkeit gibt keinen Anlaß zur Kritik. Sicherlich sind die schwerfälligen NASCARs für Freunde wendiger, schnittiger Formel-1-Boliden gewöhnungsbedürftig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit sollte die Steuerung und das typische Drif-

ten der Vehikel beherrscht sein. Daß das Fahrverhalten dabei nicht immer puren Realismus widerspiegelt, mag wohl niemand bestreiten.

Erste Kritik und die ungläubige Frage „Das kann doch nur ein schlechter Witz sein?!“ muß sich Sega in Sachen gefallen lassen! Die Musikstücke mit Gesang wurden vermutlich von einem vagabundierenden Straßenmusikanten aufgenommen, der nicht für das Singen, sondern fürs Mundhalten seine Groschen bekommt. Das ging echt daneben! Noch lange nicht gut, aber immerhin besser, sind die Soundeffekte ausgefallen. Trotzdem erscheint es als beste Lösung, eine fetzige Heavy-Metal- oder Hardcore-Techno-CD einzulegen. Ist dies geschehen, so darf sich nahezu ein jeder Rennspieler monatelangen Spielvergnügens sicher sein. Trotz technischer Schwachstellen ist Daytona zweifelndfrei ein Rennspiel der Extraklasse und darf keinem Saturn-Besitzer entgehen!

Hans-Joachim Amann



DAYTONA USA

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die Schwerfälligkeit der Wagen ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Das Driften macht richtig Spaß.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Drei Strecken, ein zusätzlicher Spielmodus und speicherbare Bestzeiten. Langzeitmotivation ist angesagt.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Schnell und detailliert geht es zu. Das ‚Ploppen‘ der Grafik ist bedauerlich, stört aber nicht beim Spielen.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Nein, also so wirklich nicht: Ausschalten ist nicht möglich und das Anhören eine Folter seiner selbst...	

Genre Rennspiel
Spieler 1
Hersteller Sega
Preis 49 DM / 40 €
Level 3 Strecken
Schwierigkeit variabel/2x5 Stufen
Continues Saturn-Speicher
Speicher 1 CD
Erhältlich im Handel

INT. VICTORY GOAL



Glücklicherweise erscheint der Saturn im fußballversessenen Deutschland nicht ohne ein gutes Soccer-Game in den Regalen. Also dann, frohes Kicken!

a ls zweites Fußballspiel auf einer der Next-Generation-Plattformen präsentiert sich uns „International Victory Goal“ mit ansprechender Polygongrafik. Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, solltet Ihr nach einem Abstecher ins Optionsmenü den Exhibition-Modus anwählen. Allein oder zu zweit könnt Ihr dann gegen den Computer antreten oder auch gegen-



einander spielen. Egal wie Ihr Euch entscheidet, es stehen zwölf internationale Mannschaften zur Verfügung, deren Spieler Phantasienamen tragen. Vor und während des Matches darf neben der Aufstellung auch die Taktik festgelegt werden und ob der Torwart manuell bzw. automatisch gesteuert werden soll. Unter Gejohle des Publikums betreten danach die 22 Akteure den Rasen. Dank



der drei wählbaren Steuerungen (bei der ersten sind nur drei Buttons belegt, bei der dritten sind auf fünf Knöpfen Funktionen verteilt) finden auch Einsteiger schnell in das Spiel hinein. Um sich einen Überblick über das Geschehen auf dem Feld zu machen, könnt Ihr den Spielausschnitt ändern (nah bis Vogelperspektive), die ‚Kamera‘ im Pausenmodus drehen oder einen – leider etwas großen – Scanner einschalten.

Insgesamt spielt sich IVG recht flott, allerdings weist es keine Merkmale auf, die erfolgreiche 16-Bit Soccer-Games auszeichnen. Es

fehlen die liebevolle Grafik und die hervorragende Spielbarkeit eines ‚International Superstar Soccer‘ oder die Action

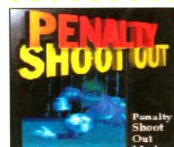


eines ‚Fever Pitch Soccer‘ (s. Seite 42/43). Grafisch wird uns eine technische gut, aber etwas schlichte Polygondarstellung geboten. Ein Kicker sieht aus wie der andere, und die Animation ist zuweilen leicht ruckelig. Beim Sound dominieren fetzige Melodien, die jedoch schnell langweilig



werden und sich zum Glück abschalten lassen. International Victory Goal ist ein sehr solides Fußballspiel ohne große Tiefen, aber auch ohne nennenswerte Höhen. Durch die fünf verschiedenen Spielmodi (inklusive ‚World Cup‘ mit Speicherfunktion) bleibt die Silber Scheibe lange interessant. Freunde des Rensports und Saturn-Besitzer sollten auf alle Fälle einmal reinschauen, denn die schnelle 3-D-Grafik hat ihre Reize.

Michael Koczy



In den fünf Spielmodi steht Euch sogar der Batteriespeicher des Saturns zur Verfügung. Unten: Vor einem Match könnt Ihr Taktik und Aufstellung bestimmen



INT. VICTORY GOAL

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

Gameplay: Man kommt schnell mit der Steuerung zurecht, jedoch fehlt dem Spiel das gewisse Etwas.
 Dauerspiel: Solisten stehen ganz fünf Modi offen, zu zweit wird es erst recht nicht langweilig.
 Grafik: Flotte 3-D-Grafik, Perspektiven umschaltbar, die Spieler sehen jedoch alle gleich aus, der Scanner ist zu groß.
 Sound: Die recht fetzigen Melodien nerven nach spätestens fünf Minuten, zum Glück sind sie abschaltbar.

Genre	Sport
Spieler	1-2 (simultan)
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 140
Level	12 Teams
Schwierigkeit	3 Stufen
Continues	Batterien
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel



Oh, der böse Ritter haut die armen Frühstückskeklen weg, das ist doch unfair



Der beeindruckendste Gegner des ganzen Spiels: Ein echter Transformier!



CLOCKWORK KNIGHT



Bekommen Mario und Sonic Konkurrenz aus dem All? Frisch vom Saturn kommt ein neuer Jump&Run-Held!



Congratulations!



m it einem gut animierten goldenen Aufziehritter müßt Ihr eine klassische Jump&Run-Umgebung durchspielen. Das Tolle daran ist allerdings die phänomenale 3-D-Grafik. Wenn Ihr

Super 3-D-Grafik, klasse Endgegner

an Gegenständen vorbeilauf (oder hochspringt), verändert sich die Perspektive, so daß Ihr auch ihre Seitenflächen (oder Oberflächen) sehen könnt. Das führt zu einem plastischen Eindruck, der ziemlich realistisch wirkt.

Nach je zwei (der manchmal reichlich kurzen) Leveln kommt der obligatorische Zwischengegner. Insbesondere der zweite Oberschere nutzt die Möglichkeiten des Saturn gut aus. Ein bildschirmgroßer Transformier baut sich flü-

sig in ein Flugzeug um und fliegt auf Euch zu! Je nach Schwierigkeitsgrad ist der ganze Spaß nach frühestens acht Leveln und vier Endgegnern vorbei, in „Normal“ und „Hard“ kommen noch zusätzliche Endgegner hinzu (und auch die sind verdammt beeindruckend).

Obwohl Clockwork Knight schon sehr gut aussieht, hat es leider nicht die erhoffte spielerische Qualität. Zwar sind die (oft zu kurzen) Level mit beweglichen Plattformen und alternativen Wegen bestückt, doch ist das Leveldesign im

Zu kurz, zu wenig Level, zu wenig Eigenschaften der Spielfigur

großen und ganzen altbekannt. Dazu kommt noch, daß der Held kaum Fähigkeiten hat. Man vergleiche nur mal seine acht (gehen, laufen, springen, kämp-



Die Gegner sind alle sehr lustig und abgedreht, wie Ihr hier gut seht!

fen, Feinde tragen, Schalter betätigen, schieben und Unverwundbarkeit) mit den knapp fünfzig von Mario! Das macht sich natürlich bemerkbar, da der Clockwork Knight lange nicht soviel Abwechslung bietet.

Eure Gegner haben verschiedene Angriffstaktiken, und insbesondere die großen Ritter verlangen einiges Geschick, aber leider bleibt es bei einer Handvoll

Kontrahenten. Trotzdem macht das Game schon durch seine tolle Grafik viel Spaß und da Saturnbesitzer sowieso keine andere Wahl haben, können sie ruhig zugreifen. Wenn Ihr mehr über dieses Spiel lesen wollt, findet Ihr in Ausgabe 2/95 einen dreiseitigen Bericht über den Clockwork Knight.

Maris Feldmann



SATURN

CLOCKWORK KNIGHT

Gameplay	6 5 4 3 2 1
<small>Der Ritter läßt sich zwar gut steuern, hat aber zu wenig Handlungsmöglichkeiten.</small>	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
<small>Auf Easy ist es noch einfach, aber für alle Gegner und Abspann (auf Hard) muß man richtig trainieren.</small>	
Grafik	6 5 4 3 2 1
<small>Einfach super! Nur ein paar kleine Grafikfehler, wenn sich Ritter und Umwelt überlagern, trüben das Gesamtbild.</small>	
Sound	6 5 4 3 2 1
<small>Jeder Level hat seine gut hörbare Musik. Leider verzichtet Sega außerhalb des Vorspanns auf Sprachausgabe.</small>	

Genre	Jump&Run
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100
Level	8 x Endgegner
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	kaufbar/kein
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

FAZIT

2-



Stirbt der Standard bevor er in Europa überhaupt Fuß fassen konnte, oder finden sich Trip Hawkins' Jünger dank M2 schon in wenigen

3DO



Gerenderte Grafik wird immer mehr zum Standard

Neue Hardware, neue Hoffnung?

Monaten mitten in den Videowelten der Zukunft wieder? Mit GoldStars 3DO-Player kommt endlich die erste Generation in deutsche Geschäfte...

bisher konnte sich Panasonic – in den USA, England und Japan Vorreiter der 3DO-Technologie – immer noch nicht dazu durchringen, das 3DO endlich auf den deutschen Markt zu bringen. Mit viel Selbstvertrauen und einem gehörigen Marketingapparat dahinter trat GoldStar zunächst für stolze DM 899 – in teutonischen Gefilden an. Das Koreanische Unternehmen kündigte jedoch vor kurzem an, daß das GoldStar-Einsteigermodell ab sofort für DM 749 – zu haben sein wird – was eine Annäherung an die Preise der Konkur-

IM HERBST KOMMT PANASONICS 3DO

renz bedeutet. Solltet Ihr also jetzt zuschlagen wollen, erwartet Euch ein reines 3DO-Basismodell (à la Panasonic FZ-1) ohne MPEG-1 und leider auch ohne ein verbessertes Joypad, dafür aber mit dem Wonnetitel ‚FIFA Soccer‘ als kostenlose Beigabe.

Auch Panasonic spricht noch immer in ungebrochen enthusiastischen Tönen vom hauseigenen 3DO-Player. Im Herbst soll es dann auch endlich zu GoldStar-ähnlichen Preisen zur Sache gehen. Einigen Auftrieb – vor allem preislich und vom Marketing her – wird das 3DO im harten Weihnachtskampf mit Sonys PlayStation und Segas Saturn auf jeden Fall nötig haben. Software-Perlen wie ‚FIFA Soccer‘ und ‚The Need for Speed‘ sind weiterhin rar, und bis heute ist die Fra-



ge, ob der Kunde überhaupt eine nächste Generation der Konsolen braucht, noch bei weitem nicht geklärt. Längst gelöst scheint diese Frage zumindest für die Vordenker des 3DO-Standards. Die Technologie-Zauberer um Trip Hawkins, R. J. Mical und David Morse stellten auf der E3 stolz fertige Prototypen des M2-Chipsets vor: M2, das ist 3DOs Antwort auf Sega, Sony und Nintendo. M2, das ist die zweite Generation aus der 3DO-Schmiede und soll der Konkurrenz um Längen voraus sein. Laut Aussagen der Entwickler wird ein M2-3DO bis zu 700.000 Polygone pro Sekunde darstellen können. Ob dabei auch alle eingebauten Features wie Texturen, Anti-Aliasing, MIP-Mapping und andere aufwendige Verschönerungen möglich sind, bleibt sehr fraglich. Bekannt ist bisher nur, daß das Herz des M2 ein mit 66 MHz tickender Power-PC-Prozessor aus der Motorola-Fertigung ist, daß der Systembus

mit annähernd 500 MHz bis zu 500 KByte pro Sekunde

schaufeln kann, und daß die Hardware den Video-CD-Standard MPEG-1 von vornherein abspielen kann.

All diese Daten klingen beeindruckend und den Ultra-64-Angaben Nintendos extrem ähnlich. Erste Demos allerdings –

auch hier erkennt man Parallelen zu Nintendos 64-Bitter, liefern auf Silicon Graphics Workstations und waren nicht weiter als vorberechnete Filme. Von Echtzeit keine Spur – Alias, Softimage und Co. lassen mal wieder grüßen.

Preislich klingen die ca. 299 US-Dollar verlockend, doch bei näherem Hinsehen gilt diese Angabe nur für Besitzer eines alten 3DO, das mit M2 ausgerüstet wird. Neueinsteiger werden wohl bis zu 500 US-Dollar berappen müssen. Als ebenso schwammig wie die Preisaussagen entpuppte sich in den

letzten Wochen auch der Erscheinungstermin der auf der E3 schon in schnieken, inhaltslosen Plastik-Prototypen vorgestellten M2-Konsolen von Panasonic und GoldStar: Hies es noch vor wenigen Wochen Weihnachten '95, ist laut 3DO inzwischen Frühjahr-Sommer 1996 angepeilt – doch Experten aus Entwicklerkreisen bezweifeln auch das.

Deutsche Videospiel-Fans können sich in den nächsten Wochen selbst davon überzeugen, ob der verfrühte Trubel um M2 die Schwächen einer inzwischen veralteten ersten Generation lautstark über-tönen soll, oder ob uns mit den 3DOs von GoldStar und Panasonic auch im Vergleich mit Saturn und PlayStation endlich ein längst überfälliger Vertreter der Next-Generation erreicht hat.

Julian Eggebrecht/ht

M2-Software

Auf der E3 wurden bereits diverse Programme fürs M2 vorgestellt. Diesbezüglich halten wir Euch natürlich auch weiterhin auf dem neuesten Stand.

Vorab möchten wir aber schon mal die Herstellerfirmen nennen, die aller Voraussicht nach Software für die 64-Bit-Konsole M2 produzieren werden: Electronic Arts, Williams Entertainment, Interplay, Universal Interactive, Spectrum HoloByte, aber auch Panasonic selbst.



3DO-Software-Übersicht

Freunde von „SSF II“ dürfen gespannt sein

Zur Einführung des

GoldStar-3DOs war es nicht nötig neue Software herbeizuzaubern, denn es gab längst Programme aus den USA, England und Japan.



Obgleich das 3DO weltweit noch nicht den absoluten Durchbruch erreicht hat, steht dem potentiellen 3DO-User bereits jetzt ein beachtliches Repertoire an Softwaretiteln zur Verfügung. Unter den ca. 100 erhältlichen Programmen befinden sich zahlreiche Action- und Adventuregames, Shoot'em-Up-Perlen wie „Wing Commander 3“ oder „Shock Wave“ und solch faszinierende Rennspiele wie „The Need for Speed“ oder „Crash 'n Burn“. Doch auch

Mit Preisen zwischen 89 und 129 Markern liegen die nötigen Aufwendungen dabei im gewohnten Bereich der Modulpreise für Mega Drive und Super Nintendo, beziehungsweise sogar noch ein wenig darunter.



Interaktive Movies werden auch fürs 3DO produziert, und das nicht zu knapp (s. Tabelle)

Man kann nur hoffen, das sich das 3DO-System trotz des relativ hohen Preises für Einsteiger (749 DM) etablieren kann, denn das umfangreiche Softwareangebot kann sich absolut sehenlassen. th



Na, wenn das kein furchterregendes Alien ist, das sich da auf dem Bildschirm tummelt!

Strategie- und Prügelspiel-Fans kommen beispielsweise mit „Lemmings“ bzw. „Super Street Fighter 2 Turbo“ voll auf ihre Kosten. Einen Großteil dieser Spiele haben wir in den vergangenen Monaten bereits getestet (siehe Tabelle).



Ob Prügelkönige wie „Tekken“ oder „SSF II“ vor „Primal Rage“ zittern müssen, bleibt fraglich



Videospiele im neuen Look! Wohin wird die Entwicklung gehen, was wird noch alles auf uns zukommen, und vor allem, wo ist die Grenze zwischen Realität, Film und Spiel?

Titel	Ausgabe	Note	Genre	Erhältlich
3D-Atlas	-	-	Atlas	im Handel
AD&D: Deathkeep	-	-	Act./Adv.	Ende '96
Alone in the Dark	11/94	4+	Adventure	im Handel
Alone in the Dark 2	-	-	Adventure	in Vorbereitung
B. C. Racers	-	-	Rennspiel	in Vorbereitung
Ballz	-	-	Prügelspiel	Ende '95
Biosfear	-	-	Action	Ende '95
Bluestar	-	-	Strat./Adv.	1996
Burning Soldier	11/94	3	Action	im Handel
Casper	-	-	Act./Strat.	Ende '95
Corpse Killer	7/95	5-	Action	im Handel
Crash 'n Burn	11/94	2-	Rennspiel	im Handel
Crime Patrol	3/95	3-	Action	im Handel
Cyberdillo	-	-	Action	Ende '95
Cyberia	-	-	Act./Adv.	Ende '95
D	-	-	Interactive	Ende '95
Deadly Skies	-	-	Shoot'em Up	Ende '95
Demolition Man	2/95	3-	Action	im Handel
Descent	-	-	Action	Ende '95
Die Schlümpfe	-	-	Jump&Run	in Vorbereitung
Dragon's Lair	11/94	5-	Interactive	im Handel
Drug Wars	-	-	Interactive	Ende '95
FIFA Soccer	1/95	2+	Sport	im Handel
Flashback	7/95	1+	Act./Adv.	im Handel
Foes of Ali	-	-	Prügelspiel	Ende '95
Gex	7/95	2	Jump&Run	im Handel
Gridders	11/94	5+	Strategie	im Handel
Guardian War	11/94	3+	Adventure	im Handel
Hell	9/95	3+	Adventure	im Handel
Icebreaker	-	-	Act./Strat.	Ende '95
Immercenary	7/95	2-	Action	im Handel
Isis	-	-	Strat./Adv.	Ende '95
Jammit	1/95	5-	Sport	im Handel
John Madden Football	11/94	1-	Sport	im Handel
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Interactive	im Handel
Kingdom: The Far R.	-	-	Adventure	Ende '95
Last Bounty Hunter	-	-	Shoot'em Up	Ende '95
Lemmings	11/94	2+	Strategie	im Handel
Maximum Surge	-	-	Interactive	Ende '95
Mazer	-	-	keine Angabe	Ende '95
Mc Kenzie & Co.	-	-	keine Angabe	Ende '95
Mega Race	12/94	4+	Action	im Handel
Microcosm	11/94	5+	Action	im Handel
Monster Manor	11/94	3+	Action	im Handel
Mortal Kombot 3	-	-	Prügelspiel	Mitte '96
Myst	6/95	2+	Adventure	im Handel
NHL Hockey '96	-	-	Sport	Ende '95
Off-World Interceptor	2/95	4-	Rennspiel	im Handel
Out of this World	11/94	3	Act./Adv.	im Handel
Panzer General	-	-	Strategie	Ende '95
Pataank	1/95	5-	Action	im Handel
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport	im Handel
Policenauts	-	-	Act./Adv.	Ende '95
Primal Rage	-	-	Prügelspiel	Ende '95
Prowler	-	-	Action	Ende '95
Psychic Detective	-	-	Interactive	Ende '95
Quarterback Attack	-	-	Sport	Ende '95
Real Pinball	11/94	6	Flipper	im Handel
Rebel Assault	2/95	4	Action	im Handel
Return Fire	4/95	5	Action	im Handel
Rise of the Robots	7/95	5	Prügelspiel	im Handel
Road Rash	10/94	1-	Rennspiel	im Handel
Samurai Shodown	1/95	3+	Prügelspiel	im Handel
Seal of the Pharaoh	8/95	3+	Act./Adv.	im Handel
Shanghai: Triple Threat	3/95	2+	Strategie	im Handel
Shock Wave	10/94	2	Shoot'em Up	im Handel
Shock Wave-Operation J.	6/95	2-	Shoot'em Up	im Handel
Shoot Out at Old Tucson	-	-	Action	Ende '95
Slam City	3/95	5+	Sport	im Handel
Slam 'n' Jam '95	8/95	2	Sport	im Handel
Slayer	12/94	2-	Rollenspiel	im Handel
Space Hulk	-	-	Act./Adv.	Ende '95
Starblade	6/95	3	Shoot'em Up	im Handel
Star Control 2	1/95	1-	Act./Adv.	im Handel
Strahl	-	-	Interactive	Ende '95
Street Fighter: Animated	-	-	Interactive	Ende '95
Super Street F. 2 Turbo	1/95	2+	Prügelspiel	im Handel
Super Wing Commander	11/94	2	Shoot'em Up	im Handel
The 11th Hour	-	-	Interactive	Ende '95
The Horde	9/94	2+	Act./Strat.	im Handel
The Incredible Machine	11/94	3	Strategie	im Handel
The Need for Speed	2/95	2+	Rennspiel	im Handel
Theme Park	6/95	1-	Strategie	im Handel
Total Eclipse	11/94	2-	Shoot'em Up	im Handel
Twisted	11/94	3+	Strategie	Ende '95
Varuna's Forces	-	-	Shoot'em Up	im Handel
VR Stalker	12/94	5	Action	im Handel
Waterworld	-	-	Action	Ende '95
Way of the Warrior	10/94	4+	Prügelspiel	im Handel
Wing Commander 3	9/95	1-	Shoot'em Up	im Handel
World Cup Golf	3/95	2	Sport	im Handel

Diese Tabelle bezieht sich ausschließlich auf bereits vorhandene beziehungsweise sich in

Vorbereitung befindliche Softwaretitel für alle 3DO-Geräte der 32-Bit-Klasse, nicht fürs M2!

Beim Jupiter! Sie sind wieder da, die beiden beliebtesten Gallier, die seit über 35 Jahren für Freude unter Comicfans sorgen. Stolz 29 Abenteuer lang haben uns die sympathischen Bur-schen bestens unterhalten. Nun folgt eine völlig neue Episode – auf dem SNES!

E I N D U O W I E N



ASTERIX



es ist mal wieder was los, im entfernten Gallien. Julius Caesar, seines Zeichens Römischer Imperator, hat eine Palisade um das kleine, uns allen bestens bekannte gallische Dorf errichtet. Doch ein echter Gallier läßt sich dadurch nicht stören und schon gar nicht aufhalten: Unberührt machen sich der kleine, clevere Asterix und der starke, vollschlanke Obelix – nie vergessen: Obelix ist nicht dick! – auf die Socken. Ihr Plan: Herumzureisen und Caesars aus verschiedenen



Gelungene grafische Umsetzung, Zweispieler-Simultan-Modus, nette Spiele-im-Spiel

Ländern ein Andenken mitzubringen, als Beweis dafür, daß ein Gallier nichts aufhalten kann. Das Jump&Run-Abenteuer der beiden Helden startet in ihrem Dorfe.

Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch entweder mit Asterix oder Obelix durch die Gegend schlagen. Habt Ihr einen Mitspieler zur Hand, so darf gar zu zweit agiert werden – gleichzeitig! Das erste Ziel lautet London. Dort wollen die beiden Gallier ein ganzes Rugbyteam befreien, das von den römischen Besitzern gefangengehalten wird. Der Weg zum Ziel ist nicht einfach. Nicht nur mehrere Legionen Römer gilt es durch geschickte Fausthiebe aus ihren Sandalen zu befreien, auch eine gefährnvolle Bootsfahrt über den Ärmelkanal will zunächst gemeistert werden. Sind alle Gefangenen befreit, werden die Römer zu einem Rugbymatch herausgefordert.



Insgesamt stecken fünf Comics in Asterix & Obelix: Asterix bei den Briten, A. bei den Schweizern, A. bei den Olympischen Spielen, Asterix und Kleopatra sowie Asterix in Spanien. Die Rahmenhandlung des SNES-Abenteuers lehnt an die Folge Tour de France an

Die spinnen, die Römer! Aber fliegen können die Burschen wie eine Eins, wenn Obelix ihnen einen Kinnhaken verpaßt. Übrigens: Vor exakt zwei Jahren brachte Infogrammes das wenig überzeugende „Asterix“ fürs SNES auf den Markt. Glücklicherweise ist Asterix & Obelix besser geraten



So kennen wir die Comics: Feige Römer fliegen hochkant durch die Lüfte oder verstecken sich in Büschen



Dieses lustige Spiel-im-Spiel ist nicht nur ein kniffliger Reaktionstest, sondern stellt auch eine willkommene Abwechslung dar. Weiter geht es in die Schweiz. Besonders gut gefällt hier das Überqueren eines Gebirges. Gut für einen herzhaften Lacher sind die völlig vereisten, bibbernden Soldaten. Doch trotz Eiszapfen an der Nase sind sie keineswegs auf die leichte Schulter zu nehmen. Schneller als Obelix schauen kann, zücken die Burschen ihre Schwerter und pieksen ihn in seinen Bauch. Wertvolle Energie geht verloren. Neigt sich diese ganz dem Ende, ist eines der wenigen Leben ausgehaucht. Diverse Extras in Steinblöcken helfen jedoch, über die Runden zu kommen. Nach dieser kühlen Tortur wird eben noch die Sicherheit einer Schweizer Bank getestet. Gelingt es, dort den richtigen Safe zu knacken, ist Euch eine wertvolle Schriftrolle sicher – eines der insgesamt fünf Präsenten für Caesar.

COMICPASS FÜR ZWEI SPIELER GLEICHZEITIG

Auf der Weiterreise nach Athen per Galeere lauern arglistige Typen auf unsere Freunde. Ist auch diese Bewährungsprobe ge-

meistert, wird es sportlich: Auf dem Olymp müssen drei Disziplinen mit Bravour absolviert werden. Diese sind Sprint, Hürdenlauf sowie Speerwerfen. Im Drück-auf-den-Buttonso-schnell-Du-kannst-Verfahren erzielen unsere beiden Helden das benötigte Tempo. Ein Besuch bei der Schönheit der Schönheit



Kleopatra in Ägypten darf nicht ausbleiben, und so begibt sich das dynamische Duo in die Nilregion. In einem Wüstenlager dürfen zahlreiche Soldaten so richtig aufgemischt werden. Ehe es in den königlichen Palast der Kleopatra geht, gilt es riesige Katapulte auszuschalten. Die letzte Etappe ist Spanien, wo Asterix und Obelix letztlich das große Finale bevorsteht: der Stierkampf! Kein leichtes ist es, dem wütenden Stier davonzulaufen und im richtigen



OBELIX



Zu spät: Asterix wurde von einem bibernenden Römer erwischt und Obelix kann nur dumm aus der Wäsche schauen



Vorsicht vor dem Kutscher, er hat nichts Gutes vor



Ganz oben: Die Steinschleuder muß in Ägypten außer Gefecht gesetzt werden
Oben: Die beiden durchschlagkräftigen Gallier haben einen Rugbyspieler befreit



Moment hinter eine Absperrung zu springen. Ist auch diese Hürde genommen, haben die beiden ihr Ziel erreicht, fünf Mitbringsel im Sack und können sich auf den Weg zurück in ihr kleines Dorf machen. Selbstverständlich warten in den fünf Le-

die im hohen Bogen aus ihren Lat-schen geboxten Römer, welche am Horizont kopfüber gen Boden fallen: Es gibt viel zu Schmunzeln! Auch wenn Asterix & Obelix ein eher gewöhnliches Jump&Run mit bekannten Elementen ist, ist es dennoch sehr reizvoll. Nicht zuletzt dank des vergnüglichen Zweispieler-Modus. Die sehr gelungene Grafik mit gut animierten Sprites und allerlei Gags bringt wahres Comicfeeling herüber. Alle wesentlichen Jump&Run-Elemente wie Bonusräume, einsammelbare Extras wie Unverwundbarkeit, Energieauffrischer oder sogar Zusatzleben sind

gelegt' und den Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt. Zwar geht es nicht ganz so unfair zu wie bei den Bläulingen, doch ein Zuckerschlecken ist das Ganze keinesfalls. Daß Paßwörter nur alle vier Stages vergeben werden, gestaltet die Sache nicht einfacher.

Nichtsdestotrotz ist Asterix & Obelix ein Jump&Run, das nicht nur jedem Comic-Begeisterten ans Herz gelegt werden kann: Viele vergnügliche Stunden sind gewiß!

Hans-Joachim Amann

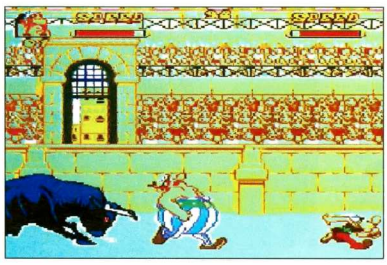
Schwierigkeitsgrad trotz dreier Spielstufen recht hoch, wirklich neue Elemente lassen missen

veln à vier Stages (bzw. fünf im ersten) noch jede Menge anderer Gefahren auf unsere Gallier. Bei den Bootsfahrten sind es beispielsweise Riffe, Steinbrocken und Fische; im Wald zeichnen Eichhörnchen und Wildschweine für zusätzliche Action verantwortlich. Alles wollen wir natürlich nicht verraten. Köstlich sind die zahlreichen Gags. Sei es die pedantische Ordentlichkeit der Schweizer, die bei der Grenzüberquerung von Frankreich aus ins Auge sticht oder

enthalten und werden durch die kleinen Spiele im Spiel, wie die Olympiade, das Rugbymatch oder den Stierkampf, auf nette Weise aufgelockert. Gelungen ist auch der Sound, der zusätzliche Atmosphäre aufkommen läßt. Einen Kritikpunkt wollen wir anbringen: Die Programmierer, welche ebenfalls für ‚Die Schlümpfe‘ verantwortlich zeichnen, haben sich erneut ‚ins Zeug

PASSWORT

Solltet Ihr anfangs Probleme haben, so versucht einmal dieses Paßwort. Es führt Euch in die Schweiz und den hübschen Eislevel. Caesar hat seine Präsente erhalten (unten)



ASTERIX & OBELIX

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

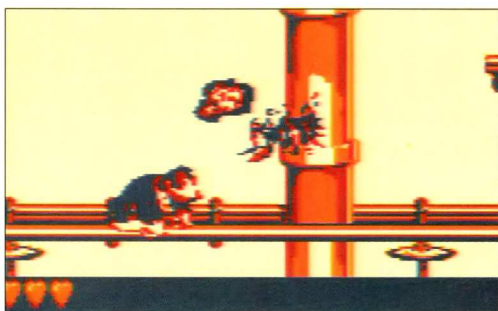
FAZIT
2

Genre: Jump&Run
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Infogrames
Preis: ca. DM 100
Level: 3 Level/21 Stages
Schwierigkeit: ... einfach bis hoch
Continues: ... Paßwörter
Speicher: ... 12 MB
Erhältlich: ... im Handel

Ebenfalls gelungen sind Soundeffekte und Musiken. Sie sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

Asterix & Obelix © 1995, LEIS EDITIONS ALBERT RENE GOSCINNY LUZERN © Infogrames Multimedia

Name: Diddy Kong
Hobby: Bananen sammeln



Wie gehabt, könnt Ihr die Buchstaben des Familiennamens sammeln



ZWEI AFFEN STELLEN EUREN GB AUF DEN KOPF

DONKEY KONG LAND

das Spiel „Donkey Kong Country“ begeistert seit dem vergangenen Weihnachtsfest die Massen. Erstmalig wurden die Figuren eines SNES-Spiels so aufwendig gerendert, daß sie zum Anfassern realistisch wirken. Mittlerweile geht das „affige“ Jump&Run in die zweite Runde (siehe auch Seite 14/15), höchste Zeit also für eine Game-Boy-Umsetzung.

Bei dieser schlägt Opa Cranky Kong Donkey und Diddy vor, sich auf die alten Videospelzeiten zu besinnen, als die Grafik eines Games noch pixelig und die Farbpalette beschränkt war. Um zu beweisen, das das Duo auch auf einem 8-Bit-System bestehen kann, schlüpfen

Seit über einem halben Jahr sorgen zwei Affen auf dem SuperNES für nicht endenwollenden Jump&Run-Spaß.

Nun wechseln sie das System und erobern den Game Boy.

die zwei in ein bananengelbes (!!!) GB-Modul, um leckere Südfrüchte erneut von den Kremplings zurückzuholen.

Vier große Welten mit insgesamt 100 Leveln und Bonusstages müßt Ihr durchqueren, wobei drei Spielstände per Batterie

speicherbar sind. Die Level erinnern sehr an die SNES-Vorbilder, jedoch ist der Aufbau neu, wodurch es

wieder „endlos“ viel zu entdecken gibt. Per Select-Knopf könnt Ihr weiterhin zwischen den Akteuren wechseln, jedoch ist stets nur einer zu sehen. Neben

fünf neuen Gegnern und den Reittieren Espresso, dem Strauß und Rambi, dem Nashorn, macht Euch vor allem die Steuerung zu schaffen. Dadurch, das alles sehr groß dargestellt, das Scrolling sehr schnell ist und der Bildausschnitt

verhältnismäßig klein ausfällt, werdet Ihr häufig von Gegnern überrascht oder könnt nicht sehen, wohin Ihr springt.

Eine etwas ungenaue Kollisionsabfrage tut ihr übriges ... Bis auf ein gelegentliche Spritflackern ist die Grafik zwar sehr beeindruckend, jedoch mit nur vier

Graustufen sind Details oft nur schwer zu erkennen. Auch auf dem SGB wird das Geschehen nicht deutlicher. Zwar tritt beim Scrollen nicht mehr der „Verwisch-Effekt“ auf, aber die Spielbarkeit hakt weiterhin. Die Soundfähigkeiten des Adapters werden übrigens nicht unterstützt. Unterm Strich ist „Donkey Kong Land“ ein recht geradliniges Jump&Run, das leichte Defizite in der Darstellung

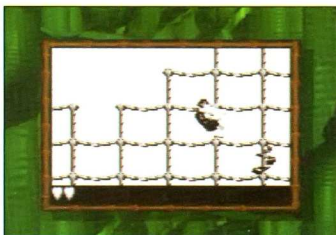
und im Gameplay aufweist. Spielerisch ist es zwar mehr als nur eine Bananlänge von den Super-Mario-Titeln entfernt, aber Affen-Fans werden um einen Kauf nicht herumkommen.

Michael Koczy
Muster: Flashpoint, Diering

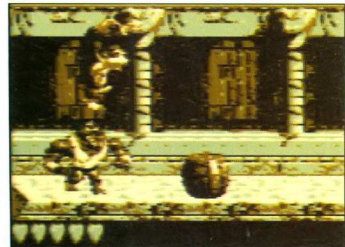
Solides und umfangreiches Jump&Run mit flottem Soundtrack, Batterie.

Etwas unübersichtlich, da der Bildausschnitt zu groß und die Darstellung zu kontrastarm ist.

Neben Espresso, dem Strauß, ist Rhino, das Naßhorn Euer einziges Reittier



Der Super Game Boy spendiert Euch einen keinen ganz so tollen Rahmen



Bananen, die unter Wasser die Richtung anzeigen ...? Wozu gibt es denn Verkehrsschilder?!

Eure alten Feinde, die Kremplings, sind selbstverständlich wieder mit von der Partie



GAME BOY

DONKEY KONG LAND

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Grafik 6 5 4 3 2 1

Sound 6 5 4 3 2 1

FAZIT 2-

Genre: Jump&Run
Spiele: 1 Spieler
Hersteller: Nintendo
Preis: ca. DM 70
Level: 100
Schwierigkeit: mittel
Continues: Batterie
Speicher: 4 MB
Erhältlich: im Handel

FRONT MISSION



Orlson:
これが我が家と敵の戦力だ。

Wenn turmhohe Kampfroter durch die Gegend latschen, schlägt das Herz eines jeden Mech-Piloten höher.

Die Story spielt in nicht allzu ferner Zukunft: Zwei große Staatenbünde liegen im Clinch miteinander. Anlaß für die Streitigkeiten ist Huffman Island, eine recht unscheinbare Insel irgendwo im Meer. Und ehe man sich versieht, sind die BattleMechs schon aus der Garage geholt und der Krieg beginnt. Ihr schlüpf dabei in die Rolle von Roid, einem noch recht 'grünen' Mech-Piloten, der sich seine Auszeich-

Gelungene Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Simulation, Zweispieler-Modus



nungen erst noch hart verdienen muß. Wer auf BattleTech-Szenarien steht, aber statt der hektischen Action von 'Mechwarrior' relativ geruhsame Strategie-spiele bevorzugt, der kommt bei 'Front Mission' voll und ganz auf seine Kosten. Während der Missionen bewegt Ihr Eure Mechs in einer isometrischen Landschaft und entscheidet über Eure Angriffs- und Verteidigungstechniken. Darüberhinaus gibt es auch eine Arena, in der Ihr die

Erfahrung Eurer Piloten steigern könnt, Ersatzteilläden und die Kneipe für den obligatorischen Smalltalk. Nett auch der Zweispieler-Modus: Die Eigenschaften der Charaktere werden im Paßwörtern festgehalten, nach deren Eingabe könnt Ihr mit zwei Piloten Eurer Wahl in der Arena gegeneinander antreten.

Leider hat die ganze Sache einen kleinen Haken: Vorerst ist das Game nur als Japan-Import erhältlich, der genaue Termin für

Leider vorerst nur als Japan-Import erhältlich, etwas langweilige Trainingsphasen



Wenn der Mech brennt – so wie dieser hier zum Beispiel –, dann ist es bald vorbei



erst Anfang nächsten Jahres zu erwarten sein. Im Prinzip kann man damit aber leben, da die wichtigsten Menüs in englischer Sprache gehalten und damit problemlos bedienbar sind. Allerdings

verlaufen die Unterhaltungen und sonstigen Meldungen überwiegend in japanisch ab, so daß man auf diesen Teil der Story leider verzichten und an manchen Stellen auch etwas herumprobieren muß - aber die Mühe lohnt sich.

Michael Anton

Muster von: Test 'N Take, Berlin



Einsam auf weiter Flur wandert der Mech seinem Ziel entgegen. Und dann kracht's gar heftig



Die diversen Angriffs- und Verteidigungsstrategien wollen wohlüberlegt sein. Man will es den Feinden ja nicht leicht machen



Mit der richtigen Ausrüstung kämpft es sich wesentlich leichter, allerdings muß das Geld dafür erst einmal mühsam verdient werden ...



FRONT MISSION

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Eine absolut geniale Mischung aus BattleTech-Strategie- und Rollenspiel mit toller Atmosphäre.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Das Training in der Arena wird mit der Zeit etwas langweilig, die Missionen entschädigen aber dafür.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Nette Endzeit-Stimmung in den Zwischensequenzen und die tolle Gestaltung der Mechs können begeistern.

Sound 6 5 4 3 2 1

Gute Soundeffekte und stimmungsvolle Hintergrundmusiken verwöhnen das Ohr des Nachwuchspiloten.

Genre Strategie
 Spieler 1,2
 Hersteller Squaresoft
 Preis ca. DM 170
 Level
 Schwierigkeit anstehend
 Continues Batterie
 Speicher 24 MBit
 Erhältlich Japan-Import



„Vito, der Pechvogel“ ist das aktuellste Album aus der Reihe der lustig-spannenden Abenteuer der beiden rasenden Reporter

DER COMIC

Spirou gehört zu den französischen Comicveteranen. Bereits 1938 erdacht, wurden sie durch den genialen Zeichner André Franquin („Gaston“) populär, der auch Fantasio, Graf Rummelsdorf und nicht zuletzt das legendäre Marsupilami (welches nicht im Spiel vorkommt) erdachte. Nach zwei weiteren Stationen ist die Serie mittlerweile in die Hände des Teams Tome & Janry übergegangen und populärer denn je. In der „Ablegerserie“, „Der kleine Spirou“ werden die Kindheitsabenteuer des rasenden Reporters wiedergegeben. Derzeit sind ca. 50 Alben erhältlich, allesamt erschienen im Carlsen-Verlag (14,90 DM). Sehr zu empfehlen ist auch die Zeichentrickserie, die täglich im Kabelkanal gesendet wird.



Auch einen Shoot'em Up-Level findet sich in dem Modul

Schon seit mehreren Jahren ist Spirou im französischen Sprachraum einer der beliebtesten Comic-Helden und auch bei uns sind viele von dem rasenden Reporter in Pagenuniform begeistert (siehe auch den linken Kasten). In seinem ersten Konsolenabenteuer geht es auch gleich mächtig zur Sache.

Spirou, sein Freund und Kollege Fantasio und sein getreues Eichhörnchen (nein, nicht Mr. Nutz, sondern) Pips begleiten den genial-verrückten Professor Graf von Rummelsdorf auf ein wissenschaftliches Kolloquium nach New York. Doch kaum beginnt der Prof. zu sprechen, erscheint Marilyn, ein großenwahnsinniger Roboter in Form einer Frau, und entführt den Gelehrten.

Hier beginnt das Spiel, denn Ihr heftet Euch in Gestalt von Spirou an Marilyn's Fersen, um den Professor zu befreien. Klassische Jump&Run-Level gehören genauso zum Game wie Autoscroller oder eine Shoot'em-Up-Sequenz, in der auch Kollege Fantasio aktiv eingreifen darf. Dabei besucht Ihr nicht nur viele Örtlichkeiten in New York, sondern müßt Euch auch in der Wildnis Palumbiens zurechtfinden. Zu Beginn kann Spirou nur laufen und springen, doch nach der Befreiung des Grafen versorgt dieser ihn auf sei-



BESSER ALS DIE COMICS !?

ner weiteren Suche nach Marilyn ständig mit neuen Erfindungen, die Spirou zu seinem Vorteil einsetzen kann. Neben diesen Waffen (und Pflanzenwachstumsmitteln!) kann unser Held auch andere Gegenstände einsammeln und benutzen, so zum Beispiel Seilrollen für rasante Abfahrten, Bomben zum Sprengen oder auch Edelsteine zum Öffnen geheimer Türen. Nebenbei kann man auch die typischen Spirou-Pagenmützen einsammeln, die bei entsprechender Anzahl für Extraleben sorgen. Leider ist der Schwierigkeitsgrad, typisch für Infogrames-Programme, wieder sehr hoch ange-

Die Animationen (auch die der Gegner) sind wirklich allerliebst und sehr amüsant!





Super Grafik; viele, sehr unterschiedliche Level, hohe Schwierigkeit (für Profis)

Mit Spirou durch New York und Palumbien, Infogrames macht's möglich. Begleitet den beliebtesten Reporter der

Welt. Profis und versierte Spieler finden in diesem Modul also eine echte Herausforderung. Videospielfanfänger allerdings dürfen mit leichten Frustrationserscheinungen rechnen, da es keine Restartpoints in den einzelnen Levels und

ROU



„Mist, wo hab ich denn bloß meine Waffe gelassen. Warum räumt denn nie jemand meine Taschen auf?“

Tja, an dieser Stelle zu springen, war wohl der größte Fehler, den Spirou machen konnte. Gleich überrollt ihn die Kugel



Bruce Willis ist doch nur ein armes Würstchen gegen unseren Superhelden!

Welt auf seinem großen Mega-Drive-Abenteuer! Natürlich sind auch Fantasio, der getreue Pips und der Graf von Rummelsdorf mit von der Partie. Vorhang auf für Spirou!

nur ein Paßwort nach der Befreiung des Professors gibt. Die Steuerung des Charakters ist gut und genau, allerdings ist die Kollisionsabfrage recht penibel und verlangt deshalb exaktes Steuern der Figur.



Grafisch präsentiert sich das Modul von der allerbesten Seite. Spirou gehört zu den optisch schönsten Titeln, die es je auf dem MD gab. Die Stimmung und der

MARILYN ENTFÜHRT DEN PROFESSOR

Stil der Comicvorlage wurden hervorragend eingefangen, und es macht wirklich Spaß, mit dem exzellent animierten Spirou die bunten Level zu durchqueren. Auch die Gegner und unbeteiligten Akteure sind sehr ordentlich in Szene gesetzt.

Ähnliches kann man auch über die musikalische Untermalung des Spieles sagen. Die Melodien sind allesamt gut und unterhaltsam komponiert und klingen recht or-

dentlich. Spirou ist ein modernes Jump&Run in technischer Perfektion, das sich in erster Linie für alle Jump&Run-Erfahrenen Spieler eignet. Freunde der Kult-Comicserie greifen sowieso zu und machen dabei sicherlich keinen Fehler. *Maris Feldmann*

SPIROU

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

Das Spielfigur ist gut steuerbar, was aber bei der genauen Kollisionsabfrage auch notwendig ist.

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

Viele verschiedene Level und eine gute Story sorgen ordentliche Motivation. Leider nur ein Paßwort

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

Mit den besten Grafiken die Ihr je auch EuroM MD gesehen habt. Die Animationen sind auch nicht schlechter.

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

Gute Kompositionen gehen einher mit einer ordentlichen Soundprogrammierung.

Genre Action/Jump&Run
Spieler 1 Spieler
Hersteller Infogrames
Preis ca. DM 130
Level 116
Schwierigkeit einstellbar/hoch
Continues 3/Paßwort
Speicher 3 MBit
Erhältlich im Handel



Hey, der Spirou ist ja fast so gut wie Bobby Ewing (Ihr wißt schon, Der Mann von Atlantis).



DA KOMMEN SPIROU UND FANTASIO DIE TREWESTEN FREUNDE DES GRAFEN VON RUMMELSDORF AUF KEINEM FALL WERTEN DIESE BEIDEN BENUTZTEN REPORTER DER

SNES TOP-PREISE



CLAYFIGHTER 2	59,95
DSCHUNGLBUCH	99,95
DRAGON Bruce Lee	69,95
EARTH WORM JIM	89,95
FINAL FIGHT 2	69,95
F1 CHAMPIONSHIP	99,95
INDIANA JONES	79,95
ILLUSION OF TIME	99,95
JUDGE DREDD	119,95
JUSTICE LEAGUE	119,95
JACK NIKLAUS GOLF -EA	89,95
LORD OF THE RINGS -DA	49,95
Legend of Mystical Ninja	59,95
Mario Paint + Mouse	69,95
MARIO ALLSTARS	69,95
MECHWARRIOR- EA	49,95
MEGA MAN X	99,95
Magical Quest Mickey Mouse	39,95
MICRO MACHINES	49,95
NBA JAM T.E.	79,95
PLOK	49,95
PAWS OF FURY	49,95
Robocop vs Terminator	69,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER Return of the Jedi	69,95
SUPER PANG	39,95
SUPER CONFLICT	49,95
STREET RACER	69,95
SYNDICATE	79,95
SHAQ FU	29,95
STARGATE	99,95
TRUE LIES	89,95
WWF RAW	49,95
WOLVERINE	49,95

Hardware

ACTION REPLAY PRO 2	89,95
6 Button Pad	29,95
6 Button Pad mit Joystick	39,95
US CONVERTER	24,95

MEGA DRIVE & GAMEBOY auf Anfrage !!

Alle Spiele Original Deutsch falls nicht mit folgendem Zusatz:
DA - Spiel mit deutscher Anleitung
EA - Spiel mit englischer Anleitung

Versand per Nachnahme 10,-DM
Kostenlose Preisliste anfordern !!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

FLENSBURG - MURWIK
Mürwiker Straße 198
24944 FLENSBURG
Tel: 0461 / 36200 FAX: 36290

*Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !

MARIO BASLER PRÄSENTIERT: FEVER PITCH SOCCER

Welcher Charakter paßt besser zu einem SNES-Fußballspiel als Super Mario? Wohl keiner! Das dachte sich auch U.S. Gold und erwarb kurzerhand die Rechte für ein flottes Game des Rasensports mit Super Mario. Doch Moment – dieser Mario hat weder einen Bruder namens Luigi noch ist er Klemperner! Und auf dem Mega Drive treibt er ebenfalls sein Unwesen ...

Eine brillante Chance: Der Abwehrspieler scheitert kläglich, der Stürmer läuft allein auf das Tor zu



Nicht ganz allürenfreier Spitzenspieler des SV Werder Bremen ist Mario Basler, dessen Spitzname ‚Super Mario‘ bereits viel über seine spielerischen Qualitäten verrät. Daß



er von Zuschauern des Pay-TV-Senders Premiere zum Spieler des Jahres gekürt wurde, kommt nicht von ungefähr: Mit stolzen 20 Treffern ergatterte Mario nicht nur die Torjägerkrone, son-

dern führte damit seinen Verein zur Vizemeisterschaft. Jetzt wird dem Nationalspieler weitere Ehre zuteil: U.S. Gold erwarb die nicht ganz günstigsten Rechte, um den Namen des Ausnahmespielers für „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ verwenden zu dürfen.

Wer jetzt enttäuscht ist, nur weil er den ‚echten‘ Super Mario erwartet hatte, sollte nicht gleich weiterblättern, denn dieses Fußballspiel hat es wirklich in sich!

Im Gegensatz zur werten Konkurrenz zeigt sich

wird – erstmalig für ein Fußballspiel – knallharte Action mit interessanten, Spaß bringenden Special-Moves geboten. Fünfzig Nationalmannschaften und zwei Spielmodi stehen zur Wahl. Zwar sind das nicht berauschend viele, doch macht der integrierte Mehrspieler-Modus dieses

GERENDERTE UND SCHÖN ANIMIERTE SPIELER-SPRITES

Manko allemal wieder wett. Gerade mit Freunden entpuppt sich Fever Pitch Soccer dank der rassigen Action, die durch die Special-Moves aufkommt, als eine

astreine Stimmungskanone! Während im Freundschaftsmatch-Modus jedes Team bereits mit Spezialspielern bestückt ist (bis zu zehn pro Mannschaft), müssen sich im Turnier-Modus



Tolle Special-Moves, gute Grafik und Soundeffekte, Fünfspieler-Modus, einfache Steuerung

Fever Pitch Soccer nicht von der Simulations-, sondern von der puren Actionseite. Ähnlich wie bei ‚NBA Jam T. E.‘ stehen Spaß sowie reine Action im Vordergrund des Geschehens. U.S. Gold legte das Hauptaugenmerk auf unkomplizierte, sofort erlernbare Spielbarkeit ohne viel Schnickschnack. Dafür

die begehrten ‚Ballkünstler‘ erst einmal verdient werden. Im Laufe eines Wettbewerbs erhält man immer neue Mannschaften mit besonderen Fähigkeiten hinzu. Mit den insgesamt sieben unterschiedlichen Special-Moves kommt völlig neue Raszan in ein Konsolen-Fußballmatch. Der Superschuß ist dabei ein besonders heißes Feature – im wahrsten Sinne des Wortes. Von einem Stürmer ausgelöst, saust dieser knallhart geschossene Ball dermaßen schnell durch die Luft, daß



er gar Feuer fängt! Gegen solch eine Rakete ist nahezu jeder Goalie machtlos. Und sollte er sie doch einmal halten: Verbrannte Finger sind ihm gewiß! Ziemlich tückisch und oftmals spielentscheidend ist die ‚Andy-Möller‘-Funktion (siehe Bundesliga-Begegnung zwischen dem Deutschen Meister Borussia Dort-



Nur zwei Spielmodi. Sprites könnten größer sein, Torhüter kommen nicht aus dem Tor

mund – klasse, Jungs! – und dem Karlsruhe (SC): Sofort nach Auslösen läßt sich der ballführende Recke geschickt fallen – ganz gleich wie weit sein Gegenspieler entfernt steht. Der Freire-spektive Strafstoßpfiff folgt oft auf dem



FEVER PITCH SOCCER

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Höher als jedes andere gute Fußballspiel; schnell erlernbare Steuerung und viel, viel Action überzeugen

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Durch innovative Special-Moves ein erstklassiges Fußballspiel der neuen Generation – Spielspaß garantiert!

Grafik 6 5 4 3 2 1

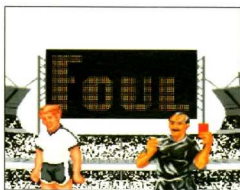
Alle Sprites sind fein säuberlich animiert und gerendert. Ein wenig größer hätten sie ausfallen dürfen.

Sound 6 5 4 3 2 1

Jungle-Rhythmen sorgen vorm Anpfiff für Stimmung – danach ziehen Zuschauer dafür verantwortlich.

Genre.....Action/Sport
Spieler.....1-5 (einmalig)
Hersteller.....U.S. Gold
Preis.....69 DM/140
Level.....2 Spielmodi/50 Teams
Schwierigkeit.....einfach bis hoch/3 Stufen
Continues.....Fußballer
Speicher.....16 MBit
Erlaublich.....im Handel





Nur selten treten Schiris so konsequent in Aktion (Mitte); Flugkopfball, Innenposten und Tooor (rechts)



Obgleich Mario und seine Bremer Kollegen die Bundesligameisterschaft gegen die brillanten Dortmunder verloren, hat er Grund zum Lachen: FPS bringt ihm Taschengeld in die Kasse



schießen, Hackentrick etc. belegt. Wer die Steuerung anfangs ein wenig kompliziert findet, hat sich nach nur wenigen Matches in diese hineingefunden. Neben der Spielbarkei überzeugt die technische Seite. Alle Spieler sind ge-

ANDY-MÖLLER-SCHWALBE PER KNOPFDRECK

rendert und weisen Animationen auf, die zu gefallen wissen. Ansprechende Soundeffekte – seien es knackige Schußgeräusche oder johlende Stadionbesucher – sorgen für die richtige Fußball-Atmosphäre. Mega Driveler müssen allerdings die gewohnten Abstriche in Kauf nehmen. Negativ zu erwähnen bleibt, daß die Torhüter nicht aus ihren Kästen herauslaufen, um Bälle abzufangen – an

se in die Spitze à la Bernd Schuster. Das letzte Extra im Bunde sorgt für atemberaubend spektakuläre Tore. Zwar ist Mario Basler für Super-Schnippel-Bälle berühmt, doch wenn Bälle nahezu fern-



Alle Bilder auf dieser Seite von der Mega-Drive-Version mit Ausnahme des Kastens rechts

Für acht Spieler gleichzeitig (!), sehr ordentliche und schnelle Grafik, sehr spaßig

Die digitalisierten Soundeffekte sind Mega-Drive-typisch schwach ausgefallen

gesteuert auf das Tor zurasen und in letzter Sekunde einen 90-Grad-Haken um den machtlosen Torhüter schlagen, ist selbst er baff.

Man kann sich lebhaft vorstellen, zu welchem amüsanten, dramatischen und tollen Spielszenen es dank dieser Extras kommen kann. Glücklicherweise leidet

GUTE SPIELBARKEIT, TOLLE SPECIAL-MOVES - KLASSE!

das sehr flinke Gameplay nicht, das in isometrischer Perspektive dargestellt wird. Jeder Special-Move wird durch einfachen Druck eines Buttons ausgelöst. Schwierige Tastenkombinationen sind nicht vonnöten. Die restlichen Knöpfe sind mit Funktionen wie passen,

Feuer frei!



Ein erfolversprechender Eckentrick: Den Eckball auf einen ...



... Feuerstürmer* spielen, der zirkeln in der Mitte des Strafraums nur ...



... darauf wartet, den Ball anzunehmen, um diesen mit geballter ...



... Wucht und brennend im Netz zu versenken! (Bilder SNES-Fassung)

Fußel! Nicht minder praktisch sind die ‚Henry-Maske‘-Typen, die Kontrahenten weniger elegant, aber dafür umso vehementer zu Boden strecken. Doch auch die normalen Recken sind keine Kinder von Traurigkeit: Spielerische Härte wird stets großgeschrieben.

Wahre Abwehrkünstler decken auf Knopfdruck Gegenspieler besonders eng, Akrobaten springen mit zwischen den Füßen eingeklemmtem Ball über gegnerische Grätsch-Attacken. Spielmacher bestechen durch superlange, präzise Päs-

gung. Wer aber ein Fußballspiel der ‚anderen Art‘ haben möchte, ist mit Fever Pitch Soccer meisterlich bedient. Hier werden gute Spielbarkei, rasante Action und innovative Extras zu einem hochkarätigen Fußball-Cocktail angerührt!

Hans-Joachim Amann

MEGA DRIVE

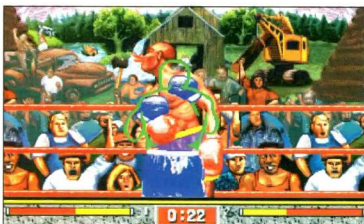
FEVER PITCH SOCCER

Gameplay	6	5	4	3	2	1
<small>Nach auf dem Mega Drive läßt das flotte, unkomplizierte Gameplay keine Wünsche offen.</small>						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
<small>Kernige Action gepaart mit dem nötigen Schuß Realismus – vor allem zu acht eine unvergessliche Freude!</small>						
Grafik	6	5	4	3	2	1
<small>Die Grafik der Mega-Drive-Fassung unterscheidet sich minimal von der des SNES – absolut ordentlich.</small>						
Sound	6	5	4	3	2	1
<small>Das Manko Segas 16-Bitters: Die Sprachausgabe kratzt, Soundeffekte und Musik sind deutlich schwächer.</small>						

Genre: ... Sport/Action
Spieler: ... 1-8 (simultan)
Hersteller: ... U.S. Gold
Preis: ... ca. DM 130
Level: ... einfach bis ... 50 Teams
Schwierigkeit: ... einfach bis ... 50 Teams
Continues: ... 16
Spielwörter: ... 16 MBit
Erhältlich: ... im Handel

FAZIT
2

Bei so einer harten Geraden kann es schon mal zu Zähne- und Blutsucken kommen



SIE SIND DIE HÄRTESTEN

TOUGHMAN CONTEST

Wer auf der Suche nach einem guten Boxspiel ist, hat jetzt vielleicht ein neues Lieblingsgame gefunden.



Da hat der korpulente Schmierbauch doch glatt meinen wunden Punkt erwischt

Zwei Dutzend Kämpfer warten darauf, den Besten unter ihnen zu ermitteln. Wie bei der MD-Version sieht Ihr das Geschehen von hinten, wobei Euer Boxer – bis auf seine Shorts und Handschuhe – transparent dargestellt ist. Im Exhibition-Modus, der auch zu zweit gegeneinander gespielt werden kann, habt Ihr zwischen den 24 Recken die Qual der Wahl. Neben Unterschieden in den Attributen Kraft, Geschwindigkeit, Ausdauer und Erholung verfügt jeder Boxer über drei von insgesamt 14 „Power Punches“, eine Art Special-Moves. Richtig rund geht es aber erst im Turnier-Modus, dem Toughman Contest, in dem Ihr per Paßwort jederzeit wieder einsteigen könnt.

Mit dem A-Button teilt Ihr links Schläge aus, während der C-Knopf Eure Rechte aktiviert. Mittels des Steuerkreuzes könnt Ihr so Tiefschläge, Haken und Geraden auf beide Seiten schlagen und den Gegner eindecken. Der B-Knopf ist stets Teil einer Power-Punch-Bewegung. Ausgewichen wird mittels des Steuerkreuzes, somit ist die Steuerung insgesamt sehr übersichtlich und gelungen. Grafisch ist das gelungen,

aber nicht gerade umwerfend. Die Schlag- und Treffergeräusche sind abwechslungsreich und passen gut zum Bild dieses gelungenen Boxspiels.

mik

TOUGHMAN CONTEST

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Perisable Steuerung, viele Special-Moves und Gegner, das Drumherum (Intro etc.) hätte besser sein können.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Dies ist kein Prügelspiel im herkömmlichen Sinne, aber Beat-em-Up-Fans sollten unbedingt mal reinschauen.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Gute Animationen. Farbenprächtige Hintergründe, die allerdings etwas platt wirken.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Keine Sprachausgabe, jedoch sind die Geräuschsamples abwechslungsreich und passen zum Spiel.						
Genre	Prügelspiel					
Spiele	1-8 (2 simultan)					
Hersteller	Electronic Arts					
Preis	ca. DM 150					
Level	24 Kämpfer					
Schwierigkeit	je nach Gegner					
Continues	Paßwort					
Speicher	24 MBit					
Erhältlich	im Handel					

WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL-STARS

Die bisher selbst von ihrem direkten Nachfolger („NHL Hockey '95“) unübertroffene Referenz in Sachen Eishockey, nämlich das furiose „NHL Hockey '94“ muß sich warm anziehen. Konami – eher für Action- und Jump&Run-Games der gehobenen Klas-

Der Thron der Eishockeyspiel-Referenz „NHL Hockey '94“ wackelt! Doch wird es nun auch einen Wechsel an der Spitze geben?



Prügeln wie bei „NHLPA Hockey '93“ ist auch hier möglich, aber eher nervig denn spaßig

des Spielfeldes. Doch die Darstellungen der Spieler sowie die Sounds sind nicht besonders gut gelungen. Durch die ungenaue Steuerung kommt leicht Hektik auf, die taktische Manöver erschwert. Der König „NHL Hockey '94“ ist also nicht geschlagen. Als Alternative kann „Wayne Gretzky“ aber dennoch bestehen. th

se bekannt – schießt sich an, mit dem neuen, von Time Warner Int. programmierten „Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars“ Aufsehen zu erregen.

Vollgestopft bis obenhin mit insgesamt 32 Profimannschaften und All-Star-Teams, zahlreichen Turnier- und Play-off-Modi, einstellbaren Rahmenbedingungen (Zeit, Regeln, Mannschaftsaufstellung etc.) und der Möglichkeit, vier Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen zu lassen, ist dieses Spiel hervorragend ausgestattet. Die 3-D-Perspektive von der Seite ermöglicht eine gute Übersicht und bietet zudem einen recht großen Ausschnitt

WAYNE GRETZKY

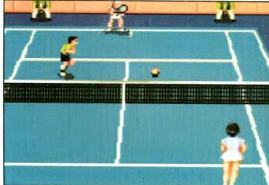
Gameplay	6	5	4	3	2	1
Nur gut sitzen die Spieler am Puck vorbei, drehen sich zu schnell oder lassen sich nicht genau steuern.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Mal abgesehen von den Mankos bietet dieses Eishockey-Spiel – besonders zu zweit – eine Menge Spaß.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Die Seitenansicht kann trotz des großen Ausschnitts nicht mit der Draufsicht („NHL Hockey '94“) mithalten.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Die Japano-Musik vor Beginn des Spiels ist unglaublich unpassend. Der Rest klingt durch Mittelmaßigkeit.						
Genre	Sport					
Spiele	1-4 (simultan)					
Hersteller	Konami					
Preis	ca. DM 150					
Level	32 Teams					
Schwierigkeit	mittel/einstellbar					
Continues	Batteriespeicher					
Speicher	12 MBit					
Erhältlich	im Handel					



Tennis, der weiße Sport!
Seit Boris' erstem Wimbledon-Sieg müssen Tausende kleiner Kinder die Tennisschulbänke drücken. Wer kein Wunderkind ist, kann ja immer noch zu seinem MD greifen!



Hier sieht Ihr das Zwillingsteam aus Siam. Die beiden schlagen sich wacker, liegen aber zurück



SPIEL, SATZ UND SIEG FÜR PETE SAMPRAS

PETE SAMPRAS TENNIS '96

noch schreiben wir das Jahr 1995, da kündigt sich schon ein Softwarekandidat fürs nächste Jahr an. Die Rede ist von „Pete Sampras Tennis '96“ dem Sequel zum erfolgreichen „Pete Sampras Tennis“ von '94. Wieder laden die beiden zusätzlichen Joypad-Ports an der J-Cart zum fröhlichen Spiel zu viert ein. Aber auch allein könnt Ihr gegen den Computergegner antreten. Acht verschiedene Charaktere stehen Euch dafür zur freien Wahl. Nachdem Ihr den Spielmodus und Euren Spieler gewählt habt, dürft Ihr je nach

Hervorragende Sound- und Grafikeffekte, Statistiken, J-Cart (zusätzliche Joypad-Ports)

dienen müßt – selbstverständlich gibt es Paßwörter nach den Matches). Die Animation der Spieler ist wirklich gut. Neben ihren detaillierten Schlag- und Laufbewegungen haben sie alle auch verschiedene Eigenarten wie den „borrischen“ Arm oder den „McEnroeschens“ Schlägerwurf.



Kraftvoll wirft sie den Ball hoch, streckt den Körper und macht den perfekten Aufschlag

Auch die Blickperspektive ändert sich mit der Stellung des Spielers. Der Platz scrollt dabei sehr sanft und ohne großes Ruckeln. Neben der guten grafischen Präsentation fällt vor allem die hervorragende Sprachausgabe auf. Die Punkte werden jeweils mit Namen der Spieler angesagt. Auch das Publikum meldet sich zu geeigneter Zeit laustark zur Spielerunterstützung und muß erst vom Referee um Ruhe gebeten werden. „Pete Sampras '96“ hat definitiv den besten Sound, den es je bei einem Tennisgame gab. Leider ist die Steuerung der Spieler sehr gewöhnungsbedürftig. Auf Abtrieb gelingt Ungewübten nur selten ein Schlag. Zum einen läßt sich die Position des Balles nur sehr schwer feststellen – er wird kaum

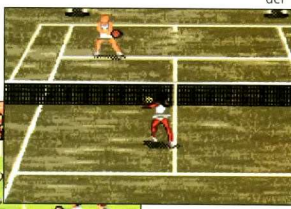
kleiner, wenn er nach hinten fliegt, und der Schatten ist ebenfalls kaum zu sehen – zum anderen ist die Schlagreichweite der Athleten recht begrenzt. Hier muß man schon mit Erfahrung und einer gewissen Portion Glück spielen – allerdings muß man das beim richtigen Tennis auch; ich weiß, worüber ich schreibe. Insgesamt ist Petes 96er Tennis ein gutes Spiel, mit viel Liebe zum Detail. Besonders toll: die J-Cart, da durch die zusätzlichen Joypad-Ports Vierspieler-Spaß ohne weitere Kosten möglich ist. Allerdings sollte man vorher ausprobieren, ob diese Art der Steuerung auch wirklich für einen geeignet ist!

Maris Feldmann

SUPER SRACHAUSGABE FLÜSSIGES SCROLLING

Modus noch den Gegner und die Platzart (Sand, Rasen, Halle und Beton) bestimmen. Als Modi warten der normale Challenge Modus, ein Turniermodus (wenn Ihr wissen wollt, wer von Euch der Beste ist) und die World Series (in der Ihr Euch Euren Platz in der Rangliste ver-

Nur acht und zudem schwache Computergegner, keine selbstgenerierbaren Spieler.



STATISTIKEN:
SAMPRAS: 12 0 0
NIMITZ: 0 0 0
PERCENT 1ST SERVE IN: 92
DOUBLE FAULTS: 7
ACES: 1
AVERAGE 1ST SERVE SPEED: 94
POINTS WON: 16
GAMES WON: 3
DELGADO: 0 0 0
NIMITZ: 100 0 0
PERCENT 1ST SERVE IN: 92
DOUBLE FAULTS: 7
ACES: 1
AVERAGE 1ST SERVE SPEED: 94
POINTS WON: 16
GAMES WON: 3
DONE

Mit knapp 140 km/h ist dies wohl der schnellste Balljunge der Tennisgeschichte



PETE SAMPRAS TENNIS

Gameplay 6 5 4 3 2 1
Die Steuerung muß man sich erst einarbeiten, aber dann kann man sehr schön spielen.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
Dank Turniermodus und Paßwörtern ist für längeren Spielspaß gesorgt, zu zweit oder viert sowiso.

Grafik 6 5 4 3 2 1
Die liebevoll animierten Sprites und das flüssige Scrolling vermitteln einen sehr guten optischen Eindruck.

Sound 6 5 4 3 2 1
Wow, das ist seit „Dune 2“ die beste Sprachausgabe, die es je auf dem MD gab. Die Atmosphäre ist toll.

Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Hersteller: Codemasters
Preis: ca. DM 130
Level: mittel
Schwierigkeit: 8 Spieler; 3 Spielmodi
Continues: Paßwort
Speicher: 16 MBit
Erlaubt: im Handel

FAZIT
2+



SQUARE SOFT

Tja, wenn die Prognosen stimmen, dann können sich alle Rollenspielfans mal wieder auf heiße Zeiten gefaßt machen, denn viele neue Games sind in Bälde zu erwarten. Wir haben uns die kommenden Highlights für alle Systeme schon mal angeschaut und stellen sie in Wort und Bild genauer vor. Alle genannten Erscheinungsdaten beziehen sich allerdings auf die US-Versionen. Ob und wann sich die Hersteller jedoch dazu breitschlagen lassen, die Spiele auch auf den deutschen Markt zu bringen, das steht noch in den Sternen. Doch wenigstens aus dem Hause Nintendo gibt es angenehme Nachrichten: „Earthbound“ wird Anfang nächsten Jahres in einer komplett eingedeutschten Version erhältlich sein – Fans mit kleineren Sprachbarrieren sollten sich also noch etwas gedulden, bis sie in den Genuß dieses Knallers kommen.

Während „Chrono Trigger“ (SNES) in Japan schon etwas länger erhältlich ist, geht die US-Version erst dieser Tage an den Start. Geniale Grafiken und eine komplexe Handlung versprechen langen Spielspaß, in einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch das Spiel wohl etwas genauer vorstellen.



Speziell für den amerikanischen Markt und Geschmack wurde „Secret of Evermore“ (SNES) entwickelt. Wie auch Chrono Trigger, erinnert es vom Spielprinzip etwas an „Secret of Mana“, allerdings wurde auf den Mehrspieler-Modus verzichtet. Die Abenteuer des kleinen Jungen und seines wandlungsfähigen

Hundes sollen bis September auf 24 MBit untergebracht sein und nur in den Staaten erscheinen. Sobald dies geschehen ist, verraten wir Euch mehr.

Natürlich pflegt Square auch das Zuggpferd weiter: „Secret of Mana 2“ (SNES) steht in Japan kurz vor der Vollendung. Natürlich gibt es wieder die gewohnte Action und atemberaubende Grafiken. Aber das ist noch nicht alles. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euren Drei-Helden-Trupp aus sechs Figuren zusammensetzen, je nach Wahl verläuft dann die Story etwas anders. SoM 2 hat gute Chancen, der Rollenspiel-Knaller des nächsten Jahres zu werden – hoffen wir, daß Nintendo Deutschland auch seinen Teil mit einer deutschen Version dazu beiträgt!



ENIX

Während der erste Teil in manchen Punkten noch nicht so recht überzeugen konnte, so macht „7th Saga II“ (SNES) schon jetzt einen ganz passablen Eindruck. Insbesondere die Grafik wurde gehörig aufgepeppt. Mit einer fertigen Version ist jedoch erst zum Jahresende zu rechnen. Mehr in Richtung Adventure geht „King Arthur and the Knights of Justice“ (SNES), das dieser Tage in den Staaten erscheint.



Auch hierzu in einer der nächsten Ausgaben mehr.



Die Abenteuer von König Arthur im Bild ...



TAITO

Wann und über wen „Lufia 2“ (SNES) letztendlich erscheinen wird, steht noch nicht fest: Das Game ist angeblich zwar schon fertig, allerdings würden die Hersteller die Rechte ganz gerne meistbietend versteigern. Hoffen wir nur, daß die Sache kein so schlimmes Ende nimmt wie die Mega-Drive-Umsetzung des ersten Teils!



NEUER STOFF FÜR ROLLEN WAS BRINGT

WORKING DESIGNS



Wenn alles geklappt hat, so solltet Ihr inzwischen „Lunar 2: Eternal Blue“ (MCD) bei Eurem Importhändler erstehen können. Wie es sich für Produkte aus diesem Hause gehört, werden die Abenteuer der jungen Drachenkrieger wieder von jeder Menge Zeichentrick-Sequenzen und stimmungsvollen CD-Sounds begleitet. Wir bleiben am Ball ...



Kommt es oder kommt es doch nicht?

SPIELE- DIE ZUKUNFT

DATA EAST

Mit „Dark Sun: Shattered Lands“ wird ein Advanced-Dungeons-&-Dragons-Klassiker für PlayStation und Saturn umgesetzt. Bis die Sklaven in diesem düsteren Fantasy-Abenteuer jedoch endgültig gegen ihre Unterdrücker rebellieren können, dürfte es wohl Anfang 1996 werden.



INTERPLAY

Zumindest hübsch bunt geht es in „Kingdom: The Far Reaches“ zu. Das könnte allerdings auch schon alles sein, denn den Machern haben wir beispielsweise auch interaktive



Filme wie Dragon's Lair zu ‚verdanken‘. Rechnen wir aber mal nicht mit dem Schlimmsten, sondern schauen, was die demnächst erhältlichen Versionen für 3DO und CD-i tatsächlich so alles zu bieten haben.



TECMO

Auf eher ungewohntem Rollenspiel-Terrain bewegen sich die Hersteller von Ninja Gaiden mit „Secret of the Silver Star“ (SNES). Wie sie sich dabei machen, werden wir Euch wahrscheinlich in einer der nächsten Ausgaben verraten, denn das Spiel ist so gut wie fertig.



KOEI

Der Dauerbrenner geht in die vierte Runde: „Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire“ läßt die Herzen historischer chinesischer Kriegsherren auf Mega Drive, Saturn und PlayStation höher schlagen, allerdings erst im Herbst.

Für etwas moderne Kriegsherren empfiehlt sich dagegen „Pacific Theater of Operations II“, das taktische Manöver zu Land, Wasser und in der Luft zur Zeit des Zweiten Weltkriegs erlaubt. Auch hier gilt es, sich bis Herbst in Geduld zu üben, neben der Unterstützung von Mega Drive, Saturn und PlayStation wird auch an einer SNES-Version gearbeitet.



KOEI in gewohnter Strategie-Laune: Ob nun alte Chinesen oder nicht ganz so alte Japaner – ohne die richtige Taktik kommt man in beiden Spielen nicht allzuweit. Das kennt man ja schon ...



Gute Ausnutzung der PlayStation ist hier noch längst nicht alles. Strategie ist auch gefragt



MINDSCAPE

Eine solide Dosis Strategie wird in „Warhammer“ vorausgesetzt, wenn Ihr als Herrscher einer Welt, in der sich Menschen, Elfen, Zwerge und Orcs dauernd bekriegen, Erfolg haben wollt. Wie es sich für ein PlayStation-Spiel gehört, wird es jede Menge 3-D-Effekte zu bewundern geben, allerdings müßt Ihr Euch noch bis Herbst dieses Jahres gedulden, da man den Orcs erst noch Manieren



Würdet Ihr von diesem netten, sympathischen Orc ein gebrauchtes Reitross erwerben? Oder würdet Ihr ihm lieber einen anderen Zahnarzt empfehlen? Ihr habt die Qual der Wahl ...

JUDGE DREDD

Als kleinen Nachtrag zu unserem „Judge Dredd“-Special in der vorigen GAMEPRO, nehmen wir diesmal die 16 MBit umfassende Mega-Drive-Version unter sie Lupe. Ob sie mit dem guten SNES-Spiel mithalten kann, lest Ihr im folgenden Bericht.

für alle, die den futuristischen Ordnungshüter noch nicht kennen, nochmals eine kleine Vorstellung seiner Person: Die Zukunft im Jahre 2139 sieht düster aus. Die Menschen leben in Ballungszentren – sogenannten Mega-City – und Verbrechen sind an der Ta-



Gute Grafik und Animationen, komplexer aber übersichtlicher Spielaufbau, Paßwortsystem.

gesordnung. Um dieser Fülle von Gewalt und Übel Herr zu werden, wurden gentechnische Experimente vorgenommen, um den perfekten Ordnungshüter zu erschaffen. Als Richter, Geschworener und Polizist in einer Person, kämpft Judge Dredd für Recht und Ordnung in Mega-City One. Der britische Erwachse-

nen-Comic ist nicht nur Vorlage für dieses Spiel, sondern auch für den neuen Film mit Sylvester Stallone, welcher demnächst in den Kinos anlaufen wird. Das Spiel besteht aus sieben grafisch abwechslungsreichen Levels, die sich an den Film anlehnen und fünf, welche sich an der Comicvorlage orientieren. Zu Beginn jeder Stage erhaltet Ihr ein kurzes Briefing, in dem Euch Eure Mission erklärt wird. So müßt Ihr in den Levels z.B. Türen schließen oder Munitionsdeposits zerstören, um voranzukommen. Nebenbei gilt es, Verbrecher zu verhaften oder mit gut gezielten Schüssen zu beseitigen. Außer diversen Waffenextras sind im Spiel Computerminals verstreut, an denen Ihr Euch über den aktuellen Missions-Status informieren könnt.

Wenig spielerische Neuheiten, kein Optionsmenü, aber das kann man verschmerzen.

Inhaltlich ist zur SNES-Version kaum ein Unterschied festzustellen. Der Levelaufbau ist identisch, lediglich die Extras wurden manchmal anders platziert. Auffällig ist jedoch das dümmliche Verhalten der Gegner, die stets nur hin und her laufen und keine Angriffstaktik haben.

Einige Grafik-Effekte (der Regen im ersten SNES-Level) wurden leider nicht integriert, jedoch sind die MD-Animationen ebenso butterweich wie beim Nintendo-Pendant. Leider scrollt der Bildschirm derart schnell dem Hauptakteur hinterher. Dadurch kommt bei ein-



Eine sehr beliebte Taktik ist, die Gegner aus sicherer Distanz ins Nirvana zu schicken

So ein fieser Zwischengegner kann einem den ganzen Tag versauen



Extras machen das Leben erst schön



MEGA DRIVE

JUDGE DREDD

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

FAZIT
2-

Düstere und hämmende Filmthemen, die das Spielgeschehen gut unterstützen.

Genre: Action/Jump&Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. DM 130
Level: 72 Komplexe
Schwierigkeit: mittel
Continues: Paßwort
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im Handel

KIRBY'S DREAM LAND 2

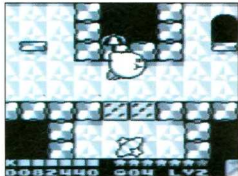
Trouble im Land der Träume:

Es geht mal wieder alles schief und es gibt nur einen, der drohenden Unheil abwenden kann - Kirby muß her!



Die Kombination aus Begleiter und verschlucktem Feind wirkt oft Wunder

Der Bösewicht Dark Matter beabsichtigt, die friedlichen Regenbogeninseln in eine Welt der Dunkelheit zu verwandeln. Kirby, der schon einmal den Untergang des Traumlandes aufgehalten hat, plustert sich auf und macht sich daran, Dark Matters dunkle



Machenschaften zu vereiteln. Keine leichte Aufgabe, da es überall auf den Inseln nur so von üblen Monstern des Bösewichts wimmelt. Für Kirby sind sie aber kein Problem: Gefräßig wie er nun mal ist, kann er die meisten von ihnen verschlucken, gut durchkauen und wieder ausspucken. Darüber hinaus verleiht ihm bestimmte verschluckte Monster außerordentliche Fähigkeiten. Außerdem begleiten ihn drei tierische Freunde. Hamster, Fisch und Eule allein erlauben Kirby schon einige Tricks, in Verbindung mit verschluckten Gegnern entfalten sie allerdings erst ihre volle

Wirkung. So mancher Mario- und Wario Land-Experte mag sich zwar entsetzt fühlen, insgesamt ist 'Kirbys Zweite' aber ein rundum gelungenes 'Jump&Shluck': Knuddel-Grafiken, guter Soundtrack und eine ordentliche Steuerung werden ergänzt durch Batteriespeicher und Super-Game-Boy-Unterstützung - da bleiben keine Wünsche mehr offen!

Muster: Galaxy, München

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND 2

Gameplay 5 4 3 2 1

auf den ersten Blick etwas eintönig, später gibt es aber so einige angenehme Überraschungen.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Echte Cracks werden wohl unternordert sein - die Batterie machmal die Sache manchmal aber zu einfach.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Gut animiert, schön übersichtlich und augenfreundlich, dazu ein Bonus für Super-Game-Boy-Besitzer.

Sound 6 5 4 3 2 1

Solider Kekskasten-Sound voller Abwechslung, auch hier mit Super-Game-Boy-Unterstützung.

Genre	Jump&Run
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Nintendo
Preis	ca. DM 70
Level	2
Schwierigkeit	Wartlos
Continues	Batterie
Speicher	im Handel
Ethilich	im Handel

FAZIT
2

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
 Persönliche Bestellanname
 Mo. - Fr. 9.00-22.00 Uhr
 Sa. 10.00-18.00 Uhr

BemidHerfurth FREAKS SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
 An/V Verkauf von Gebrauchtspielen
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

SONDERANGEBOTE!!!	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES IN ONE	99,95
ASTEROX	49,95
BALL 210	29,95
CANNON FODDER	59,95
CLAYFIGHTER	49,95
E.A. HOCKEY & J.M. Football	59,95
DAVID CUP TENNIS	39,95
DRACULA	29,95
DRAGON-D. Bruce Lee Story	49,95
GUNSTAR HEROES	59,95
HYPERDUCK	49,95
JOHN MADDEN 94	29,95
LEMMINGS 2	49,95
MEGA TURRICON	39,95
MICKY MANIA	49,95
MLR NUTZ	39,95
NBA JAM	59,95
PELE SOCCER 2	29,95
PGA EUROPEAN GOLF	49,95
PITFALL	49,95
POWERMONSTER	29,95
PUGGY	29,95
RED ZONE	59,95
RISE OF THE ROBOIDS	49,95
ROCK 'N ROLL RACING	29,95
SONIC 2	49,95
STARGATE	29,95
STREET FIGHTER 2	49,95
WORD OF VERMILLION	39,95
SYNDICATE	59,95
ULTRA STRIKE	39,95
WINTEROLYMPICS	39,95
WIZ N' LIZ	29,95
WWF RAW	59,95

SEGA 32 X:	
32X KONSOLLE	269,95
CORPSE KILLER <CD>	89,95
COSMIC CARNAGE	99,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes	109,95
MOTOCROSS CHAMPION...	109,95
NBA JAM TOURNAHMENT	99,95
NIGHT TRAP <CD>	89,95
SUPERFASTERBURNER	79,95
SUPERSPACE HARRIER	79,95
WWF RAW	99,95

SATURN HARDWARE:	
SATURN	729,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA FIGHTER	79,95

SATURN GAMES:	
CLOCKWORK KNIGHT	89,95
DAYTONA US A	119,99
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	119,95

SONDERANGEBOTE!!!	
SUPER NINTENDO:	
ACTRAISER 1	59,95
ACTRAISER 2	69,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ARDY LIGHTFOOT	49,95
BLACKHAWK <A>	69,95
BLAZING SKIES-Wings 2>	49,95
BRANIES	49,95
BRAMBL BROTHERS	49,95
CANNONFODDER	69,95
Champion World C.Soccer <A>	29,95
FINAL FIGHTER 3 <A>	69,95
CLAYFIGHTER	59,95
CLAYFIGHTER 2	69,95
DOCSHINDLE DUCH	69,95
EDDY & ZIK	79,95
D. SCHÖNE & DAS BIEST	69,95
DRAGON-D. Bruce Lee Story	59,95
EDDY & ZIK	69,95
EQUINOX	49,95
FIEVEL-Der Mauswanderer	79,95
FIFA WORLD CUP	69,95
FINAL FIGHTER 2	79,95
FIREMAN, THE	69,95
FLASHBACK <A>	49,95
GRAND PATROL-Zombie 2>	39,95
GP 1	59,95
HULK	39,95
INDIANA JONES G. ADV	59,95
JURASSIC PARK 1 & 2	je 59,95
KICK OFF 3	59,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LETHAL WEAPON <A>	39,95
MAXI GOLF FOOTBALL	59,95
MAXIMUM CARNAGE	59,95
MED WARRIOR <A>	49,95
MICKEY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	69,95
MR NUTZ	59,95
NBA JAM	59,95
NFL QUATERBACK	69,95
OPERATION STAIRFISH	69,95
PITFALL	59,95
POP 'N TWIN BEEP	49,95
RAISENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	49,95
ROCK 'N ROLL RACING <A>	69,95
SENSIBLE SOCCER <A>	49,95
SHAO FU <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
S.O.S. - SINK OR SWIM	49,95
SPARKSTER	69,95
SPIRITMAN - The Animated	69,95
STREET FIGHTER 2 TURBO	69,95
STRIKER	59,95
STUNT RACE FX	69,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	69,95
SUPER CONFLICT	59,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	39,95
SUPER ICE HOCKEY	59,95
SUPER PANG	69,95
SUPER PINBALL	69,95
SUPER STAR WARS <A>	59,95
SUPER TURRICON <A>	49,95
SYNDICATE	69,95
TERMINATOR 2-J. DAY	69,95
THE LEGS & D. TARTITO	69,95
VORTEX	49,95
WARLOCK	59,95
WANDER COMMANDER <A>	49,95
WINTEROLYMPICS <A>	49,95
WOLVERINE	59,95
WORLD HEROES <A>	69,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
YOGI BEAR	49,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95

SUPER NINTENDO:	
BATMAN FOREVER	119,95
BC KID 2	99,95
CARRIER RACES	79,95
CELESTES GREST	99,95
DONKEY KONG C <A>	99,95
FINLINTONES-The Movie <A>	99,95
HAGANE	99,95
IRISLAND OF THE	109,95
INT SUPERSTARSOCER	109,95
JELLYBOY	99,95
JUDGE DREDD	99,95
JUNCLE STRIKE	69,95
JUSTICE LEAGUE	99,95
KID CLOWN 'N CRAZY C	79,95
KING OF DRAGON	79,95
KNIGHTS OF THE ROUND	79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	89,95
MR. TUFF	109,95
NBA LIVE '95	109,95
NINJA WARRIORS	119,95
PAC-ATTACK	79,95
PINBALL DREAMS	69,95
PINBALL FANTASIES	69,95
POCKY & ROCKY 2	69,95
PROBOTECTOR 2 <A>	69,95
ROBOCOP 'N TERMINATOR	69,95
SANDCASTLE	69,95
SLAM MASTERS <Catchers>	89,95
SQUAD	69,95
SUNBLAZER	69,95
STAR TRK STAR FLEET A	79,95
STARGLASS OF THE JEDI	79,95
SUPER MARIO ALL STARS	69,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER MARIO WORLD <A>	69,95
SUPER METROID <A>	79,95
SUPER PUNCH OUT <A>	79,95
SURF SKAT	69,95
S. STREET FIGHTER 2 <A>	99,95
SUPER TURRICON 2	109,95
THEME PARK	109,95
TOP GEAR 2000	109,95
UNFINALLY	99,95
WILD DM-12	119,95

S-NES ZUBEHÖR:	
S-NES KONSOLLE <RGB>	159,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95

GAME BOY:	
GAME BOY & TETRIS	99,95
AUTO ADAPTER	9,95
EDGE EFFECTS & TRANSFORMER	39,95
mHL LADEBATTERIE	59,95
SUPER-LADEGERÄT	29,95
SOUL SPOT	39,95
DONKEY KONG <A>	49,95
DR. MARIO <A>	49,95
KIRBY'S PINBALL	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ <A>	39,95
PAKMASTER	39,95
PROBOTECTOR 2 <A>	39,95
RAGING FIGHTER	39,95
ROBOCOP 'N TERMINATOR	39,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
TETRIS <A>	39,95
TETRIS <A>	39,95
WWF 52 <A>	49,95
WARBLAST	49,95
TETRIX SUPER STARS 2 <A>	39,95
ZELDA <A>	39,95

3 DO JAPANISCH:	
verschiedene Spiele ab 79,95	
3 DO :	
3 DO Gebrauchts-Konsolle	599,95
3 DO Games Gebrauchts	ab 49,95
WING COMMANDER 1	59,95

• Händleranfragen erwünscht!!! • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (ADM 16.-Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12.- • Händleranfragen erwünscht!!! • Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!!! • A=ausländische Anleitung • Die oben aufgeführten Artikel sind NEU!!! • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!!!



Und da sind wir wieder! Fast alle Redakteure haben sich – wie in jeder Ausgabe – auf dieser Seite versammelt, um ihren ganz persönlichen Senf ... ähm, Kommentar zu den Spiele-Highlights dieser GAMEPRO abzugeben. Legt die Füße hoch, greift Euch ein Glas kühle Limo und genießt dabei die kleinen Anekdoten am Rand.

Eure
GAMEPRO
Crew



★ FOCUS ENTHÜLLT

Sollte jemand von Euch im Besitz der ersten Focus-Ausgabe (3/93) sein, so empfehlen wir einen Blick auf die Seite 114. Unter dem Titel „Riskante Schirme“ wird recht reißerisch auf die Tatsache hingewiesen, daß der Flüssigkristallbildschirm eines Game Boy krebserregende Stoffe enthält. Als ob es nicht jeder vernünftige Mensch bereits geahnt hätte, ist Hautkontakt mit der „schmierigen grauen Flüssigkeit“ zu vermeiden, die aus einem beschädigten GB-Screen austreten kann. Da, so Focus, die Abwehrmechanismen eines Kindes noch nicht so gut ausgebildet sind wie bei einem Erwachsenen, besteht bei ihnen sogar ein „erhöhtes Krebsrisiko“. Außerdem prangert das Magazin an, daß noch kein Entsorgungskonzept für GB und Laptops (haben ebenfalls einen Flüssigkristallbildschirm) besteht. Auch wenn Focus mit letzterem Recht hat, darf unserer Meinung nach jeder beruhigt mit seiner ‚Keksdose‘ spielen – vorausgesetzt, es ist kein Loch im Screen! Aber wer ahnte das nicht schon ...

HANS-J. AMANN



stellv. Chefredakteur
Sportsp., Shoot 'em Up
Fever Pitch Soccer (SNES)

MICHAEL ANTON



Redakteur
Rollenspiele, Rennspiele
Earthbound (SNES)

MARIS FELDMANN



Volontär
Prügelsp., Strategie
Wing Com. 3 (3DO)

BEVORZUGTE GENRES
DERZEITIGES LIEBLINGSGAME

ASTERIX & OBELIX
SNES
S. 36/37

★★★★★

Mit Asterix & Obelix simultan durch die Gegend zu trotten und spannend' Römer aus den Latschen zu hauen, macht einen Riesenspaß. Auch wenn Innovatives fehlt, ist das Spiel wirklich empfehlenswert.

—

★★★★★

„Ich bin nicht dick! Ich bin nur dick angezogen! Und wenn ihr das Spiel nicht kauft, werf' ich mit Hinkelsteinen!“ Was ich damit sagen will? Asterix & Obelix find' ich zaubertrankstark!

SPIROU
MD
S. 40/41

★★★★★

Ich bin nicht gerade der geborene Spirou-Fan. Dennoch strahlt dieses sehr ordentliche, nicht ganz einfache Jump&Run auf mich einen gewissen Reiz aus. Die beiden Haudagen aus Gallien sind mir trotzdem lieber.

★★★★★

Zugegeben, das Game ist technisch gut gemacht. Aber irgendwie hat man alles schon mal gesehen, wirkliche Innovationen sind leider kaum zu finden. Schade – vor allem um das coole Eichhörnchen ...

★★★★★

Wow, wenn das nicht die beste Grafik ist, die ich je auf dem MD gesehen habe! Ja, was ist eigentlich, wenn nicht? Hm, muß ich mal drüber nachdenken. Ach ja, gutes Spiel!

FEVER P. SOCCER
MD/SNES
S. 42/43

★★★★★

Darauf haben wir gewartet: Eine Mixtur aus „Int. Superstar Soccer“ und „NBA Jam T. E.“! FPS sorgt für actionreichen Fußballspasß mit allerlei gemieinen Special-Moves. Am liebsten trete ich dabei Michi ins Kreuz ...

★★★★★

Es kommt wirklich selten vor, daß mir ein Sportspiel zumindest vom Zuschauen gefällt, aber hier bin ich beim Bildermachen mal ausnahmsweise nicht eingeschlagen. Wirklich beachtlich!

★★★★★

Hey, Super Mario find' ich gut! Aber seit wann ist der denn auf dem MD? Ach so, nicht DER Mario, na dann! Fußballfreunde sollten sich das Spiel mal anschauen!

PETE SAM-PRAS T. '96
MD
S. 45

★★★★★

Ich habe schon gar nicht mehr geglaubt, daß es eine wirklich tolle Tennis-simulation auf dem MD geben wird. Doch Code-masters belehrt mich eines besseren. Spiel, Satz und Sieg für das englische Softwarehaus!

—

★★★★★

Ich weiß, ich weiß: Alle finden's gut, nur ich nicht. So klapp't's nie mit dem Nachbarn, aber eigentlich will ich auch nicht, daß es mit dem Nachbarn klapp't.

EARTH-BOUND
SNES
S. 68/69

★★★★★

Schnell mal den Pizzaservice anrufen, davor noch einen Hamburger verdücken und dann weiter auf Rätseljagd gehen: Earthbound ist ein erfrischend anderes Rollenspielspiel, das vor Spielwitz nur so sprüht.

★★★★★

Warum hierüber dumme Sprüche klopfen?! Da mache ich doch lieber etwas früher Feierabend, um Giygas und seine Schergen noch etwas zu nerven! Etwas Besseres kann ich mir zur Zeit nicht vorstellen!

—

JUNGLE STRIKE
SNES
S. 81

★★★★★

Bereits auf dem Mega Drive spielte ich mit Vorliebe EA's Actionhaller, der mit ordentlich viel Taktik gespickt ist. Die SuperNES-Version weiß – wenn auch sehr spät erschienen – noch immer zu begeistern.

★★★★★

Eine tolle Mischung aus beinhardt Flug-simulation und nervenzetzelnder Strategie! Mit leichten moralischen Vorbehalten ein Muß für alle Hobbypiloten.

—

WING COMMANDER 3
3DO
S. 80

—

★★★★★

Ein technisch beeindruckendes Multimedia-Spektakel, am Spielgeschehen selbst hat sich allerdings seit PC-Urzeiten nicht viel geändert. Eine Frischzellenkur für das Game wäre nicht schlecht gewesen.

★★★★★

Ich habe schon den ersten Teil auf 'nem alten 286er und meinem SNES geliebt. Teil 3 auf dem 3DO ist eine Offenbarung. Ich liebe dieses Spiel.



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

★
„Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“

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

GAMEPRO PC

PRISONER OF ICE

Gruslig: Aliens aus dem ewigen Eis

FX-FIGHTERS

Kernig: Prügelei mit flotten Polygonen

WESTWOOD STUDIOS

Zu Besuch bei den Machern von Kyrandia & Co.

+++ Low-Price-Spiele +++
+++ Competition +++
+++ Kurztests +++

Zum
Herausnehmen!





Gepflegtes Gruseln ist angesagt, wenn in diesem leicht horrormäßigen Adventure Lovecraft-Dämonen auf der Suche nach Menschenfrühstück durch die Gänge morphen.



Einer der „großen Alten“ zu Besuch auf einer Militärstation auf den Falklands



Ein kurzer Film zeigt die Entdeckung der Aliens

Gar wunderliche Dinge gehen am Südpol im Jahr 1937 vor sich: Was für seltsame Forschungen betreibt der Anthropologe Hamsun dort? Wieso interessieren sich die Nazis dafür? Was macht das britische U-Boot da im Eis? Was hat es mit diesen streng geheimen, tiefgekühlten Kisten auf sich? Und wieso gibt es auf einmal so viele merkwürdige Todesfälle, garniert mit grünem Glibberschleim? Agent Ryan vom US-Geheimdienst mischt sich da in bester Indiana-Jones-Manier ein und löst mit Eu-

rer steuertechnischen Hilfe ein paar ganz schön unirdische Rätsel. Horror-Stories sind momentan schwer in, und einer der berühmtesten Schriftsteller dieser Gänsehautgattung war ohne Zweifel H. P. Lovecraft. Nachdem Infogrames nach seinen Cthulhu-

HORRORKOST VOM KULTAUTOR

Mythen bereits die ‚Alone in the Dark‘-Serie und ‚Shadow of the Comet‘ als Gruselnahrung unter das zitternde Computervolk geworfen hat, sollen Euch nun mit ‚Prisoner of Ice‘ nicht nur die Minusgrade am Südpol zum Bib-

bern bringen, sondern auch Lovecraft-Dämonen und gruselige Riten. Mit von der Partie sind außerdem auch die größtenwahnsinnigen Nazis. In ‚Prisoner of Ice‘ versuchen sie, sich mal wieder zur Herrscherasse aufzuschwingen, diesmal durch in Eis eingefrorene Dämonen. Natürlich geht das in großem Maße schief, denn superfieste Überwesen lassen sich nun mal nicht von irgendwelchen kleinen Erdlingen an der Leine führen. Einen ersten Vorgeschmack bekommt Ihr gleich zu Beginn des grafisch wirklich schicken Adventures (ein paar leichte Grafikfehler vor allem beim Treppensteigen seien hiermit

verziehen), das es mit seiner Optik und einfachen Steuerung locker mit jedem Sierra-Abenteurer aufnehmen kann. Mit einem englischen U-Boot, auf dem Ihr als amerikanischer Geheimdienst-

WESEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION

Offizier unterwegs seid, sammelt Ihr in der Antarktis einen norwegischen Forscher und ein paar ominöse Kisten auf. Das geht leider nicht ganz unbemerkt von den sich dort herumtreibenden Nazis ab, und die schicken Euch ein paar hübsche Bombchen in die Tiefe hinterher. Neben den Antriebsmaschinen

Wissenschaftler Hamsun phantasiert nur wirres Zeug – oder steckt da mehr dahinter?



Gibt es ein Entkommen aus dem schwer angeschlagenen U-Boot? Der Torpedoraum birgt die Lösung ...



Noch ein Opfer der schaurigen Dämonen ...

GÄNSEHAUT PRISONER OF ICE



AM SÜDPOL PRISONER OF ICE



wird dabei leider auch das Kühlsystem des Boots beschädigt, und eine der merkwürdigen Kisten taut auf. Drinnen befindet sich ein eingefrorenes und sehr lebendiges Wesen aus einer anderen Dimension. Wer ‚Alien‘ gesehen hat, der weiß auch schon, wie das hübsche Kerlchen aussieht: große Klauen, großes Maul, großer Appetit. Der Kapitän wird sein erstes Opfer, und von nun an seid ihr auf Euch allein gestellt. Zuerst einmal heißt es natürlich, das Boot in einen sicheren Hafen zu bringen und das Monster dabei möglichst unbeschädigt zu machen. Das ‚Wie‘ ist relativ einfach – man braucht die richti-

ge Beschwörungsformel. Die verrät der im Fieber phantasierende Forscher, nachdem ihr ihn hypnotisiert habt. Womit? Das benötigte Medaillon findet ihr nur, wenn ihr alle Räume Pixel für Pixel

SPRACHAUSGABE VOM ALLERFEINSTEN

absucht. Das ist auch einer der wenigen Meckerpunkte: Oftmals sind Gegenstände so klein und fies versteckt, daß man sie gnadenlos übersieht. Gerade bei Büchern solltet ihr sorgfältig suchen, denn da versteckt sich mehrere Male ein ganz besonderer Schmöker in den großen Haufen und Regalen ...

Die Action führt Euch vom U-Boot über die Falkland-Inseln (Verräter suchen) bis zu einer Nazi-Basis in der Antarktis, wo ihr mit einer Zeitmaschine konfrontiert werdet und schließlich die Erde vor den Nazis und den mysteriösen bösen Alten retten dürft. Abwechslung gibts en masse, und da die Puzzles nicht so kompliziert sind, finden sich auch Einsteigern sehr schnell zurecht. Die Liebe zum Detail merkt man bei ‚Prisoner‘ an allen Ecken und Enden. Neben

den zum Teil sehr natürlich wirkenden Animationen begeistert vor allem der tolle Soundtrack mit der exzellenten deutschen Sprachausgabe. Kurzum: ein feines Game, das sich vor Adventures Marke LucasArts oder Sierra nicht zu verstecken braucht!

Antje Hink

GenreAdventure
Spiele1
HerstellerInfogrames
InfoInfogrames
Preisca. DM 130
Schwierigkeitleicht/mittel
System486
Speicher4 MB/16
Soundkartealle gängigen





Las Vegas – Mekka für Spieler aus aller Herren Ländern. Aber neben all den unzähligen einarmige Banditen, riesigen Kasinopalästen und tollen Shows übersieht man leicht eine der größten Spielattraktionen der Stadt in der Wüste: die legendären Westwood Studios!



Der zweite Teil des Rollenspiels 'Lands of Lore' soll Ende des Jahres erscheinen



Der mega-erfolgreiche Strategietitel 'Dune II' begeisterte ganze Heerscharen von Strategiefans auf dem PC und Segas Mega Drive



Die Westwood-Gründer Louis Castle (links) und Brett Sperry

Westwood erst im Jahr 1992 quasi über Nacht berühmt wurde – im Softwarebusiness mischt diese Firma schon viel länger mit.

Gegründet wurde Westwood Studios im Jahr 1985 in einer Garage. Brett Sperry und Louis Castle, zwei Schulfreunde, 19 und 20 Jahre alt, waren fasziniert vom relativ neuen Medium Computer und begannen voller Begeisterung, selber Spiele zu entwerfen. Große finanzielle Erfolge mußte das Ganze erst einmal nicht bringen, denn beide Jungs wohnten noch bei ihren Eltern und brauchten sich um Miete, Essen und ähnlich lästige Dinge nicht zu kümmern. Trotzdem war es eine ziemlich harte Zeit für die beiden, und im ersten Jahr verdienten sie zusammen nicht einmal 9.000 US-\$.

Bereits die ersten Progs umspannten ein ziemlich weites Feld. Für Walt Disney entstand zum Beispiel mit 'Donald's Alphabet Chase' ein Leselernspiel auf dem

'Kyria'ndia', 'Dune II', 'Lands of Lore' – jeder, der etwas mit Computerspielen zu tun hat, kennt diese Hit-Titel, mit denen die Jungs aus der Zockerzentrale Las Vegas in den letzten Jahren Furore machten. Aber obwohl

VON DER GARAGENCLIQUE ZUR WELTSPITZE

C-64, Apple II und IBM, das sogar heute, zehn Jahre später, noch immer in unglaublichen Stückzahlen verkauft wird. Für Epyx schrieben Brett und Louis unter anderem die Amiga- und Atari-ST-Versionen von solchen Kultspielen wie 'California Games', 'Super Cycle' oder auch der Trilogie 'Temple of Asphai'. „Das waren noch Zeiten,“ meinte Brett ganz verträumt, als er während eines Interviews auf diese Dinosaurier-Games zu sprechen kam. „Klar gab es eine Menge Streß, aber so im nachhinein gesehen haben wir eigentlich auch alles mögliche gemacht, was Spaß brachte und dabei gelernt, gelernt, gelernt.“

Schon bald holten sich Brett und Louis Verstärkung in ihre kleine Firma und veröffentlichten als Freelancer immer bessere Programme für unterschiedliche Publisher. 'BattleTech' 1 & 2 sowie 'Circuits Edge' erschienen bei Infocom, die NES-Versionen von 'Pacmania' und 'Vindicators' bei Tengen, das Mega-Drive-Game 'Warriors of the Eternal Sun' wurde von Sega

verlegt. Dann kamen solche Hits wie 'Questron II', 'Dragon Strike' und 'Hillsfar' (sogar in einer deutschen Version) beim Strategie- und Rollenspiel-SpezialistenSSI. 'Eye of the Beholder' 1 & 2 waren dann auch die beiden letzten Programme, die unter dem SSI-Label erschienen.

Dann kam für Westwood die große Wende: Die Software-Giganten Virgin und Sierra wurden auf die Jungs in der amerikanischen Wüste aufmerksam. Virgin machte das Rennen, und Westwood mußte sich von da an nicht mehr um die Finanzen kümmern



Programmierer Michael Legg und Michael Gray Ford

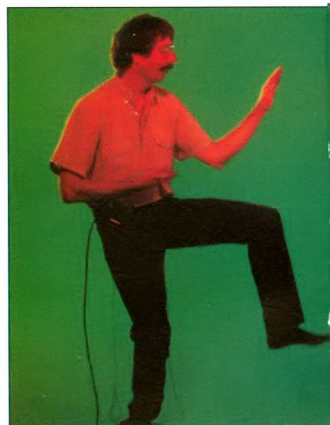


Verantwortlich für die Grafik: Rick Parks



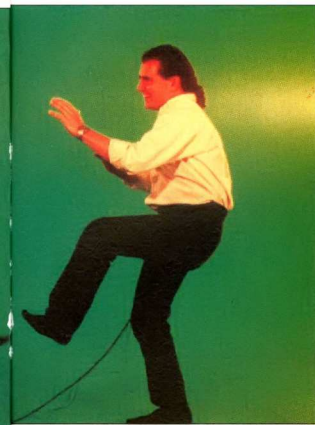
Die drei Soundmagier: Dwight Okahara, Frank Klepacki (rechts sitzend) und Paul Mudra

WESTWOOD Hinter den STUDIO



Ein Traum für Technik-Fans: der Netzwerkraum

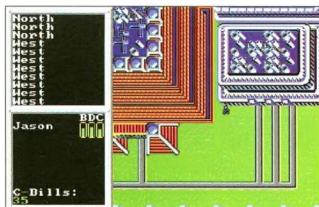
WOOD Kulissen von STUDIOS



Brett Sperry (rechts), einer der Chefs der Westwood Studios, macht Faxen im haus-eigenen Green-Screen-Studio. Hier entstehen eigentlich reale Videoaufnahmen, die später in gerenderte Hintergründe ein-montiert werden



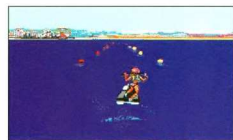
Klassiker: das Rollenspiel ‚Mines of Titan‘



Eines der ersten Mech-Spiele für PC: ‚Battle Tech‘



Erfolgsserie der Extraklasse: das märchenhafte ‚Legend of Kyandia‘ (links) und der zweite Teil ‚Hand of Fate‘ begeisterten Adventure-Fans



Frühwerk: das Sportspiel ‚California Games‘



Jüngster Spröß der ‚Kyandia‘-Serie: das witzige Adventure ‚Malcolm's Revenge‘

und konnte sich ganz auf Spieldesign und -entwicklung konzentrieren. Tja, und seither geht es Schlag auf Schlag: Die Adventures ‚Kyandia‘ 1,2,3, das Rollenspiel ‚Lands of Lore‘ und das Strategie-Epos ‚Dune II‘ für den PC, ‚The Lion King‘ für Mega Drive und SNES sowie ‚Young Merlin‘ für SNES festigten den Ruf von Westwood, eines der innovativsten und qualitativ hochwertigsten Softwarehäuser der Welt zu sein.

Neben sehr enthusiastischen, loyalen und guten Mitarbeitern (hier in wirklich reichlichem Maße vorhanden) muß eine Firma wie Westwood natürlich auch hochwertige Technik besitzen, um in puncto Grafik und Sound immer in vorderster Reihe zu stehen. Bei einem Blick in den Technikraum bleibt einem dann auch der Atem weg: Mehr als hundert Pentium-PCs sind hier zu einer ‚Render-Farm‘ zusammengeschlossen. Dabei können alle Rechner sowohl einzeln angesprochen als auch zu mehreren großen Gruppen zusammengefaßt werden, die dann die langwierigen Grafikberechnungen durchführen. Nachts werden die Pentiums der Mitarbeiter noch zusätzlich in das Netz mit eingebunden und erhöhen so die Rechenleistung weiter. Diese Rechnerpower hat allerdings auch ihre Tücken. So müssen die Maschinen bei einer gewissen Temperatur gehalten werden, damit sich die Elektronik nicht sang- und klanglos verabschiedet. Allein die Kühlgebläse der Rechner geben bereits soviel Hitze ab, daß vor kurzem der Render-Raum mit einer eigenen riesigen Zusatz-Klimaanlage versehen werden mußte. Wer dazu die normalen Temperaturen kennt, die im



Nostalgische EGA-Grafik in 16 Farben ...

RENDERING AUF HUNDERT PENTIUM-PCS

Sommer in Las Vegas herrschen (im Durchschnitt 40° C, und das 14 Stunden lang), der kann sich vorstellen, was für eine Hitze im Technikraum sonst herrschen würde. Als weiteres Problem erweist sich die Stromversorgung, denn die etwa 180 Rechner, 80 Monitore und weitere Zusatzgeräte (vom hauseigenen Filmstudio einmal ganz abgesehen) benötigen weit mehr Saft, als ein herkömmliches Bürogebäude im allgemeinen zur Verfügung hat.

Bis Mitte 1996 sollen diese Probleme mit Hilfe eines neuen Gebäudes jedoch gelöst sein. Das ist auch nötig, denn für die nächsten zwei Jahre hat Westwood große Pläne. Neben einer sehr originell gestalteten, international über Modem zu spielenden Version von ‚Monopoly‘ und dem gigantisch attraktiv wirkenden Rollenspiel ‚Lands of Lore 2‘ arbeitet man bereits an einem weiteren Knüller: Der Kultfilm ‚Blade-runner‘ wird von Westwood als Actiongame mit tollen gerenderten Grafiken umgesetzt. Lob gab es dafür bereits vom Produzenten des Film-Originals. Was ihn überzeugte? Er konnte in dem 30-Sekunden Probe-Take nicht erkennen, wo seine Filmbilder aufhörten und die gerenderten Szenen einsetzen ...

Antje Hink



Der Strategiehit ‚Command & Conquer‘ erscheint in Kürze!





T
E
S
T

S C O T T M E U P , B E A M Y

STAR TREK - FINAL UNITY



Traurig, aber wahr: Captain Kirk, Spock, Scotty, Pille und Mr. Sulu sind endgültig in Rente gegangen, und nicht nur in Film und Fernsehserie hat ein Generationswechsel stattgefunden, auch ‚Star Trek‘ als Computerspiel ist davon betroffen. Nach zwei Games aus dem Hause Interplay stehen uns jetzt mit ‚A Final Unity‘ die ersten computerisierten Abenteuer der ‚Next Generation‘-Crew ins Haus.

Wie in Kino und TV durchstreifen Captain Picard und seine Crew das Universum an Bord des Raumschiffs Enterprise. Doch diemal ist es nicht der Captain, der die Befehle gibt: Ihr seid

auf der Mertens-Orbitalstation los ist und wie verhindert werden kann, daß dort der Warp-Kern bricht, mal gilt es, auf abgelegenen Planeten in Erfahrung zu bringen, was aus verschwundenen Wissenschaftlern geworden ist. In wel-

zusammengestellt, wird an den Einsatzort gebeamt, wo Ihr die Figuren einzeln bewegen könnt. Ganz wie im klassischen Adventure steuert Ihr via Maus-klick, untersucht die Schauplätze und unterhaltet Euch mit allen Anwesenden.

ein absolutes Muß für alle Trekkies, für den Abenteuerfreund endlich mal wieder ein ernstzunehmendes Science-fiction-Game und auch für alle anderen einfach ein Riesenspaß

Heiner Stiller



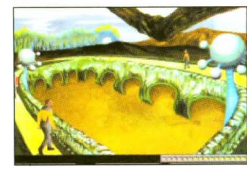
Gruppenbild auf der Brücke: Die Originalstars geben sich ihr Stelldichein auf dem PC

es, die mittels Maus das weitere Vorgehen bestimmt. Adventure-artig aufgemacht erwartet Euch ein Trip durch die Galaxis, der sich gewaschen hat und während dessen Verlauf Ihr Euch der Lösung diverser Missionen widmen müßt. Mal gilt es herauszufinden, was

cher Reihenfolge Ihr die einzelnen Missionen übernehmt, bleibt Euch überlassen, ebenso wie die Zusammenstellung der einzelnen Trupps, die zu den entsprechenden Orten gebeamt werden. Euch stehen dabei alle Mitglieder der ‚Next Generation‘-Besatzung zur Verfügung, die alle ihre besonderen Fähigkeiten und Schwächen haben. So ist Ingenieur Geordi LaForge technisch sehr bewandert, jedoch für Gespräche mit fremden Wesen (von denen Euch jede Menge über den Weg laufen werden) nicht ganz der richtige Mann. Da hat Councillor Deanna Troi mit ihren emphatischen Fähigkeiten oder der wissenschaftliche Offizier (und Android) Data mit seinem enzyklopädischen Wissen die Nase vorn. Ist das gewünschte Team

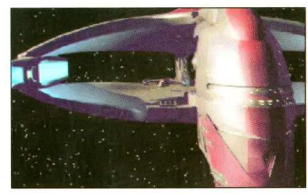


Neben diesen Abenteuermissionen müßt Ihr auch des öfteren das Kommando über die Enterprise selbst übernehmen und im Maschinen- oder Transporterraum der Besatzung zur Hand gehen. Wunderschöne Grafik und Rendersequenzen, die so genial aussehen, daß sie direkt in den nächsten Star-Trek-Film passen würden, machen aus diesem Ga-



MIT ENGLISCHEN ORIGINALSTIMMEN

me ein optisches Feuerwerk, das keinen Vergleich scheuen muß. Doch nicht nur fürs Auge ist einiges los, durchweg gesprochene Dialoge, ein toller Soundtrack und authentische Geräuscheffekte (vom Beamen bis zur Servotür stimmt jedes Geräusch aufs Haar) sorgen dafür, daß auch das Ohr nicht zu kurz kommt. Ein wenig traurig ist aber, daß es auch in der deutschen Version bei den englischen Stimmen bleiben wird, aber immerhin haben die Originalschauspieler die Texte gesprochen; immerhin gibt's aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist dieses Game



Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Spectrum Holobyte
Info	MicroProse, Göttersloh
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	Nichtmittel
System	MS-DOS
Speicher	8 MB/16
Soundkarte	SoundBlaster

FAZIT
2+

D E R W E L T R A U M - U N E N D L I C H E W E I T E N



Asterix – Die große Reise

Die Abenteuer des agilen kleinen Galliers, der zusammen mit seinem großen (nicht dicken) Freund Obelix Cäsar und seine Legionen in Schach hält, sind als



In fast jedem Bild steckt ein kleines Spiel

Comic weltbekannt und beliebt. Den einen oder anderen Ausflug ins Reich der Computerspiele haben die beiden auch schon hinter sich. Mit diesem neuen

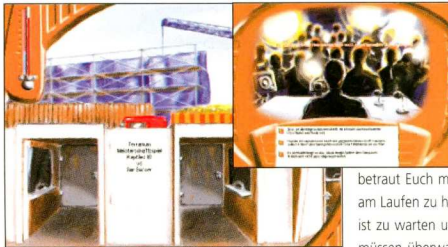


Game gibt es endlich ein Spiel, in dem Ihr nicht nur ein Wiedersehen mit den beiden Helden feiern, sondern die ganze Gallierbande und Dutzende anderer Charaktere aus der Serie auf eine große Reise schicken könnt. In der Art eines Gesellschaftsspiels dürft Ihr und alle anderen menschlichen Teilnehmer (bis zu vier) würfeln und mit Eurer Figur über das Spielfeld ziehen, das wie ein Comic aufgemacht ist. In beinahe jedem Feld stecken entweder Knobelaufgaben, kleine Geschicklichkeitsspiele oder ärgerliche kleine Überraschungen à la „gehe in das Gefängnis, begib dich direkt dorthin, gehe nicht über Los“. Insbesondere in der Gruppe macht Asterix wirklich Laune und ist eigentlich das erste Gallier-Game, das es wirklich schafft, den Witz und

das Flair der kultigen Comics einzufangen!

Genre..... Gesellschaftsspiel
Spieler..... 1-4
Hersteller..... Infogrames, Köln
Info..... ca. DM 100
Preis..... leicht
Schwierigkeit..... 486
System.....
Speicher..... 4 MByte
Soundkarte..... Soundblaster

FAZIT
3+



Tja: Fußball besteht eben nicht nur aus der Bundesliga ...

große und kleine Dinge des täglichen Fußballvereinslebens wurden auf Erledigung. Dazu wurde ein Vierspieler-Modus integriert, und zahlreiche Statistiken runden das Game ab. Es gibt zwar viele Fußballmanagersimulationen, doch „Hat Trick“ kann von sich behaupten, eine der besseren zu sein. Trotzdem: Wer schon vergleichbare Games hat, sollte vor dem Kauf gründlich prüfen, ob er dieses Spiel wirklich noch braucht – denn allzu viele neue Ideen sucht Ihr hier vergebens.

NEUE GAMES KURZ KURZ UND



HAT TRICK

Da wird dem Fußballfreund mal wieder warm ums Herz, denn es steht eine neue Vereinsmanagersimulation ins Haus. „Hat Trick“ nennt sich das Ding und betraut Euch mit all den vielen Aufgaben, die es in einem Ligaverein zu erledigen gilt, um alles am Laufen zu halten. Da müssen Werbung auf Banden und Trikots verkauft werden, das Stadion ist zu warten und auszubauen. Spielertransfers und Einkäufe wollen getätigt sein, die Finanzen müssen überwacht und Pressekonferenzen sowie die Jahreshauptversammlung des Vereins heil

überstanden werden und allerlei weitere

Genre..... Strategie
Spieler..... 1-4
Hersteller..... Ikarion, Aschen
Info..... ca. DM 120
Preis..... leicht/mittelschwer
System.....
Speicher..... 4 MByte
Soundkarte..... Gravis UltraSound

FAZIT
2-

VORGESTELLT KNAPP

...ißt ziemlich
...t, wie man
...en unterhält.



Poppig bunte Grafik gehört zu den Stärken dieses Adventures

Mit diesem Game steht Euch ein Programm ins Haus, das als Hommage an die ultraschlechten Abenteuerfilme der 40er, 50er und 60er Jahre gedacht ist. Es geht um eine Schauspielerin, die zu einem Fototermin mitten in den Amazonas-Dschungel muß. An sich ist das schon spannend genug, doch es kommen noch ein gemeiner Konkurrent und ein fieser Gangsterboß mit ins Spiel, wodurch die Story zusätzlich an Spannung gewinnt. Von der Machart her orientiert sich das Game deutlich an vergleichbaren Spielen von LucasArts und steht diesen technisch kaum nach. Wenn Ihr schräge, aber lustige Abenteuergeschichten mögt, dann dürfte dieses Game genau das Richtige für Euch sein.

Genre	Adventure	
Spieler	1	
Hersteller	Renejade	
Info	Warner Interactive, Hamburg	
Preis	ca. DM 100	
Schwierigkeit	mittel	
System	386	
Speicher	4 MByte	
Soundkarte	SoundBlaster, SoundBlaster	
	Adi/ib, Roland	

S T O N E P R O P H E T

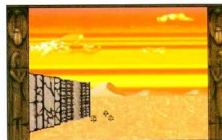


Horror ist in!

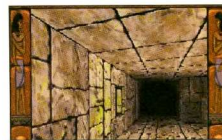
Diesem Trend hat man auch bei den ‚Dungeons & Dragons‘-Machern erkannt und mit der Gruselspielwelt ‚Ravenloft‘ Rechnung getragen. Den Sprung vom papiergebundenen Game zum Computerspiel initiierte man bei SSI und Zack, aus dem Brettspiel ist ein heißes Computergame geworden. Ihr dürft durch die höllische Wüste von Har'Akir streifen und Euch dort mit ganzen Scharen von Monstern in Echtzeit herumprügeln. Das alles läuft in fließend dargestellter 3-D-Grafik ab, steckt voller Rätsel und Geheimnisse und fordert neben Orientierungsvermögen und strategischem Denken auch Eure Kombinationsgabe. Nachdem SSI einige eher mißglückte Versuche im Bereich der 3-D-Games hinter sich hat, ist ‚Stone Prophet‘ um Längen besser als sein Vorgänger, spielt sich wirklich erstklassig und ist nicht nur für Feinden des Genres unumwunden zu empfehlen.



Euch erwarten muffige Dungeons voller glibberiger Monster



In der Wüste des Grauens



Genre	Rollenspiel	
Spieler	1	
Hersteller	SSI	
Info	Mindscape, Kassel	
Preis	ca. DM 100	
Schwierigkeit	mittelschwer	
System	386	
Speicher	4 MByte	
Soundkarte	SoundBlaster, SoundBlaster	
	scape, Soundman, WaveBlaster	

U N N E C E S S A R Y R O U G H N E S S

Football, Amerikas beliebteste und härteste Sportart, gewinnt auch hierzulande immer mehr Fans. Es gibt schon eine deutsche Liga, in diversen Privatseendern werden Spiele aus Amerika übertragen, und auch als Computerspiel erobert der harte Tanz ums lederne Ei immer mehr die Herzen der Sportfans. So wie die Bundesliga Jahr für Jahr eine Neuauflage erlebt, so erscheint auch Accolades ‚Unnecessary Roughness‘ Jahr für Jahr in einer neuen Version. Neben verbessertem Programm bietet das Game auch die jeweils aktuellen Spieleraufstellungen der amerikanischen NFL-Liga. Dazu kommen editierbare Spielerlisten, Trainingsoptionen und ein ‚Construction Set‘, mit dem fast jedes Element des Spiels (außer den Regeln natürlich) in den eigenen Wünschen angepaßt werden kann. Solide!

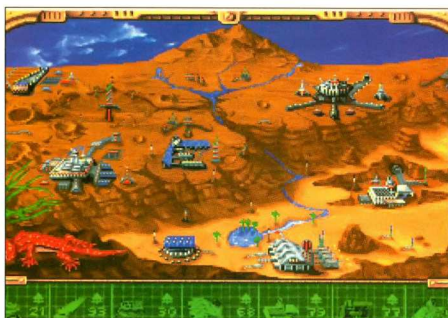
Optionen, Statistiken und Infos bis zum Abwinken – da freut sich der Fan!



Genre	Sport	
Spieler	1	
Hersteller	Accolade	
Info	Warner Interactive, Hamburg	
Preis	ca. DM 120	
Schwierigkeit	mittel	
System	386	
Speicher	8 MByte	
Soundkarte	SoundBlaster	

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





Langsam entwickeln sich die Einrichtungen auf der Planetenoberfläche



Welchen Planeten verbleiben wir unserem Imperium als nächstes ein?

DARK UNIVERSE

aliens, aufgepaßt – die Menschen sind los. Und Neo-Softwares neue Science-fiction-Wirtschaftssimulation schickt nicht gerade die freundlichsten Vertreter unserer Gattung in den Sternen. Die Vorzeichen, unter denen die Menschheit in den Weltraum aufbricht, sind nämlich alles andere als friedlich. Von skrupellosen Staatsmännern geleitet, ist man auf Expansion aus, koste es, was es wolle. Wer diesen Bestrebungen im Weg steht, wird kurzerhand unterworfen oder ausgelöscht. Natürlich lassen sich das nicht alle Völker gefallen, und bald entbrennt ein gewaltiger Krieg, der sechs Jahre lang andauert.

Die Handlung von ‚Dark Universe‘ beginnt sozusagen mit Abschluß des Friedensvertrages und versetzt Euch in eine Galaxis, deren Bewohner während des Krieges fast alles verloren haben. Pla-

neten liegen in Ruinen, Fabriken, Kraftwerke und Raumhäfen sind zerstört. Aber da ist immer noch die Menschheit, die diesen Frieden nur als Atempause sieht, um wieder aufzubauen und sich dann erneut auf die anderen Völker der Galaxis zu stürzen. Ein Plan, den Ihr als Imperator einer fremden humanoiden Rasse natürlich vereiteln müßt.

Da die korrupten Machthaber der Erde für Verhandlungen nicht zugänglich sind, bleibt Euch nur ein Weg: Das eigene Sternenreich zu stärken, eine Flotte zu bauen, andere Planeten zu erkunden und zu erschließen und in Euren Forschungsabteilungen Mittel zu entwickeln, um den Kräften der Menschheit Paroli zu bieten. Eure Position als Lenker eines interstellaren Staatsschiffes nimmt

Ihr in einer weiten Kommandohalle ein, in der Rapportsysteme für Abteilungen wie Forschung, Streitkräfte, Energieversorgung, Lagereinrichtungen und interstellare Navigation zusammenlaufen. Da das komplette Game via Maus gesteuert wird, braucht Ihr nur die jeweilige Abteilung in dieser Zentralhalle anzuklicken, um Informationen zu erhalten oder Befehle zu geben.

Heute noch als Kellerkinder an den eigenen Planeten gefesselt, breitet sich die Menschheit schon morgen im ganzen Universum aus – und das dummerweise auch noch mit unangenehmen Absichten ...

‚Dark Universe‘ ist ein rundenorientiertes Spiel; das Geschehen findet in Spielzügen statt. Befehle, die Ihr in einem Zug gebt, werden bis zur nächsten Runde ausgeführt. Ihr fangt Eure Karriere mit einem Schiff und einem schmalen Vorrat an Rohstoffen an. Ein Kraftwerk und ein kleines Bergwerk sorgen für Nachschub. Da beides jedoch nicht dazu ausreicht, den Terranern die Stirn zu bieten, ist Expansion angesagt, will meinen: Raumschiffe müssen gebaut und andere Planeten in Besitz genommen werden. Sobald dort Basen installiert wurden, können auch auf diesen neuen Welten Schürfanlagen und Kraftwerke eingerichtet werden.

Die so gewonnenen Rohstoffe tragen wiederum zum Erstarren des eigenen Imperiums bei und bringen Euch somit Eurem Ziel näher.

„Dark Universe“ bietet

gradlinigen Strategiespielspaß ohne Wenn und Aber. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade erleichtern den Einstieg und lassen auch Anfängern eine Chance. Nach der spektakulären Grafik in der Intro fällt die Grafik im eigentlichen Spiel qualitativ ab, doch umfangreiche animierte Zwischensequenzen trösten darüber hinweg. Wo es wirklich hapert, ist der Sound. Was hier aus den Lautsprechern tönt, ging zumindest uns recht schnell auf die Nerven. Wirklich neue Ideen im Spiel und dessen Ablauf sucht man leider vergeblich, aber dafür finden Strategiefans ein solide durchdachtes Game, das auch längerfristig auf Spaß programmiert ist.

Heiner Stiller



Auch spektakuläre Raumschlachten fehlen nicht



Merke: Saturn ist nicht nur eine Spielkonsole – hier sieht Ihr das große Vorbild!

Genre.....Strategie
Spieler.....1
Hersteller.....Neo Software
Info.....Neo, Wien
Preis.....ca. DM 120
Schwierigkeit.....leicht/schwierig
System.....386/233
Speicher.....4 MByte
Soundkarte.....SoundBlaster,
.....General MIDI

FAZIT
3-



I N S O R B I T G E P R Ü G E L T

FX-FIGHTER

So weit kann die Prügelsucht führen: Mit seinem künstlichen Planeten streift der mächtige Riegel schon seit Urzeiten durch die Galaxis und sucht nach einem Gegner, der seiner würdig ist.



findet er eine Zivilisation, die Kämpfer hervorbringt, die es möglicherweise mit ihm aufnehmen könnten, macht Riegel ein Angebot, das nicht abgelehnt werden kann: Falls es dem einheimischen Fighter gelingt, Riegel im Kampf zu besiegen, erhält er dessen künstlichen Planeten, triumphiert Riegel, ist der Planet des Kämpfers dem Untergang geweiht. Schöne Aus-sichten also.

Vor diesem Hintergrund siedelt Argonaut Software das jüngste Prügel-Epos 'FX-Fighter' an, das dank seiner neuen 3-D-Technologie die Martial-Arts-Games revolutionieren soll. Ihr dürft Euch aus acht verschiedenen Kämpfern einen herausuchen, mit dem Ihr zur interstellaren Keilerei antretet. Alle Fighter stammen von verschiedenen Planeten und sind entsprechend exotisch: Marschierende Lavaklampen, Kung-Fu-Heu-

schrecken, Prügel-Droiden, Katzenfrauen und Fischwesen geben sich hier ein Stelldichein. Kämpfe und Kämpfer werden mittels texturüberzogener 3-D-Polygongrafik dargestellt, die auch zur Darstellung der unterschiedlichen Arenen benutzt wurde.

Während der Fights fliegt eine Kamera automatisch um die Kämpfer herum, so

daß Ihr das Geschehen aus ständig wechselnden, aber immer gut übersichtlichen Perspektiven seht. Moves und Bewegungen der Fighter sehen auf den ersten Blick gut aus, wirken bei längerem Hinsehen jedoch hölzern und gekünstelt. Was die Vielfalt der Tricks und Special Moves dagegen angeht, braucht sich 'FX-Fighter' nicht zu verstecken, denn jeder einzelne Kämpfer hat seinen eigenen Kampfstil und seine besonderen Finten. Je nach Rasse verfügen die Fighter auch noch

über spezielle Fähigkeiten: So beherrscht das Lavawesen beispielsweise eine Feuerattacke, die wie ein Mini-Vulkanausbruch anmutet, und der Kämpfer, der wie ein Guru aussieht und sich auch so benimmt, kann unfreundliche Energiebälle verschleudern.

Echte 3-D-Prügelspiele gibt es noch nicht allzu viele auf dem PC, und von daher ist 'FX-Fighter' durchaus sehenswert und als Ganzes auch gut gelungen.

Geht man jedoch ins Detail, finden sich eine Reihe von Kleinigkeiten, die noch nicht so recht ausgereift sind und störend auf-fallen. So scheinen die Kämpfer mitunter in der Luft zu schweben oder zu versinken, wenn sie aus dem Ring geworfen wurden. Aus manchen Blickwinkeln ergeben sich in den Texturen sehr eigenartige Verzerrungen. Außerdem haben einige Charaktere 'Löcher', die beim Aufbau der Figuren aus Polygonen entstehen. Sie werden immer dort sichtbar, wo Polygone in der Bewegung so aus-einander rutschen, daß sich Zwei-

schenräume ergeben. Wirklich gut gelungen sind dagegen die Ren-der-Sequenzen des Intros und bei der Vorstellung der einzelnen Kämpfer. Hier ist die Grafik so schön, die Figuren sind so detailliert modelliert, daß die Optik des eigentlichen Spiels beim ersten Ansehen leicht enttäuscht.

Heiner Stiller

3-D-KAMPF MIT 'FLIEGENDER KAMERA'



Vor dem Kampf dürft Ihr einen Blick auf die Kontrahenten werfen



Kein Zweifel: Die 3-D-Grafik kann sich wirklich sehen lassen!

Genre	Prügelspiel	
Spieler	Argonaut/Philips	
Hersteller	Philips, Hamburg	
Preis	ca. DM 100	
Schwierigkeit	mittelschwer	
System	486	
Speicher	4 MiByte	
Soundkarte	SoundBlaster, Gravis UltraSound	





Viel Spiel fürs Geld, wer wünscht sich das nicht? Auch wenn es fast nicht zu glauben ist, es gibt sie, die preiswerten, aber guten Games. Mal erscheinen sie als Wiederveröffentlichungen und kosten dann einen Bruchteil dessen, was ursprünglich dafür berappt werden mußte, mal tauchen die kleinen Schätzchen als Shareware auf und bieten viel für wenig Geld, und auch neue Games kommen dieser Tage mit beutelgerechten Preisen auf den Markt. Ein paar recht attraktive neue Spiele haben wir für Euch hier zusammengestellt.



Die Idylle täuscht: Die Knuddligen Comic-tierechen hauen sich kräftig auf die Nase ...

V I E L S P A S S Z U M T A
BUDGET B

PAWS OF FURY



Was soll dabei schon rauskommen, wenn Toons sich auf die Nase hauen? In diesem Fall ein lustig gemachtes Prügelgame, das völlig aus der Rolle fällt. Zwölf verschiedene tierische Comic-Kämpfer wollen sich zu Eurer Erbauung slapstickmäßig kloppen. Antreten könnt Ihr entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Mitspieler. Mit jeder Menge verschiedener Spezialschläge wie dem sehr drastisch wirkenden Face Pull und exotischen Tritten dürft Ihr Eure Widersacher das Fürchten lehren. Falls Ihr einmal einen besonders schönen und schnellen (vielleicht sogar perfekten) Knockout hingelegt habt, könnt Ihr Euch sogar genüßlich in den Sessel fallen lassen und mit einer extra eingebauten Wiederholungsoption nochmals ansehen, wie Ihr den Gegner zur Minna macht.

Hersteller: Gametek
Preis: ca. DM 60

KRYPTON EGG



In grauer Computer-Urzeit gab es einmal einige Spiele, bei denen man mit einem Schläger einen Ball gegen eine Mauer schlagen mußte und dabei mit jedem Treffer einen Stein aus dieser Mauer brach. Später kam ein findiger Software-Designer auf die Idee, in den Steinen der Mauern Extras zu verstecken und zusätzlich nicht nur einfache Wände zu benutzen, sondern exotische Wandkonstruktionen, in denen der Ball die abenteuerlichsten Kapriolen schlagen konnte.

Dieses klassische Spielkonzept diente auch als Vorlage zu ‚Krypton Egg‘. Doch einfach nur abkupfern wollten die Programmierer nicht und haben in das gute alte ‚Breakout‘ jede Menge neuer Ideen gepumpt. Allein die Liste der Extras ist erstaunlich. Da können Bälle und Schläger vergrößert und der Schläger mit diversen Kanonen versehen werden. Es gibt die Möglichkeit, zusätzliche Bälle zu bekommen oder für einige Augenblicke dem Computer die Steuerung zu übertragen, der diese Aufgabe mit absoluter Präzision meistert. Es lauern aber auch weniger lustige Extras, wie etwa ein Käfig, der den Schläger für einige Sekunden einsperrt, oder ein Lichtschalter, der den aktuellen Level abdunkelt. Krypton Egg glänzt mit 60 Leveln (alle zehn Level gibt es ein Paßwort) und 28 verschiedenen Extras, zudem marschiert das Game schon auf einem 386er wirklich flott – was will man mehr?



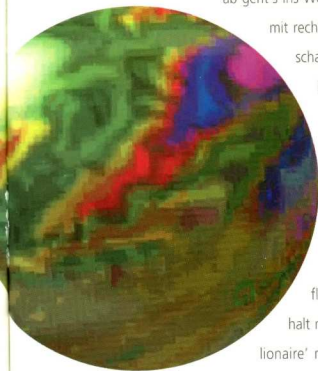
Im Standbild eher langweilig, macht ‚Krypton Egg‘ dank schneller Animation und toller Extras wirklich Laune!

Hersteller: CDV
Preis: ca. DM 60

SCHENGE LDTARIF ONANZA

GAZILLIONAIRE

Keine Böcke mehr aufprügeln? Statt dessen etwas Grippsgymnastik gefällig? Wie wäre es denn dann mit „Gazillionaire“, einer Weltraumhandelsimulation, die sich voll und ganz an die Einsteiger in diesem Genre wendet. Gegen bis zu fünf Mitspieler dürft Ihr hier Euer Geschick beim Handeln und Feilschen unter Beweis stellen. Sucht Euch unter den sechs zur Verfügung stehenden Raumschiffen Euer Lieblingsmodell aus, und ab geht's ins Weltall. Auf sieben Planeten mit recht unterschiedlichen Eigen-



schaften sollt Ihr durch kaufmännisches Geschick zu Geld und Ehre kommen. Natürlich geht es dabei nicht immer knochentrocken zu, mit etwas Glück könnt Ihr auch so manches schicke Schnäppchen ergattern. Geld könnt Ihr auch bei Auktionen verdienen, wo solche für den interstellaren Handelsverkehr unerlässlichen Einrichtungen wie etwa planetare „Tankstellen“ versteigert werden. Grafisch hält sich das Game vornehm zurück, überflüssigen Schnickschnack gibt es nicht, und die Materie ist halt nun mal von sich aus etwas trocken. Außerdem ist „Gazillionaire“ momentan leider nur auf englisch erhältlich, über eine deutsche Version wird zur Zeit noch nachgedacht.

Trotz dieser Schwachpunkte ist das Game für diesen Preis zum Reinschnuppern in das Genre aber keinesfalls überteuert.

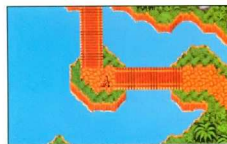
Hersteller: MicroProse,
Preis: ca. DM 60



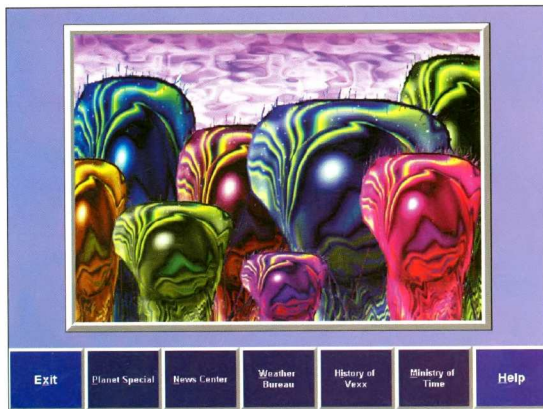
VINYL GODDESS FROM MARS

Kaum zu glauben, aber noch in fernster Zukunft wird es Liebhaber schlechter Filme geben, die auch in einigen Millionen Jahren Treffen abhalten, anlässlich derer die schlechtesten Streifen prämiert werden. Da darf natürlich die legendäre Vinyl-Göttin vom Mars nicht fehlen, die sich deshalb an Bord ihres Miniraumschiffs begibt. Aber statt auf dem Mars zu landen, stürzt sie auf irgendeinem öden Planeten voller Monster ab. Hier bleibt der Lady nun echt nichts erspart, denn jetzt muß sie sich nicht nur die Monster per rasantem Schwertwurf vom Hals halten, sondern auch noch ihr Schiff wieder reparieren, um noch rechtzeitig zum Mars zu kommen. Aber dank Eurer Hilfe dürfte dies nicht allzu schwer sein, sofern Ihr Erfahrung mit Jump&Run-Games habt. Das waschechte Plattformspiel gefällt darüber hinaus mit solider Technik, prima Sounds und ordentlicher Grafik, außerdem gibt's eine Shareware-Version zum Antesten.

Hersteller: Union Logic/CDV
Preis: ca. DM 50



Über die Karte aus der Vogelperspektive gelangt Ihr in die einzelnen Level



Die Menüs von „Gazillionaire“ sind einfach und übersichtlich gestaltet – da freut sich der Einsteiger



COMPETITION



WIN A PINBALL

Ihr habt es satt, immer in der verräucherten Eckkneipe zu flippern? Dann können wir Euch jetzt zusammen mit **SOFTGOLD** eine super Alternative anbieten: Entweder Ihr legt Euch den formidablen PC-Flipper **Psycho Pinball** von Codemasters zu, oder Ihr versucht Euer Glück hier in unserem

'WIN A PINBALL'- PREISAUSSCHREIBEN

SOFTGOLD & GAMEPRO
verlosen einen waschechten

FLIPPERAUTOMATEN

– die ultimative Zierde für jede elektrifizierte Gartenlaube, frißt kein Brot und klappert wie'n Profi.

Nun zu unserer fiesen Frage:

Was bezeichnet man als Flipper?

- a) einen Delphin, b) eine Pinball-Maschine, c) a und b

Schreibt den richtigen Lösungsbuchstaben auf eine frankierte Postkarte und schickt sie an: **GAMEPRO**, „Psycho Pinball“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg, Einsendeschluß ist der **30. August '95** (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen.



Reale Videoaufnahmen wurden professionell mit gerenderten Hintergründen gemischt



Die SuperVGA-Grafik in den Actionsequenzen kann sich wirklich sehen lassen!

WER LASERT SO SPÄT DURCH RAUM UND ALL THE LAST DYNASTY

Ungewöhnliche Games ist man vom Softwarehaus Coktel Vision ja zu Genüge gewöhnt – man denke nur an ‚Inca‘ oder die ‚Goblin‘-Spiele. Auch das jüngste Produkt der findigen Franzosen macht da keine Ausnahme.

mel ist zusammen mit seinem Freund, Beschützer und technischem Genie Dok auf der Erde aufgewachsen und weiß nicht einmal, daß er ein Außerirdischer ist. Das ändert sich schlagartig, als die beiden von den Raumschiffen des Weltraum-Fislings Iron gekidnappt werden sollen und in einem praktischerweise bereitstehenden UFO die Flucht ergreifen. Hier setzt die Story nun endlich ernst-

bei den Actionphasen die flexible Handhabung des Raumschiffs: Das Cockpit kann ganz nach Deinen persönlichen Vorlieben eingerichtet werden, denn alle Instrumente sind als Fenster vorhanden, die man beliebig großziehen oder ganz wegklicken kann. Auch die Darstellungsart der Anzeigen bleibt ganz Dir überlassen: Balkendiagramm, Zeigerinstrument, numerische Anzeige oder Linie, was immer Dein Herz be-

bis hin zu originellen Einfällen wie vorwitzigen Robotern, die Du mit einem unter Strom gesetzten Kabel oder einem mühsam reparierten Trionelaser

GERENDERTE ADVENTUREKOST

über (Spiegelscherben-)Bande ins rostige Jenseits beförderst. Der Clou des im Schwierigkeitsgrad schön langsam ansteigenden

schung der Maus in den Actionsequenzen. Bei großen Bewegungen kommt man leicht mal ins Schleudern und verliert dabei schnell den Feind aus dem Blickfeld. Glücklicherweise unterstützt das Spiel aber auch Analog-Joysticks! Uneingeschränkt Laune macht dagegen die stimmungsvolle Sound-Unterermalung, und die witzige deutsche Sprachausgabe tut ein



haft ein. Sechs Raumkampf-Szenarien müssen erfolgreich abgeschlossen werden, bevor Du endlich auf einer feindlichen Raumbasis als erstem Zwischenziel ankommst. Bei den Kämpfen, deren Schwierigkeitsgrad schon langsam ansteigt, nützt es nichts, wenn Du einfach wild durch die Gegend ballerst, denn in jedem Szenario muß eine an-

gehrt. Möchtest Du die Illusion von absoluter Freiheit genießen, kannst Du Cockpit und Anzeigen auch wechseln.

Sind die ersten sechs Actionteile heil überstanden, wartet nach der Landung auf der feindlichen Raumbasis ein recht umfangreicher Adventure-Part. In stimmungsvollen gerenderten Bildern wanderst Du durch das riesige Gebilde und versuchst letztendlich, Deinen eigenen Clone in die Finger zu kriegen. Problematisch ist hier nur, daß die Programmierer nicht mit in echtzeit berechneten Bildern arbeiten, sondern mit vorberechneten Rendergrafiken, bei denen die oft ziemlich abrupten und meistens nicht erwünschten Kurven der Kamerafahrten die Orientierung spürbar erschweren. Das hätte nicht sein müssen! Die Adventurekost reicht von der konventionellen Suche nach passenden Schlüsseln für Schreibtischschubladen

Programms aber ist, daß Du jederzeit, sobald Du die ersten sechs Actionsequenzen abgeschlossen hast und auf der Basis gelandet bist, beliebig zwi-

schen Adventure- und Actionphasen hin- und herschalten kannst. Um ‚The Last Dynasty‘ allerdings erfolgreich zu beenden, mußt Du irgendwann einmal die Adventurephase komplett abschließen, um dann endlich zum letzten Gefecht antreten zu können. Etwas Übung erfordert dabei die Beherr-

übriges, um den Reiz des ungewöhnlichen Games gerade für Einsteiger lange aufrecht zu erhalten.

Antje Hink

MISSION FÜR MISSION SATTE ACTION

dere Mission erfüllt werden. Der Abschub aller Begleitschiffe eines Konvois ist dabei noch eine der einfacheren Übungen. Schwieriger wird es schon, wenn Du einen unsichtbaren Planeten aufspüren oder gefangene Raumfahrer von einer feindlichen Basis retten mußt – letzteres übrigens nicht nur, um der attraktiven Chefin eines Schrottsammelstamms zu imponieren. Originell und recht gut durchdacht ist



Genre Action/Adventure	
Spieler 1	
Hersteller Coktel Vision	
Info Bomico, Keiserbach	
Preis ca. DM 120	
Schwierigkeitsgrad mittel	
System 486, DoubleSpeed	
Speicher 4 MByte RAM	
Soundkarte alle Windows	
 kompatibel	



COMPELITION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobt.

Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits realität.

Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante Weiterentwicklungen in Hard- und Software. Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu.

Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender:

Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.

News und Trends der multimedialen Welt, die Themen einer neuen Generation, kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert.

Das ist die Zukunft der Unterhaltung – das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

nur
DM **9,80**
Sfr 10.-, ÖS 80.-

DIE ZEITSCHRIFT
MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF
CD-ROM

JETZT MONATLICH

THOMAS HELLWIG



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

KLAUS-D. HARTWIG



Redakteur
Adventures, Shoot 'em Up
Gukijoh Parodius (Saturn)

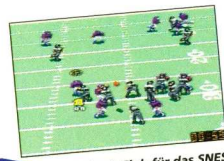
MICHAEL KOCZY



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

	★★★★★ Infogrames hat mal wieder bewiesen, daß Comic-Lizenzspiele keine 08/15-Spiele sein müssen, wenn man mit Liebe zum Detail ans Werk geht. Möge Infogrames nie der Himmel auf den Kopf fallen!	★★★★★ Bisher hat mich kein Videospiegel mit den Liebescharakteren meiner bartstoppellosten Tage überzeugen können. Doch dieses Game macht rundum Spaß und hat seine gute Note zu Recht verdient.
★★★★★ Sehr schöne Grafik, tolle Musik, interessantes Gameplay und Dauerspaß garantiert. Leider nur ein Paßwort.	★★★★★ Siehe Obelix, erster Satz! Möge nie jemand eine Hyperraum-Umgehungsstraße durch das Infogrames-Bürogebäude errichten! (Sorry, falsche Lizenz!)	★★★★★ Meiner Meinung nach ist das Spiel einen Tick zu schön. Dafür sind die Animationsklasse und die Level liebevoll designt.
★★★★★ Das Treten des Balles klingt wie das schwingvolle Zuschlagen einer massiven Wagentür. Fußball mit Special-Moves? Ja, das ist kein normales Soccer-Game, das ist witziger Spielspaß pur.	—	★★★★★ Eigentlich hätte ich Werder Bremen den Meistertitel gegönnt (Achim als beinhardt Dortmund-Fan hat hier einen ganz schönen Aufstand gemacht!). Aber Super Mario auf Konsole ist mehr als nur ein Trost.
★★★★★ Für Freunde des Genres ist dieses Game durchaus empfehlenswert.	—	★★★★★ Das beste Tennisspiel auf dem Mega Drive und eines der besten Tennis-Games überhaupt. Mehr muß man nicht sagen.
★★★★★ Das Spiel ist erfrischend „anders“. Ich würde es mir zwar nicht zulegen, kann es aber durchaus empfehlen.	★★★★★ Wer – so wie meine unmaßgebliche Wenigkeit – ein wenig auf Spiele im kuriosen Japano-Stil steht, sollte sich Earthbound nicht entgehen lassen.	★★★★★ Mit Adventures und Rollenspielen verhält es sich meiner Meinung nach so, wie mit Cola und Chips: Sie gehören in die Hände von würfelschwingenden Rollenspieler- und Brettspielern, und nicht in eine Konsole.
★★★★★ Nun dürfen auch SNES-Besitzer im Hubschrauber über feindliches Gebiet düsen und ballern, was das Zeug hält! Gute Umsetzung!	—	★★★★★ Als ehemaliger Zwi kann ich es nicht mit meinem Gewissen vereinbaren, mich positiv zu diesem Machwerk mit militärischen Inhalten zu äußern, ... He Thomas, laß mich auch mal!
★★★★★ Unheimlich aufwendige Story, die das eigentliche Spielgeschehen übertrifft. Trotz der etwas unübersichtlichen und komplizierten Armaturen (speziell das Radar), macht es aber wirklich enorm viel Spaß.	★★★★★ Ohne Zweifel eine technisch hervorragende PC-Umsetzung. Wenn ich nur wüßte, was die wertigen Kollegen am Wing-Commander-Spielprinzip eigentlich so faszinierend finden ...	★★★★★ Schon die PC-Fassung wußte durch die beeindruckenden Filmsequenzen zu gefallen. Zum Glück müssen sich Wing-Commander-Fans nun keinen teuren DOS-Rechner mehr kaufen.

★ACHTUNG! SPIELE BESONDERS GÜNSTIG!



NFL Quarterback Club für das SNES gibt es schon ab 40 Mark

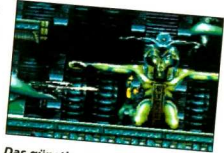
Wer von Euch regelmäßig die Grabbeltische der Kauf- und Warenhäuser nach billigen Games absucht, wird sicherlich schon gemerkt haben, daß viele – zum Teil auch aktuelle – Titel sehr günstig angeboten werden. Der Grund für diesen Preisnachlaß



Ebenfalls im Angebot: Harry Jr. auf der Suche nach seinem Vater



Plok könnt Ihr ebenfalls für eine „Handvoll Dollars“ mitnehmen



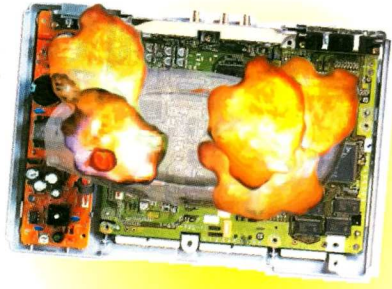
Das günstige MD-Spiel zum teuren Kinofilm: StarGate

ist meistens, daß ein Modul in zu hohen Stückzahlen produziert wurde. Aus Angst nach dem Erscheinen der 32-Bit-Konsolen auf dem Berg von inaktuellen 16-Bit-Spielen sitzenzubleiben, werden deren Preise kurzerhand drastisch gesenkt.

Wir sind bei Karstadt und Kaufhof in Hamburg auf folgende gute und preiswerte Spiele gestoßen:
Pitfall (SNES: 40 Mark, MD: 30 Mark), NFL Quarterback Club (SNES: 40 DM), Plok (SNES: 40 DM), StarGate (MD: 40 Mark) und anderen – außerdem viele Game-Boy-, Game-Gear- und alte NES-Titel für 30 Mark aufwärts. Und außerdem das „ultimate Prügelspiel“ Rise of the Robots (SNES) (für viel zu teure 40 DM). Also beget Euch auf die Suche, es lohnt sich!

★DIE KISTE HÄLT GANZ SCHÖN WAS AUS!

Seitdem die „Tekken“-CD in der Redaktion eintraf, wurde das Beat-’em-Up-Fieber neu entfacht. Stets werden nach Feierabend (Psst, manchmal auch während der Arbeitszeit ...) erbitterte Fights auf der PlayStation ausgetragen. Als Michi letztens mal wieder das Turnier eröffnen wollte, fehlte jedoch das Stromkabel. So griff er zum Netzkabel des (europäischen, nicht japanischen!) Saturn – hat ja dieselbe Buchse – und schloß damit die Japan-PS-X an. Von dem anschließenden Knall und der enormen Rauchtentwicklung wollen wir jetzt gar nicht sprechen, wir wollten Euch mit dieser Geschichte nur sagen, daß es nicht gut ist, ein europäisches Saturn-Kabel an eine Japan-PlayStation anzuschließen. Obwohl, außer einem durchgeknallten Kondensator war dem Gerät nichts passiert – sogar spielbereit war es. Michis Kommentar: „Mann, die Kiste hält auch den härtesten Belastungstests stand.“



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

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

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

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



Abgedrehte Story, ebensolche Helden, komplexe Spielwelt, guter Soundtrack



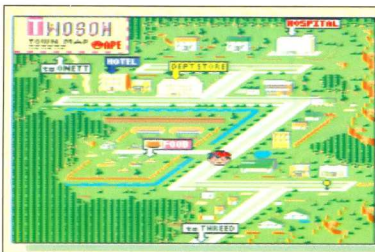
Bei den psychedelischen Hintergründen während der Kämpfe besteht tatsächlich erhöhte Epilepsiegefahr ...



Die Ausrüstung der Kids ist recht seltsam, aber auch so ein herzhafter Schlag mit der Bratpfanne schmerzt ganz gewaltig!

Nicht alle Begegnungen enden im Kampf, manche bringen auch nützliche Items ...

Mit Daddys Raumgleiter geht es zu neuen Abenteuern in neuen Regionen



Karten sorgen für den nötigen Überblick in den Städten. In freiem Gelände sind sie allerdings nicht verfügbar ...

EARTH



Mit der Bratpfanne fiesen Monstern eine gehörige Abreibung zu verpassen, ist (zumindest in einem Rollenspiel) sicher eine recht ungewöhnliche Angelegenheit. Aber es kommt noch wesentlich extremer und bizarrer!

Seien wir doch einmal ehrlich: Ein Leben ohne intergalaktische Bösewichte, die von Zeit zu Zeit für Aufregung sorgen, wäre doch ziemlich langweilig, zumindest für einen Jungen namens Ness, der in Onett, einem recht öden Kaff in Eagleland, sein Dasein fristet. Doch mit der Ruhe ist eines Tages Schluß, als ein UFO in der näheren Nachbarschaft zerschellt. Unser neugieriger Ness muß in diese Angelegenheit natürlich sofort seine Nase

VIER MUTIGE KIDS IN EINEM ETWAS ANDEREN ABENTEUER

stecken und dabei gleich zwei erschreckende Dinge erkennen: In recht naher Zukunft wird der Frieden auf der Erde durch einen Bösewicht namens Gygas bedroht werden und Ness ist der einzige, der diese Entwicklung aufhalten kann. Und so macht er sich auch prompt auf den Weg, jene acht mystischen Stätten zu besuchen, die ihm später eine kleine Zeitreise und den Zugang zu Gygas Gefilden erlauben. Im Laufe seiner Abenteuer trifft Ness nicht nur auf zahlreiche Widersacher, sondern auch auf drei net-

te Freunde, mit deren Hilfe und besonderen Fähigkeiten er seine schwere Aufgabe bewältigen kann. Die Rätsel, die dabei zu lösen sind, sind ebenso ungewöhnlich wie die Mittel und Wege, die es zu verwenden und einzuschlagen gilt.

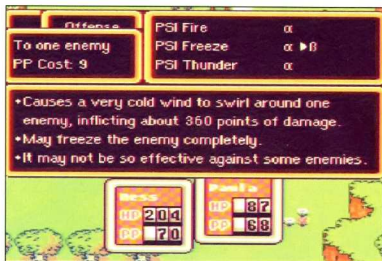
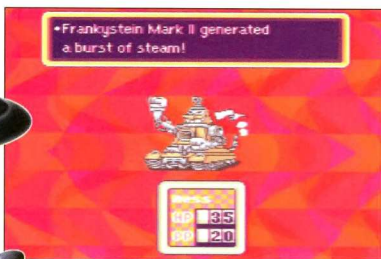
Und so nimmt ein Rollenspiel seinen Lauf, das zwar recht konventionell, aber dennoch völlig anders ist! Über die Grafik darf man durchaus geteilter Meinung sein: Attribute wie „kindisch“ oder „unausgereift“ sind manchmal durchaus angebracht, „seltsam“ wäre fast noch geschmeichelt. Gemessen an so manchem anderen Spiel dieser Gattung wirkt die Optik tatsächlich relativ schwach, andererseits trägt aber auch dieser Aspekt zum völlig abgedrehten Charakter des Games bei. Zugegeben, die psychedelischen Hintergründe während der Kampfsequenzen gehen mit der Zeit aufs Auge und manchmal



Der Starman ist nur eine der vielen fiesen Kreaturen von Gygas, die den Helden das Leben schwer machen. Aber mit der richtigen Taktik ist auch er leicht besiegt



BOUND



Alle Macht der Magie, die hier übrigens PSI-Power heißt. Der Funktion tut dies jedoch keinen Abbruch. Die obligatorischen Kampf-, Heil- und Verteidigungszauber sorgen ...



... dafür, daß es den fiesen Obermotzen ganz gewaltig an den Kragen geht. (Das haben die Bösewichte aber auch wirklich verdient!)



Echte Helden schrecken natürlich auch vor einem Marsch durch Sümpfe nicht zurück – das wäre sonst auch zu einfach, oder?

ruckelt es beim Scrollen ganz gewaltig, aber daran gewöhnt man sich mit der Zeit.

ABGEDREHTE STORY UND EIN GELUNGENER SOUNDTRACK

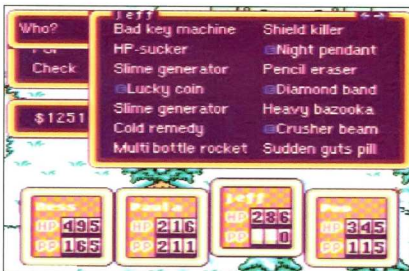
Leicht gewöhnungsbedürftig ist auch der Soundtrack, denn passend zur etwas anderen Story wurde hier auf den genre-typischen orchestralen Bombast verzichtet. Dafür swingt und groovt es gewaltig, allerdings ist man sich von Zeit zu Zeit und situationsbezogen auch für leicht schmalzige Töne oder gewagte experimentelle Klänge nicht zu schade. Im Gegensatz zur Grafik kann der Sound jedoch (zumindest in qualitativer Hinsicht) voll überzeugen – an manchen Stellen dreht man die Stereoanlage schon gerne etwas lauter! Alles in allem ist dieses Spiel eine extreme Geschmacksache: Wer darauf besteht, daß seine Helden, wie es sich gehört, im mittelalterlichen Kampfdreß mit dem Breitschwert Monster plätten,

der wird wohl leicht enttäuscht sein. Hat man diesbezüglich keine Berührungängste, so hat man hier die ideale Gelegenheit, ein zwar völlig anderes, aber dennoch typisches Rollenspiel zu genießen. Schwankende Naturen sollten ein Probespiel in

Erwägung ziehen, allerdings ein recht ausgiebiges: Der wahre Reiz offenbart sich erst nach mehreren Stunden – aber dann ist es der Beginn einer langen, wundervollen Freundschaft ...

Michael Anton

Muster: Flashpoint, Oering



Mit einem gut gefüllten Inventar lassen sich die Kämpfe wesentlich leichter überleben. Allerdings ist der ganze Kram meist doch recht teuer ...



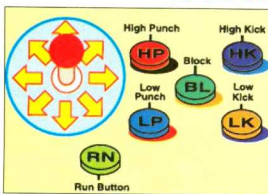
EARTHBOUND

Gameplay	6	5	4	3	2	1
Die Mischung aus abgedrehter Story, etwas anderen Helden und kniffligen Rätseln geht hervorragend auf.						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Die Welt von Earthbound ist riesig, es gibt jede Menge zu entdecken und zu experimentieren.						
Grafik	6	5	4	3	2	1
Irgendwie paßt die schräge Grafik zur Story, das Ruckeln hätte aber nicht sein müssen.						
Sound	6	5	4	3	2	1
Extrem abwechslungsreich, technisch hervorragend und so ganz und gar nicht genretypisch.						

Genre	Rollenspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Nintendo
Preis	ca. DM 150
Erne	nein
Schwierigkeit	anspruchsvoll
Continues	Batterie
Speicher	24 MB
Erhältlich	US-Import



LEGENDE



v = auf den Gegner zu
z = vom Gegner weg
o = nach oben
u = nach unten

Die Abkürzungen für die Buttons seht Ihr auf der Grafik links

Motion = Bewege den Stick in einer flüssigen Bewegung
Tap = Drücke die Buttons oder Richtungen kurz hintereinander
Charge = Halte den Button (Richtung) für die angegebene Zeit
() = Führe die Kommandos in den Klammern gleichzeitig aus
Achtung! Alle Angaben gelten für linksstehende Spieler!

T I P S &

SPECIAL

Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe schon die ersten Moves für die Kämpfer präsentiert haben, geht es diesmal richtig zur Sache! Hier findet Ihr so gut wie alle Moves (mit hübschen Bildern) für alle Charaktere. Außerdem haben wir Euch noch ein paar besonders schöne und effektive Combos ausgewählt, die wir ebenfalls mit reichlich Bildmaterial garnieren. Wie Ihr ja sicherlich schon wißt, wenn Ihr fleißig unser Magazin lest, hat Midway den MK3-Automaten nochmals verbessert und eine zweite Version, die 2.0 herausgebracht. Hier wurden

THE ULTIMATE KOMBAT CODE

nicht nur unfaire Combos entschärft und die Spielbalance verbessert, sondern auch die Steuerkommandos für fast alle Moves verändert. Schaut Euch also genau an, an welchem Automaten Ihr spielt, damit Ihr auch die richtigen Moves ein-gebt. Wår' ja schade um das schöne Geld! Alles was Ihr auf den folgenden Seiten findet, bezieht sich auf die 2.0-Version. Natürlich funktionieren die Kombat-Codes bei beiden Automaten. Apropos Kombat-Codes, exklusiv für Euch haben wir den Ultimate-Kombat-Code, mit dem Ihr endlich den gut versteckten Smoke aus seinem Unterschlupf lockt. So könnt Ihr auch



MK3

TEIL 3

TRICKS
MOVES



„Uahh, das geht ja durch Mark und Bein! Hör bloß auf, ich zieh auch nie wieder an Deinen Haaren! Versprochen!“



einem verlorenen Spiel noch etwas Positives abgewinnen. Wer schon nicht mehr warten kann, findet auf der letzten Seite, was er sucht, allen anderen nochmals zur Erinnerung: Die Moves gelten alle für den linksstehenden Spieler. Wenn Ihr rechts steht, müßt Ihr dementsprechend die Richtungsangaben vertauschen (also v gleich z und umgekehrt). Die englische Bezeichnung der Buttons haben wir gewählt, da die Geräte auch in englisch Beschriftet sind, und bei den Bezeichnungen ist es einfach kürzer und prägnanter. Um die jeweiligen Babalities und Friendships auszuführen, dürft Ihr

TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

in der entscheidenden Runde keinen Block verwenden (auch nicht den Button drücken). Um den Gegner mit einem Animality zu ‚besiegen‘, müßt Ihr in der dritten Runde erst einen Mercy vollführen, indem Ihr Run gedrückt haltet, dreimal nach unten tapt und dann Run wieder losläßt. Nun bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den folgenden acht Sonderseiten mit MK3-Special-Moves zu wünschen und selbstverständlich auch viel Erfolg am Automaten. Ach ja, in einem der nächsten Updates von MK3 wird auch endlich Raiden spielbar sein. Darauf warten wir doch alle, oder?

Maris Feldmann



SPECIAL MOVES

GREEN NET



Tap z, z, LK

TELEPORT



Tap v, u, BL

CLOSE BOMB



Halte LK, tap z, z, HK

FAR BOMB



Halte LK, tap v, v, HK

AIR THROW



Tap u, v, BL. Wenn nahe dran, tap (z, LP) oder (v, LP).

Gegner muß in der Luft sein.

DOUBLE THROW COMBO: 2-Hit (40% Damage)



Wenn nahe dran, tap v, LP für den Pile Driver



Wenn der Gegner wieder hochprallt, mach den Air Throw

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (30% Damage)



Tap HP, HP



Tap HK

Finishing Moves

Helicopter

Tap u, u, o, o, HP

Pit

Tap RN, BL, RN

Animality

Wenn nahe dran, tap o, o, u, u

Friendship

Tap RN, RN, RN,

SINGLE MISSILE



Tap z, v, HP

DOUBLE MISSILE



Tap v, v, z, z, HP

BIONIC RUSH



Tap v, v, HK

GOTCHA GRAB



Tap v, v, LP

GROUND SLAM



Charge LK (3 Sek.), LK loslassen

Corner Juggle Combo: 7-Hit (33% Damage)



Tap HP



Tap HP



Tap BL

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (24% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LP



Tap (z, HP)



Tap LP



Tap (z, HP)



Im stehen, tap LP



Tap v, v, HK

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Stomp Wenn weit weg, tap RN, BL, RN, RN, LK

Friendship Tap LK, RN, RN, LK

Babality Tap u, u, u, LK



SPECIAL MOVES

FIREBALL



Tap z, z, HP
Geht auch in der Luft

WEB SPIN



Tap z, v, LK

GROUND SAW



Tap z, z, z, RN

Finishing Moves

Head Inflation

Face of Death

Pit

Animality

Babality

Tap u, u, z, v, BL (halber Bildschirm entfernt)

Nahe dran, tap RN, BL, BL, BL, HK

Tap BL, BL, BL, HK

Nahe dran, halte HP, tap v, v, u, v, lasse HP los

Tap RN, RN, LK

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (37% Damage)



Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap HK



Tap (z, HK)

In-Close Juggle Combo: 9-Hit (45% Damage)



Tiefer Jump
-Kick



Tap z, v, LK



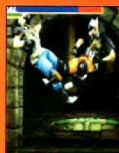
Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Tap v, v, HP in
der Luft

SPECIAL MOVES

SPINNING BALL



Charge LK (3 Sek.), LK
loslassen

BLADE TOSS



Motion u, uz, z, HP

BLADE SWIPE



Motion u, uv, v HP

GRAB AND SHAKE



Motion z, uz, u, uv, v, LP

AIR THROW



Halte BL in der Luft

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



Tap HP, HP



Tap HK

Finishing Moves

Skull Rip

Nahe dran, halte LP, v,
u, u, v, lasse LP los

Friendship

Tap LK, RN, RN, HK



Tap LK



Tap (z, HK)

In-Close Air Juggle Combo: 7-Hit (40% Damage)



Tap HP, HP



Tap (u, LP)



Tap (u, HP)



Halte LK und gehe
mit HP heran



Jump Kick



Lasse LK los





SPECIAL MOVES

HAT THROW



Tap z, v, LP

TELEPORT



Tap u, o
Du kannst sofort nach dem Teleport schlagen oder treten

SPINNING SHIELD



Tap v, u, v, RN

AIR DIVING KICK



Tap (u, HK) in der Luft

Finishing Moves

Death Spin

Wenn weit weg, tap (RN, BL), (RN, BL), u

Animality

Nahe dran, tap RN, RN, RN, RN, BL

COMBOS

Spinning Shield Combo: 4-Hit (44% Damage)



Tap v, u, v, RN



Renne mit HP



Jump-Kick



Tap (u, HK) in der Luft

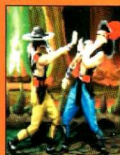
In-Close Combo: 7-Hit (34% Damage)



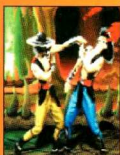
Tap HP



Tap LP



Tap HP



Tap LP



Tap LK, LK



Tap (z, HK)

SPECIAL MOVES

ARROW ATTACK



Motion u, uz, z, LP

HATCHET UPPERCUT



Motion u, uv, v, HP

SHADOW CHARGE



Tap v, v, LK

CHEST REFLECT



Tap z, z, HK
Reflektiert Projektile

Finishing Moves

Lightning Axe
Pit

Tap z, z, u, HP (halber Bildschirm entfernt)
Tap RN, RN, RN, BL

Animality

Nahe dran, tap v, v, u, u

Friendship

Tap, RN, RN, RN, RN, u

COMBOS

In-Close Combo: 3-Hit (19% Damage)



Tap HK, HK, (z, HK)

In-Close Double-Hatchet-Uppercut Combo: 7-Hit (42% Damage)



Tap LK



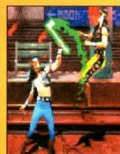
Tap HP, HP



LP



Motion u, uv, v, HP



Geh nahe ran,
Motion u, uv, v, HP



Jump-Kick



SPECIAL MOVES

AIR FIREBALL



Tap v, v, HP in der Luft

HIGH FIREBALL



Tap v, v, HP

LOW FIREBALL



Tap v, v, LP

FLYING KICK



Tap v, v, HK

BICYCLE KICK



Charge LK (3 Sek.), lasse LK los

COMBOS

In-Close Combo: 7-Hit (36% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LK, LK



Tap HK



Tap (z, LK)

Finishing Moves

Flame Engulf
Mortal Drop

Tap v, v, u, u, LK
Tap o, u, o, o, (RN, BL)

Animality

Aus „Fußfeger“-Entfernung, tap u, u, o

Babality

Tap u, u, u, HK

Friendship

Tap RN, RN, RN, RN, u

Jump Kick Combo: 3-Hit (20% Damage)



Jump-Kick

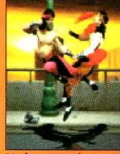


Tap v, v, HP



Tap v, v, HK

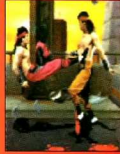
Jump Kick Combo: 3-Hit (24% Damage)



Halte LK, dann Jump-Kick



Renne mit LP



Lasse LK los

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



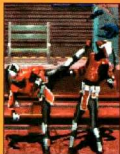
Tap HP



Tap HP



Tap HK



Tap HK



Tap (z, HK)

Seeking-Missile Juggle Combo: 4-Hit (40% Damage)



Motion u, uz, z, HP



Tap v, v, LK



Tap LP



Tap z, z, LP

Deep-Kick Juggle Combo: 4-Hit (31% Damage)



Spring mit einem tiefen Tritt



Tap v, v, LK



Tap HP



Jump-Kick

Finishing Moves

Flame Thrower
Tap v, v, v, z, BL (halber Bildschirm entfernt)
Pit
Tap u, u, u, RN

Animality

Nahe dran, tap v, v, u, o

Friendship

Tap RN, RN, RN, RN, u

SPECIAL MOVES

MISSILE



Tap v, v, LP

SEEKING MISSILE



Motion u, uz, z, HP

TELEPORT UPPERCUT



Tap v, v, LK

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Skin Rip Nahe dran, halte HK, tap v, z, v, v,

lasse HK los

Pit Tap u, v, u, v, LP

Animality Tap RN, BL, BL, BL, BL

Babality Tap u, u, u, z, HK

TELEPORT STOMP



Tap u, o

GROUND STOMP



Tap z, u, z HK

FIREBALL



Motion u, uv, v HP

COMBOS

In-Close Combo: 7-Hit (42% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK, HK



Tap LK



Tap (z, HK)

In-Close Fireball Combo: 6-Hit (36% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap (v, HP)



Tap HP



Motion u, uv, v, HP

SPECIAL MOVES

WAVE SCREAM



Tap v, v, v, HP

FLOAT



Tap z, z, v, HK

FIREBALL



Tap v, v, LP

AIR FIREBALL



Motion u, uv, LP während des Sprunges

FLYING FIREBALL



Motion u, uv, LP während des Floatens

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (33% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK

Finishing Moves

Death Scream Nahe dran, tap RN, RN, BL, BL, (RN, BL)

Hair of Death Aus Fußfeiger-

entfernung, tap RN, RN, BL, RN, BL

Pit Tap u, u, u, u, LP

Babality Tap RN, RN, RN, o

Friendship Tap RN, RN, RN, RN, o

In-Close Air-Jungle Combo: 6-Hit (40% Damage)



Tap LK



Tap HP



Tap HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Motion u, uv, LP in der Luft



SPECIAL MOVES

RING TOSS



Motion u, uv, v, LP

TELEPORT PUNCH



Tap v, z, HP

RISING BIKE KICK



Tap z, z, (u, HK)

LEG THROW



Tap (u, LP, BL)

DEEP-KICK RISING-BIKE COMBO: 2-Hit (22% DAMAGE)



Spring mit einem sehr tiefen Tritt an und tap sofort z, z, (u, HK) für den Rising Bike Kick!

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (31% Damage)



Tap HK, HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap (z, HP)

Finishing Moves

Pit
Tap v, v, u, HP



SONYA

SPECIAL MOVES

RUSHING THROW



Tap v, v, HK

BATON TAKEDOWN



Tap v, z, LP

LOW GRENADE



Motion u, uz, z, LP

HIGH GRENADE



Motion u, uz, z, HP

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (23% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP

Finishing Moves

Explode
Nahe dran, tap u, v, u, v, BL
Shocker
Weit weg, tap v, v, v, LK

Animality

Aus Fußfeigerentfernung, tap RN, RN, RN, RN, BL

In-Close Rushing-Throw combo: 6-Hit (45% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Geh mit HP heran



Tap v, v, HK

STRYKER

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Ice Breaker Nahe dran, tap
BL, BL, RN, BL, RN

Animality Nahe dran, tap o,
v, o, o

Babality Tap, u, z, z, HK

Friendship Tap, LK, RN, RN, o

LOW ICE



Motion u, uv, v, LP

ICE SHOWER



Motion u, uv, v, HP
Motion u, uv, v, z, HP, nahe
Motion u, uz, z, v, HP, weit

ICE CLONE



Motion u, uz, z, LP
Auch in der Luft

SLIDE



Tap (z, LP, BL, LK)

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (30% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap LK



Tap HK



Tap (z, HK)

In-Close Combo: 4-Hit (36% Damage)



Motion u, uv, v, HP

Zuerst den Gegner in der Luft einfrieren



Tap HP



Motion u, uv, v, LP



Tap HP



Jump-Kick



Tap (z, LP, BL, LK)



SPECIAL MOVES

FIREBALL



Tap z, z, HP

MULTIPLE FIREBALLS



Tap z, z, v, HP für zwei und
z, z, v, v, HP für drei FB.

GROUND FIREBALLS



Tap v, v, z, z, LK

MORPHS

CYRAX

Tap BL, BL, BL

KANO

Tap z, v, BL

JAX

Tap v, v, u, LP

KABAL

Tap LP, BL, HK

KUNG LAO

Tap RN, RN, BL,
RN

LIU KANG

Motion, einen
vollen Kreis beginnend bei v

NIGHTWOLF

Tap o, o, o

SEKTOR

Tap u, v, z, RN

SHEEVA

Halte LK, tap v, u,
v, lasse LK los

SINDEL

Tap z, u, z, LK

SONYA

Tap u, (RN, LP, BL)

STRYKER

Tap v, v, v, HK

SUB-ZERO

Tap v, u, v, HP

Finishing Moves

Spikes Nahe dran, halte LP, tap u, v, v, u, lasse LP los

Babality Tap RN, RN, RN, LK

Friendship Tap LK, RN, RN, u

COMBOS FIREBALL JUGGLE COMBO: 6-HIT (37% DAMAGE)

In-Close Combo:
5-Hit (27% Damage)

Nahe dran, tap
HK, HP, HP, LP,
(z, HK)



Tap v, v, z, z, LK
Der Gegner muß weit
weg sein



Wenn Dein Gegner runterfällt, tap z, z, v, v, HP, um ihn mit den drei Feuerbällen 'abzufangen'

EXCLUSIVE

THE ULTIMATE KOMBAT CODE

Controller Eins: Tap HP x 1, BL x 9, HK x 2

Controller Zwei: Tap HP x 2, LP x 2, BL x 2, LK x 3, HK x 4

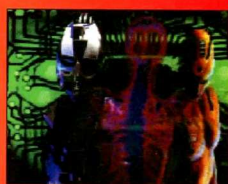
Nun könnt Ihr mit Smoke spielen!



Nach der Codeeingabe erscheint Smoke



Smoke ist permanent im Select-Menü, allerdings kann der Code durch eine Einstellung im Gerät gelöscht werden.



SMOKE'S MOVES

SPEAR



Tap z, z, LP

TELEPORT UPPERCUT



Tap v, v, LK

AIR THROW



Halte in der Luft BL

IMPORTANT NOTE!

Achtung, Achtung!

Bei allen Codes auf dieser Seite müßt Ihr erst die Buttons von Controller eins und dann die von Controller zwei drücken. Die unteren Codes werden in den Versus-Screen, nach der Charakterwahl, eingegeben.

VERSUS CODES

UNLIMITED RUN



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6
Der Run-Balken nimmt nicht ab

PSYCHO KOMBAT



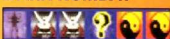
Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 5
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 5
Das Licht flackert während der Spieler ständig morphet

RANDPER KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6,
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 5
Spieler morphet ständig

DARK KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 8, LK x 8
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 2, LK x 2
Kampf im Dunkeln, bei Treffer kurz Licht

NO LIFE BARS



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 7
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 3
Keine Energiebalken

THROWS DISABLED



Controller Eins: Tap LP x 1
Controller Zwei: Tap LP x 1
Keine Würfe möglich

BLOCKS DISABLED



Controller Eins: Tap BL x 2
Controller Zwei: Tap BL x 2
Keine Blocks möglich

PLAYER ONE: HALF ENERGY



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3
Spieler 1: Halbe Energie

PLAYER TWO: HALF ENERGY



Controller Zwei: Tap BL x 3, LK x 3
Spieler 2: Halbe Energie

PLAYER ONE: QUARTER ENERGY



Controller Eins: Tap LP x

7, LK x 7

Spieler 1: Viertel Energie

PLAYER TWO: QUARTER ENERGY



Controller Zwei: Tap LP x 7, LK x 7
Spieler 2: Viertel Energie

FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 2, LK x 5
Controller Zwei: Tap LP x 2, LK x 5
Der Gewinner kämpft gegen Smoke

FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 7, BL x 6, LK x 9
Controller Zwei: Tap LP x 3, BL x 4, LK x 2
Der Gewinner kämpft gegen Noob Saibot

FIGHT MOTARO



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 6, LK x 9
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 4, LK x 1

Der Gewinner kämpft gegen Motaro

FIGHT SHAO KAHN

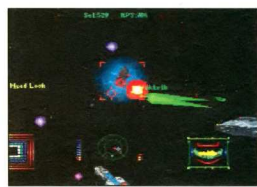


Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3
Controller Zwei: Tap LP x 5, BL x 6, LK x 4

PLAY GALAGA



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 4, LK x 2
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 8
Ihr dürft eine Runde Aliens abballern



Gewaltige Explosionen und rasante Flugmanöver zeichnen dieses brillante Spiel aus

MONUMENTAL - ACTION

WING COMMANDER III

HEART OF THE TIGER



Endlich ist es soweit, das Warten hat ein Ende. Ab sofort dürft Ihr wieder Katzen grillen, und zwar so luxuriös und mitreißend wie nie zuvor.



Der Rec-Room: Hier könnt Ihr u. a. auch News gucken



O rigin hat es wieder geschafft und legt mit dem dritten Teil der Wing-Commander-Saga erneut ein Spitzenprodukt für das 3DO vor. Auf satten vier CDs (ja, tatsächlich vier!) erwarten Euch nicht nur unzählige Kämpfe mit den widerspenstigen Riesenkatten Kilrathi, sondern auch mehr als drei

Blair praktisch ein komplettes, teils interaktives Abenteuer, bei dem Ihr den Verlauf der Handlung mitbestimmen und auch selber in den Pilotensitz mehrerer Jäger steigen könnt, um diverse Missionen zu erfüllen. Die Kampfsequenzen mit feindlichen Schiffen sind sehr schnell und flüssig dargestellt. Nach einer gewissen Eingewöhnung auf die nicht ganz unkomplizierte Padbelegung lassen sich Eure diversen Jäger (insgesamt fünf) aber hervorragend steuern. Aus einer von zwei möglichen Cockpitperspektiven fliegt Ihr, von einem Flügelmann (Wingman) begleitet, durch die

frei einstellen. Nie hat Katzen jagen so viel Spaß gemacht! Dank des 3DO-internen Speichers lassen sich bis zu fünf Spielstände abspeichern – beim Umfragen dieses Actionpaketes sehr sinnvoll. Einziger Kritikpunkt ist die Unübersichtlichkeit der Armaturen im Cockpit, speziell des Radars, welches nur sehr schwer zu deuten ist. Man kann jedoch über dieses Manko hinwegsehen. Wenn Ihr zu Hause ein 3DO stehen habt, müßt Ihr Euch dieses Meisterwerk unbedingt zulegen. Tagelanger, ja wochen- wenn nicht gar monatelanger Spielspaß ist Euch garantiert. Selbst Katzenliebhaber und Wing-Commander-Hasser sollten den berühmten Blick ins Spiel wagen. „Wing Commander III“ hat das Zeug zur absoluten Referenz unter den opulenten Shoot 'em Ups der 32-Bit-Generation!

M. Feldmann/Th. Hellwig



Stunden hervorragend gemachter Hintergrundstory mit so bekannten Schauspielern wie Mark Hamill alias Luke Skywalker und Malcolm McDowell. Alle Charaktere werden sehr professionell gespielt und überzeugen nicht zuletzt durch die phantastischen Dialoge (englische Untertitel einstellbar) und die düstere Atmosphäre der Szenarien. Die Schauspieler wurden in teilweise überwältigende, computergenerierte Umgebungen einkopiert, um das optimale Science-fiction-Feeling ‚rüberzubringen‘. Ihr durchlebt in der Rolle des Colonel



Weiten des Alls und macht mit Euren diversen Kanonen oder Raketen Jagd auf die vielen Raumschiffe der Kilrathi – umfangreicher Funkverkehr inklusive. Auf dem Basisschiff (Victory) lassen sich vor dem Beginn einer Mission die Waffensysteme für Euren ausgesuchten Jäger



WING COMMANDER III

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die Handlung ist beeindrucken. Nach der zweiten oder dritten Mission klebt das Pad förmlich an den Händen!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Durch die Komplexität des Spiels (vier CDs) ist der Dauerspaß über einen sehr langen Zeitraum garantiert.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Monumentale Film- und Computersequenzen, bestechende Detailtreue und explizite Animationen!

Sound 6 5 4 3 2 1

Die Star-Wars-ähnliche, wunderschöne, mitreißende Musik und treffende Soundeffekte wechseln sich ab.

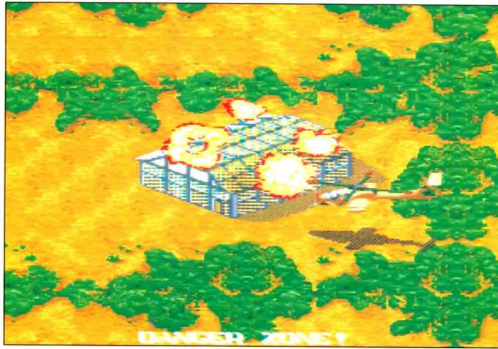
Genre.....Shoot 'em Up
Spieler.....1 Spieler
Hersteller.....Origin
Preis.....ca. DM 120
Level.....ca. 50
Schwierigkeit.....mittelschwer
Continues.....3DO Speicher
Speicher.....4 CDs
Erhältlich.....im Handel





JUNGLE STRIKE

Mit erheblicher Verspätung hebt nun endlich auch auf dem SNES der Hubschrauber ab, der die Menschheit vor der Bedrohung durch üble Diktatoren und Drogenbosse retten soll.



Hier bleibt wirklich kein Stein auf dem anderen und jede Menge Schrott in der Wüste ...



Lang genug hat es gedauert, schließlich durfte man auf dem Mega Drive schon vor zwei Jahren zum „Jungle Strike“ in die Lüfte gehen, dort fliegt man inzwischen gar mit „Urban Strike“ der dritten Teil des „Fliegerpos“. Die „Mutter aller Luftschlachten“ war in

seinem Apache-Helikopter einem nächstlichen Diktator das Leben ziemlich schwer und seine bösen Pläne zunichte gemacht. In Jungle Strike nun verbündet sich der Sohn dieses Diktators mit einem üblen südamerikanischen Drogenbaron, und einmal mehr ist der wackere Held gefragt. Der hat inzwischen ordentlich dazugelernt, denn er darf inzwischen nicht nur einen Comanche-Helikopter, sondern auch noch so manches andere Fahrzeug steuern. Hauptfortbewegungsmittel ist zwar immer noch der Heli, in den einzelnen Missionen erhält er allerdings auch ausgiebig Gelegenheit, andere Gefährte zu erproben: Das Spektrum reicht vom Luftkissenfahrzeug über ein Spezialmotorrad bis

hin zum F-117A Stealth Fighter. Es erwartet ihn ein breites Aufgabengebiet. Geiseln sind zu befreien, feindliche Einrichtungen zu zerstören und vieles mehr. Ebenso vielseitig sind die Einsatzgebiete: Was im heimischen Washington beginnt, führt über Exkursionen durch Kü-

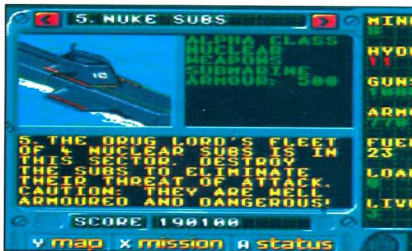
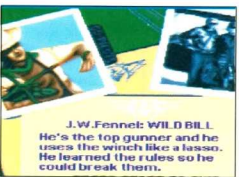
stern-, Urwald- und Gebirgsregionen wieder zurück zum furiosen Showdown in Washington. Dabei ist aber jederzeit auf geschicktes taktisches Vorgehen zu achten: Treibstoff und Munition stehen nur begrenzt zur Verfügung, wer in bester Rambo-Manier vorpreschen will, der holt sich sehr schnell eine blutige Nase. Technisch beeindruckt das Game nicht unbedingt, da in Sachen Sound und Grafik eher auf Sparflamme gekocht wird, die Kombination aus Herausforderung, Strategie und Atmosphäre besticht jedoch. Ein fader Nachgeschmack bleibt allerdings: Es geht in jeder Hinsicht hart zur Sache, die offizielle ELSPA-Freigabe ab 3 Jahren (!!!) wirkt wie ein schlechter Witz, auch hätte der generelle Schwierigkeitsgrad etwas geringer angesetzt werden können. Trotz allem – hier sollte man mal einen Blick riskieren!

Michael Anton

Tolle Mischung aus Action, Strategie und Simulation, gute Atmosphäre, viel Abwechslung

Extrem hoher Schwierigkeitsgrad, moralisch fragwürdiger Inhalt, eine Spur zu realistisch

allen Fällen „Desert Strike“, welches wegen seiner damaligen zeitlichen Nähe zum Golfkrieg erheblich in die moralische Schublade geriet und dennoch einen Meilenstein in der Kombination aus Action, Strategie und Simulation setzte. Die Story schließt direkt an den ersten Teil an. Darin hatte ein einsamer Pilot mit



Euer Copilot erledigt das Zielen für Euch. Wirklich fähige Schützen findet man allerdings erst wesentlich später

Achtung, umsteigen! Einige Missionen müssen mit anderen Fahrzeugen erledigt werden

Der Statusbildschirm informiert über die Aufgaben, die noch zu erledigen sind



JUNGLE STRIKE

Gameplay 6 5 4 3 2 1
Hier Action, Strategie und Abwechslung – eine gelungene Mischung, allerdings fast schon zu realistisch!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
Für Einsteiger ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch ausgefallen, da helfen auch Paßwörter nicht mehr viel.

Grafik 6 5 4 3 2 1
Im Prinzip ganz akzeptabel, allerdings ruckelt es an einigen Stellen doch recht unangenehm.

Sound 6 5 4 3 2 1
Hier ist zu sehr, Operation Sparflamme! angesagt. Die Effekte klingen recht gut, der Rest ist eher bescheiden.

Genre: Action/Strategie
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. DM 130
Level: 9 Missionen
Schwierigkeit: hoch
Continues: Paßwörter
Speicher: 16 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
2+

MARKETING- UND VERTRIEBSDIREKTOR DR. MICHAEL BADKE ÜBER:

GOLDSTARS ZUKUNFT



Seit Mitte Juni steht das nagelneue GoldStar-3DO der Firma LG Electronics in den Regalen deutscher Kaufhäuser und Fachgeschäfte. Durch seine multimedialen Fähigkeiten unterscheidet sich der 32-Bitter von den reinen Spielkonsolen und spricht somit eine zumindest erweiterte Zielgruppe an. GAMEPRO sprach mit Herrn Dr. Michael Badke, Marketing- und Vertriebsdirektor, über 3DO als Multimedia-Standard und warum das GoldStar-3DO speziell für Videospiele interessant ist.



GP: Herr Badke, bitte schildern Sie uns Ihr Aufgabengebiet, wann und wie Sie zu LG Electronics Deutschland kamen und in welchen Bereichen LG Electronics, ehemals GoldStar, tätig ist!

M. B.: Zunächst als Unternehmensberater von McKinsey für LG tätig, habe ich zu Anfang des Jahres die Seite gewechselt, um nun selbst die Geschicke für LG in Deutschland in die Hand zu nehmen. Als Marketing- und Vertriebsdirektor der Vertriebsniederlassung LGEDG bin ich letztlich verantwortlich für Umsätze und Profit aller Produktbereiche (Haushaltsgeräte, Unterhaltungselektronik, Com-

puterprodukte etc.). Wir stellen praktisch alles her, was man im weiteren Sinne mit Elektronik in Verbindung bringen kann. LG Electronics, als eines der 30 größten Unternehmen der Welt, gehört zum Lucky GoldStar Konzern, der mit mehr als 30 Mrd. DM Jahresumsatz zu den größten Konzernen der Welt zählt.

GP: Das GoldStar-3DO ist seit Mitte Juni in Deutschland auf dem Markt.

Im Juli folgte Segas Saturn und im September erscheint die PlayStation von Sony. Welche Vorteile hat das 3DO für Videospiele-Begeisterte gegenüber der Konkurrenz, bzw. welche Kaufargumente sprechen speziell für Ihr Produkt?

M. B.: Das 3DO ist bereits seit 2 Jahren als Import auf dem Markt und verfügte von

Beginn an über eine große Software-Auswahl (mittlerweile ca. 100 Titel). Andere Konsolen sind lediglich angekündigt und deren Software-Angebote gehen nicht über ein paar Titel hinaus. Sowohl PS-X von Sony als auch Segas Saturn werden als 32-Bit-Maschinen auf den Markt kommen, allerdings ist ein Upgrade-Kit auf 64 Bit nach meinem Wissensstand derzeit nicht vorgesehen.

»LG Electronics ist mit 30 Mrd. DM Jahresumsatz eines der größten Unternehmen der Welt.«

Sowohl die 3DO-Konsole von GoldStar als auch das Ultra 64 von Nintendo werden die 64-Bit-Generation einläuten und diese Technologie zum Standard machen. Die nicht upgrade-

fähigen Konsolen der Mitbewerber können dann bereits wieder als ‚Museumsstücke‘ der Konsolenentwicklung angesehen werden. Die GDO-202P von GoldStar ist derzeit die einzige auf dem Markt verfügbare 32-Bit-Konsole, für die bereits ein 64-Bit-Aufrüstsatz vorbereitet ist. Somit ist dieses Gerät vom Start weg, bis in die weitere Zukunft, immer auf dem aktuellsten Stand. Die Konsole stellt ein Angebot dar, daß dem Kunden ermöglicht, seine Gerät den wachsenden technologischen Ansprüchen und den künftigen Entwicklungen anzupassen.

GP: Welche Zielgruppe sprechen Sie mit Ihrem Produkt an, und aus welchem Kundenbereich versprechen Sie sich am meisten Zuspruch?

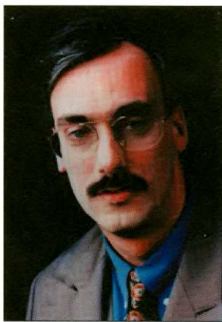
M. B.: Lassen Sie mich zunächst mal den Videospielemarkt in drei Bereiche segmentieren: das Kinderzimmer, das Wohnzimmer und der PC. Als multimediale Spielkonsole mit baukastenähnlichem Erweiterungskonzept ist unser Produkt sicherlich nicht primär geeignet, im Kin-

derzimmer eine vorherrschende Stellung einzunehmen. Vielmehr richtet sich unsere Ansprache an die Generation der 16- bis 30-jährigen, die einerseits eine einfache, dauerhafte Lösung für die multimedialen Anwendungen der Zukunft sucht, aber schon jetzt nicht auf den ‚State of the Art‘ der elektronischen Unterhaltung verzichten will. Die 3DO-Konsole ist als Home-Entertainer für das Wohnzimmer konzipiert, der einen ultimativen Spielspaß auf großem Bildschirm mit exzellentem Sound (Dolby-Surround), ohne das PC-erforderliche Installations-Chaos eines modernen PC-Spiels, ermöglicht. Den größten Zuspruch versprechen wir uns jedoch von der breiten Kundengruppe, die bereits die Kurzlebigkeit am eigenen Leibe erfahren hat und den Vorteil einer ständigen Aufrüstbarkeit im Vergleich zu den verfügbaren Konkurrenzmodellen zu schätzen wissen.

GP: Die multimedialen Fähigkeiten haben das 3DO von den reinen Spielkonsolen ab. Denken Sie, daß heute die Bereitschaft ein solches System anzunehmen eher gegeben ist als seinerzeit bei der Einführung von Philips' CD-i-Player? Was unterscheidet das 3DO von Philips' CD-i?

»Unsere Ansprache richtet sich an die Generation der 16- bis 30-jährigen, die nicht auf den ‚State of the Art‘ der Unterhaltungselektronik verzichten wollen«

M. B.: Sicherlich lassen sich viele Gründe anführen, warum 3DO international als System ein multimediales System eine deutlich weitere Verbreitung und größere Markterfolge zu verbuchen hat als CD-i. Wie schon angeführt, ist das 3DO-System als Baukasten aufgebaut, daher können die Käufer einer 3DO-Konsole von GoldStar problemlos von 32 auf 64 Bit aufrüsten und sich so der Software-Entwicklung anpassen. Die Philips CD-i-Player, als 16-Bit-Maschinen konzipiert, verfügen über eine derartige Möglichkeit nicht. Gerade



aber angesichts der heutigen schnelllebigen Entwicklung im multimedialen Bereich ist eine Aufrüstbarkeit und Adaption an den Entwicklungsstand unabdingbar, wenn man seinen Kunden eine dauerhafte Lösung im Bereich Multimedia sichern möchte. Zweitens muß man sicherlich das unterschiedliche Grundkonzept von 3DO als offenen Standard im Vergleich zum CD-i von Philips hervorheben. Gerade die Integration von namhaften Software-Herstellern (z. B. Electronic Arts) und der Verzicht auf jegliche Art der Einflußnahme auf die Software-Entwicklung hat dazu geführt, daß im Unterhaltungs- und Spielbereich das 3DO über eine deutlich umfangreichere und interessantere Auswahl an Titeln verfügt als CD-i. Es gibt eine Vielzahl von Software-Titeln, die derzeit nicht auf anderen Standards verfügbar sind (z. B. ‚Gex‘). Als dritten Punkt muß man sicherlich auch auf die etwas verwirrende Marketingkonzeption aus dem Hause Philips zum Thema CD-i verweisen. Die Produkt-Präsentation von CD-i als ‚4 in 1‘ zu einem Zeitpunkt, als im Bereich Video-CD nur eine sehr geringe Titelauswahl zur Verfügung stand und sich die Spiele zum Teil lediglich auf Adaptionen vom CD-ROM-Bereich beschränkten, konnte sicherlich keinen Konsumenten überzeugen. Heutzutage liegt bereits ein wesentlich umfassenderes Titelangebot im Video-CD-Bereich vor, so daß insbesondere nach der breiten Einführung des MPEG-2-Standards die Video-CD eine zunehmende Alternative zum VHS-Video darstellen wird.

GP: Warum wurde das 3DO nicht als reinrasige Spielkonsole konzipiert, bzw. ist so etwas für die Zukunft vorgesehen?

M. B.: Gerade die 3DO-Technologie mit ihrem modularen Aufbau bietet die Möglichkeit, schon heute zu einem geringen Preis

multimediales Entertainment anzubieten, das in der Lage ist, alle zukünftigen Entwicklungen durch einfache preisgünstige Erweiterungen mit aufzunehmen. Sicherlich steht aber die Anwendung als Spielkonsole im Vordergrund. Eine reinrasige Spielkonsole bedeutet einen anderen Ansatz. Um auch dem Videospiele-Fan, der hier und jetzt eine Alternative zu PlayStation oder Saturn sucht, etwas anzubieten, wird bereits in Korea geplant, eine 3DO-Maschine auch als reine Spielkonsole herzustellen. Es ist jedoch nicht sicher, ob dieses Gerät schon für das Weihnachtsgeschäft 1995 verfügbar sein wird.

GP: Wir erleben derzeit die Einführung multimedialer Konsolen in Deutschland. Glauben Sie, daß da-



durch die 16-Bit-Generation verdrängt wird und eine direkte Konkurrenz zum Personal Computer entsteht?

M. B.: Die 16-Bit-Generation wird sicherlich im Laufe des nächsten Jahres durch die neuen 32-Bit- bzw. 64-Bit-Maschinen zurückgedrängt. Natürlich wird es immer noch, auch in näherer Zukunft, einen gewissen Marktanteil für den 16-Bit-Bereich geben, ähnlich wie es heute für den 8-Bit-Bereich der Fall ist. Der PC stellt selber keine direkte Konkurrenz für die multimedialen Konsolen dar. Insbesondere die unterschiedliche Nutzungsweise über TV bzw. PC-Monitor sowie ‚Plug and Play‘ contra PC-Installation und deutliche Unterschiede in der Schnelligkeit der Software, grenzen die Zielgruppen hinreichend

voneinander ab.
GP: Per Lizenzvergabe ist es auch anderen Firmen möglich, das 3DO in eigenem Design zu produzieren. Wird es merkliche Unterschiede z. B. in der Ausstattung (Anschlußmöglichkeiten) zum Gerät von GoldStar geben?

M. B.: Grundsätzlich ist 3DO ein offener Standard, d. h. jeder Hardware-Hersteller, der eine Lizenz für 3DO erwirbt, kann eine eigenständige 3DO-Maschine produzieren, insofern sie die technischen Anforderungen des Standards erfüllen. Unterschiede in Design und Ausstattung sind selbstverständlich möglich. Das GoldStar-Gerät kann z. B. problemlos und preiswert auf 64 Bit aufrüstet werden. Eine Reihe von namhaften japanischen Firmen hat die Lizenz zur Produktion von 3DO-Geräten erworben und wird voraussichtlich im nächsten Jahr eigene Geräte für den 64-Bit-Bereich vorstellen. Auch diese Geräte werden sich bestimmen im Design von den heute verfügbaren Geräten von GoldStar, Panasonic und Sanyo (NTSC) unterscheiden.
GP: Welcher Spielkonsole (PlayStation, Saturn, Ultra 64 und Jaguar im speziellen) räumen Sie die besten Chancen auf dem Videospielemarkt zukünftig ein?

M. B.: Angesichts der hohen Marketingaufwendungen wird die Sony PlayStation sicherlich eine besondere Rolle im Weihnachtsgeschäft 1995 spielen. Das Ultra 64 stellt von den genannten Konsolen die überlegene Alternative dar, allerdings bleibt hier noch abzuwarten, welche der derzeit in der Entwicklung befindlichen Software-Titel tatsächlich auf dem Markt erscheinen werden. Aufgrund des begrenzten Software-Angebots für Jaguar und Saturn spielen diese beiden Konsolen, gerade auch im nächsten Jahr, keine herausragende Rolle.
GP: Seit geraumer Zeit ist das 3DO in England erhältlich. Wie ist das neue System dort beim Verbraucher angekommen, welchen Stellenwert



nimmt es ein, und haben Sie den Erfolg auf dem englischen Markt von der Einführung in Deutschland abhängig gemacht?

M. B.: Das 3DO wird seit Herbst/Winter letzten Jahres von Panasonic in England angeboten. Speziell im Weihnachtsgeschäft 1994 konnte das Panasonic-3DO große Erfolge verbuchen. Der deutsche und der englische Markt können jedoch nur bedingt miteinander verglichen werden. Insbesondere für LG

stellt sich bei der zeitgleichen Einführung von 3DO in England, Deutschland und Frankreich sowie den Niederlanden eine vollkommen unterschiedliche Situation dar.

GP: Auf der Pressekonferenz zur Einführung des GoldStar-3DOs in Deutschland war die

Rede von einer Preissenkung des Einsteigermodells zu Weihnachten. Können Sie dies bestätigen?

M. B.: Angesichts der derzeitigen Preisgestaltung der Konkurrenz (Sony, Sega), konnten wir nicht untätig bleiben. Die 3DO-Konsole von LG wird immer eine preislich – aufgrund ihrer zukunftsbezogenen Leistungsmöglichkeiten – sehr interessante Alternative zur PlayStation bzw. zum Saturn darstellen. Die 3DO-Konsole wird zum Preis von 749 DM inkl. 'FIFA Soccer' sogar noch unterhalb des Sega Saturn angeboten, der zu diesem Preis keine Softwaretitel enthält. Im Vergleich zum angekündigten Preis der Sony PlayStation von 599 DM plus der beim 3DO schon

festinstallierten Memorycard von 59 DM, sowie eines erforderlichen Spielteils von 99 bis 119 DM, stellt auch

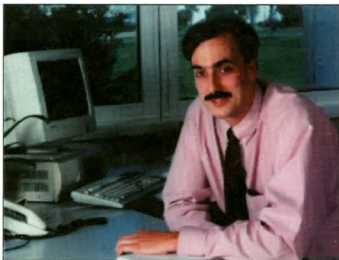
hier die 3DO-Konsole nicht nur qualitativ sondern auch preislich die bessere Alternative dar.

GP: Das 3DO bietet die seltene Möglichkeit, bis zu acht Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen zu lassen. Im GoldStar-Grundset ist neben

dem Spitzenspiel 'FIFA Soccer' auch ein Joypad enthalten. Jedes weitere Pad soll laut 3DO-Pressekonferenz 80 bis 100 DM

kosten. Warum ist der Preis so hoch angesetzt worden?

M. B.: Ein Preis von ca. 80 bis 100 DM wäre in der Tat sehr hoch. Tatsächlich liegt er jedoch bei ca. 59 bis 69 DM und uns angemessen erscheint.



GP: Zur multimedialen Nutzung wird es aller Voraussicht nach weitere Bedienelemente geben (Tastatur, Maus, Joystick etc.). Wie und für welche Programme werden Videospiele dieses Zubehör nutzen können?

M. B.: Es ist richtig, daß eine Vielzahl von zusätzlichen Bedienelementen bereits schon heute auf dem sogenannten 'grauen' Markt erhältlich ist. Wir planen derzeit das Angebot einer Infrarot-Fernbedienung zum extrem günstigen Preis. Ferner sollen Flightsticks, z. B. für 'Wing Commander 3' und auch die LG Light-Gun für Shooting-Games mit angeboten werden.

GP: Aller Voraussicht nach werden CD-Spiele für die PlayStation unter 100 DM kosten. Befürchten Sie nicht mit dem 3DO – CDs kosten zur Zeit ca. 110 bis 150 DM – ins Hintertreffen zu geraten?

M. B.: Der Preis für 3DO-CDs liegt derzeit, wie aus den Händleranzeigen in diesem Heft zu entnehmen ist, zwischen 99 und 129 DM. Die für die PlayStation angebotenen Titel werden ebenfalls auf demselben Preisniveau stehen. Ich erwarte nicht, daß sich größere Unterschiede in den Preisen zur Konkurrenz ergeben werden.

GP: Spiele wie 'The Need for Speed', 'Road Rash' oder 'Super Street Figh-

»Die 3DO-Konsole von GoldStar verfügt über built-in-memory.«

ter 2 Turbo' erfreuen sich starker Begeisterung unter Videispielern. Können Sie von weiteren Highlights bzw. Fortsetzungen und geplanten Filmumsetzungen berichten? Werden für das 3DO hauptsächlich Umsetzungen bekannter Spiele erscheinen, oder setzen Sie vornehmlich auf neue, exklusive Software?

M. B.: Momentan erscheinen einige neue Sportspiele, die sicherlich auch wieder als Referenz für ihr jeweiliges Genre angesehen werden können, so z. B. 'Slam 'n' Jam 95' von Crystal Dynamics oder 'NHL Hockey '96' von Electronic Arts. Auch Actiongames wie die Top-Titel 'Blade Force', 'Shock Wave 2' oder 'Shredfest' werden zum Weihnachtsgeschäft auf dem Markt sein. Natürlich wird es ebenfalls neue interaktive Spiele als Anlehnung an geplante Filme geben, wie z. B. 'Waterworld' (mit Kevin Costner) – demnächst im Kino.

GP: Was können sie über die geplante MPEG-Erweiterung sagen?

M. B.: Derzeit erscheint für die NTSC-Version auf dem amerikanischen Markt das LG MPEG-1-Modul. Das Erscheinungsdatum für die Adaption auf PAL ist noch offen, voraussichtlich jedoch noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft. Inwieweit es sinnvoll ist, 3DO-Kunden zum jetzigen Zeitpunkt ein MPEG-1-Modul zu empfehlen, wenn in absehbarer Zeit eine MPEG-2-Erweiterung ins Haus steht, kann man sicherlich diskutieren. Aus die-



sem Grunde werden wir dieses Jahr das Thema MPEG-Erweiterung nicht besonders in den Vordergrund stellen.

GP: Im vergangenen Jahr gab es heiße Diskussionen rund um 'Mortal Kombat' und Gewalt in Videospielen allgemein. Wie stehen Sie

persönlich dazu? Ist eine Umsetzung des Automaten Spiels, 'Mortal Kombat 3' fürs 3DO geplant?

M. B.: 'Mortal Kombat 3' wird voraussichtlich auf mehreren Plattformen im Frühjahr 1996, auch auf 3DO erhältlich sein. Ich rechne jedoch damit, daß es nicht offiziell auf dem deutschen Markt angeboten wird.

GP: Für alle gängigen Konsolen gibt es Action-Replay-Module, mit denen sich Programme direkt beeinflussen lassen. Wird es etwas Entsprechendes auch für das 3DO geben?

M. B.: Die 3DO-Konsole von GoldStar verfügt über built-in-memory. Eine entsprechende Karte, wie bei der Konkurrenz, ist deshalb nicht notwendig.

GP: Herr Dr. Badke, haben Sie vielen Dank für das interessante und sehr ausführliche Gespräch.

Kommentar

Das kommende Weihnachtsgeschäft – man könnte fast schon von einer Weihnachtsschlacht sprechen – wird zeigen, welche der zahlreichen neuen Hi-End-Konsolen vom Verbraucher angenommen bzw. 'gepusht' wird.

Angeichts der derzeitigen Preispolitik von LG – das GoldStar-Einsteigermodell kostet ab sofort im Set mit 'FIFA Soccer' nicht mehr die ursprünglichen 899 DM sondern nur noch 749 DM – stehen die Chancen für das GoldStar-Gerät nun wesentlich besser als noch vor wenigen Wochen. Der angekündigte und relativ hohe Preis des Sega Saturn (749 DM) trägt ebenfalls dazu bei. Sony hält sich hingegen immer noch bedeckt und läßt in Sachen Preis-

angabe für ihre PlayStation nur Vermutungen und Gerüchte zu. Die Spekulationen über den Preis der Konsole schwanken zwischen knapp 600 und 700 DM, womit Sony kräftig im Kampf um die Gunst der Videospield-begeisterten mitmischt.

Wie sich die Konsolengemeinde nun letztlich entscheiden wird, bleibt aber vorerst noch abzuwarten. th

STAR TREK: DEEP SPACE NINE, CROSSROADS OF TIME

MEGA DRIVE
Test

Weit in den Tiefen des Raumes, in der Nähe des Bajoranischen Systems befindet sich eine Raumstation. Durch das stabile Wurmloch in der Nähe wird DS9 Dreh- und Angelpunkt aller Beziehungen mit dem Gamma-Quadranten.

im Moment redet zwar jeder über Voyager – für Nicht-Trekker: der neueste Ableger der Star-Trek-Saga, der im Moment in den USA läuft und recht vielversprechend aussieht – aber es gibt ja auch noch DS9. Die einen mögen es überhaupt nicht, die an-



Bei Wolf 359 waren die Borg noch gefährlich, heute lacht die ganze 'Lokale Gruppe' über sie

deren sind spätestens seit dem Auftreten des Dominions überzeugte Fans. Wie dem auch sei, Virgin beglückt uns demnächst mit der ersten Versoffung dieses Star-Trek-Ablegers. In der Rolle von Benjamin Sisko (dem Kommandanten der Raumstation Deep Space Nine) und anderen Offizieren müßt Ihr eine Verschwörung der Cardassianer aufdecken. Dazu lauft Ihr in der Station herum und befragt die verschiedensten Personen, besucht Bajor (den Regierplaneten des Systems) und



Grafisch teilweise recht schlicht, manche Stages zu langweilig/atmig.

löst dort in Flashback-Manier Rätsel und bekämpft Saboteure, fliegt in Shoot-'em-Up-Sequenzen durch das Wurmloch und macht gar eine Reise in Eure Vergangenheit (Wolf

359 – für Eingeweihte).

Ihr könnt dabei natürlich verschiedene Gegenstände wie Phaser, Code-schlüssel oder Nahrung (Energie) aufnehmen, die Euch beim lösen der Rätsel und dem Bekämpfen der Feinde

helfen. Bei DS9 durchspielt Ihr eine komplette, spannende Handlung die abwechslungsreich und interessant ist. Leider sind einzelne



Nach der Fahrt durchs Wurmloch wartet noch eine Shoot-'em-Up-Sequenz auf Euch

Handlungsabschnitte bisweilen etwas eintönig und langwierig. Doch zum Glück bekommt Ihr nach jeder Einzelmission ein Paßwort, so müßt Ihr die etwas mäßigeren Teile nicht noch einmal spielen. Die Original Sounds und Musiken sind zwar nicht jedermanns Sache, wurden aber ordentlich umgesetzt und können sich hören lassen, wenn auch das Hauptthema nach einigen Stunden Spiel leicht an den Nerven kratzt. Die Grafik ist in manchen Missionen eher schlicht in anderen dafür recht gut, der Ausdruck 'durchwachsen' paßt hier sehr gut. Fans der Serie sollten auf jeden Fall mal reinschauen, aber auch alle anderen, die sich für ordentliche Science-fiction-Action-Adventures interessieren, können einen Blick riskieren. M. Feldmann



Um von dem einen Handlungsort zum anderen zu gelangen, müßt ihr gut zu Fuß sein. Dabei lauert Euch natürlich Feinde auf



Nachschub für Trekker, interessante Story, gute Soundeffekte



Manchmal muß auch ein Station-Commander seinen Phaser einsetzen, um sein Leben zu verteidigen

STAR TREK

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

Laufen, springen, schießen, unterhalten usw. Es ist eigentlich alles da, nur leider ein bißchen dröge

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

Die Story ist wirklich sehr interessant. Aber oft wird man dieses Modul sicherlich auch nicht spielen.

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

Teilweise etwas zu schlicht, andererseits wieder sehr gut. Durchwachsen, würde ich sagen.

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

Wenn auch das Hauptthema nach ein paar Stunden nervt, ist die 'Musik' insgesamt recht ordentlich.

Genre.....	Action/Adventure
Spieler.....	1 Spieler
Hersteller.....	Virgin
Preis.....	ca. DM 140,-
Level.....	20
Schwierigkeit.....	mittel
Continues.....	Paßwort
Speicher.....	8 MBit
Erhältlich.....	im Handel

Von Zeit zu Zeit
nervt ein etwas zu
groß geratener Zwi-
schengegner



IMMER DIESE OHREN!!!
**POPFUL
MAIL**

**Freunde kunterbunter
Japan-Grafiken
dürfen sich freuen:
Working Designs haut mal
wieder in die vollen!**



Nur mit viel Geschick
lassen sich solche
kniffligen Passagen
überwinden

Noch lacht der Böse-
wicht, aber nicht
mehr lange...

ia, ein Glücksrit-
ter und Kopf-
geldjäger hat es nicht un-
bedingt leicht, auch dann
nicht, wenn man Popful
Mail heißt, ein putziges



Elfen-Mädel ist und dazu
auch noch recht ordentlich
mit dem Schwert um-
gehen kann. Beinahe hätte
sie es geschafft, ihren
Erzfeind zur Strecke zu
bringen, aber nun steht sie
mal wieder

Working-Designs-Manier
gibt es wieder jede Menge
animierte Zwischensequenzen
und Sprachausgabe – manch-
mal kann man doch noch
richtig froh sein, ein MCD zu
besitzen! man

Muster: Fishpout, Oering

MEGA CD

POPFUL MAIL

Gameplay 6 5 4 3 2 1
relativ geradliniges Action-Adventure ohne große
Überraschungen, aber recht gut spielbar.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
Die Welten sind recht groß, später kommt durch die
Wahl zwischen mehreren Figuren neuer Reiz hinzu.

Grafik 6 5 4 3 2 1
Nette Sprites, farbigen Hintergründe und ausgereiftes
Scrolling zeigen, was auf dem MCD möglich ist.

Sound 6 5 4 3 2 1
Der Soundtrack ist über weite Strecken etwas eintönig,
dafür entschädigt aber die geniale Sprachausgabe.

Genre.....Action/Adventure
Spieler.....1
Hersteller.....Working Designs
Preis.....ca. DM 70
Level.....5 Welten
Schwierigkeit.....mittel
Continues.....Batterie
Speicher.....1 CD
Erhältlich.....US-Import

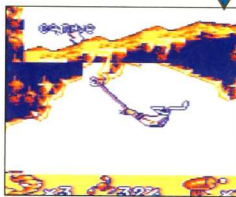
FAZIT
2-

**EARTH-
WORM JIM**

UNTERS
SUPER
GB

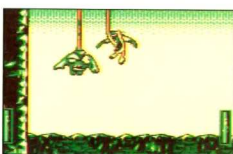


**Groovy! Jetzt treibt der
dreiste Regenwurm auch
auf Nintendos Handheld sei-
ne lustigen Streiche.**



Immer schön cool bleiben

Es hat zwar ziemlich lange ge-
dauert, bis Jim seinen Weg auf
den Game Boy fand, aber das Warten
hat sich für die Fans gelohnt. Es sind so



Das geniale Bungee-Springen fehlt nicht

bruch bei. Wegen fehlender Feuerknöpfe
werden Peitsche und Schuß mit dem
gleichen Button ausgelöst, was die Sache
etwas knifflig macht. Mit etwas Training
hat man die Sache aber voll im Griff. Un-
ser Tip: zuschlagen, denn dieses Kultspiel
gehört in jede Sammlung! man

ziemlich alle Elemente der
großen Konsolenversionen
vorhanden, aus Speicher-
platzgründen wurden einige
Level allerdings etwas ver-
kürzt. Insgesamt ist die Um-
setzung sehr gut gelungen:
Trotz Einschränkung in den
Farben können sich die Grafiken
und Animationen durchaus
sehen lassen, auch der Soundtrack
ist hörens-wert. Bei so viel Licht fehlt
leider auch ein wenig Schatten
nicht: Der Schwierigkeitsgrad
mancher Passagen ist frustrierend
hoch, was zum einen an mangelnder
Fairneß durch recht fiese
Gegner liegt, zum anderen
trägt auch die Steuerung zum
kleinen Nervenzusammen-

GAME BOY

EARTHWORM JIM

Gameplay 6 5 4 3 2 1
Selten war ein Jump&Run so reich an Gags und Ab-
wechslung. Ein Meilenstein in der Softwaregeschichte.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1
Leichte Mängel in der Steuerung sorgen für etwas Ein-
stigsfrust, aber der ist schnell überwunden.

Grafik 6 5 4 3 2 1
Auf die Farbe und die vielen netten Effekte im Hin-
tergrund muß man leider verzichten, aber was soll's.

Sound 6 5 4 3 2 1
Die Musikstücke klingen auch auf dem Game Boy er-
staunlich gut – eine bemerkenswerte Umsetzung.

Genre.....Jump&Run
Spieler.....1
Hersteller.....Virgin
Preis.....ca. DM 60
Level.....9
Schwierigkeit.....einstellbar
Continues.....erspielbar
Speicher.....4 MBit
Erhältlich.....im Handel

FAZIT
2+

TREFFT SUPERSTAR MARIO BASLER!

Zur Veröffentlichung des action- und überraschungsgeladenen Fußballspiels „**Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer**“ hat sich U.S. Gold einen ganz exquisiten Wettbewerb für Euch ausgedacht! Folgende Super-Gewinne erwarten Euch:

- 1. Preis:** eine persönliche Trainingsstunde mit dem Fußballer des Jahres, der Dich in Deiner Heimatstadt besuchen wird! Zum Training darfst Du neun Deiner besten Freunde mitbringen. Viele tolle Überraschungen warten auf Euch ...
- 2.-10. Preis:** je eine SuperNES- oder MegaDrive-Konsole inklusive des von Mario Basler empfohlenen Spiels „Fever Pitch Soccer“

Wer bis zum **20. August** antwortet hat dank GAMEPRO die Chance auf diesen Zusatzpreis: Eine Jahreskarte für Euren Lieblings-Bundesligaverein und ein von Mario Basler hand-signiertes „Fever Pitch Soccer“ (MD oder SNES)

Um gewinnen zu können, müßt Ihr folgende Fragen korrekt beantworten:

- 1. Welches Spiel empfiehlt Mario Basler?**
- 2. Wie viele Tore hat Mario Basler in der Bundesligasaison 94/95 geschossen?**

Vorname/Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Geburtsdatum: _____

Antwort 1: _____

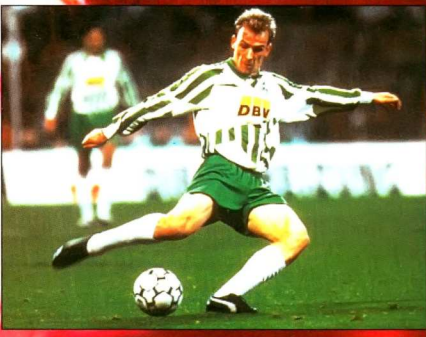
Antwort 2: _____

System & Lieblingsverein: _____

Schick den vollständig ausgefüllten Coupon oder eine Postkarte mit den entsprechenden Daten an:

**GAMEPRO, Mario Basler,
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg**
Einsendeschluß: 15. September (1.-10. Preis), 20. August für den Zusatzpreis (Datum d. Poststempels)

Die Preise können nicht ausbezahlt werden. Sollen alle Dauerkarten des Wunschvereins vergriffen sein, muß die Wahl auf einen anderen Klub fallen! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von NWL und U.S. Gold sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.





HELL

Auf der Landkarte werden neue Schauplätze erst dann zugänglich, wenn Rätsel gelöst wurden



das Szenario dieses Cyberpunk-Thrillers ist im wahren Sinne des Wortes die Hölle auf Erden! Das künftige Amerika wird von einer Partei kontrolliert, die mit den Mächten der Unterwelt zusammenarbeitet und die Bevölkerung unterdrückt. In einer Welt voller Chaos müssen zwei bislang eher unbescholtene Staatsdiener herausfinden, in welches Fettnäpfchen sie eigentlich getreten und warum auf einmal alle gegen sie sind. Ob sie das allerdings jemals schaffen werden, ist aber fraglich: Die recht nett gemachte Kombination aus gerenderten Grafiken und Reanimationen nutzt sich mit der Zeit ab, wer auf die langatmigen Digi-Dialoge verzichtet, der büßt einiges an Atmosphäre ein. Zusammen mit der etwas hakeligen Steuerung ergibt sich so ein Spiel, das zwar seine Reize, diese aber auch nur für hartgesottene Adventure-Freaks hat.

man



Wer nicht alles verstanden hat, kann sich die Dialoge nochmals anschauen ...



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

Genre.....Adventure
Spieler.....1
Hersteller.....GameTek
Preis.....ca. DM 130
Level.....anstrengend
Continues.....Batterie
Speicher.....1 CD
Erhältlich.....im Handel

FAZIT
3+

SNES Test

JUSTICE LEAGUE

Cheetah scheint ein richtiger Wirbelwind zu sein

die „Justice League“ ist ein typischer Kaffekränzchen-Verein – nur mit dem Unterschied, daß seine Mitglieder Superhelden sind. Batman, Superman, der Rote Blitz, Aquaman, der Grüne Pfeil und Wonder Girl schlürfen nicht nur heißen Tee, sondern treten in diesem Prügelspiel gegen den Bösewicht Darkseid und seine Schergen an.

Im Einspielerstory-Modus wählt Ihr einen der Helden, um zunächst gegen eine Reihe von bössartigen Doppelpgängern und anschließend gegen drei Schurken (inclusive Darkseid) anzutreten. Selbstverständlich ist jeder Heroe neben den üblichen Standard-Attacken mit Special-Moves ausgestattet. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr auch die Bösewichte steuern. Insgesamt ist Justice League ein Spiel ohne Höhen und Tiefen. Die Figuren sind groß und relativ fein ge-



zeichnet, jedoch ist der Sound etwas dünn. Ein paar mehr Geräusch- und

Sprachsamples hätten in dem 20-MBit-Modul wohl noch Platz gehabt. Insgesamt



ist diese Version etwas besser als die grafisch und technisch schwache Mega-Drive-Fassung (Test GAMEPRO 7/95 Seite 74). Fans der Superhelden werden sicherlich viel Spaß mit diesem Standard-Prügelspiel haben.

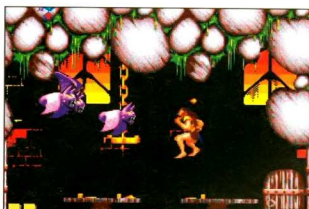
mik

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

Genre.....Prügelspiel
Spieler.....2 (simultan)
Hersteller.....Acclaim
Preis.....ca. DM 100
Level.....3 Kämpfer
Schwierigkeit.....5 Stufen
Continues.....unbegrenzt
Speicher.....20 MBit
Erhältlich.....im Handel

FAZIT
3

MEGA-CD Test



Szenen aus dem Heldenleben: Man schlägt sich so durch die Widrigkeiten der Natur

BEAST II

Wie Beast-Saga kann auf eine lange Tradition zurückblicken: Schon vor Jahren erschienen die beiden Teile sowohl für Amiga als auch für Mega Drive. Beide besonders ausgereiftes Gameplay glänzen heute nicht, was nicht zuletzt an den zahllosen unfairen Stellen lag, auf dem Amiga konnte zumindest der erste Teil technisch überzeugen. Jetzt noch mit einer MCD-Version daherzukommen bedarf schon einigen Mutes, zumal man sich einige Mühe gegeben hat: Das Spiel wurde nicht nur mit zusätzlichen CD-Sounds und FM-Videosequenzen versehen, sondern nochmals neu designt. Leider ist die Sache aber völlig danebengegangen, die Sprites sehen im Vergleich zur Modulversion eher mager aus, und die Steuerung ist eine größere Katastrophe geworden.

Wer auf unfaire Spiele steht, der wird damit vielleicht glücklich werden – aber es gibt noch eine Alternative: Kauft Euch in diesem Falle lieber eine gebrauchte Modul-Version – die ist nicht nur einen Tick besser, sondern inzwischen auch billiger.

man



Zwischensequenzen erzählen die Handlung

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

Genre.....Jump&Run
Spieler.....2
Hersteller.....Pygosis/Sony
Preis.....ca. DM 120
Level.....einsteiger
Schwierigkeit.....hochintensiv
Continues.....einsetzbar
Speicher.....1 CD
Erhältlich.....im Handel

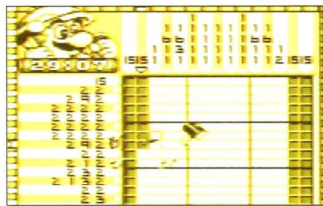
FAZIT
4-

MARIO'S PICROSS

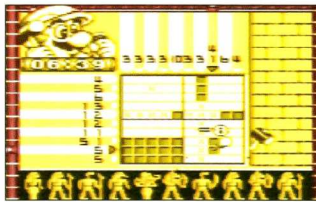
der Klempner versucht sich mal als Hobby-Archäologe. Seine Aufgabe ist es, alte Stein tafeln zu entziffern, indem er an den richtigen Stellen Felder aufdeckt. Lösungshinweise geben Zahlen am Rand der Tafel, sie geben an, wieviele Steine in den jeweiligen Reihen und Spalten zu zerschlagen und wieviele Lücken zu lassen sind. Damit die Sache nicht zu einfach wird, gibt es ein Zeitlimit. Das erscheint mit 30 Minuten auf den ersten Blick recht hoch, allerdings gibt es bei Fehlern empfindliche Abzüge. Satte 192 Bilderrätsel in unterschiedlichen Größen und eine Batterie, die die erbrachten Leistungen dauerhaft sichert, sorgen für lang anhaltendes Puzzelvergnügen. Freunde geruhsamer, aber kniffliger Lo-



Die einzelnen Rätsel einer Gruppe lassen sich frei anwählen, die Ergebnisse werden dank einer Batterie dauerhaft gesichert



gik-Knoebelien sollten hier unbedingt einen Blick riskieren, denn die Herausforderungen in den späteren Abschnitten sind teilweise enorm. Endlich mal wieder eine Spielidee der etwas frischeren Art ... man



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

Genre.....Puzzlespiel
 Spieler.....1
 Hersteller.....Nintendo
 Preis.....ca. DM 70
 Level.....192
 Schwierigkeit.....steigend
 Continues.....Batterie
 Speicher.....2 MBit
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
2



Überholvorgänge gestalten sich schwierig, da die Gegner gnadenlos blockieren ...

F1 CHAMPIONSHIP ED.

Willkommen auf dem Asphalt, der die Welt bedeutet. Auf den 16 offiziellen Strecken dürft Ihr als Fahrer in einem von 12 offiziellen Teams ins Cockpit Eures PS-starken Boliden steigen und auf die Jagd nach den Weltmeisterschaftspunkten gehen. Neben des eigentlichen Championats, bestehend aus Qualifikation und anschließendem Rennen, dürft Ihr auch zu Trainingszwecken auf die Piste gehen oder versuchen, neue Bestzeiten zu fahren. So-



weit hört sich die Sache ja noch ganz gut an, sobald es dann allerdings auf die Piste geht, ist der gute Eindruck

Im Zweispieler-Modus wird die ganze Angelegenheit durch die Anzeigen manchmal etwas unübersichtlich

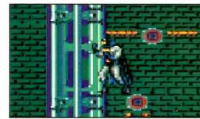


schon wieder vorbei: Extrem biedere Rennaction verbunden mit eher lächerlichen Soundeffekten und einer Grafik, die vielleicht vor zwei oder drei Jahren atemberaubend war, heute aber niemanden mehr aus dem Kiesbett zieht – da kommt wirklich keine Rennfahrerfreude auf. man

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

Genre.....Rennspiel
 Spieler.....1-2 (simultan)
 Hersteller.....Daimler
 Preis.....ca. DM 140
 Level.....16 Strecken
 Schwierigkeit.....einstellbar
 Continues.....Paßwörter
 Speicher.....16 MBit
 Erhältlich.....im Handel

FAZIT
4



Ob Ihr steht oder eine Wand hochklettert, es ist dasselbe Sprite

BATMAN & ROBIN

Die Schurken in diesem Spiel sind nicht nur zahlreich, sondern auch gut bewaffnet



nach dem actiongeladenen Prügel-Shooter auf dem Mega Drive, wechselt Batman das System und durchstreift mit seinem Kumpan Robin das Game Gear. Zuallererst muß ihn der „Dunkle Ritter“ jedoch aus den Klauen des Jokers befreien, und was liegt da näher, als das Kommando an Euch zu übergeben? Mit zwei verschiedenen Sprüngen, einer kräftigen Handkante sowie unendlich vielen Wurfgeschossen begehbt Ihr Euch auf die Rettungssaktion. Auf Eurem Weg findet Ihr ferner weitere Waffensextras, die die Gegner schneller ausschalten. Ansonsten lebt das Game von reichlich Gespränge und Lauferei, ist aber insgesamt nicht sehr abwechslungsreich.

Farbenfrohe und abwechslungsreiche Hintergründe erfreuen das Auge – zumindest wenn sich Batman nicht bewegt. Das Scrolling ist nämlich sehr ruckelig, und auch die Animation der kleinen Figuren ist sehr abgehackt und grob. Dazu tönt ein unpassender Pop-Sound neben kratzigen Geräuschen aus dem Lautsprecher. Das Gameplay ist unterm Strich sehr gradlinig und reichlich abwechslungslos. Meist stört die unsaubere Steuerung mehr als die Vielzahl der Gegner. Somit ist Batman & Robin nur Fans zu empfehlen, die bereit sind, Abstriche in Kauf zu nehmen. mik



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

Genre.....Action/Jump&Run
 Spieler.....1 Spieler
 Hersteller.....Sega
 Preis.....ca. DM 90
 Level.....7
 Schwierigkeit.....mittel
 Continues.....Paßwörter
 Speicher.....4 MBit
 Erhältlich.....Ab August

FAZIT
4+

Mr. Nutz hüpf in seinem zweiten Abenteuer durch ultrabunte Level



DER NAGER IST ZURÜCK

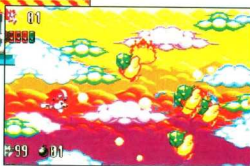
MR. NUTZ 2

Sein Debüt gab Mr. Nutz vor fast zwei Jahren auf dem SNES. Mittlerweile gibt es auf dem MD schon den Nachfolger. Ob Mr. Nutz 2 an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann, wird sich zeigen.



Die Endgegner sind ziemlich groß aber zum Glück nicht besonders helle

Auch ein Shoot 'em Up findet sich als Bonuslevel



Obwohl Mr. Nutz 2 ein technisch durchaus ansprechendes Spiel ist, zeigt sich schon bald, daß das Gameplay mehr oder minder gut aus verschiedenen anderen Softwarehits „zusammengeklaut“ und in einen Topf geworfen wurde.

Ihr bewegt Euer Eichhorn auf einer Oberwelt zu verschiedenen – recht kurzen – Stages, unterhaltet Euch mit dort herumlaufenden Einwohnern und sammelt nützliche Gegenstände aus Truhen. Auch einige Bonuslevel (z. B. Shoot-em-Up-Sequenzen) könnt Ihr hier finden. In den Stages klabt Ihr auf Eurem Weg zu dem – immer recht einfach zu findenden – Ausgang Edelsteine zusammen, die bei entsprechender Anzahl für neue Lebensenergie und nützliche Items sorgen. Natürlich könnt Ihr den Gegnern auch auf den Kopf springen, um sie zu erledigen.

Zu Beginn macht Mr. Nutz 2 noch einigermaßen Spaß, doch nach etwas Spielzeit bemerkt man, daß die Level alle sehr gradlinig und leicht durchzuarbeiten (bzw. spiel-)bar sind. In bester Sonicmanier rennt Ihr einfach so Lange

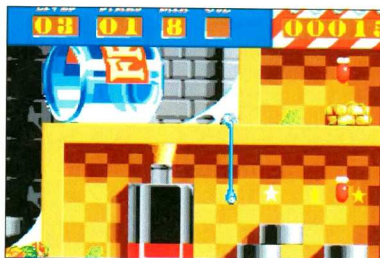
hin und her, bis Ihr beim Ausgang angelangt seid. Ab und zu muß der eine oder andere Schalter umgelegt werden, doch findet er sich meist in unmittelbarer Nähe der entsprechenden Tür. Ausgemachte Jump&Run-Fans können ruhig mal „probejumpen“. *mf*

PUTTY SQUAD

Eine blaue Knetkugel dreht auf und kämpft sich durch zahlreiche Level voller Gefahren, Fallen und Rätsel, um seine Freunde aus der Hand eines fiesen Zaubers zu befreien. **It's Putty-Time!!!**

Jetzt darf Putty seine Freunde endlich auch auf dem Mega Drive befreien. An dem recht netten Plattform-Puzzler hat sich eigentlich im Vergleich zur SNES-Version (vorgestellt in Ausgabe 7/95) nicht viel geändert, Gameplay und Leveldesign wurden bei-

Schön, wenn man so gelenkig ist! Nur so kommt Putty an manche unzugängliche Stellen mit Geisel-Putty oder versteckten Extras



Zu Puttys Tricks gehört auch der freundliche Denkanstoß mit dem Elektroschocker. Da kommt wirklich Freude auf ...

nähr unverändert übernommen. Abstriche hat man allerdings in Sachen Sound und Zwischensequenzen gemacht

und auch auf den (ohnehin etwas unübersichtlichen) Zweispieler-Modus verzichtet: Irgendwo auch verständlich, schließlich steht der MD-Version ein Viertel weniger Speicher zur Verfügung. Die Steuerung ist durch die fehlenden zusätzlichen Feuerknöpfe etwas kniffliger ausgefallen, mit etwas Übung hat man sie aber recht schnell im Griff. Als Entschädigung dafür gibt es jetzt auch nach jedem Level ein Paßwort, was die ganze Sache etwas einfacher macht – vielleicht auch zu einfach. Insgesamt ist die Umsetzung aber gut gelungen, Freunde von Geschicklichkeitsspielen sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren. *man*

MEGA DRIVE

MR. NUTZ 2

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

Der alte Nager ist zwar recht gut steuerbar, kann aber nicht das richtige „Feeling“ vermitteln.

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

Die Level sind allesamt nicht besonders groß und auch nicht sehr anspruchsvoll desingt.

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

Für MD-Verhältnisse ist die Grafik sehr schön und bunt. Die Animationen sind ebenfalls sehr schön.

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

Wir haben zwar schon schlechtere Musiken gehört, Ohrwürmer werdet Ihr bei Mr. Nutz aber nicht finden.

Genre	Jump&Run
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 140
Level	6 Welten
Schwierigkeit	mittel
Continues	Paßwörter
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

MEGA DRIVE

JUSTICE LEAGUE

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

Komplexe Level und ein Held mit vielen Aktionsmöglichkeiten sorgen lassen keine Langeweile aufkommen.

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

Die Steuerung ist mangels zusätzlicher Feuerknöpfe recht gewöhnungsbedürftig, aber beherrschbar.

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

Erstauflig bunte Hintergründe und nett animierte Sprites bieten einiges fürs Auge.

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

Es ist nicht unbedingt berauschend, was da an Musik und Effekten ertönt – allerdings stört es auch nicht.

Genre	Jump&Run
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 140
Level	ca. 35
Schwierigkeit	ansteigend/einstellbar
Continues	Paßwörter
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-



ICH SEH' IN 3-D

BATTLE FRENZY

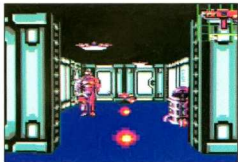
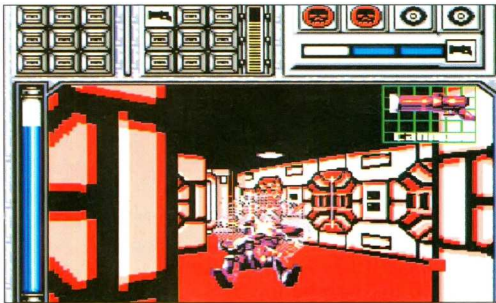
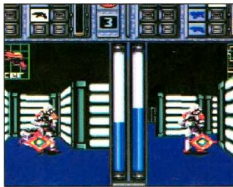
Als US-Marine müßt

Ihr die Erde vor

einer üblen

Alienbrut retten.

Ver Ausgaben ist es her, daß wir Euch das 3-D-Ballerspiel „Battle Frenzy“ für das Mega Drive vorstellten. In der vier Level umfangreicheren MCD-Version hat sich spielerisch zwar nichts geändert, dafür ist der Soundtrack um eine Reihe von genialen Techno-Beats erweitert worden.



Während man im Einstiegs-Modus fast den ganzen Bildschirm zur Verfügung hat, ist man zu zweit (oben) doch etwas eingeschränkt

spieler-Modus – aber sicherlich gefallen. Übrigens: Das Spiel wurde von der USK für Kinder ab zwölf Jahren empfohlen ... In Anbetracht der gewalttätigen Inhalte ist dies verwunderlich. mik

Die Erde wird von Außerirdischen bedroht, und Ihr steigt in ihre Raumschiffe ein. Durch von Aliens bevölkerte 3-D-Korridore kämpft Ihr Euch zum Reaktor eines jeden Schiffes vor, um diesen – und damit das Schiff – zu zerstören. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müßt Ihr dann zum Ausgang laufen, bevor Ihr mit dem Alien-Raumer explodiert. Neben Geheimräumen könnt Ihr verschiedene Extrawaffen finden, um Euch der angreifenden Brut zu erwehren. Leider ist das Spiel in puncto Technik immer noch auf dem angetaubten Level der MD-Fassung. Freunden dieses Genres wird die Silberscheibe – auch dank des Zwei-

MEGA DRIVE

JUSTICE LEAGUE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
<small>Immer Zweispieler-Modus, die ruckelige Grafik und die schwammige Steuerung trüben jedoch die Spielfreude.</small>						
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
<small>3-D-Puristen wird das Game sicherlich gefallen, das Zeitlimit ist manchmal recht knapp bemessen.</small>						
Grafik	6	5	4	3	2	1
<small>Gelegentliche Grafikbugs, ruckeliges Zoomen, technisch läßt sich mehr aus dem 3-D-Thema machen.</small>						
Sound	6	5	4	3	2	1
<small>Fetzigste Techno-Beats unterlegen das Geschehen und sorgen für zusätzliche Spannung.</small>						

FAZIT
3

Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Hersteller: Danark
Preis: ca. DM 120
Level: 16
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Continues: 3
Speicher: 1 CD
Erhältlich: im Handel

COMPETITION **COUPON**

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



Sega hat das Jahr 1995 zum ‚Jahr des Sports‘ erklärt! Zur Einführung des ‚Sega Sports‘-Label verlosen



ein Jahr lang jeden Monat

1 ‚Sega Sports‘-Set

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis je 1 ‚ATP Tour‘ (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Die Saison ist nun rum, der neue Deutsche Fußballmeister steht fest. Könt Ihr uns beantworten, mit wieviel Punkten Vorsprung der frischgebackene Meister BV Borussia Dortmund 09 das SV-Werder-Bremen-Team auf die Plätze verwies?

a) 1 b) 2 c) 3

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, scheidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 30.8.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

GAMEPRO • Sega Sports
Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

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



Earthworm Jim - S. Edi.

Mega-CD - Test in Nr. 7/95



Das innovativste Jump&Run des letzten Jahres wurde für seinen Silberscheiben-Auftritt mit zusätzlichen Leveln und neuen Grafik-Elementen versehen. Um dem recht hohen Schwierigkeitsgrad Herr zu werden, gibt es nun endlich auch ein Paßwortsystem - Groovy!

Super Turrican 2

SNES - Test in Nr. 7/95



Das brillante Actionspiel 'Super Turrican 2' begeistert mit bombastischen Grafik- und Sound-Organien, die den Spieler nicht aus dem Staunen herauskommen lassen. Das Steuern der Turrican-Figur gerät zur Nebensache, wenn Mode-7-Endgegner den Bildschirm füllen.

Theme Park

SNES - Test in Nr. 7/95



Die SuperNES-Fassung erschien einen Monat später als die sonstigen Umsetzungen (siehe auch Platz 6). Doch das Warten hat sich gelohnt, denn auch dieses Game glänzt durch famos Spielbarkeit und wird Euch nach dem Einschalten Eurer Konsole nicht mehr loslassen.

NBA Jam Tourn. Edi.

32X - Test in Nr. 7/95



Als eine der ersten gelungenen Umsetzungen für Segas 32X besichert uns Acclaim dieses Fun-Basketballspiel. Alle verrückten Features wurden selbstverständlich beibehalten und die Grafik erfährt sogar noch etwas Feinschliff. Dank der 32-Bit-Hardware ist es die beste Version, die es momentan zu kaufen gibt.

Flashback

3DO - Test in Nr. 7/95



Einer der Klassiker des Action-Adventure-Genres kehrt zurück ... oder besser: hält Einzug auf einer der Next-Generation-Konsolen. Allein und ohne Gedächtnis erwacht Ihr auf einem fremden Planeten. Was ist geschehen? Nun, es ist an Euch, Licht ins Dunkle zu bringen und die Erde vor Außerirdischen zu retten!

DIE TOP TEN

... DER LETZTEN DREI MONATE

Nur ein Spiel der letzten Ausgabe schaffte den Sprung in unsere Top Ten. Dafür tummeln sich auf den Plätzen Elf bis 15 heiße ,2+-Kandidaten, die wir aus Platzmangel nicht so umfangreich präsentieren können wie ,Phantasy Star IV'.

Es sind: ,Links' (MCD), ,Might & Magic III' (SNES), ,Myst' (3DO), ,Puzzle Bobble' (SNES) und ,Theme Park' (JAG), die alle in Ausgabe 4/5/95 vorgestellt wurden.

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Earthworm Jim S. E.	Mega-CD	Jump&Run	1
2	Super Turrican 2	SNES	Action	1-
3	Theme Park	SNES	Strategie	1-
4	NBA Jam T.E.	32X	Sport	1-
5	Flashback	3DO	Act./Adv.	1-
6	Theme Park	MD/3DO	Strategie	1-
7	Metal Warriors	SNES	Action	2+
8	Unirally	SNES	Rennspiel	2+
9	NFL Quarterback Club	32X	Sport	2+
10	Phantasy Star IV	32X	Rollenspiel	2+

Theme Park

MD/3DO - Test in Nr. 6/95



Wer einmal in die Fußstapfen der Euro-Disney-Leute treten möchte, um zu beweisen, daß ein Vergnügungspark eine lukrative Sache sein kann, kann ab sofort auf dem 3DO und dem Mega Drive loslegen. Die Jaguar-Version schnitt im Test ,nur' mit einer 2+ ab.

Metal Warriors

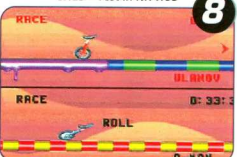
SNES - Test in Nr. 6/95



Konamis Import-Modul wird nicht zu Unrecht als ,Cyberator 2' bezeichnet. Das erstklassige Action-Spektakel führt den Spieler durch eine futuristische Welt voller Battlemechs. Selbst in einem sitzenden, kämpft Ihr Euch - schwerbewaffnet - durch spagale Level.

Unirally

SNES - Test in Nr. 7/95



Was kann daran schon so toll sein, mit einem Einrad über eine Schlauch-Strecke zu düsen? Nun, allein ist das Game nicht unbedingt der Hit, sobald jedoch zwei Spieler zum Pad greifen, geht die Post ab. Dank Liga-Modus ist für Langzeitpaß mit bis zu acht (!) Piloten gesorgt.

NFL Quarterback Club

32X - Test in Nr. 7/95



Für viele Mitteleuropäer ist ,American Football' ein Buch mit sieben Siegeln. Doch mittlerweile begeistern sich mehr und mehr Sportinteressierte für dieses köstliche Spiel. Nun können endlich auch 32X-Besitzer das Ei über den Platz werfen und Touchdowns erzielen ... vor allem, wenn es draußen regnet!

Phantasy Star IV

32X - Test in Nr. 6/95



Freunde gepflegter Rollenspiele haben lange darauf gewartet: Mit dem vierten Teil der Saga schließt Sega den Klassiker-Zyklus. Mehr Grafik und Sound als alle vorherigen Teile zusammen lassen das Spiel zu einem Hochgenuß werden, auch die Story kann überzeugen. Hier sollten nicht nur Fans mal einen Blick riskieren.

Die besten Games mit den lustigsten Animationen

Wie kitschelt man ein Schmunzeln oder einen brachialen Lacher aus einem Videospieleler heraus? Richtig, mit lustigen und genialen Animationen der Figuren. Hier nun die favorisierten Spiele der GAMEPRO-Crew:

- 1 Earthworm Jim SNES, MD, MCD Jump&Run
- 2 World of Illusion MD Jump&Run
- 3 Aladdin MD Jump&Run
- 4 Cool Spot SNES, MD Jump&Run
- 5 Pitfall - The Mayan Adventure MD Jump&Run



DER MONATLICHE INFOTAINMENT-TRIP:

Einmal um die ganze Welt der Videospiele



GAMEPRO

gamepro abo coupon

Ja, ich bestelle die
kommenden **12**
GAMEPRO Ausgaben
im Abonnement zum
Preis von nur
DM 72,- (Inland) o.
DM 120,- (Ausland)

Abschicken an:
INTER ABO
Betreuungs GmbH
Postfach 10 32 45
20022 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bankabbuchung

BLZ: _____

Kto.-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Unterschrift: _____

Euro-Scheck
zur Verrechnung un-
bedingt; Kartennummer
angeben

**Gegen
Rechnung**

Bitte keine
Vorauszahlung leisten,
Rechnung abwarten.

Garantie:

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von
10 Tagen schriftlich bei **INTER ABO** widerrufen
kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist,
genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen
(Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses
Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Hallo, Ihr DenkPro-Meister! Wie bereits in der vorigen Ausgabe angekündigt, sind die ‚Konturenvollen‘ Screenshots dem Rotstift zum Opfer ge-

fallen, doch nicht ersatzlos! Wir haben uns etwas Neues einfallen lassen, und zwar ein kniffliges Wort-Suchspiel. Sicherlich wird Euch diese Rätselform schon bekannt sein. Falls nicht, geben wir Euch im Vorspann noch eine kurze Einführung in die Regeln! Viel Spaß!

Wer ist denn das?

Wie immer, haben wir uns auch diesmal wieder irgendeinen Prügelhelden vorgenommen und ihm die Maske vom Gesicht gerissen, dann haben wir schnell ein Foto gemacht, und nun müßt Ihr erraten, wer dieser Recke vorgibt zu sein!



Das waren noch Zeiten, als man sich ungestört auf die Omme kloppen konnte. Heutzutage wimmelt es auf dem Kampfplatz nur so von Fremden aus allen möglichen Spielen! Wenn Ihr uns alle Spieletitel nennen könnt, dann soll es Euer Schaden nicht sein, und darum verlosen wir unter allen richtigen Einsendungen, wie immer, ein Modul oder eine CD Eurer Wahl! Schreibt die Lösung einfach auf eine Karte und schickt sie an:

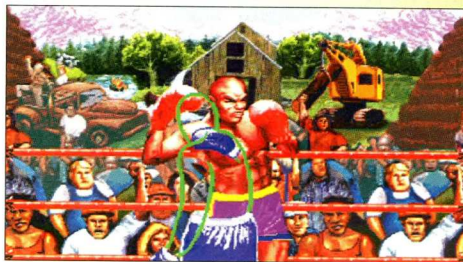
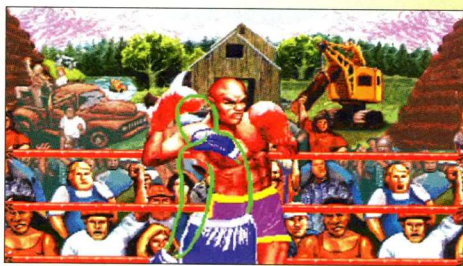
GAMEPRO
Suchbild 9/95
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 30.8.95 (Poststempel zählt!)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

ORIGINAL & FÄLSCHUNG

Dieses Suchspiel kann eine ganze Familie begeistern! Kauft einfach für jedes Familienmitglied eine GAMEPRO und setzt Euch zusammen ins Wohnzimmer! Wer als erster alle Fehler gefunden hat, ist Sieger. Toll, was?



SUCHBILD DES MONATS



FINDE DEN MEGA MAN!

DER KLEINE MEGA MAN IST AUSGEBÜBT UND HAT SICH IN UNSEREM HEFT VERSTECKT! KÖNNT IHR UNS HELFEN IHN ZU FINDEN?



WORTSALAT

F O T A G A S I N A L E D
 U E Y R Y C L R A U E H C
 S F I C Y D Y H S A C H A
 G O B L U U E L T K U H N
 I N L A I M A E E N O E A
 B A O N H D N V L A K S L
 L O N L E K A I P L M A C
 I C N F I L I Z S B Y N I
 Z E O D A E Y M M A C C U
 J W R V G A F V A G E V R

Bei diesem Suchspiel gilt es, acht Namen aus dem bekannten Spiel „Super Street Fighter II“ zu entdecken, die sich im Wortwirrwarr versteckt halten. Die Namen können dabei sowohl diagonal und rückwärts als auch vertikal und horizontal verlaufen. Habt Ihr einen gefunden, dann kreist ihn einfach mit Bleistift ein!

Ach ja, zu gewinnen gibt's auch noch was, und zwar dreimal eine Musik-CD Super Sonic, auf der viele bekannte Hits sind!

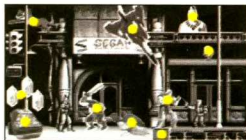
Schreibt die richtigen Namen auf eine Postkarte und schickt sie an:

GAMEPRO, Kennwort: Wortsalat

Heiligwigstraße 39
 20249 Hamburg

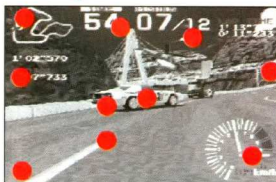
Einsendeschluß ist der 30.8.95 (Poststempel). Mitarbeiter von HYL dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 7/95



Die folgenden zehn Spieletitel galt es zu finden: Boogerman, Crash 'n Burn, Daytona USA, Ecco 2, Fatal Fury Special, Legend, Lemmings 2, Ruten Project, Die Schlümpfe und True Lies. Glücklicher Gewinner ist Christian Wolf aus Winterbach, der sich 'Illusion of Time' (SNES) wünscht! Herzlichen Glückwunsch, Christian, Du hast alle Spiele erhalten! (Zu „Noctropolis“ (PC-Spiele benutzen wir nicht fürs Suchbild!)

Lösungen aus GAMEPRO 8/95



ORIGINAL &
 FALSCHUNG:
 LÖSUNG

Wer ist das denn:

Lösung: Es ist Jacky aus „Virtua Fighter“ (Sat).

Finde die Bomberman-Frau:

Die süße Sprengmeister-Lady versteckte sich auf Seite 63 im GB-Test zu „NBA Jam T.E.“

„Konturenvolle“ Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn:

Mega Bomberman (MD), Lion King (SNES), Sim City (SNES), Brutal (MCD)

Ma sagt:

RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich
 an den Absatz
 und spring.
 Behütz' das
 Kraftfeld und
 schalte dann
 den MUTANTEN
 aus! <<

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache.
 Und weiß, wo es langgeht.

TOTAL!

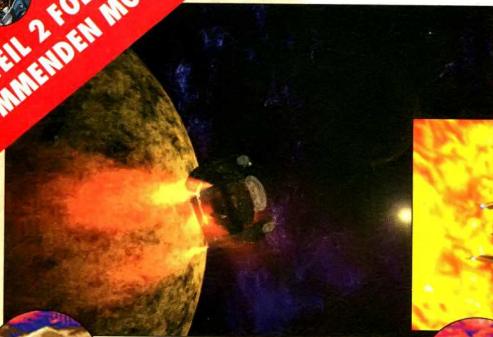
100% Nintendo,
 UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

TEIL 2 FOLGT
KOMMENDEN MONAT

SUPER TURRICAN

TIPS &

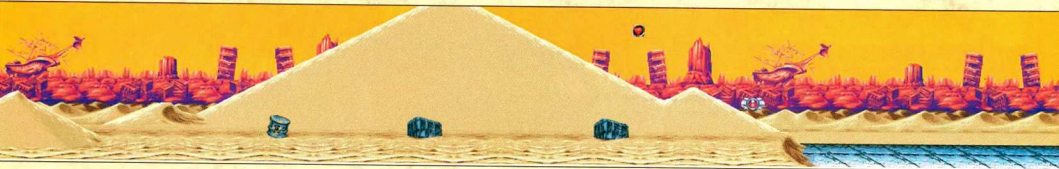
Super Turrican 2 ist eines der besten
Actionspiele der vergangenen Jahre.
Unsere Levelkarten machen Euch das
Leben wesentlich leichter! Sie zeigen
Euch nicht nur, wo es lang geht



Turrican für Anfänger: Schießt auf die Container oder benutzt den Freezer, um diese zur Herausgabe von Extras zu überreden. Man weiß nie, wo man die noch gebrauchen könnte ...



Mit dem Buggy könnt Ihr auf die Gegner draufspringen, denn das mögen diese gar nicht gerne. Sammelt möglichst alle Diamanten auf, da für diese am Ende des Levels Extraleben rausspringen



AMERICAN 2

TRICKS

TEIL 1

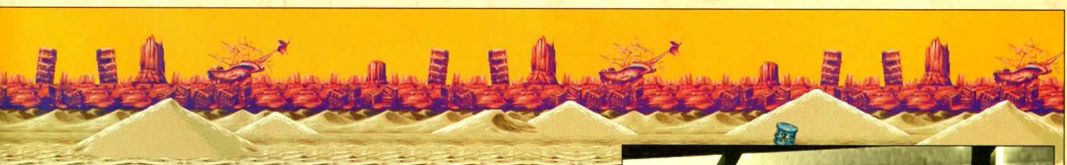
sondern auch, wo die vielen netten Kleinigkeiten abseits des Weges zu entdecken sind. Alle versteckten Bonuscontainer, schwer zugängliche Extraleben, alles ist hier zu finden.



Kurz vor dem Ende von Level eins verliert ihr unweigerlich Euren Buggy. Das ist zwar schade, aber leider nicht zu ändern



Vor dem Besuch des ersten Endgegners dürfte sich das Energieextra als nützlich erweisen. Um es zu erreichen, müßt ihr den Greifarm benutzen



Beim Boß solltet ihr auf jeden Fall den gelben Schuß haben, da jener an der Wand hinaufläuft. Nun braucht ihr nicht mehr zu zielen, sondern nur noch den Schüssen auszuweichen





SUPER TURBO

TIPS &

Während der erste Level noch nichts Verstecktes birgt, gibt es in Level zwei schon mehr zu entdecken.



Ganz oben links verstecken sich ein paar Extras, die etwas kompliziert zu erreichen sind. Echte Turricomanen dürfen natürlich nicht auf sie verzichten



Hängt Euch kurz nach dem Start mit dem Greifarm an den Extra-Container. Schwingt dann ein wenig hin und her und versucht, auf ihn drauf zu springen

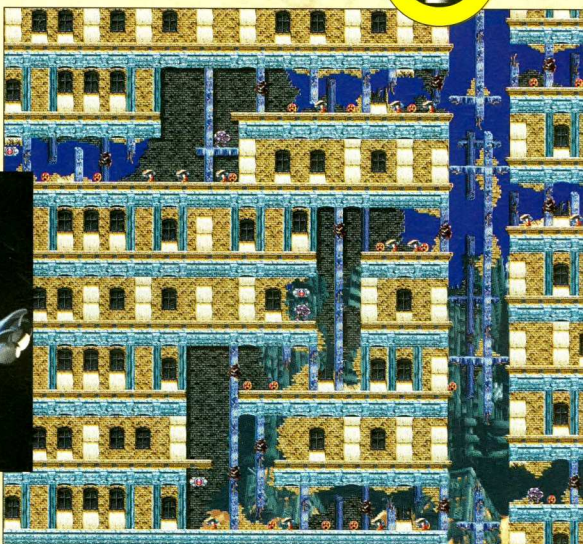
Benutzt den Freezer und richtet ihn senkrecht nach oben. Oberhalb des Bildschirms 'aktiviert' Ihr dadurch einen unsichtbaren Extra-Container



Nun müßt Ihr hochspringen und in der Luft den Greifarm senkrecht nach oben schleudern. Von dort aus geht es dann weiter nach oben



Alle Container auf diesem 'Geheimweg' sind von da an unsichtbar und müssen erst mit dem Freezer beschossen werden



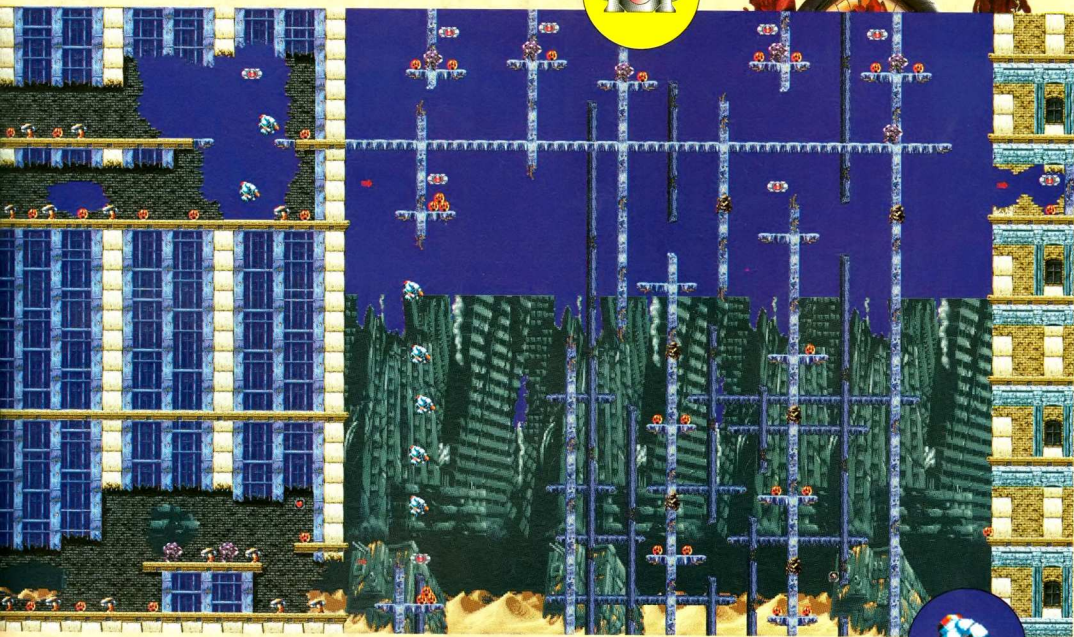
Innerhalb des Gebäudes solltet Ihr unbedingt den gelben Schuß benutzen, da dieser an den Wänden entlangläuft. Besonders lästige Gegner solltet Ihr mit dem Freezer kurzzeitig kälstellen

AMERICAN 2

TRICKS

TEIL 1

In der kommenden Ausgabe geht es dann weiter mit den nächsten, nicht ganz so einfachen Leveln.



Wer bei dem Exit-Zeichen (Karte oben rechts) nach oben klettert, kann noch einige praktische Extras einsammeln



An einer Stelle sind im rechten Gebäude Extras in der Wand verborgen. Dort müßt ihr einfach nach rechts durch die Wand laufen oder rollen



Der Endgegner des zweiten Levels ist nach kein großes Hindernis. Immer schön ausweichen (ruhig mal in das Rad vorwandeln) und auf Beine bzw. Körper schießen



4



FAHRGESCHÄFTE

Der Park mit den meisten Fahrgeschäften macht auch das meiste Geld. Je mehr Attraktionen, desto höher könnt ihr auch den Eintrittspreis legen. Außerdem kommen mehr Besucher und bringen noch mehr Geld in den Park, mit dem ihr wieder neue Attraktionen bauen könnt. Wenn die Fahrgeschäfte älter werden, brauchen sie öfter eine Reparatur als vorher. Wenn ihr es Euch leisten könnt, ist es besser, sie irgendwann durch nagelneue zu ersetzen, als ständig zu reparieren.



PARK-AUFTEILUNG

Denkt beim Entwerfen Eures Parkes immer daran, was die Besucher wohl haben wollen und plaziert Eure Geschäfte dementsprechend. Setzt z. B. einen Ballonladen kurz nach dem Eingang, so daß die Leute dort kaufen solange sie noch gute Laune haben. Das wird sie für den Rest ihres Aufenthaltes in gute Stimmung versetzen, außer es passiert etwas Unerfreuliches. Baut Eure Attraktionen so, daß der Ausgang direkt zu einem Eingang auf der gegenüberliegenden Seite führt. So können die Besucher sofort wieder auf das nächste Gerät gehen.

Einbahnparks sind auch eine Möglichkeit. So müssen die Leu-



te einmal ganz durch den Park rennen. Allerdings gibt es Probleme wenn der Park zu voll wird, weil dann auch die Warteschlangen alle gefüllt sind.



Es ist wirklich nicht leicht, Manager eines

erfolgreichen Rummelplatzes zu sein.

Damit Eure Attraktionen

nicht veröden, liefern wir

1

GRUNDLEGENDE TIPS

Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, es den Besuchern recht zu machen. Dies ist ziemlich schwierig, da sie bei der kleinsten Gelegenheit sofort unglücklich werden. Wenn ihr immer ein Auge auf die Gedankenblasen habt, könnt ihr aber dementsprechend reagieren.

Wenn z. B. mehrere Leute in einer Gegend hungrig werden, solltet ihr dort eine Eßmöglichkeit errichten. Oder wenn sich viele Leute über zu unausgewogene Preise an den Spielbuden ärgern, solltet ihr die (Eintritts-) Preise runtersetzen oder die (Gewinn-) Preise raufsetzen.

Fangt klein an! Es bringt nichts, gleich am Anfang einen Mammutpark bauen zu wollen. Schafft Euch lieber eine gut organisierte, solide Grundlage. So läuft nicht alles auf einmal schief, sondern nur hier und da mal etwas. Und habt keine Angst, eine falsch plazierte Attraktion abzureißen. Das Geld ist zwar weg, aber anders verursacht sie noch mehr Kosten.

Regelt die Spielgeschwindigkeit runter, da man gerade als Anfänger schon genügend zu tun hat. Später, wenn der Park steht und alles läuft, könnt ihr sie immer noch schneller stellen.

Ach ja, vergeßt nicht, den Park sofort zu öffnen, nachdem die ersten Attraktionen stehen! Warum sollte man seine ersten Gäste allzulange warten lassen ...



Die Besucher kommen mit hohen Erwartungen, also solltet ihr sie nicht gar zu sehr enttäuschen!



Ist der Park geschlossen, kommen auch Eure Angestellten nicht an ihren Arbeitsplatz. Ob ihnen das gefällt?



Zu Beginn könnt ihr den Besuchern nur relativ simple Attraktionen bieten, aber das ändert sich mit der Zeit



Ihr solltet auch auf das leibliche Wohl der Gäste...

2

DAS PERSONAL

Die Menge und Art der Angestellten beeinflusst den Park nicht unwesentlich. Sofort nach Errichtung der ersten Läden solltet ihr ihnen einen 'Müllmann' anstellen, wenn die erste Attraktion kaputt geht, sollte ein Mechaniker auf Eurer Einkaufsliste stehen und wenn nicht viel los ist im Park (durch viele Reparaturen z. B.), macht sich ein Entertainer sehr gut. Im Folgenden gehen wir noch genauer auf die einzelnen Personalarten ein.

Müllmänner sollten sofort eingestellt werden, wenn sich irgendwo Abfall zeigt. Habt ein Auge auf Neuzugänge, da sie sich manchmal nicht im Park zurechtfinden und so oft große Bereiche mit Müll auslassen.

Mechaniker sollten sofort eingestellt werden, wenn die erste Attraktion Ermüdderserscheinungen zeigt. Allerdings verbringen sie die Hälfte ihrer Zeit mit Mittagspausen, also paßt auf sie auf. Es kommt zwar nicht häufig vor, daß sie



ein nahegelegenes Fahrgeschäft nicht rechtzeitig vor der Explosion erreichen, aber wenn zwei beschädigt sind, solltet ihr entweder den Mechaniker direkt zu einem bringen und das andere schließen oder einen zweiten Mechaniker anheuern. Ein

Euch hiermit einige wichtige Tips, mit denen ein florierender Vergnügungspark entsteht. Wir wünschen Euch viel Erfolg ...



Wenn die Leute zufrieden sind, so werden sie bald wieder Euren Park besuchen. Hoffen wir doch ...

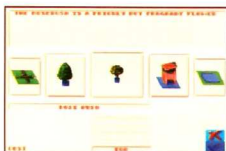


Durch geschickte Manipulationen an den Freibuden könnt Ihr bemerkenswerte Gewinne verbuchen!



Die selbst entworfene Achterbahn ist der Lohn für jahrelange, harte Arbeit

... und ihre sonstigen Bedürfnisse genauestens achten!



Mechaniker kann normalerweise drei bis vier Geräte erfolgreich versorgen. Dies ist allerdings ein Durchschnittswert, der natürlich von der Qualität der Geräte, der Nutzungsdauer und Laufdauer abhängt.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, so lange zu warten bis drei oder vier Geräte rauchen, diese dann abzustellen und dann erst den ersten Mechaniker einzustellen. So hat er genug für ein paar Monate zu tun.

Eine etwas gefährliche Möglichkeit gibt es auch noch. Regelt die Geschwindigkeit eines beschädigten Gerätes runter, während der Mechaniker ein anderes Gerät repariert. Mit etwas Glück explodiert es nicht, bevor der Mechaniker mit seinem ersten Gerät fertig ist. Der Vorteil liegt darin, daß Ihr nur einen Mechaniker braucht und viele Geräte geöffnet sind. Wenn's funktioniert, ist es gut, wenn nicht, ist es furchtbar! Entertainer solltet Ihr dort platzieren, wo die Leute oft lange warten müssen, damit sie sich nicht langweilen. Außerdem sollte mindestens einer in der Nähe des Eingangs stehen, damit er die neuen Besucher gleich aufheutern kann. Zusätzlich werden natürlich auch noch die gehenden Besucher aufgeheitert, und kommen so auch eher wieder in den Park!



ALLGEMEINE TIPS

Öffnet den Park sofort

Regelt die Geschwindigkeit nach unten

Denkt immer daran, neue Attraktionen zu bauen

Positioniert den Ausgang der Geräte überlegt

Erhöht die Eintrittspreise, wenn Ihr neue Geräte gebaut habt

Wenn viel Müll herumliegt, erhöht die Essenspreise und räumt den Müll weg

Sorgt für ausreichend lange Anstellwege

Es gibt immer etwas zu tun, also laßt das Game nicht einfach unbeaufsichtigt laufen

Geräte mit hohem Fassungsvermögen brauchen auch längere Anstellwege

Nehmt keine unnötigen Kredite auf: Zinsen nerven ganz gewaltig

Bringt die Angestellten direkt zur Arbeit

Wenn die Besucher wegbleiben, verkauft eine Zeitlang zu Dumpingpreisen, bis die Leute wiederkommen

Bevor Ihr verkauft, solltet Ihr die neusten Geräte kaufen. Das steigert den Wert des Parks ungemein

Ihr könnt auch außerhalb des Parks vor dem Eingang Läden bauen

Die Busbesucher sind ein guter Indikator für die Beliebtheit des Parkes. Wenn weniger kommen, müßt Ihr was Neues bauen oder vielleicht die Preise senken

Senkt Eure Forschungsgelder, wenn das Geld knapp wird

Nur nicht den Mut verlieren!



DRUMHERUM

Das „Drumherum“ wie Bäume, Zäune und Seen sollte nicht unterschätzt werden. Keiner läuft gerne durch einen „Betonpark“. Außerdem sieht es auch auf dem Bildschirm schöner aus. Da manche Sachen recht teuer sind, sollte man aber darauf verzichten, wenn das Geld knapp ist.



LÄDEN + BUDEN

Mit einem gut platzierten Laden oder einer Gewinnbude könnt Ihr sehr viel Geld machen. Der Gewinn steigt sofort zur Verfügung und außerdem freuen sich die Besucher. Baut z. B. einen Coffeshop am Eingang und setzt den Coffeeingehalt auf Hyper. Die Besucher werden nun förmlich durch den Park fliegen und sehr viel schneller „durch sein“, ohne weniger zu konsumieren. Es ist auch sehr praktisch, nach einem Hamburgerladen und einer Pommesebude (mit hohem Salzgehalt!) eine Colabude (mit viel Eis, da billiger) zu errichten. Ihr werdet Euch wundern, wie sich die Besucher nach den Pommes auf die



billige Cola stürzen. Allerdings gibt es auch zwei Nachteile. Läden produzieren Abfall, der die Besucher verärgert. Achtet also immer auf ausreichend viele Müllimer. Gewinnbuden können zwar reichlich Geld abwerfen, allerdings werden die Besucher leicht sauer, wenn Ihr sie übers Ohr haut. Geringe Kosten, kleine Preise und höhere Gewinnchancen sind besser als hohe Kosten, teure Preise und geringe Chancen (die Leute sind ja nicht ganz blödi!). Außerdem unterhalten die Buden die Besucher (aber natürlich nicht so wie die Fahrgeschäfte). Allerdings wollen sie auch die neusten Buden haben und nicht uralte Dosenwerfspiele und natürlich solltet Ihr auch an entsprechende Abwechslung denken. Vergeßt also die Entwicklung nicht!

MD 32X

Star Wars Arcade

Timelimit aufheben

Ihr kennt das sicherlich. Das



Zeitlimit kann einem Videospieler schon schwer zu schaffen machen. Manchmal verdirbt es einem sogar die Freude am Spiel, besonders, wenn man nur noch Sekunden bis ins Ziel benötigt hätte.

Doch Daniel schafft Abhilfe! Ihr müßt lediglich das Spiel pausieren und links, unten, A, C, unten und oben drücken, um somit die Zeit wieder auf den Anfangswert zu setzen. Besser noch, Ihr pausiert das Spiel und drückt unten, B, B, oben, rechts und dann links, damit die Zeit gänzlich stehenbleibt.

Daniel Landsberg,

Windeck - Dattenfeld

SATURN

Daytona USA

Musik frei wählen



Wenn Euch die eine oder andere Musik nicht gefällt und Ihr lieber immer dasselbe Stück hören möchtet, so kann Euch geholfen werden. Ihr müßt einfach bei ‚Mission Select‘ die Taste C und eine der unten aufgeführten gedrückt halten, bis die ersten Töne erklingen.

- A „The King Of Speed“
- X „Let's Go Away“
- Y „Sky High“
- Z „Pounding Pavement“

Wie uns Florian Brunner mitteilt, gibt es aber gewisse Nachteile beim Anwenden des Cheats:



- Es kann sein, daß es beim ersten Versuch nicht gleich funktioniert.
- Habt Ihr die Configuration Eurer Tasten in Typus C oder Edit geändert, so funktioniert der Cheat ebenfalls nicht.

Es gibt scheinbar noch mehr Probleme, die aber nicht einzeln aufgeführt sind. Gegebenenfalls könnt Ihr einen der folgenden Tricks anwenden:

- Reseten, indem Ihr die Tasten A, B, C und Start gleichzeitig drückt. (Diese Art zu reseten funktioniert übrigens auch bei diversen anderen CD-Games auf dem Saturn und dem MCD.)
- Stellt unter ‚Option‘ die Musik eins nach vorne und gleich darauf wieder zurück!
- Nehmt einfach eine andere Key-Configuration!
- Startet den Saturn und somit das Spiel neu!

Florian Brunner, CH - Basel

300

The Need for Speed Diverse Cheats

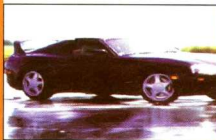
Viele Leute behaupten, ‚The



Need for Speed‘ sei zu langsam, bzw. es würde dem Spiel an Gameplay fehlen. Vergleiche zu ‚Daytona USA‘, ‚Ridge Racer‘ und auch ‚Road Rash‘ werden herangezogen. Doch hinken

Tips & Tricks

diese Vergleiche ein wenig. ‚The Need for Speed‘ ist in erster Linie eine unglaublich realistische Sportwagen-Simulation in berauschend



schöner Optik, ausgestattet mit Landschaften, die ihresgleichen suchen. Wer bereits ein 3DO besitzt, aber auch wer mit dem Gedanken spielt, sich eines zuzulegen, muß dieses Spiel haben. Die ersten Minuten werden jeden überzeugen können. Wir haben nun einen Haufen Cheats zusammengestellt, die Euch dieses Rennspiel nicht nur versüßen sollen, nein, sie machen es mindestens doppelt so interessant wie es sowieso schon ist. Viel Spaß und hup hup!

Andere In-Car-Optiken

- Drückt im Rennen aus der In-Car-Perspektive oben + A + L auf Pad 2!
- Durch wiederholtes Drücken erscheinen insgesamt vier verschiedene Optiken.

Rocket Scooter

- Startet ein beliebiges Rennen, und pausiert nach ca. 9,5 sec.!
- Aktiviert Instant Replay und stellt es auf den Anfang zurück!
- Drückt R + unten + B auf Pad 2!
- Nun geht Ihr auf Quit Race und habt ab sofort Scooter als Rivalen.

Freie Strecke, keine Cops

- Im Optionsmenü müßt Ihr ‚Skill Level‘ anwählen!
- Nun haltet Ihr auf Pad 1 X

Halle

Ihr Schummelprofis! Wie immer könnt Ihr auch diesen Monat eines von **drei Wunschmodulen gewinnen!**

Dazu müßt Ihr lediglich Eure Tips&Tricks einschicken! Die originellsten und aktuellsten Schummelleien werden von uns prämiert. Vergeßt aber Eure **Wunschtips** nicht! So können wir aus unserem Archiv ganz gezielt die Tips auswählen, die Euch am meisten interessieren. Außerdem könnt Ihr natürlich auch allgemeine **Kritik und Anregungen** schreiben. Schließlich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks möglichst informativ sind, oder? Wenn Ihr alles beisammen habt (Tips, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und nichts wie weg an:

gedrückt, sofort danach drückt und haltet Ihr R, dann L und gleich darauf noch A, so daß alle vier gedrückt sind. Das Ganze müß sehr schnell gehen!

- Wenn sich die Skill-Level-



Anzeige von gelb in pink ändert, hat's geklappt, und Ihr könnt ohne Verkehr und Cops fahren! Allerdings werden Rekorde nicht gespeichert!

Tricks

T I E S

allo,

GAMEPRO Tips&Tricks Heilwigstraße 39 20249 Hamburg

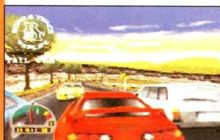
Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen wunderschönen Sommer (vielleicht nicht ganz so heiß wie '94!) wünscht Euch wie immer die komplette GAMEPRO-Crew!

Die glücklichen Gewinner aus GAMEPRO 8/95 heißen: Thorsten Göttel, Schifferstadt Nicky Fusseder, München Daniel Börger, Dortmund

Mit der Einsendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.

nen, und drückt in der Loading-Phase L + R + oben auf Pad 2 und gleichzeitig L + R + A + C auf Pad 3!

- Wenn's geklappt hat er scheint „crashed cars.“ auf



- dem Bildschirm.
- Geht Ihr auf Quit Race:
- Ab sofort sind die besseren Wagen um 20% und die schlechteren um 30% schneller.

Verrückte Wagen

- Startet ein beliebiges Rennen, und drückt in der Loading-Phase L + R + links auf Pad 1!
- Geht auf Ihr Quit Race:
- Startet erneut ein beliebiges Rennen und drückt in der Loading-Phase L + R + oben auf Pad 1!
- Nun geht Ihr wieder auf Quit Race.
- Startet erneut ein beliebiges Rennen, und drückt in der Loading-Phase L + R + rechts auf Pad 1!
- Nun geht Ihr wieder auf Quit Race.
- Startet noch einmal ein beliebiges Rennen und drückt in der Loading-Phase L + R + unten auf Pad 1!
- Nun könnt Ihr während des Rennens durch Drücken von X (Stop) alle sichtbaren Wagen verunglücken lassen. Sie drehen sich senkrecht auf der Stelle und driften zum Rand, können aber immer noch gerammt werden. Dies ist beliebig oft wiederholbar.

Akido, Hamburg

Schnellere Wagen

- Startet ein beliebiges Ren-

SNES

**Michael Jordan:
Chaos in the Windy City
Levelanwahl + 73 Leben**
Geht zunächst über die Optionen in den Paßwort-Screen! Dort gebt Ihr 12345678999 ein. Nun habt Ihr satte 73 Leben und könnt Euch frei auf der Karte bewegen.
Werner Laskos, Karlsruhe

MEGA-DRIVE

**Road Rash 3
Paßwort**
Gebt folgendes Paßwort ein: 1559 PU03! Ihr fahrt nun mit dem besten Bike, besitzt alle Extras und habt obendrein noch 200.000 Dollar zur freien Verfügung. Toll, was?!

Hans Trader, Stuttgart

SNES

**Internat. Superstar Soccer
All-Star-Team/Richtigstellung**

Leider ist uns bei der Auswahl zum All-Star-Team ein kleiner Fehler unterlaufen. Der korrekte Tastencheat funktioniert wie folgt: Drückt auf dem zweiten Pad während des Titelbildes: B, B, X, X, A, Y, A, rechts auf dem Steuerkreuz, links auf dem Steuerkreuz und X. Noch bevor eine Demosequenz einsetzt, sollte die Eingabe erfolgt sein. Dann das Game ganz normal per Starttaste beginnen. Der Cheat funktioniert im Ein- und Zweispieler-Modus.

GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax / 7 58 25

Super Nintendo	Sega Saturn
Crazy Chase dt. 119,-	Grundgerät dt. 749,-
Donkey Kong Country dt. 125,-	Grundgerät jp. inkl. Spiel 949,-
Doom us. vorb.	Battle Monsters 139,-
Dragon - Bruce Lee dt. 99,-	Daytona USA 139,-
Earthbound us. 149,-	Gran Chaser 149,-
Earthworm Jim dt. 129,-	Parodius Deluxe 139,-
FI - Championship dt. 129,-	Pretty Fighter 159,-
Hagane dt. 119,-	Shinobi 139,-
Illusion of Time dt. 119,-	Universal Adapter 79,-
International Star Soccer dt. 119,-	
Judge Dredd dt. 129,-	
Justice League 129,-	
Killer Instinct us. vorb.	
Lodiar Matthias dt. 119,-	
NBA Jam Tournament dt. 129,-	
Ninja Warriors dt. 129,-	
Pitfall dt. 89,-	
Puzzle Bobble dt. 119,-	
Return of Jedi dt. 119,-	
Secret of Mana 2 us. 149,-	
Shadown dt. 119,-	
Soul Blazer dt. 99,-	
Stargate dt. 126,-	
Super Turrican 2 dt. 119,-	
Theme Park dt. 129,-	
Wild Guns dt. 129,-	
X - Men dt. 129,-	
	Sony Playstation
	Grundgerät dt. (September) 749,-
	Grundgerät jp. inkl. Spiel 999,-
	Ace Combat 169,-
	Ark the Lad 169,-
	Gunsen Heaven 159,-
	Philosoma 169,-
	Ridge Racer 149,-
	Tekken 159,-
	Wipeout 159,-
	Neo Geo CD
	Grundgerät Pal o.RGB inkl.Spiel 649,-
	3 Count Bout 129,-
	Aero Fighters 3 129,-
	Fatal Fury 3 139,-
	Last Resort 90,-
	Robo Army 129,-
	Samurai Shodown 2 139,-
	Savage Reïn 139,-
	Viewpoint 129,-

Mega Drive **Lieferbar**
32X **Lieferbar**
Jaguar dt. **Lieferbar**

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode
Viele andere Artikel am Lager
Ladenpreise können abweichen.

MEGA DRIVE

Bubsy 2

Cheats

Alles, was Ihr benötigt, um mit Bubsy so richtig loszulegen, können wir Euch jetzt auf einen Schlag geben. Danach dürfte selbst der schlechteste Videospieleur der Welt kaum noch Probleme haben, dieses nette Jump&Run durchzuzocken. (Wir vermuten, daß es der Beißer – Richard Kiel – ist. Er hat derart große Hände und Daumen, daß er auf dem Steuerkreuz ständig alle möglichen Richtungen gleichzeitig drückt und so nie über Level eins hinaus kommt.)



gen, können wir Euch jetzt auf einen Schlag geben. Danach dürfte selbst der schlechteste Videospieleur der Welt kaum noch Probleme haben, dieses nette Jump&Run durchzuzocken. (Wir vermuten, daß es der Beißer – Richard Kiel – ist. Er hat derart große Hände und Daumen, daß er auf dem Steuerkreuz ständig alle möglichen Richtungen gleichzeitig drückt und so nie über Level eins hinaus kommt.)



Gebt die Cheats in dem Titeldbildschirm ein! Wer schnell genug ist, kann sogar mehrere nacheinander eingeben!

- 99 Taucheranzüge: B, links, oben und B.
- 99 tragbare Löcher: rechts, oben, B und B.
- 99 Smartbomben: C, C, C, oben, unten und C.
- 99 Bazookas: B, A, links und links.
- 50 Leben: B, oben, B, B und A.
- Unverwundbarkeit: C, A, B, C, oben und unten.
- Gummiwände: B, A, B und C.
- Boß-Tür steht offen: oben, A, A, A und unten.
- Halbe Schwerekraft: oben, C, C, C und unten.

Marco Carl, Talkau

SATURN

Virtua Fighter

Mit Dural spielen

Schön, nun könnt Ihr auch



den bösen Boß Dural von der Matte kicken. Das Game wird dadurch zwar nicht besser, aber wenigstens umfangreicher. Ist doch auch was, oder nicht?!

- Wählt im Titelbild ‚Arcade‘ für einen oder zwei Player aus! Im Fighter-Auswahl-

Screen drückt Ihr dann unten, oben, rechts und danach gleichzeitig A und links. Nun solltet Ihr eine Art „woosh“ hören.



Dural steht Euch nun für einen Fight zur Verfügung. Um ein weiteres Mal mit dem Boß kämpfen zu können, müßt Ihr, nachdem der erste Kampf verloren ist, einfach nur die Zeit verstreichen lassen und siehe da, es kann munter weitergehen.

Sven Olovsen, Hamburg

Das hat mir gerade noch gefehlt!



Gamepro 1/94
Best. 125 • DM6,-

Gamepro 12/94
Best. 126 • DM6,-

Gamepro 1/95
Best. 127 • DM6,-

Gamepro 2/95
Best. 129 • DM6,-

Gamepro 3/95
Best. 131 • DM6,-

Gamepro 4/5/95
Best. 132 • DM6,-

Gamepro 6/95
Best. 133 • DM6,-

Gamepro 7/95
Best. 134 • DM6,-

Ja, hiermit bestelle ich aus dem Heft-Shop!

(Anzahl bitte eintragen)

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tagen (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!
Lieferung per Nachnahme nicht möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Voranfrage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Versandkosten:
Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

ADRESSE

GAMEPRO-Heft Shop
Heiligwälderstraße 39, 20249 Hamburg



Tricks

ARCADE/AUTOMAT

Killer Instinct

Cheats / Moves

Diejenigen von Euch, die bereits 18 Jahre alt sind und sich in Spielhallen herumtreiben dürfen, können mit den Cheats und Moves für alle Kämpfer sicherlich eine Menge anfangen:

FP = Fierce Punch, MP = Medium Punch, QP = Quick Punch,
K = Kick, FK = Fierce Kick, MK = Medium Kick, QK= Quick Kick

Gladius:

- Shoulder Dash 1 2 sek., r, P
- Ice Pick r, ru, u, QP
- Liquify u, ru, r, K
- Bounce Blast u, ru, r, P
- Keine Gnade 1 r, ru, u, lu, l, MK
- Keine Gnade 2 l, lu, u, ru, r, MP
- Keine Gnade 3 l, l, l, FK
- Ultra l 2 sek., r, FP
- Ultimate l, ru, u, lu, l, QP

Cinder:

- Flaming Comet 1 2 sek., r, P
- Inferno r, r, K
- Fireblast l, l, P
- Vanish r, r, lu, l, FP
- Keine Gnade 1 l, u, u, ru, r, QK
- Keine Gnade 2 l, l, l, MP
- Ultra l 2 sek., r, FP
- Ultimate r, ru, u, lu, l, MK
- Demütigung r, ru, u, lu, l, MK

Saberwolf:

- Pouncing Uppercut 1 2 sek., r, K
- Twirl Swipe 1 2 sek., r, P
- Bat Toss u, ru, r, P
- Howl r, ru, u, FK
- Keine Gnade 1 l, l, r, MP
- Keine Gnade 2 l, l, l, MK
- Ultra l, r, QK
- Ultimate l, u, u, ru, r, FP
- Demütigung r, r, r, QP

Spinal:

- Dashing Shield r, r, P
- Glowing Blade 1 2 sek., r, MP
- Teleport u, u, QP oder FP
- Aura Shield 1 2 sek., l, QP
- Flaming Skull* u, ru, r, P
- Keine Gnade 1 l, l, l, MK
- Keine Gnade 2 r, l, l, r, QP
- Ultra l, u, u, ru, r, FP
- Demütigung l, u, u, ru, r, FK

*Nur nach Block von Mega-Move mit Aura Shield ausführbar.

Riptor:

- Dash 1 2 sek., r, P



A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

- SEGA SATURN
- MEGA DRIVE
- MASTER
- GAME GEAR
- 32X
- MEGA CD
- 3DO



- SONY PSX
- SUPER NES
- NES
- GAME BOY
- NEO GEO CD
- JAGUAR
- JAGUAR CD

Demnächst
Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele
lieferbar

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR**

Tel.: 0 45 21/48 73 Fax: 0 45 21/10 25
täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN
Händleranfragen erwünscht

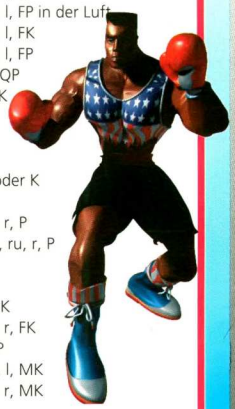
- Hup 1 2 sek., r, K
- Fireball u, lu, lu, P
- Flame r, ru, u, FP
- Spinning Tail r, ru, u, K
- Keine Gnade 1 l, lu, u, ru, r, MP
- Keine Gnade 2 l, l, u, u, ru, r, MK
- Ultra 1 2 sek., r, QK

Chief Thunder:

- Flaming Tomahawk 1 2 sek., r, P
- Sammamish r, ru, u, lu, l, P
- Flaming Phoenix l, lu, u, ru, r, K
- Tomahawk Dive r, ru, u, lu, l, FP in der Luft
- Keine Gnade 1 r, ru, u, lu, l, FK
- Keine Gnade 2 r, ru, u, lu, l, FP
- Ultra 1 2 sek., r, QP
- Ultimate r, ru, u, MK

Pulgar:

- Claw Uppercut r, u, ru, P
- Teleport l, u, lu, P oder K
- Aura Bolt u, ru, r, P
- 2 Aura Bolts l, lu, u, ru, r, P
- 3 Aura Bolts r, l, l, lu, u, ru, r, P
- Eye Beam r, ru, u, K
- Reflection u, lu, l, P
- Slide 1 2 sek., r, K
- Keine Gnade l, lu, u, ru, r, FK
- Ultra r, u, ru, QP
- Ultimate r, ru, u, lu, l, MK
- Demütigung l, lu, u, ru, r, MK



Tips & Tricks

Orchid:

Cougar Morph	1 2 sek., P
Whirlwind Kick	1 2 sek., K
Sabre Dance	r, ru, u, P
Laser Shuriken	u, ru, r, P
Keine Gnade 1	l, l, r, r, QP
Keine Gnade 2	r, ru, u, lu, l, QK, FK
Ultra	1 2 sek., MP
Ultimate	r, ru, u, MK
Demütigung*	l, lu, u, ru, r, FP

*Funktioniert nur, wenn der Energiebalken grün ist.

TJ Combo:

Wind-Up Punch	1 + FP 2 sek.
Dashing Straight Punch	1 2 sek., r, FP
Rolling Grain Punch	1 2 sek., r, MP
Backhand	1 2 sek., r, QP
Short Flying Tree Smash	1 2 sek., r, QK
Vertical Flying Tree Smash	1 2 sek., r, MK
Long Flying Tree Smash	1 2 sek., r, FK
Keine Gnade 1	l, r, r, MP
Keine Gnade 2	l, lu, u, ru, r, FK
Ultra	r, l, FP

Jago:

Enduko Ken	u, ru, r, P
Dragon Punch	r, u, ru, P
Wind Kick	r, ru, u, K
Beam Sword	r, ru, u, FP
Keine Gnade 1	l, r, r, QP
Keine Gnade 2	l, l, r, r, MP
Ultra	r, ru, u, QK
Ultimate	u, ru, r, FP
Demütigung	r, ru, u, lu, l, MK



Christian Kretzinger, Augsburg

MEGA-DRIVE

Beavis and Butt-Head

Paßwort

Selbst für die beiden MTV-Ekelpakete gibt es einen leichteren Weg, um an die



begehrten ‚Gwar-Tickets‘ zu gelangen. Gebt im Paßwort-Bildschirm folgendes ein: aPjDY 5fF+d TkrEN! Dieses Paßwort wird Euch das Wohnzimmer der beiden Anarchisten zeigen. Geht von dort ins Schlafzimmer! Hier werdet Ihr u. a. auch die Tickets finden.
Detlef Recker, Kiel

Asterite's Cave

AOJRDZWA

Four Islands

UOYURFDB

Sea of Darkness

UQZWIAB

Vents of Medusa

MMVSOPBB

Gateway

KDCGTAHB

Big Water

QQCQRDRA

Deep Ridge

UXQWJIZD

The Hungry Ones

WBQHMUE

Secret Cave

CHGTEYZE

Lunar Bay

QYSMHZZE

Black Clouds

CLOCVFZE

Gravitorbox

UIXBGWXE

Globe Holder

SBFPPWJE

Dark Sea

MXURVMLA

Vortex Queen

SNES

Clayfighter 2 – Tournament Edition

Versteckte Optionen

Im Kampfspiel der Knetmännchen sind geheime Optionen versteckt. Um diese zu finden, müßt Ihr folgen-



dermaßen vorgehen: Drückt zuerst Start, wählt dann den gewünschten Kämpfer aus und bestätigt die Wahl durch erneutes Drücken von Start. Jetzt drückt Ihr noch gleichzeitig den L-Button und Select. Wenn Ihr alles richtig ge-



macht habt, sollte ein Option-Bildschirm erscheinen, der mit zwei zusätzlichen Optionen aufwartet:

Es ist zum einen der Schwierigkeitsgrad und zum anderen die Geschwindigkeit der Fighter. Beides läßt sich nun beliebig einstellen und so an Eure individuellen Bedürfnisse anpassen!
Sascha Bergmann, München



MEGA-DRIVE

Ecco 2 - TheTides of Time

Paßwörter

Kerstin Kaufmann ließ uns folgende Paßwörter zukommen:

Crystal Springs

UEPMCVEB

Fault Zone

OZUNSKZA

Two Tides

KDKINTYA

Skyway

SZXHCLDB

Sky Tides

OZWDILDB

Tube of Medusa

QJSRYHZA

Skylands

MULXRXEB

Fin to Feather

YCPAWEXA

Eagle's Bay

YCPDNDB



OKIMTBPA

Home Bay

CSNCMRUA

Epilogue

CEWSXKPA

Fish City

SGTDYSPA



City of Forever

WSSXZKVA

Kerstin Kaufmann, Hennef

Tips & Tricks

GAME GENIE CODES

Hallo, Ihr Hexadezimalisten!

Wie immer, findet Ihr an dieser Stelle die ARP-Seite, vollgestopft mit aktuellen, nützlichen und ausgefallenen Codes für Euer Mega Drive und das Super Nintendo. Die Seite lebt davon, daß Ihr fleißig Codes herausfindet, sie sammelt und an uns schickt. Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine bzw. einen Computer benutzt, damit keine Unklarheiten oder Mißverständnisse bei der Übertragung ins Heft entstehen. Schreibt an:

GAMEPRO
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Unser ewiger Dank für die tolle Mitarbeit geht diesmal an:
Oliver Langenbach

Final Fantasy 3

Wie Euch ja sicherlich schon in der vorherigen Ausgabe aufgefallen ist, hatten wir leider keinen Platz mehr für die komplette FF3-Liste. Deshalb für alle hungrig-wartenden Adventurer hier der Rest. Setzt Buchstaben für die beiden X dort ein, wo Ihr den Gegenstand haben wollt!

XX5C-78E5= weapon slot
XX58-7675= shield slot
XX58-7655= helmet slot
XX58-7685= armor slot
XX58-76E5= relic 1 slot
XX58-7B75= relic 2 slot
FD:Epee
FF:Break Blade
F4:Drainer
F7:Enchanter
F0:Crystal
F9:Falchion
F1:Soul Sabre
F5:Ogre Nix
F6:Excalibur
FB:Schimitar
FC:illumina
F8:Rganork
FA:Atma Weapon
F2:Mithril Pike
F3:Trident
FE:Stout Spear
4D:Partisan
4F:Pearl Lance
44:Gold Lance
47:Aura Lance
40:Imp Halbred
49:Imperial
41:Kodachi
45:Blossom
46:Hardened
4B:Striker
4C:Stunner
48:Ashura
4A:Kotseu
42:Forged
43:Tempest
4E:Murasme
TD:Aura
7F:Strato
74:Sky Render
77:Heal Rod
70:Mithril Rod
79:Fire Rod
71:Ice Rod
75:Thunder Rod
76:Poison Rod
7B:Pearl Rod
7C:Gravity Rod
78:Punisher
7A:Magus Rod
72:Chocobo Brush
73:Da Vinci Brush
7E:Magical Brush
OD:Rainbow Brush
0F:Shuriken
04:Ninja Star
07:Tack Star
00:Flail

09:Full Moon
01:Morning Star
05:Boomerang
06:Rising Sun
0B:Hawk Eye
0C:Bone Club
08:Sniper
0A:Wing Edge
02:Cards
03:Darts
0E:Doom Darts
9D:Trump
9F:Dice
94:Fixed Dice
97:Metal Knuckle
90:Mithril Claw
99:Kaiser
91:Poison Claw
95:Fire Knuckle
96:Dragon Claw
9B:Tiger Fangs
9C:Buckler
98:Heavy Shield
9A:Mithril Shield
92:Gold Shield
93:Aegis Shield
9E:Diamond Shield
1D:Flame Shield
1F:Ice Shield
14:Thunder Shield
17:Crystal Shield
10:Genji Shield
19:Tortise Shield
11:Cursed Shield
15:Paladin Shield
16:Force Shield
1B:Leather Hat
1C:Hairband
18:Plumed Hat
1A:Beret
12:Magus Hat
13:Bandanna
1E:Iron Helmet

5D:Cornet
5F:Bards Hat
54:Green Beret
57:Head Band
50:Mithril Helm
59:Tiara
51:Gold Helmet
55:Tiger Mask
56:Red Cap
5B:Mystery Viel
5C:Circlret
58:Regal Crown
5A:Diamond Helmet
52:Dark Hood
53:Crystal Helmet
5E:Oath Veil
6D:Cat Hood
6F:Genji Helment
64:Thornlet
67:Titanium
60:Leather Armor
69:Cotton Robe
61:Kung Fu Suit
65:Iron Armor
66:Silk Robe
6B:Mithril Vest
6C:Ninja Gear
68:White Dress
6A:Mithril Mail
62:Gaia Gear
63:Mirage Vest
6E:Gold Armor
BD:Power Sash
BF:Light Robe
B4:Diamond Vest
B7:Red Jacket
B0:Force Armor
B9:Diamond Armor
B1:Dark Gear
B5:Tao Robe
B6:Crystal Mail
BB:Czararnia Gown
BC:Genji Armor

B8:Imps Armor
BA:Minerva
B2:Tabby Suit
B3:Chocobo Suit
BE:Moggie Suit
CD:Nutkin Suit
CF:Behomth Suit
C4:Snow Muffler
C7:Noise Blaster
C0:Bio Blaster
C9:Flash
C1:Chainsaw
C5:Debiiliator
C6:Dril
CB:Air Anchor
CC:AutoCrossbow
C8:Fire Skeam
CA:Water Edge
C2:Bolt Ege
C3:Inviz Edge
CE:Shadow Edge
8D:Goggles
8F:Star Pendent
84:Peace Ring
87:Amulet
80:White Cape
89:Jewel Ring
81:Fairy Ring
85:Barrier Ring
86:Mithril Glove
8B:Guard Ring
8C:Running Shoes
8A:Wall Ring
82:Cure Ring
83:True Knight
8E:Dragon Boots
AD:Zephyr Cape
AF:Czarnia Ring
A4:Cursed Ring
A7:Earrings
A0:Atlas Armlet
A9:Blizzard Orb
A1:Rage Ring
AS:Sneak Ring
A6:Pod Bracelet
AB:Hero Ring
AC:Ribbon
A8:Muscle Belt
AA:Crystal Orb
A2:Gold Hairpin
A3:Economizer
AE:Thief Glove
2D:Gauntlet
2F:Genji Glove
24:Hyper Wrist
27:Offering
20:Beads
29:Black Belt
21:Coin Toss
25:Fake Mustache
26:Gem Box
2B:Dragon Horn
2C:Merit Award
28:Memento Ring
2A:Saffty Bit
22:Relic Ring
23:Moogle Charm
2E:Charm Shangle
3D:Marvel Shoes
3F:Back Guard
34:Gale Hairpin
37:Sniper Sight
30:Experience Egg
39:Titibar
31:Sprint Shoes

GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei.
Dieses abgefahrene „Head-
Held-Game“ entführt Dich in eine
völlig neue Daddel-Dimension!
Du – und nur Du – siehst Deine
Gegner in 3D auf der LCD-Augen-
klappe Deines Headsets. Jump-and-
Run total! Komplett mit Control-
Pad und Spielmodul.

Bestellnummer: 428

**NUR
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und
jetzt bei Dir zu Hause. Die
originalgetreuen Mini-Helden und
-Actionfahrzeuge kannst Du immer
bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob
Dir nicht nicht irgendwann mal
Monster-Rita und ihre außer-
irdische Brut begegnen. Mö-
ge Zordon mit Dir sein!

Bestellnummer: 807

**NUR
DM 29,95**



AMIT!

WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

... das hat man in seinem „Datapad“ –
wenn man einen hat. Dieser kleine Wun-
derkasten ist der erste Electronic Organizer
speziell für Kids. Mit allem, was Du zum
gepflegten Überleben brauchst. Nie wieder
unleserliche Schmierzettel oder Hausarrest,
weil Du mal wieder Mutters Geburtstag
vergessen hast. Bestellnummer: 429

**NUR
DM 69,95**



NICHT VERGESSEN!
Für wichtige Aufgaben
und Dinge, die Ihr nicht
vergessen solltet.



TASCHEURECHNER -
Mit Grundfunktionen
zur Lösung Eurer Haus-
aufgaben!



PASSWORT -
Zum Verschlüsseln und
Geheimhalten Deiner
ganz persönlichen Noti-
zen und Termine



TERMINKALENDER -
Gut zu wissen, wann die
Verabredung mit Deinen
Freunden ist.



NOTIZEN -
Für spontane Einfälle,
geniale Geistesblitze
und lebenswichtige No-
tizen



**TELEFON-ADRESSENVER-
ZEICHNIS -**
So vergeßt Ihr nie wie-
der eine Telefonnummer
oder einen Geburtstag



UHRALARM -
Digitale Uhr mit Tag,
Datum und program-
mierter Alarmfunktion.



Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

SHOP

DM 49,95



DONKEY KONG
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG
30cm



DONKEY KONG
15cm

DONKEY KONG



DONKEY KONG 45cm

AQUAPAC FÜR DEN GAMEBOY



Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

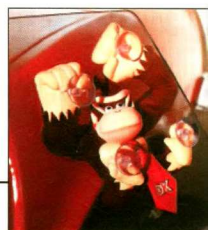
Art. Nr. 848 DM **29,95**

- Donkey Kong 45 cm Artikelnummer 841 DM 139,95
- Donkey Kong 30 cm Artikelnummer 842 DM 74,95
- Donkey Kong 15 cm Artikelnummer 843 DM 29,95
- Donkey Kong Softplüsch 30 cm Artikelnummer 847 DM 49,95

- Donkey Kong Figuren 5fach sortiert, Artikelnummer 844 DM 24,95
- Donkey Kong Schlüsselanhänger, Artikelnummer 845 DM 6,95
- Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen, Artikelnummer 846 DM 29,95

DM **29,95**

DONKEY KONG
Saugknopf



24,95
5 Figuren



DM **6,95**

Schlüsselanhänger

Je DM 19,90

KALENDER 1996

Die Abbildungen zeigen nicht die aktuellen Kalender. Die sind natürlich von 1996!

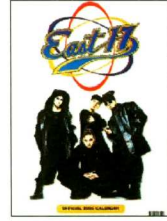
365 einzelne
Tage, 12
verschiedene
Monate und dann
auch noch 7
unterschiedliche
Wochentage...!
Wie soll man
denn da noch
durchblicken...?



Baywatch
Bestellnummer 1000



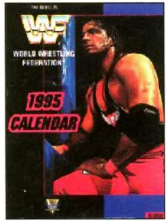
Bon Jovi
Bestellnummer 1001



East 17
Bestellnummer 1002

HOL SIE DIR JETZT!

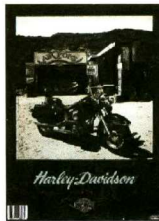
WWF
Bestellnummer 1003



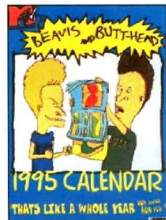
Beverly Hills 90210
Bestellnummer 1004



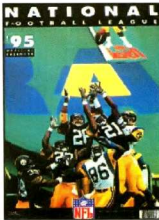
Harley Davidson
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses
Bestellnummer 1008



Beavis & Butt-Head
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback
Bestellnummer 1006

UNSERE FUSSBALLCLUBS

FC Bayern München	Bestellnr.: 1027
Werder Bremen	Bestellnr.: 1028
FC Kaiserslautern	Bestellnr.: 1029
B.Mönchengladbach	Bestellnr.: 1030
FC Schalke 04	Bestellnr.: 1031
VFB Stuttgart	Bestellnr.: 1032



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

- Cranberries
- Green Day
- Metallica
- Michael Jackson
- Pantera
- R.E.M.
- Roxette
- Take That
- U2
- Disney 101 Dalmatiner
- Disney Pocahontas
- Gute Zeiten, schl. Zeiten
- Formel Eins (Auto)
- Henry Maske
- Franziska von Almsick
- Kelly Family
- Die Prinzen

- Bestellnr.: 1010
- Bestellnr.: 1011
- Bestellnr.: 1012
- Bestellnr.: 1013
- Bestellnr.: 1014
- Bestellnr.: 1015
- Bestellnr.: 1016
- Bestellnr.: 1017
- Bestellnr.: 1018
- Bestellnr.: 1019
- Bestellnr.: 1020
- Bestellnr.: 1021
- Bestellnr.: 1022
- Bestellnr.: 1023
- Bestellnr.: 1024
- Bestellnr.: 1025
- Bestellnr.: 1026

NEU!
 SHOPSERVICE
**Zahlen per
 Kreditkarte -
 einfach und bequem.**

3, Zombies, 32X und Sony PS-X. Für Jaguar U. Soldier und Alien vs Predator. Für CD-i Lital Devil. Tel.: 06831-54706, Stephan

JAGUAR

Jaguar acht Wochen jung, inkl. Cybermorph für DM 370 per Nachnahme. Tel.: 0271-790034, Jutta

HARDWARE

Verkaufe Sony PS-X inkl. Ridge Racer, Toh Shin Den, Starblade, Memory Card und Demodisc DM 1400, Tel.: 0731-124101, Marcel

Suche Neuheiten und Sammlungen für alle Systeme von Nintendo und Sega. Suche auch Saturn, 3DO, PlayStation. Tel.: 0641-791740, Moni

Verkaufe MD mit vier Pads, Vierspieler-Adapter und 12 Top-Spielen, z.B. NHL '95, Virtua Racing, Probotector, Dune 2, für DM 800. Verkäufe auch einzeln. Tel.: 0291-43100, Sascha

VERSCHIEDENES

Kaufe/Tausche Spiele für MD, SNES, 3DO, Jaguar. Suche Neuheiten, auch mit Konsolen. Löse PC-Engine-Sammlung auf. Suche Saturn oder Sony PS-X. Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe/Tausche Spiele für Mega Drive, Mega-CD, Game Gear, SNES, Game Boy, 3DO, Jaguar, Master System. Habe noch ein paar jp. PC-Engine-Cards. Suche günstig Saturn. Tel.: 0511-414899, Thomas

Suche Neuheiten für SNES, 3DO, PlayStation, Sega, Saturn und auch diese Konsolen. Schickt mir bitte schnell Eure Liste! Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche Soft- und Hardware etc. fürs 3DO sowie Laserdiscs

aus aller Welt. Tel. + Fax: 02131-548964, Andreas

Tausche/Kaufe Spiele für Saturn, PS-X, 3DO. Verkäufe Jaguar (RGB) mit Spielen und Multi-SNES (Pal, NTSC), RGB mit Spielen, auch einzeln. Tel.: 07354-2873, Stefan, ab 16.00 Uhr

Tausche MD, Super Street Fighter 2, Turrigan, Probotector, Rocket Knight Adventure, Streets of Rage 3 und zwei Control-Pads gegen Sega Saturn. Tel.: 0234-704260, Reza, ab 18.00 Uhr

MAK/TV-Platinen! Super günstig! Schon ab DM 40. Solange Vorrat reicht. Tel.: 04551-83710 oder 0172-9603098, Torsten

GAMEPRO IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Chefredaktion: Reza Abdolali (rz) (verantwortlich f. d. red. Inhalt)
Stellvertretender Chefredakteur: Hans-Joachim Amann (hja)
Redaktion: Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Mars Feldmann (mf), Klaus-Dieter Herwig (kh), Thomas Hellwig (th), Michael Koszy (mk)
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Hink
Graphikleitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Graphik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susa Rieger
Marketing: Sven Jakobsen
Anzeigen: Michael Gremiliza, Tel.: 040/48 05 22 34 Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040/48 05 22 23 Fax: 040/48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994
Anzeigendisposition: Bianca Nielsen
Vertreter: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg
Abonnement: GAMEPRO-Leseservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro Ighaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druckerei: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligstraße 39, 20249 Hamburg
Titel: Sega Saturn © 1995 Sega

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH Alle Rechte vorbehalten
 Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMEPRO erscheint am ersten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,- Der 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.

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS



Willkommen zu Hause!



in GAMERS triffst Du jeden Monat neue und alte Freunde aus der großen weiten SEGA-Welt. Außerdem jede Menge News zum Mitreden, Tests zum Kennenlernen, Tips & Tricks zum Weiterkommen sowie Aktionen zum Gewinnen. Schau doch auch mal vorbei – wir freuen uns auf Dich!

GAMERS

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

GAME GEAR SATURN MASTER SYSTEM MD 32X MEGA-CD MEGA DRIVE

GAME GEAR SATURN MASTER SYSTEM MD 32X MEGA-CD MEGA DRIVE

VOR SCHAU

COMIX ZONE

Interaktive Filme kennen wir ja schon zur Genüge, aber was bitte schön ist ein „interaktiver Comic“? Über die Abenteuer eines Comiczeichners, der in der Welt seiner eigenen Comics in arge Bedrängnis gerät, berichten wir Euch in der folgenden Ausgabe. Seien wir gespannt ...



VON AFFEN UND RÖMERN

Freunde tragbarer Videospiele kommen im folgenden Heft ebenfalls auf ihre Kosten, denn es gibt wieder Futter für den Game Boy. Asterix und Obelix machen sich auf, die

Römer das Fürchten zu lehren, während ein cooler Affe sich daran macht, Donkey Kong Land genauer zu erforschen. Details gibt's in GAMEPRO 10/95.

LIEBER GEFRIERBRAND ALS SONNENBRAND?

NUN, SO EINE KLEINE ABKÜHLUNG ZWISCHENDURCH IST AN SO HEISSEN SOMMERTAGEN SICHER NICHT ZU VERACHTEN. EIN KLEINER

TIP HIERZU: AUS GELESENEN ZEITSCHRIFTEN KANN MAN SICH GAR NECKISCHE PAPIERHÜTCHEN FALTEN, DIE ZWAR NICHT DIE TOTALE ERFRISCHUNG, WOHL ABER WENIGSTENS ETWAS KÜHLENDEN SCHATTEN SPENDEN. REIN RECHNERISCH KÖNNTE

IHR EUCH MIT DIESEM HEFT JEDEN TAG EINEN NEUEN HUT FALTEN, OHNE DASS EUCH BIS ZUM 6. SEPTEMBER DAS MATERIAL AUS-

GEHT. UND DANN GIBT ES MIT GAMEPRO 10/95 AUCH SCHON WIEDER NACHSCHUB. OBWOHL: ES GIBT AUCH NOCH WESENT-

LICH BESSERE SACHEN, DIE MAN MIT SO EINER GEBALLTEN LADUNG INFORMATION UND FACHWISSEN MACHEN

KANN ALS EINFACH SCHNÖDE PAPIERHÜTCHEN ZU FALTEN. ODER ETWA NICHT?



RAYMAN

Was lange währt, wird endlich gut! Es hat zwar doch etwas gedauert, bis der putzige Rayman

an den Start gehen durfte. Aber das

Warten hat sich gelohnt. Auf alle Jaguar- und PS-X-Besitzer wartet ein kunterbuntes Jump&Run der Extraklasse. Tests liefern wir in der folgenden Ausgabe.



RAUBKATZE

Es war in letzter Zeit zwar etwas still geworden um Ataris Jaguar, aber jetzt tut sich wieder einiges. Für die Weihnachtszeit hat Atari ein prall gefülltes Paket aus 20 brandneuen Games auf Modul und CD angekündigt. Wir haben es uns natürlich nicht nehmen lassen, schon jetzt, mitten im Sommer, einen Blick auf die Weihnachtsüberraschungen zu werfen. Die potentiellen Wunschzettelkandidaten für Katzenfreunde stellen wir in der GAMEPRO 10/95 vor.



NBA JAM T. E.

Wenn nicht noch irgendein Bösewicht den Programmieren von Acclaim den Ball abnimmt, dürfen sich Basketballfreunde auf die Umsetzung dieses genialen Sportspektakels für PlayStation und Saturn freuen. Wir bleiben für Euch jedenfalls am Ball und berichten in der folgenden Ausgabe über die neuesten Spielergebnisse.



GAMEPRO RESERVIERUNG 10/95

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 10/95**.
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen
einer Woche abgeholt werden, verfällt die
Reservierung zugunsten anderer Kunden.

GAMEPRO
10/95

GAMEPRO
10/95

GAMEPRO
10/95

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

- ★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™

NEU !!

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

DM 109,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
FÜR NES™ DM 99,- FÜR GAME BOY™ DM 59,-

NEU

ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

- ★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**
- ★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**
- ★ **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**
- ★ **VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:**
 - KINGS FIELD™
 - TEKKEN™
 - PARODIUS™
 - KILEAK THE BLOOD™
 - JUMPING FLASH™
 - RIDGE RACER™
 - CRIME CRACKERS™
 - PARODIUS DE LUXE™
 - FANTASTIC PINBALL™



Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

DM 79,-

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

JETZT INKLUSIVE GAME

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!

NUR FÜR MEGADRIVE-BESITZER

ANGEBOT

ACTION REPLAY™ UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

TV SYSTEM CONVERTER
 Buntizeh NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV, ideal für 3D0™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.
DM 139,-

SATURN™ ADAPTER
 Spielt jetzt amerikanische, japanische oder europäische Games auf jedem SATURN™, Steckbare, Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen!!
DM 89,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN
 für SNES™ **DM 39,-**
 für Megadrive™ **DM 39,-**
 für Mega CD™ **DM 59,-**
 für SNES™ **DM 59,-** programmierb. Adapter
 für Megadrive™ **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

PROFESIONELLER TV CONVERTER
 NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL
 Sehr hohe Qualität
DM 600 **DM 690,-**

PLAYSTATION™ GAME SAVER
 Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen.
DM 89,-

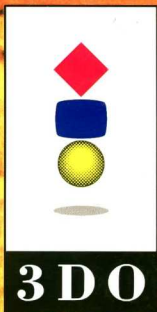
3D0™ Speedpad
 Joypad-Ersatz für die Benutzung mit jedes 3D0™ Interaktiv-Multiplayer™-System.
DM 49,-

SATURN™ GAME SAVER
 Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten.
DM 99,-

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
 24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
 WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH
 VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 20,-

SEGA, "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTERSYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WAREN ZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY" UND "PLAYSTATION" SIND EIN ERKENNTZEICHEN WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION.

3DO™ VON GOLDSTAR: ALLES ANDERE IST KINDERKRAM!



32 BIT

DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar

Jetzt schon
vorbereitet
für den
kommenden

64 BIT

Standard!



GoldStar
HIMEDIA, HILIVING, HICULTURE

Der Interactive Multiplayer
GoldStar GDO-202P wird mit
FIFA Soccer im Bundle geliefert.



Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...



LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.