

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

# GAMERPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELMAGAZIN

**Der Volltreffer  
für Nintendos  
64-Bit-Konsole**



**Exklusiv  
Bilder:**

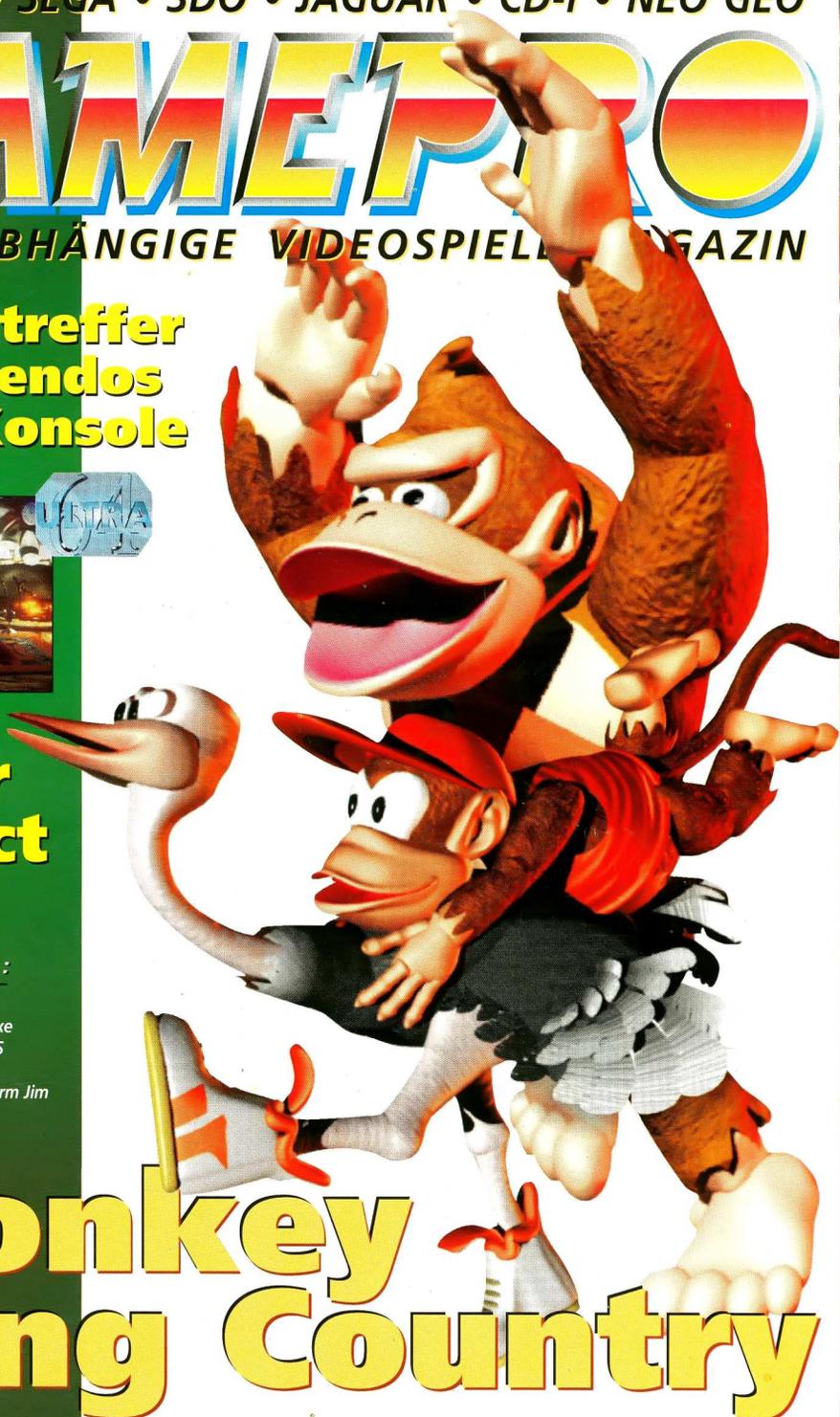
**Killer  
Instinct**

**Außerdem in  
diesem Heft:**

- Über 75 Spiele im Test
- MD 32X: Virtua Racing Deluxe
- Preview: Parodius 2 für SNES
- Großes 3-D-Bild
- Komplettlösung zu Earthworm Jim

# Donkey Kong Country

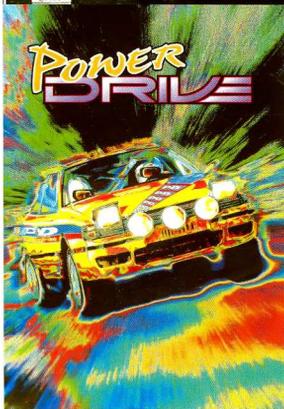
**Großer Test und Hintergrundstory zum Grafikspektakel**



Was haben Sport und Sex gemeinsam?

# Höhepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



## WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

- MS-DOS CD-ROM
- MEGA CD
- 3 DO
- CD-i
- CD 32

## POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

- MS-DOS CD-ROM
- MS-DOS
- AMIGA
- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR



## HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

- SNES
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR

**PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...**

MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA-CD are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM is a trademark of Nintendo Co. Ltd. Hyattmarts © 1994 DIC ANIMATION CITY INC. AND SCOTTISH TELEVISION PLC. World Cup Golf © 1994 Parallel Media Group PLC. © 1994 Arc Development. Power Drive © 1994 Ridge Software Ltd. / © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Licensed to and published by U.S. Gold Ltd., Birmingham. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

# EDITORIAL

GAMEPRO ZUM FEST

**W**illkommen, liebe Leserinnen und Leser!  
**Daß Mortal Kombat II** seit dem 30. September für SNES und MD indiziert

ist, hat sich mittlerweile herumgesprochen. Anscheinend weniger bekannt ist dagegen die Tatsache, daß Videospiegel-Magazine aus diesem Grund in keinster Art und Weise werbend über dieses Spiel berichten dürfen. Deshalb möchten wir an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, daß unter diesen Punkt auch Tips & Tricks, Sammelkarten und Poster zum Thema MK II fallen.

Ja, es ist richtig: Wir haben ‚doch auch die MD- und SNES-Versionen getestet‘ — zu diesem Zeitpunkt war das Spiel aber noch nicht indiziert! Ja, es stimmt ebenfalls, daß in anderen Magazinen auch nach dem 30. September Tips & Tricks und Tests zu MK II veröffentlicht worden sind. Wir wissen sehr wohl, was diverse Magazine so ‚verzapfen‘ (Prost!), wir wissen aber auch ganz genau, was ein Verstoß gegen dieses Verbot bereits für eine dieser Zeitschriften bedeutet hat.

Wir wollen uns nicht mit erhobenem Zeigefinger hinstellen und die Moralapostel mimen, sondern finden es vielmehr sinnvoll und notwendig, uns an die gesetzlichen Spielregeln zu halten.

Die Kernfrage zu diesem Thema sollte also nicht lauten: „Wollt oder dürft Ihr keine Tips & Tricks abdrucken?“, sondern vielmehr: „Wollen oder können einige diese Tatsache nicht verstehen?“.

**Das absolute Highlight** dieser Ausgabe ist neben der Donkey-Kong-Country-Story und der Earthworm-Jim-Tips & Tricks-Strecke ganz klar die Ultra-64-Reportage. Killer Instinct ist in aller Munde — die halbe Redaktion war fast mit den Nerven am Ende. Nach zahlreichen Telefonaten, Faxen und mehrfacher Zu- und Absagen ist es uns nicht nur gelungen den brandneuen Automaten genauestens unter die Lupe zu nehmen, sondern auch exklusive Fotos des Prügelspiels für Euch zu schießen. Das Ergebnis findet Ihr ab der Seite 42.

Viel Spaß mit Eurer GAMEPRO und  
ein frohes Fest wünscht Euch

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew



# REPORT

- Technik: Videospiele im neuen Gewand: Rendering und mehr .. 34
- Ultra 64 – Killer Instinct & Cruis'n USA ..... 42
- Import-Report: Wie bekommt man Importspele zum Laufen? .. 60

# WETTBEWERBE

- Mickey Mania ..... 8
- Super Return of the Jedi ..... 13
- Virgin ..... 7

# PREVIEWS

- Golf Magazine's Best 36 Holes (MD 32X) ..... 19
- Burn: Cycle (CD-I) ..... 18
- Fantastic Journey - Parodius 2 (SNES) ..... 14
- Metal Head (MD 32X) ..... 19
- Star Wars Arcade (MD 32X) ..... 18
- Virtua Racing Deluxe (MD 32X) ..... 16

# TEST

- Animaniacs ..... 24
- Brain Lord ..... 62
- Breath of Fire ..... 63
- Die Schöne und das Biest ..... 47
- Dino Dini's Soccer ..... 36
- Donkey Kong Country ..... 20
- Final Fantasy III ..... 61
- Ghoul Patrol ..... 41
- Illusion of Gaia ..... 64
- Lemmings 2 – The Tribes ..... 64
- Madden NFL '95 ..... 37
- Mickey Mania ..... 26
- Pagemaster ..... 28
- Pitfall: The Mayan Adventure ..... 30
- Radical Rex ..... 29
- Robotrek ..... 62
- Super Dropzone ..... 58
- Super Return of the Jedi ..... 54
- The Adventures of Batman & Robin ..... 29
- Vortex ..... 57
- WWF Raw ..... 48
- Kurztests: F1 Pole Position 2, Fievel goes West, Joe & Mac 3 – Lost in the Tropics, Legend, Pac in Time, Tiny Toon Adventures – Wild & Wacky Sports ..... 70-73

- Choplifter 3 ..... 57
- Monster Max ..... 41
- Pagemaster ..... 28
- WWF Raw ..... 48
- Kurztests: Desert Strike, Mr. Nutz, Tarzan, Tiny Toon Adventures – Wild & Wacky Sports ..... 70-73

- Aero the Acro-Bat 2 ..... 40
- Animaniacs ..... 24
- Ballz ..... 53
- Dino Dini's Soccer ..... 36
- Dragon ..... 53
- Ecco 2 – The Tides of Time ..... 32
- Flink ..... 46

SNES

GB

MD



# IN

# GAMEPRO



## DER MONAT DER JUMP&RUNS

ab Seite 20

**m** it Jump&Run-Freunden meinen es die Softwarehersteller



Ende dieses Jahres wirklich gut: Kaum blüht das Weihnachtsgeschäft, da tummeln sich auch



schon unzählige Vertreter des beliebten Genres auf dem Markt. Das Schöne dabei: Die Heroen der Spiele sind unterschiedlichster Gattung. Ob Vertreter der

Fauna wie Gorilla, Dinosaurier und Maus, Comic-Gestalten wie Batman oder aber, 'normale' Menschen wie PitfallHarry – für jeden ist etwas dabei. Welches Jump&Run auf unseren Wunschzetteln steht, verraten wir in unseren ausführlichen Tests ab Seite 20



# HALT

ULTRA 64



Nintendos „Wundermaschine“ steht seit kurzem in deutschen Spielhallen. Die ersten beiden Spiele – „Cruis'n USA“ und „Killer Instinct“ (von dem es weltweit nur eine Handvoll Automaten gibt) – haben wir uns ausgiebig zu Gemüte geführt. Berichterstattung ab Seite 44.

## ROLLENSPIELE

**d**er Herbst brachte eine wahre Flut an Rollenspielen mit sich, neben Knallern wie „Final Fantasy III“ ist auch eher Durchschnittliches wie „Brain Lord“ zu finden. Fast alle Games haben



aber eines gemeinsam: Sie sind hierzulande nicht offiziell erhältlich. Grund genug, nicht nur die Spiele selbst unter die Lupe zu



nehmen, sondern auch die eventuell auftauchenden Probleme beim Umgang mit Importmodulen. Mehr darüber erfahrt Ihr ab Seite 58.



**Competitions** GEWINNT FEINE SACHEN • **Parodius 2**

DIE KONAMI-BALLERLEGENDE ERFÄHRT EINE NEUAUFLAGE • **Golf** SIMULATIONEN DES TOLLEN SPORTS FÜR MD UND GG • **Desert Strike**

ELECTRONIC ARTS' KLASSIKER JETZT AUCH AUF DEM GB • **Technik** ALLES ÜBER RENDERING •

**Ultra 64** EXKLUSIV: WIR TESTETEN NINTENDOS KILLER INSTINCT • **Earthworm Jim** KOMPLETT-LÖSUNG • **WWF Raw** DIE WRESTLING-HELDEN DER WWF SCHLAGEN WIEDER ZU • **Und vieles mehr ...**

### DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Wir lassen Eure Action Replays nicht verhungern, denn wir haben wie immer heiße Codes für Euch parat. Außerdem den ersten Teil unserer „Earthworm Jim“ Komplettlösung und unter anderem weitere Kniffe zu „SSF II“.



Lemmings 2 – The Tribes .....	64
Mickey Mania .....	26
Pagemaster .....	28
PGA Tour Golf III .....	37
Pitfall: The Mayan Adventure .....	30
Psycho Pinball .....	39
Shadowrun .....	63
Soleil .....	66
The Chaos Engine .....	47
WWF Raw .....	48
Zero the Kamikaze Squirrel .....	40
Kurztests: Gunship, Havoc, Jimmy White's Whirlwind Snooker, Jurassic Park Rampage Edition, NBA Live '95, Ren & Stimpy, Second Samurai, Shaq-Fu, S. S. Lucifer, Sylvester & Tweety . 70-73	

Beyond the Limit .....	38
Soulstar .....	58
Starblade .....	59
Kurztest: Rebel Assault .....	70

Ecco 2 – The Tides of Time .....	32
Ernie Els Golf .....	38
PGA Tour Golf II .....	46
WWF Raw .....	48
Kurztests: Pete Sampras Tennis, S. S. Lucifer .....	71-72

MegaRace .....	59
Slayer .....	63
VR Stalker .....	46

Litil Divil .....	47
-------------------	----

Alien vs Predator .....	56
-------------------------	----

King of Fighters '94 .....	52
Kurztest: Aggressors of Dark Combat .....	70

## TIPS & TRICKS

Super Street Fighter II, Teil 3 .....	80
Earthworm Jim, Komplettlösung Teil, 1 .....	84
Shorties .....	90
Action-Reply-Codes .....	94

## RUBRIKEN

Editorial .....	3	GAMEPRO-Shop .....	74
News .....	6	DENKPRO .....	78
Leserpost .....	12	Register .....	95
GAMEPRO-3-D-Bild .....	45	GAMEPRO-Börse .....	96
GAMEPRO-Charts .....	50	Impressum .....	97

MD  
GG  
300  
CD-I  
JPG  
NEO

# NEWS

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

MD/SNES/GB/GG

## STARGATE

Das ist aber mal ein Rundschatz: Gleich auf vier verschiedenen Systemen will Acclaims neues Action-Adventure mit Science-fiction-Einschlag Fuß fassen. Inhalt: Ihr reist nach Ägypten, um das bei einer archäologischen Ausgrabung entdeckte ‚Stargate‘ zu untersuchen, einen mysteriösen Weltraumflughafen. Nachdem Ihr einmal quer durchs Weltall gereist seid, bekommt Ihr auf dem Rückweg Ärger mit dem üblen König Ra. Gelegenheit zum intergalaktischen Schlagabtausch gibt's noch dieses Jahr!



MEGA-CD

## SLAM CITY WITH S

Na, könnt Ihr Euch noch an den Spielschock „Prize Fighter“ erinnern? Wem das unsagbar schlechte ‚Boxspiel‘ aus der Ich-Perspektive noch nicht endgültig den Rest gegeben hat, der bekommt demnächst Nachschub. Diesmal verwurstet Digital Pictures den Korbsport und schickt US-Basketballer Scottie Pippen mit der Kamera



SNES

## BLACKHAWK

Fans von ‚Flashback‘, aufgepaßt: Wer Spaß an der tollen Animationstechnik von Delphins Science-fiction-Abenteuer hatte, sollte unbedingt mal einen Blick auf Interplays jüngstes Actionspiel werfen. Stimmungsvolle Fantasy-Grafik, düstere Musiken und edle Animationen in waschechter ‚Flashback‘-Qualität könnten aus der Saga des geteilten Landes Tuul einen echten Renner machen. Ob's auch spielerisch an die Spitze reicht, erfahren wir noch im Dezember!



Mit der Wumme auf dem Rücken sorgt er bald schon für Entzücken!

## NINTENDOS 32-BITTER

Heiße Neuigkeiten sind von der geheimnisumwitterten 32-Bit-Konsole zu vermelden. Ein Bild können wir Euch leider nicht liefern – Nintendo hütet das gute Stück leider wie einen Augapfel. Soviel scheint aber sicher: Die tragbare (!) Konsole hat einen eingebauten Monochrombildschirm mit einer Auflösung von ungefähr 600 x 400 Bildpunkten. Ein 3-D-Chip namens GLINT sorgt für dreidimensionale Darstellung. Wie das von der technischen Seite aussehen wird, wissen wir leider noch nicht, aber man munkelt, daß Darstellungen mit einer räumlichen Tiefe von etwa einem Meter möglich sein sollen. Der noch namenlose ‚Hyper-Game-Boy‘ soll bereits im Frühjahr in den USA zu kaufen sein; der Preis soll bei etwa 250 harten Dollars liegen. Wir bleiben dran!

MEGA-CD/3DO/JAGUAR CD

## BRAINDEAD 13

Lance, der kühne Computertechniker, wird in eine mysteriöse Villa beordert, wo er einen Rechner reparieren soll. Dort haust der wahnsinnige Dr. Neurosis, der ganz nach Videospielmanier die Weltherrschaft an sich reißen will.



Lances' Expedition durch die Räume der unheimlichen Villa lehnt sich grafisch an das berühmteste ‚Dragons' Lair‘ an. Ob's spielerisch genauso dumpfbackig wird, klärt sich nicht vor Frühjahr '95 ...

3DO

## SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Da fühlt sich Panasonics Edelspielzeug geehrt: Das 3DO ist die erste Heimkonsole, auf der Capcoms jüngster Sproß der ewig wachsenden Street-Fighter-Sippe mit den immer längeren Namen erscheint. Die Facts: Das neue Game soll eine 1:1-Umsetzung des ‚SSF II Turbo‘-Automaten werden und bietet neben 16 verschiedenen Kämpfern erstmals sogenannte ‚Super Death Moves‘ mit angeblich toller Optik. Das Spiel ist gerade in den Staaten erschienen!



Edel gezeichnet, toll animiert: Da geht SF-Fans mal wieder das Herz auf!

MEGA DRIVE/SNES

## LEGENDS OF THE JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



Hinter dem fürchterlichen Bandwurmtrillex verbirgt sich eine ganze Armada legendärer DC-Comic-Helden: Batman, Flash, Aquaman, Wonder Woman, Green Arrow und andere. Die insgesamt neun kühnen Recken haben nur eins im Sinn: sich gegenseitig die Birne einzuschlagen. Damit daraus kein Kampf 'gut gegen gut' wird, haben sich die Mannen von Sunsoft eine ganz feine Idee einfallen lassen: Jeweils ein 'echter' Guter kämpft gegen einen anderen Helden, der zwar aussieht wie ein ehrenhafter DC-Recke, aber in Wirklichkeit ein von Darkseid geklonter Fiesling ist – und so dürft Ihr reinen Gewissens zuschlagen ...

MEGA-CD

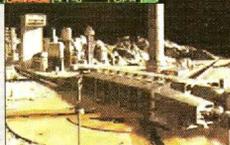
## LOADSTAR

Neues aus den unerfindlichen Tiefen des Weltalls: Auf dem Jupitermond Charon ist eine sündhaft teure Zeitforschungsstation explodiert. Zur gleichen Zeit wird auf dem guten alten Erdenmond ein Space-Trucker mit einer Raumschiffladung voller Kamele Richtung Jupiter losgeschickt. Und Ihr rast mit einem Spezialgefährt über das weitverzweigte Schienennetz



Da staunt sogar die Bundesbahn: Schienen auf dem Mond!

Ja, das kann sich doch schon ganz gut sehen lassen, oder?



über den Mond und müßt dabei allerlei unangenehme Robot-Cops wegblassen. Was das alles miteinander zu tun hat, wissen wir zwar auch nicht, aber das herauszufinden sei – so verspricht es Hersteller Rocket Science – Aufgabe des Spielers. Na denn: frohes Gelingen!

## OTTIE PIPPEN

aufs Feld. Über zwei Stunden Videoaufnahmen mit reichlich verschiedenen Spielzügen und Taktiken sollen laut Angaben des Herstellers für den rechten Spielspaß sorgen. Sollte uns sehr wundern, wenn er Recht behält ...



SNES

## BIKER MICE FROM MARS

Woran erkennt man, daß eine Maus im Kühlschrank ist? Das Motorrad steht davor! Woran erkennt man zwei Mäuse im Kühlschrank? Die Fußrasten sind ausgeklappt! Und woran erkennt man die „Biker Mice“ vom Mars? Sie sind die Helden der RTL-Zeichentrickserie und fahren bewaffnete Renn-Carts, um die fischköpfigen Plutarkians zu besiegen. Das Spiel bietet einen waschechten Zweispieler-Modus und erscheint vielleicht noch in diesem Jahr bei Konami.



MEGA-CD

## CORPSE KILLER

Das kann doch jedem mal passieren: Du bist auf einer exotischen Insel gestrandet, die leider nicht halb so idyllisch ist, wie sie aussieht. Man vergiftet Dich mit ekligem Voodoo-Tränken, eine Horde wilder Zombies würde Dich gern als Abendessen einladen, ein wahnsinniger Wissenschaftler hat Dich zum Experimentieren gern und selbst Deine eigenen Leute machen Jagd auf Dich. Wer Spaß an einem solchen Traumurlaub hat, der könnte demnächst ein Opfer von Digital Pictures neuem interaktiven Movie werden, der in diesen Tagen in den Staaten in die Läden wandert ...



JAGUAR

## IRON SOLDIER

Die 'Iron Fist Corporation' führt eine Schreckensherrschaft. Ein paar mutige Rebellen erklären den Industriemagnaten den Krieg. Aus dem Innern eines Battle-Mechs führt Ihr einen erbitterten Kampf gegen massive Blechgegner. Das Actionspiel veröhnt mit Texture-Mapping-Grafik und bietet Gelegenheit, sich in insgesamt 16 Level abzureagieren. Das achte Jaguar-Spiel gibt's ab sofort in den USA!

Mit Eurem schicken Mech blast Ihr die ganze City wech!



3DO

## SPACE ACE

Nun wird auch die schwarze Power-Konsole mit dem unerbitlichen Reaktionstest im edlen Zeichentrickmäntelchen 'beglückt'. Trotz der tollen Optik der 3DO-Version ist spielerisch mal wieder mit dem Schlimmsten zu rechnen: Geschicklichkeitsproben bis zur Gesichtslähmung – wer's mag ...



## DAS Virgin-JAHR

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

ein MEGA DRIVE und 1 „EARTHWORM JIM“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Titel des neuesten Fußballspiels aus dem Hause Virgin nennen

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

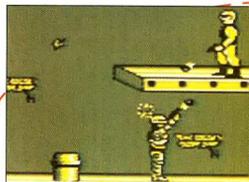
GAMEPRO • Virgin 12/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 23. Dezember '94



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

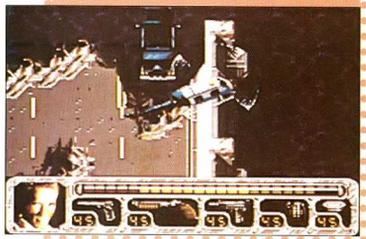
# NEWS



Mit eingebautem Ratspiel: Ist's der Terminator oder Robocop?

## MEGA DRIVE/SNES TRUE LIES

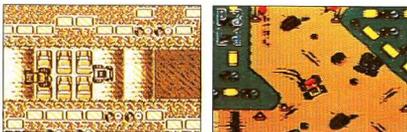
Terroristen aufspüren, gestohlene Atomwaffen zurückholen, alles in Schutt und Asche legen – ein Tag im Leben des Harry Trasker alias Arnold Schwarzenegger. Wer auf heftige Action steht, die heimische Einrichtung aber trotz seiner Neigung vor über Zerstörung bewahren will, darf demnächst an der Konsole die Sau rauslassen. Acclaims Film- und Lizenzspiel liefert Euch zwölf Action-Level mitsamt Verfolgungsjagden, Ski-Abfahrtslauf und einem Flug mit dem legendären Harrier-Senkrechtstarter – ab Dezember.



## GAME BOY/GAME GEAR

### U.S.H.R.A. MONSTER TRUCK CONTEST

Gang rein und ab durch die Mitte! Acclaims Monster-Truck-Rennen entführt Euch auf buckelige Offroad-Pisten und liefert neben drei verschiedenen Disziplinen (Monster Dashes, Monster Circuit Challenges, Monster Wars) auch den benötigten Allradantrieb. Ab Dezember röhren die Motoren!

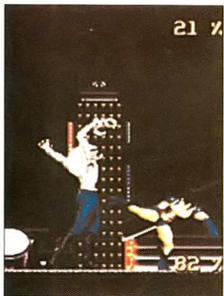


### ACHT BIT GANZ BILLIG

Ein Aufsatz, um die guten alten Master-System-Spiele auf dem Mega Drive zu spielen – ein alter Hut, schließlich gibt's schon seit Ewigkeiten den Master-System-Konverter von Sega. Der Branchenriese bekommt jetzt allerdings kräftig Konkurrenz: Fernost-Hersteller Fire bietet seinen **Mega Master** genannten Konverter für schlappe 50 DM an – etwa halb so teuer wie das Originalteil! Erhältlich im Fachhandel.

## MEGA DRIVE/SNES WOLVERINE

Wolverine, einem der berühmtesten X-Men von Marvel Comics, widmet Acclaim nun ein eigenes Spiel. Der muskulöse Mutant mit den ausfahrbaren Krallen ist der Star eines Action-Adventures, in dem er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit macht. Dabei bekommt er es mit Superfieslingen wie Shinobi Shaw und Lady Deathstrike zu tun – wahrscheinlich bereits ab Dezember!



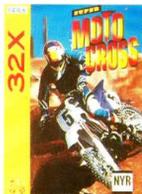
## VIER SPIELER FÜR ALLE

Einen neuen Vierspieler-Adapter für Mega Drive gibt's ab sofort von Sega. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger funktioniert der „Multiplayer 4 Player Adapter“ auch mit Electronic-Arts-Spielen, für die man bislang den EA-eigenen Adapter benötigte. Kostenpunkt: ca. 70 DM.



## MD 32X SPÄTER START

Da war es einer weniger: Rechtzeitig zum Verkaufsstart des Mega Drive 32X sollte eigentlich auch das Spiel „Super Moto Cross“ fertig sein und auf zahlende Kundschaft warten. Leider Pech gehabt: Die Fertigstellung verzögert sich bis zum Frühjahr, und außerdem wurde der Titel nochmals überarbeitet. Das Spiel heißt ab sofort „Moto Cross Championship“. Warten wir's ab ...



## MEGA DRIVE BOOGERMAN

Tolle Geschmacklosigkeiten en masse verspricht Interplays neuestes Jump&Run. In der Rolle des Glibberwesens „Boogerman“ legt Ihr Euch mit den Schergen des widerwärtigen Wissenschaftlers Dr. Stinkbaum an. Interessant ist die ‚Waffenauswahl‘: Boogerman wehrt sich nicht mit feuerstrotzenden Bleispritzen, sondern sozusagen mit den körpereigenen Abwehrkräften. Soll heißen: Er bespuckt sie mit Schleim, rülpst sie aus dem Weg oder – mit Verlaub – fürzt sich seinen Weg frei; Originalität und schlechter Geschmack sind eben Trumppfeiler! Ist wahrscheinlich noch dieses Jahr zu haben ...



## SNES

### STAR TREK STARFLEET ACADEMY

Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten, neues Leben und neue Zivilisationen zu erforschen.

Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Aber bevor es soweit ist, müssen alle angehenden Commander erst einmal fleißig das ‚Enterprise‘ üben. Am einfachsten geht das vor dem heimischen SuperNES mit der ‚Star Trek Starfleet Academy‘ – Interplay sei Dank!



## ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

Der Terminator ist zurück – und diesmal bekommt er es mit seinem Filmkollegen Robocop zu tun. Klar, daß dabei auch das ein oder andere zu Bruch geht: Heftigen Flurschaden anrichtend, stellen die beiden die halbe Stadt auf den Kopf. Das Shoot-em-Up für Eure Keksdose gibt's Ende des Jahres!

SNES

## METAL MORPH

Glubb – weg war der Terminator! Ein ähnlich aufgewecktes Kerlchen wie der T1000 ist auch der Star von FCis Actiongame. Per Knopfdruck verwandelt sich der heftig bewaffnete Recke in eine silbrige Pfütze, um sich vor seinen Gegnern zu verstecken oder durch Rohre und enge Öffnungen zu „schlabbern“. Besonderer Clou: Das Modul enthält zusätzlich ein umfangreiches Weltraum-Shoot-em-Up mit schneller 3-D-Grafik im Mode 7!



MEGA DRIVE

## VIEWPOINT

Ein alter Bekannter für Neo-Geo-Spieler will demnächst auch die Mega-Driver begeistern: US-Hersteller American Sammy hat sich redlich bemüht, die noble Optik und tolle Spielbarkeit des klassischen 3-D-Shoot-em-Ups auf 16-Bit umzusetzen.



Man munkelt allerdings, daß dabei Geschwindigkeit und Gameplay schwerstens gelitten haben. Kein Grund also, Trauer wegen des bislang fehlenden deutschen Vertriebs zu schieben ...

MEGA-CD

## ANDROID ASSAULT

Nicht einfach wegwerfen – recyceln heißt das Stichwort der Stunde! Und so setzte Sega bei „Android Assault“ auf „altbewährte“ Ideen: horizontal scrollendes Shoot-em-Up à la „R-Type“, garniert mit den üblichen Gegnern und Zusatzwaffen. Ob's dafür den blauen Umweltengel gibt, wird sich demnächst zeigen!



MEGA DRIVE

## TOP GEAR 2

Auf die Piste und dann volle Galle: SNESianer wissen den „Top Gear“-Nachfolger schon seit längerem zu schätzen. Die Optik mit ihren Unkrautex-gepflegten, weiten Rasenflächen zieht



zwar auf den ersten Blick nicht die Wurst vom Teller, aber wenn bei der Umsetzung nicht allzu viel schiefgegangen ist, können Fahrspaß und Umfang (64 Strecken) die landschaftliche Langeweile lässig ausgleichen!

SNES

## CHAOS IN THE WINDY CITY

Er ist einer der berühmtesten Basketballer der Welt und gab seinen Namen für einen der teuersten Basketballstiefel der Welt: Michael Jordan. Die Programmierer von Electronic Arts drückten ihm nun einen digitalisierten Basketball in die Hand und sandten ihn in eine unheimliche Stadt namens „Windy City“. Dort jumpst und runter im Alleingang durch die Gegend und setzt sein rundes Sportgerät als Argumentationsverstärker gegen die Schergen des fiesigen Dr. Cranium



ein – denn der hat sich doch glatt erdreistet, seine Teamkollegen zu entführen. Wer hier den großen Sportspaß erwartet, könnte herbentäuscht werden – denn dies ist ein waschechtes Jump&Run mit Actioneinlagen. Ob sich Michael auch fernab der hochhängenden Körbe bewähren kann?



## DIE STAR-WARS-COMPETITION

Hallo, Ihr Jedi-Ritter!  
Zur Feier des Tages und weil wir Euch in diesem Heft über zwei Star-Wars-Spiele informieren, haben wir eine feine Competition an Land gezogen. Ihr müßt lediglich eine läppische Frage beantworten, schon kann einer von 39 (!) Preisen Euch gehören.



© JVC Musical Industries

Frage:  
**Was bedeutet „AT-AT“?**

Wenn Ihr uns die Antwort bis zum 23.12.94 auf einer (hübschen) Postkarte zusendet, machen sich sofort Tausende von Auswertern über die Zehntausende von Einsendungen her und ziehen die glücklichen Gewinner! MVL, Heiligstr. 39, 20249 Hamburg, Stichwort : Star Wars  
Damit Ihr auch wißt, warum Ihr überhaupt mitmachen sollt, hier die Preise:

- 3x „Star Wars Arcade“ für das MD 32X
  - 5x „Super Return of Jedi“ für das SNES
  - 5x den 95er Star-Wars-Kalender
  - 5x alle Star-Wars-Taschenbücher
  - 5x ein Star-Wars-Poster
  - 6x einen Star-Wars-Bausatz und
  - 10x die Star-Wars-„Micro Machines“
- Na, ist das nichts?

Viel Glück wünschen Euch:  
**CINEMABILIA** (alles über Film & Kino, Bremen),  
**GOLDMANN** (Buchverlag, München),  
**KARGER** (Modellbausätze, Frankfurt),  
**SEGA** (die mit dem Igel, Hamburg)  
und last not least  
**VIRGIN** (Videospiele, Hamburg).

Und natürlich auch das gesamte GAMEPRO-Team !!!



## SPIELER- BRILLE

Spielen am TV-Gerät ist out – zumindest, wenn es nach dem Hersteller Virtual I/O geht. Denn der hat eine schnuckelige und einigermaßen bezahlbare Monitorbrille mit dem Namen „PDS Gamer“ entwickelt. Das etwa 600 \$ teure „Nasenfahrrad“ hat zwei leuchtstarke LC-Displays und soll angenehme, flackerfreie Bilder liefern, außerdem ist ein wegklappbarer Stereo-Kopfhörer eingebaut. Das „Virtual-Reality-Headset“ läßt sich an den Fernseher, Videorecorder und beliebige Konsolen anschließen ... und wird mit ein bißchen Glück hoffentlich auch den Weg aufs europäische Festland finden!

# NEWS

## DIREKT AUS DEN USA

**Interessiert Euch, wie der Spiele-Freak jenseits des großen Ozeans seine harten Dollars unter die Leute bringt? Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte aus dem „Spieleland der unbegrenzten Möglichkeiten“!**

### NINTENDO GEGEN CHIP-KLAU

Nintendo zieht gegen TSMC, den größten Chip-Hersteller Taiwans vor Gericht – denn dessen Chips tauchen immer wieder in „falschen“ SuperNES-Konsolen und Modulen auf. Der Chip-Riese sieht der Klage gelassen entgegen: man fertige die Bauteile im Auftrag der Kunden und wisse daher gar nicht, ob der Inhalt der Chips eventuell bestehende Patentrechte verletze ...

## SPORT FISHING

Nein, dies ist kein Anglerlatein, sondern wirklich mal was Neues: Segas Arcade-Abteilung setzt auf Sportfischen. Zahlungswillige Spieler dürfen beim „Sport Fishing“-Automaten die Angelrute schwingen und versuchen, dicke Brocken an Land zu ziehen – und das



ganz ohne Fischgestank, fröhlich aufstehen und nasse Füße. Tolle Idee, meinen wir – vielleicht schickt Sega ja noch weitere „Hobby-Simulatoren“ hinterher. Kleine Anregung: Wie wäre es mit einem Erdbeerpflocksimulator für Gartenfreunde?

# X-MEN



Sie prügeln sich wieder: die berühmigten X-Men aus der Marvel-Comicschmiede. Capcom läßt in ihrem neuesten Arcade-Beat-„em-Up 12 Charaktere gegeneinander antreten – Wolverine, Cyclops, Storm, Iceman, Colossus und andere. Jeder der Superhelden hat seine speziellen Fähigkeiten, wie man sie auch aus den Comics kennt. Natürlich sind auch die passenden Oberfieslinge mit von der Partie: Magneto,

Juggernaut, Spiral und The Sentinel. Das fantasievolle Prügelspiel wartet in den USA ab Dezember auf zahlende Kundschaft.

## RIDGE RACER 2

*Kleingeld dabei? Dann startet die Motoren: „Ridge Racer 2“ kommt!*

Schon das erste Rennspiel der Macher von Namco erfreute sich bei Rennsimulanten in aller Welt großer Beliebtheit. Für den zweiten Teil haben die Entwickler nochmals kräftig was draufgelegt.

Neue Strecken, Wagen, Grafiken und Musik sind erst der Anfang. Die vielleicht wichtigste Neuerung betrifft das Gameplay: Wenn Ihr Euch dicht hinter Euren Vordermann klemmt, dann berücksichtigt das Programm dessen Windschatten und beschleunigt Euren Wagen zusätzlich. Per zuschaltbarem „Turbo“ könnt Ihr dann im richtigen Augenblick an ihm vorbeiziehen! Wer sich den simulierten Fahrtwind mal ums Näschen wehen lassen will, findet den Automaten demnächst in der Spielhalle um die Ecke!

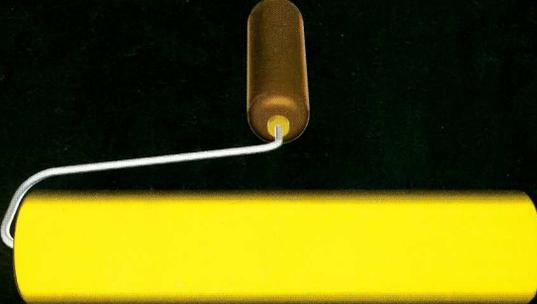


## NEU & NUTZLOS II

Willkommen zu unserem ultimativen Zubehör-Ratgeber für alle, denen die Mark noch richtig locker sitzt! Heute haben wir ein prima Hilfsmittel zum Zertrümmern der Wohnungseinrichtung für Euch – „TeeVGolf“ von Sports Science. Die handliche Golfschläger-Attrappe wird einfach ans Mega Drive angeschlossen und soll Freunden des simulierten Rasensports zu ganz neuen Spielfreuden verhelfen. Während des Ausholens fegt der „TeeVGolf“ Vasen vom Tisch,

verziert im Weg stehende Möbelstücke mit tollen Schrammen und Dellen oder über- rascht plötzlich auftauchende Familienmitglieder mit einer kräftigen Gesichtsmassage. Wem das nicht genügt: Angeblich soll man mit dem Teil sogar Mega-Drive-Golf-Spiele steuern können. Kostenpunkt: schlappe 130 Dollar ...





**BIGGER  
BETTER  
FASTER  
MEANER**

AVAILABLE NOW

"Das ultimativ Rennspielerlebnis für bis zu 8 Spieler!"  
Sega Magazin, 85%

"Das heißeste Rennen seit Erfindung des Joypads!" Gamers, 1-

Game Pro, 1- Video Games 86%



© Codemasters Software Company Limited 1994. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Megadrive.  
Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited.

Codemasters 



### VERGLEICHSTESTS

Hallo GAMEPRO-Team, ich finde Euer Magazin genial. Von Anfang an haben mich die Sammelkarten gereizt. So gute Vergleichstests zwischen Mega Drive und Super Nintendo (z. B. Super Street Fighter 2, Das Dschungelbuch, Earthworm Jim,...) gibt es nur in einem Videospiele-Ma-



Meine Fragen:

1. Stimmt es, daß noch eine weitere Version von Super Street Fighter 2 geplant ist?
2. Bleiben die Sammelkarten ein fester Bestand der GAMEPRO?
3. Ist das Format, auf dem wir unsere Zeichnungen für die Leserpost schicken, egal?

**Roberto Hempel, Hoyerswerder**

**GAMEPRO antwortet:**



per-Turbo-Umsetzung wenig lukrativ. Nur auf dem 3DO ist S-Turbo derzeit in Arbeit und nähert sich der Fertigstellung.

Was derzeit noch geplant ist, ist ein Automat zum SF2-Film mit digitalisierten Kämpfen (erinnert stark an ein jüngst indiziertes Prügelspiel!), allerdings nicht von Capcom selbst programmiert, sondern von den Amerikanern, die für Atari die Saurier-Prügelei ,Primal

Ich habe ein deutsches Super NES, und will mir das US-Game Super Street Fighter 2 zulegen. Nun weiß ich aber nicht, ob ich mir einen US-Adapter dazu kaufen muß. Ihr hattet auch etwas über einen Videosystem-Konverter geschrieben. Leider kenne ich mich im Bereich Import-Games, Adapter oder Videosystem-Konverter nicht so gut aus. Könnt Ihr mir weiterhelfen?

**Boris Angelow**

**GAMEPRO antwortet:**

Offensichtlich haben auch einige andere Videospieler Probleme in diesem Bereich. Auf diese Grund haben wir in dieser Ausgabe auf der Seite 60 einem klärenden Report zu diesem Thema.

**MEGA MAN ALL-STARS**

Hey GAMEPRO, Echt coole Zeitschrift! Gute Be-



Kann man den Premiere-Schlüssel auch an den Game Gear TV-Tuner anschließen? Wenn ja, wie?

**Volker Etzel, Lochgau**

# 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:

**MVL GmbH, GAMEPRO Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.**

Unsere Post-Seiten bietet einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt. Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine 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!

gazin, und zwar in GAMEPRO. Genial finde ich auch die Tips und Tricks zu Super Street Fighter 2. Ich möchte mir dieses Game zulegen, da kommen mir diese Tips und Tricks sehr gelegen.

1. Gute Frage! Mitte des Jahres ging das Gerücht um, bereits zu Weihnachten solle SSF2 Turbo (auch bekannt als SSF2 X) erscheinen. Mittlerweile hat Capcom jedoch offiziell bekanntgegeben, daß keine weiteren 16-Bit-Versionen von SF2 erscheinen sollen. Das klingt ziemlich plausibel, da Capcom Amerika unbestätigten Gerüchten zufolge auf 1,8 Mio. SSF2-Modulen sitzt. Bei den Kosten, die ein 32 MBit Modul verursacht, sicherlich keine geringe Summe. Und da die Unterschiede zwischen Super-Turbo und der normalen Super-Version sehr gering sind (der versteckte Ober-Endgegner Akuma, die Rage-Anzeige plus Super Death Moves; die vier Turbo-Sterne sind in der normalen Heimversion ja schon enthalten), erscheint eine Su-

Rage' programmierten. Eine Umsetzung für Segas 32X ist geplant, sonst ist noch nichts angekündigt.  
 2. Ja, auf jeden Fall!  
 3. Malt und zeichnet was das Zeug hält: Wir können im Prinzip Zeichnungen in allen Formaten verwerten.

**KOMPATIBEL ODER NICHT?**

Hallo GAMEPRO,

richte, aktuelle News und vor allem gnadenlose Tests. Gut auch, daß Ihr die Entertainment-Seiten rausgenommen habt.

Hier noch ein paar Fragen und Wünsche:

1. Würdet Ihr eine Sammelkarte oder ein Poster mit dem Motiv von ,Metroid' bringen?
2. Folgt ein Bericht des Games ,Demon's Crest' fürs SNES?

THE FUNSTAR WINS



Sebastian Kramer, Hartha

**SONY ELECTRONIC PUBLISHING**

**Es ist SUPER GAMEPRO BITTOK soweit!**

**Ja, es ist soweit — Ihr könnt wieder was gewinnen. Die Firma Sony war so freundlich, uns satte 20 Preise rund um das neue ,Mickey Mania' zu überlassen. Wenn Ihr uns schreibt wann Walt Disney die wohl berühmteste Maus der Welt erfunden hat, kann Euch einer der folgenden Preise Euch gehören:**

- eines von fünf ,Mickey Mania' fürs MCD
- eines von fünf ,Mickey Mania' fürs MD
- eines von fünf ,Mickey Mania'-T-Shirts
- oder eine von fünf ,Mickey Mania'-Caps

**MVL, GAMEPRO, Stichw. Mickey Mania, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg**

Einsendeschluß ist der 23.12.94. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*Viel Glück wünscht Euch Sony und Euer GAMEPRO-Team!*

# Gewinner aus GAMEPRO 10/94

## Beach Games

Ein Stunt Race FX-Modul  
gewinnt Jens-Peter Weiß, 92637 Weiden

## Ein Virtua Racing-Modul

gewinnt Adam Mazurek, 79183 Waldkirch

## Je ein cooles Taz-Mania-T-Shirt geht an :

Wojcik Dominik, 25462 Rellingen; Manfred Pfautsch, 93049 Regensburg; Richard Schuppenhauer, 25337 Elmshorn; Ammaturo Angelo, 70190 Stuttgart; Quoc-Vi Tran, 46485 Wesel.

## WWF-Video

Je eine von 20 verschiedene Wrestling-VHS-Videokassetten gewinnt:

Achmed Chaer, 10967 Berlin; Georg Blomberger, 83646 Wackersberg; F. Junge, 06766 Wolfen; Peter Sentek, 08058 Zwickau; Oliver Hagl, 81929 München; Andreas Scharf, 35066 Frankenberg; Joachim Storz, 73033 Göppingen; Hartmut Kanisch, 06366 Koethen; Robert Dormeier, 37154 Northeim; Manuel Usher, 31582 Nienburg; Oliver Herrmann, 53075 Hamm; Ines Dittrich, 10435 Berlin; Paskal Korn, 95326 Kulmbach; Martin Sonderegger, CH-9443 Widnau; Jan Schmitz, 53332 Bornheim; Markus Mohr, 79843 Löffingen; Tobias Wabnitz, 25746 Heide; Hilko Steffens, 26624 Südbrookmerland; Marcel Schmitz, 52525 Waldfeucht; Marcel Krüger, 15938 Lützen.

## Das Virgin-Jahr

Kai-Uwe Knüttel aus Worms gewinnt einen Game Boy und ein Cool-Spot-Modul

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit dem Gewinn!

3. Wird Capcom ein „Mega Man All-Stars“ veröffentlichen?
4. Stimmt es daß Castlevania V für das SNES herauskommen wird?

Ronnie Fehmel, Oberwesel

## GAMEPRO Antwortet:

1. Gute Idee! Versprochen, in einem Monat werdet Ihr Samus auch als Postkarte verschicken können!
2. Ein ausführlicher Test folgt voraussichtlich ebenfalls in der nächsten Ausgabe.
3. Wir haben uns für Dich ein wenig schlau gemacht: Capcom will die NES-Klassiker „Mega Man 1-3“ für das Mega Drive umsetzen. Arbeitstitel: Wily Wars. Außerdem soll im Frühjahr '95 „Mega Man X“-Teil 2 (SNES) in Deutschland erscheinen.
4. Mit „Castlevania V“ ist frühestens Mitte '95 zu rechnen.



Jan Steinert, G.-Umstadt

ben: Die fünf Seiten „News“ waren ebenso umfangreich, wie breit gefächert. Besonders originell fand ich übrigens die Rubrik „Neu und Nutzlos“!

Als Jaguar-Besitzer war ich natürlich zusätzlich angetan: Ein Interview, eine Seite Preview und ein Test, genau das, was man zum derzeitigen Stand der Dinge bringen kann.

Der Messebericht war umfangreich und vom Layout her gut gelungen. Rubriken wie Charts, Tips & Tricks und Kleinanzeigen gehören zu einer guten Videospiel-Zeitschrift wie Optimismus zu Jaguar-Usern (ha, ha). Ihr habt alles drin, Ihr habt



alles dran, da gibt es kaum etwas zu feilen. Eine gute Idee auch das 3-D-Bild. Es fehlen nicht die obligatorischen Gewinnspiele als auch aktuelle Reportagen und Interviews. Es gibt da aber doch etwas, das noch besser gemacht werden kann: Die Denk Pro-Ecke z. B. könnte man unterteilen in einen leichten und einen etwas schwierigeren Teil. Im großen und ganzen könnt Ihr mit dem bisher erreichten sehr zufrieden sein.

Sven Starke, Potsdam



„ne Runde abskaten könnt, verlosen wir ein abgefahrener Radical-Rex-Skateboard von Activision. Wenn Ihr stolzer Besitzer des todschicken Rollbretts sein wollt, schreibt an: GAMEPRO, Radical Rex, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 23.12.94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.“

## GAMEPRO antwortet:

Vielen Dank für Deinen ebenso ehrlichen wie aufschlußreichen Brief. Dem vielen Lob können wir entnehmen, daß wir Euren Geschmack getroffen haben. Doch keine Angst – wir werden uns nicht auf den Lorbeeren ausruhen, sondern auch weiterhin alles daran setzen, Euch mit noch mehr Tests,

# LESERSPIEGEL

TEIL 2



Wie sehr sich einige GAMEPRO-Leser auf „Donkey Kong Country“ freuen, stellt Franz Eckl aus Metten eindrucksvoll unter Beweis!

Tips&Tricks, Reportagen und News zu versorgen. Apropos News: Die Rubrik „Neu und Nutzlos“ hat auch intern sehr zur Belustigung beigetragen. Eine Fortsetzung könnten wir uns beim besten Willen nicht verkneifen (siehe Seite 10)! Im Suchbild des Monats haben wir

Für alle, die von „Radical Rex“ nicht genug bekommen können, hat GAMEPRO genau das Richtige: Damit Ihr nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch vor Eurer Haustür

diesmal einige harte Nüsse eingebaut (hoffentlich hast auch Du ein wenig daran zu knacken!)

## MULTITAP & TRIBAL TAB

Eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Ich habe auch eine Frage: Laut meiner „NBA Jam“-Anleitung (SNES) kann man zu viert nur mit dem Super Multitap spielen. Meine Frage: Welche Vierspieler-Spiele sind denn mit dem Tribal Tap kompatibel?

Alexander Bier, Berlin

## GAMEPRO antwortet:

Mit Hilfe des Tribal Tab kann man z.B. „Secret of Mana“, „J. Connors Tennis“ oder auch „NHL '94“ zu viert spielen. Demnächst folgt in GAMEPRO eine „Adapter-Übersicht“, um der Verwirrung ein Ende zu bereiten.



## GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

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

## MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Lösung

Interview/Bericht

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

## KURZ-RESÜMEE

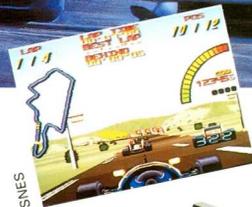
Hallo GAMEPRO! Heft Nr. 1 – da war ich noch skeptisch, jedoch Heft Nr. 2: Hey, Ihr habt mich überzeugt! Zuerst die Dinge, die mir besonders gefallen ha-



# Nigel Mansell's World Championship



DISTRIBUTED BY **KONAMI**  
Superstarker Videospiele Spaß



DM 69,95



... das Comeback  
**Formel 1**

## Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat Ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer. Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremsen ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:  
„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“

DM 149,95



DM 99,95



DM 119,95



**DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF**

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77  
Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Graphics Ltd. 1993 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.  
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

# MD 32X Preview

Geisterfahrer,  
oder was?

**W**as auf dem guten, alten Mega Drive nur durch Verwendung eines kostspieligen Zusatzchips möglich war, ist für das MD 32X ein Kinderspiel. Der Vektorgrafik-Schmaus „Virtua Racing Deluxe“ kommt ohne jeglichen, nicht standardmäßigen Luxus aus und baut schlichtweg auf die Hardware-Power des 32-Bitters. Nicht nur dieses – nicht zu verachtende – technische Potential läßt aus dem einstigen „Virtua Racing“ mit drei Strecken und nur einer Fahrzeugart im wahrsten Sinne des Wortes eine Deluxe-Version werden. Denn: Sowohl die Mega-Drive- als auch die Spielhallen-Fassung des höchst rasanten Vektorgrafik-Rennspiels können sich in nahezu allen Belangen hin-



Vier verschiedene Perspektiven können ausgesucht werden. Am kniffligsten ist die In-Board-Ansicht



Alt: Tunnel, Überführungen und eine Brücke erwarten Euch auf dem „Bay-Bridge“-Kurs



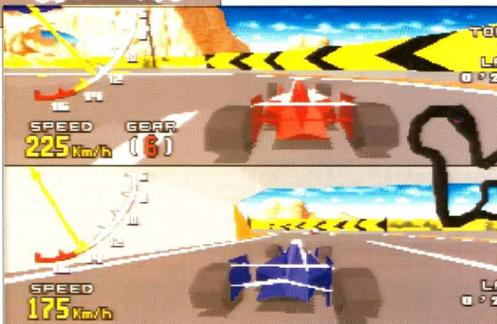
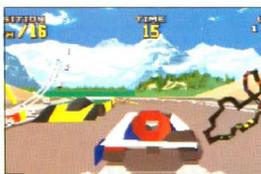
Alt: Der einfachste Kurs ist „Big Forest“. Motto: Vollgas!

Alt: Vorsicht vor der steilen Haarnadelkurve von „Acropolis“



Neu: „Sand Park“ bietet eine schräge Piste; die Strecke wird an einer Stelle zweigeteilt

# GESCHWINDIGKEITS- VIRTUA DEL



ter dieser neuen, aufgepeppten Variante verstecken! Anstatt lediglich eines Fahrzeuges stehen nun ganze drei PS-starke Vehikel zur Auswahl. Zu dem Original-Formel-1-Flitzer gesellen sich noch ein Stock-Car und ein Prototyp. Damit sich die drei Boliden nicht nur grafisch unter-

## Mehr Fahrzeuge - Mehr Strecken

scheiden, verfügt jeder über spezifische Fahreigenschaften. Am rasantesten geht's mit dem Prototypen ab. Unglaubliche 387 Kilometer pro Stunde Höchstgeschwindigkeit erreicht das Teil mit Schaltgetriebe. Wer die angenehme Automatik bevorzugt, muß, wie bei den

Fahrzeugen auch, einen geringfügigen Geschwindigkeitsverlust in Kauf nehmen. Während der Prototyp ein eher tückisches Kurvenverhalten aufweist und leicht nach außen getragen wird, lenkt sich das mit maximal 291 km/h relativ langsame Stock-Car genial. Wie es sich für Autos dieser Klasse gehört, ist es zwar ein wenig träge, läßt sich aber gnadenlos übersteuern, ohne dies mit einem zeitraubenden Dreher zu bestrafen. Das ausgleichendste Fahrverhalten bietet der Standard-Wagen: der Formel-1-Bolide. Ganze 330 km/h flink bietet er eine befriedi-

gende bis gute Straßenlage. Allein durch die zwei zusätzlichen Fahrzeuge verspricht Virtua Racing Deluxe im Vergleich zu den anderen Versionen ein Vielfaches an Abwechslung und Spielspaß. Doch Sega ließ sich nicht lumpen und setzte noch einen drauf: Anstatt der drei altbekannten Rennstrecken gibt es nun zwei zusätzliche Parcours – und diese haben es in sich! Mit ultrafiesen S-Schikanen und einer insgesamt hinterhältigen Streckenführung wartet der „Highland“-Kurs auf. „Sand Park“ bietet nicht nur eine schräge, viel Konzentration erfordernde Piste, sondern auch haarige Tunnels. Da wird dem Spieler schon einiges an Reaktionsvermögen und Coolness abverlangt, sind es doch nicht nur



Herrlich, wie die Stock-Cars übersteuert auf den Pisten schlittern

RAUSCH GARANTIER T

# RACING UXE

Segas exklusivstes  
Stück Mega-Drive-  
Software – und das  
nicht nur wegen

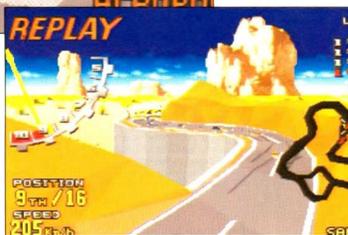


des horren-  
den Preises –  
schickt sich  
an, das MD  
32X zu er-  
obern und  
auch auf  
dem 32-Bit-  
ter purstes  
Rennfieber  
zu entfa-  
chen.

die Tücken der Kur-  
se, sondern vor allem  
die unglaubliche Ge-  
schwindigkeit, die  
einem – im positiven  
Sinne – zu schaffen  
machen. Wer keine  
blitzschnellen Reak-  
tionen zeigt, darf  
sich meist auf dem  
Seitenstreifen oder  
nach einem Crash  
durch die Luft fliegen  
sehen. Neben einem  
Einspieler- bietet  
Virtua Racing Deluxe  
auch einen

## GESCHWINDIGKEITSRAUSCH PAR EXCELLENCE

motivationsfördernden  
Zweispielers-Modus,  
bei dem der Bildschirm  
horizontal in zwei Teile  
gesplittet wird. Tiersch  
heiße Kopf-an-Kopf-  
Rennen sind garantiert.  
Fahren die beiden Kon-  
trahenten dann noch  
ein klein wenig unfair  
und rammen sich zuweilen  
gegenseitig, um das  
Gegenüber von der Piste  
zu schubsen, brodelt die  
Atmosphäre über. Leider  
muß zu zweit auf sämt-  
liche Computergegner  
verzichtet werden. Ledig-  
lich im



Dank Replay-Funktion kann das Rennen nochmals nach-  
betrachtet werden – sogar aus der Vogelperspektive



Oben: Zwei-  
spieler-  
modus mit In-  
Board- und ver-  
kleinerter  
Perspektive  
Rechts: Crash  
und Über-  
schlag



Wer die Checkpoints nicht rechtzeitig erreicht, bekommt keine Extrazeit um weiterzufahren

„Virtua Racing“-Modus darf sich ein  
Rennfanatiker mit 15 Computer-  
fahrern messen. Da diese schon  
auf der niedrigsten der drei Schwie-  
rigkeitsstufen nicht von schlechten  
Eltern sind, ist ein wenig Übung  
vonnöten, um vorneweg zu fah-  
ren. Zumindest dann, wenn die  
niedrigste Renndistanz von fünf  
Runden gewählt wird. Technisch  
präsentiert sich Virtua  
Racing Deluxe wie gewohnt ein-  
drucksvoll. Die ultraschnelle

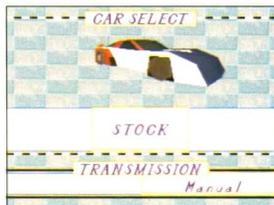
## DETAILREICHE VEKTORGRAFIK

Vektorgrafik mit ihren unzähligen  
Polygenen ist derart fix und flüssig,  
daß das Wort „Geschwindigkeits-  
gefühl“ neu definiert werden  
müßte, vergleicht man es mit dem  
Gros der Rennspiele. Zudem wirkt  
durch die Vektorgrafik alles  
dreidimensional – andere Vertre-  
ter des Genres warten lediglich mit  
platter 2-D-Bitmapgrafik auf. Ne-  
ben der guten Präsentation  
überzeugen eine sehr fein anspre-  
chende Steuerung, vier  
verschiedene Spielperspektiven  
und ein Replay-Modus.

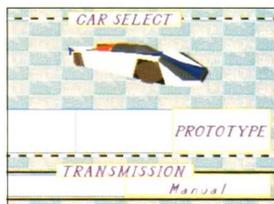
Wer schon jetzt ordentlich Blut  
geleckt hat – wir von der Redakti-  
on haben es jedenfalls zur Genüge



Schnell und gut zu steuern: der altbe-  
kannte Formel-1-Filter



Das unsteuernde Stock-Car bereitet  
viel Fahrfreude, ist aber langsam



Unglaublich schnell, aber schlechte  
Kurvenlage: der Prototyp

–, sollte kräftig zu sparen anfan-  
gen. Denn Segas Virtua Racing  
Deluxe ist mit zirka 150 Mark zwar  
einen ganzen Fünfziger billiger als  
das Mega-Drive-Teil, aber dafür  
muß ja noch das 32X an Land  
gezogen werden. Ob sich diese  
Ausgabe letztendlich für  
Rennfreaks lohnt, das können  
selbige in der kommenden  
GAMEPRO-Ausgabe nachschmö-  
kern – sofern Virtua Racing Deluxe  
nicht die gesamte Redaktion mit  
dem Rennfieber infiziert und die  
Produktion voll und ganz zum Still-  
stand bringt ...

Hans-Joachim Amann

# BURN: CYCLE

Nachdem wir seit geraumer Zeit unter interaktiven FMV-Krücken leiden mußten,

**d**er interaktive Film ist so alt wie CD-Videospiele selbst. Was von der Industrie als Aufbruch in ein neues Zeitalter angepriesen wurde, erwies sich jedoch ein ums andere Mal als Rückschritt in die Spielwitz-Steinzeit. Philips will die Sache nun erfolgreicher angehen und startet mit „Burn: Cycle“ ein Projekt, das dem CD-I doch noch zum späten Erfolg verhelfen könnte. Im Gegensatz zu den unruhlichen ‚Vorgängern‘ herrscht an packender Atmosphäre kein Mangel: man fühlt sich wirklich in einen Film versetzt. Philips hat sich mächtig in Unkosten gestürzt, scharenweise



An der Barszene wird deutlich, wieviel Aufwand für Burn: Cycle betrieben wurde: Schauspieler, soweit das Auge reicht

Schauspieler verpflichtet und das Spiel mit optisch eindrucksvollen,



Eine der Flugszenen mit dem Gleiter



Wohl zuviel Blade Runner gesehen ...

auf Silicon-Graphics-Computern vorberechneten Hintergründen versehen. TripMedia, die Entwickler des Spiels, sind sich der ‚Kinderkrankheiten‘ des Genres bewußt und versprechen mehr Interaktivität und Substanz als üblich. Die spannende Story würde jedem Science-Fiction-Roman zur Ehre gereichen: Sol Cutter, ein

versucht Philips nun, Hollywood auf heimischen Konsolen zum Leben zu erwecken.

Datendieb, der mittels implantierter Chips Geheimnisse aus Computernetzen entwendet, wird bei einem besonders heiklen Auftrag mit einem digitalen Virus namens ‚Burn: Cycle‘ versucht, der sein Gehirn in zwei Stunden zu zerstören droht. Nicht viel Zeit also, um in dieser Mischung aus Strategie, Adventure und Action eine Möglichkeit zur Deaktivierung zu finden. Das Erfreuliche und Beeindruckende: Burn: Cycle benötigt trotz faszinierender 3-D- und Live-Video-Szenen keine Digital-Video-Cartridge, läuft also auch auf dem ‚kleinen‘ CDI-450.

Klaus-Dieter Hartwig

DIE AUTOMATENUMSETZUNG VON ‚STAR WARS ARCADE‘ FÜRS 32X

# STAR WARS ARCADE

Freunde der Weltraumballerei aufgepaßt!



**d**as nagelneue Mega Drive 32X macht's möglich! ‚Star Wars Arcade‘ ist eine Automatenumsetzung, bei der sich Fans von Weltraumschlachten einmal so richtig auslassen können. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen dem originalen Arcade-Modus, der vier verschiedene Level umfaßt, die denen des ‚Arcade‘-Automaten gleichen, und dem



32X-Modus. In diesem neuen Modus ist es Eure Aufgabe in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl von Tie-Fightern abzuschießen. Ihr selbst sitzt natürlich in einem X-Wing-Jäger, den Ihr aus zwei unterschiedlichen Perspektiven heraus steuern könnt. Zum einen direkt aus dem Cockpit

In diesem Kanal ist nicht geradeviel Platz zum Kämpfen!



Der X-Wing-Jäger im direkten Anflug auf den Todestern des bösen Imperators. Vollepackt mit Protonenraketen stellt Ihr Euch dem ungleichen Kampf.



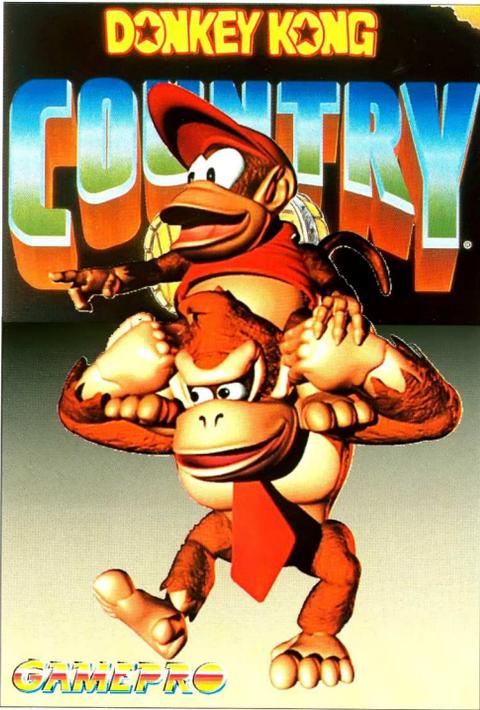
des Rückansicht, wobei Ihr den ganzen Jäger im Blick habt, aber leider auf einige der nützlichen Amaturenanzeigen verzichten müßt. Stattdessen sind die Anzeiger für Schutzschild und die für den Rest der zu vernichtenden Tie-Fighter ständig im Bild, was jedoch nur irritiert.

Wenn Ihr zu zweit spielt, kann einer den Piloten und der andere den Gunner übernehmen. Bei der

uns zur Verfügung gestellten Vorversion war leider ein arges Ruckeln des Vorspanntextes zu bemerken. Dafür sind die Raumschiffe und Hintergründe in sauberer Polygon-Grafik dargestellt und bieten einen gelungenen 3-D-Effekt.

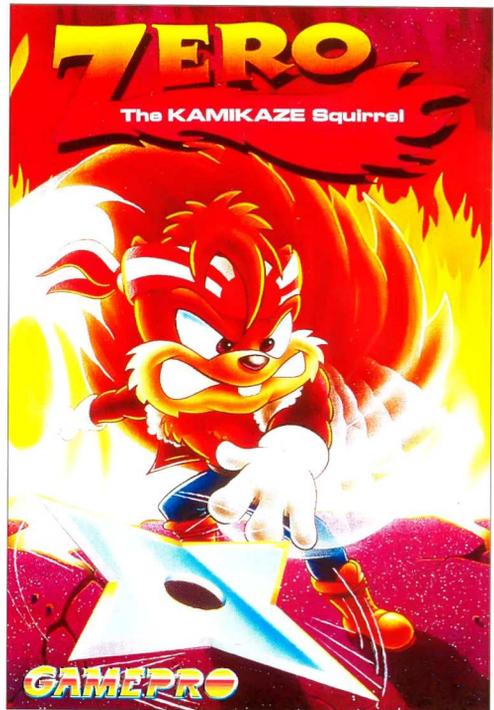
Ob sich dieses Modul auch so gut spielen läßt, wie es im ersten Moment aussah, werden wir Euch im Test verraten.

Thomas Hellwig



GP 020

Donkey Kong Country © Nintendo



GP 021

Zero the Kamikaze Squirrel © by Sunsoft

12/94 Dezember (Heft 4) DM 6,- Sfr 6,- €5 50,- Lire 8.200,- Ptas 625-

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

**GAMEPRO**  
DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELMAGAZIN

**Der Volltreffer für Nintendos 64-Bit-Konsole**

Exklusiv-Bilder

**Killer Instinct**

Außerdem in diesem Heft:

- Über 75 Spiele im Test
- MD 32X: Virtus Racing Deluxe
- Preview: Strategie 2 für SNES
- Großes 3-D-Bild
- Komplettlösung zu Earthworm Jim

**Donkey Kong Country**

Großer Test und Hintergrundstory zum Grafikspektakel

GP 022

**MEGA DRIVE**  
**32X**

**WELCOME TO THE NEXT LEVEL!**

**GAMEPRO**

GP 023

Mega 32X Artwork © Sega 1994

Bitte ausserhalb  
frankieren

Bitte ausserhalb  
frankieren

# MEGADRIVE 32X



Mehr Strecken, mehr Fahrzeuge, mehr Spielspaß! So präsentiert sich „Virtua Racing Deluxe“ in 32-Bit-Qualität. Das Rennspiel ist eines der besten ersten 32X-Videospieltitel.

Polygongrafik und die gute Automatenumsetzung sind die Stichworte für „Star Wars Arcade“. Daneben könnt Ihr wie Luke Skywalker Missionen gegen das Imperium fliegen.



Endzeitstimmung und gigantische Kampfroboter erlebt Ihr in „Metal Head“. Battletech-Freaks werden Ihre helle Freude an dem 32X-Game haben, denn es wird Action pur geboten.



## INHALT

<b>REPORT</b>			
Technik: Videospiele im neuen Look	34	Flink	46
Ultra 64	42	Lemmings 2 – The Tribes	64
Import-Report	60	Mickey Mania	26
<b>WETTBEWERB</b>		Pagemaster	28
Mickey Mania	13	PGA Tour Golf II	37
Super Return of the Jedi	9	Pitfall: The Mayan Adventure	30
Virgin	7	Psycho Pinball	39
<b>PREVIEWS</b>		Shadowrun	63
Golf Magazine's Best (MD 32X)	19	Soleil	66
Burn: Cycle (CD-i)	18	The Chaos Engine	47
Fantastic Journey – Parodius 2 (SNES)	14	WWF Raw	48
Metal Head (MD 32X)	19	Zero the Kamikaze Squirrel	40
Star Wars Arcade (MD 32X)	18	Kurztests	70-73
Virtua Racing Deluxe (MD 32X)	16	<b>MD</b>	
<b>TEST</b>		Beyond the Limit	38
<b>SNES</b>		Soulstar	58
Animaniacs	24	Starblade	59
Brain Lord	62	Kurztest: Rebel Assault	70
Breath of Fire	63	<b>GG</b>	
Die Schöne und das Biest	47	Ecco 2 – The Tides of Time	32
Dino Dini's Soccer	36	Ernie Els Golf	38
Donkey Kong Country	20	PGA Tour Golf II	46
Final Fantasy III	61	WWF Raw	48
Ghoul Patrol	41	Kurztests	71-72
Illusion of Gaia	64	<b>3DO</b>	
Lemmings 2 – The Tribes	64	MegaRace	59
Madden NFL '95	37	Slayer	63
Mickey Mania	26	VR Stalker	46
Pagemaster	28	<b>CD-I</b>	
Pitfall: The Mayan Adventure	30	Lili Devil	47
Radical Rex	29	<b>JAG</b>	
Robotrek	62	Alien vs Predator	56
Super Dropzone	58	<b>NEO</b>	
Super Return of the Jedi	54	King of Fighters '94	52
The Adventures of Batman & Robin	29	Kurztest: Aggressors of Dark Combat	70
Vortex	57	<b>TIPS &amp; TRICKS</b>	
WWF Raw	48	Super Street Fighter II, Teil 3	80
Kurztests	70-73	Earthworm Jim, Komplettlösung Teil 1	84
<b>GB</b>		Shortes	90
Choplifter 3	57	Action-Reply-Codes	94
Monster Max	41	<b>RUBRIKEN</b>	
Pagemaster	28	Editorial	3
WWF Raw	48	News	6
Kurztests	70-73	USA-News	10
<b>MD</b>		Leserpost	12
Aero the Acro-Bat 2	40	GAMEPRO-3-D-Bild	45
Animaniacs	24	GAMEPRO-Charts	50
Balz	53	GAMEPRO-Shop	74
Dino Dini's Soccer	36	DENKPRO – Die GAMEPRO-Ratselücke	78
Dragon	53	Register	95
Ecco 2 – The Tides of Time	32	GAMEPRO-Börse	96
		Impressum	97

**Äußerst actionreich geht es bei „Metal Head“ zu, das vor allem den Battle-mech-Freunden gefallen wird.**

WIR SIND DIE ROBOTER

# METAL HEAD



**e**s gibt mal wieder alle Hände voll zu tun. Denn einmal mehr verüben böse Burschen einen Zwergenaufstand, obwohl sie doch längst wissen müßten, daß sie gegen die gerechte Ader des Guten nicht ankommen. Um ihnen dies abermals transparent zu machen wird ein mächtig gepanzertes, sehr agiler Kampfroboter gegen sie in den Kampf geschickt. Mit unter-



Ein gezielter Schuß und lustig fliegen die Metallfetzen umher ...

schiedlichen Waffensystemen wie Maschinengewehr, Zielschaketen, Minen etc. bestückt, hastet der blecherne Koloß durch die Straßen einer Stadt, um diese von den ungeliebten Störenfrieden ein-für allemal zu säubern. Imposant schnell und flüssig scrollen dabei ganze Häuserblö-



Nach erledigter Arbeit darf ein wenig eingekauft werden



Fiese Gegner greifen nicht nur vom Boden aus an (Kampfroboter links), auch aus der Luft droht reichlich Gefahr (schwebender Robo)

ke am Robo vorbei. In Verbindung mit der sogenannten ‚First-Person-Perspektive‘ entsteht dabei der Eindruck, man laufe selbst durch die Stadt - fühlt sich also unmittelbar in die Action versetzt. Die werte Gegnerschaft, aus mit Texturen überzogenen Polygonen bestehend und dreidimensional dargestellt, läßt den Spielablauf sehr real wirken. Erwerbbar Extrawaffen, zahlreiche Missionen sowie kernige Soundeffekte werden das zwar nicht sonderlich originelle, aber technisch beeindruckende „Metal Head“ abrunden. Im kommenden März dürfte die Hatz losgehen.

Hans-Joachim Amann

**n**ormalerweise bieten Golfsimulationen einen oder mehrere authentische Plätze, auf denen der geneigte Spieler seine 14 ‚Keulen‘ schwingen darf. Bei „Golf Magazine's Best 36 Holes - Starring Fred Couples“ (Na, schon einmal einen solch langen Programmnamen gehört?) ist das jedoch anders. Hier werden ganze 36 Bahnen geboten, wobei diese nicht nur von zwei Kursen abgucken und nachgebildet wurden. Nein, diese 36-Löcher-Sammlung stammt von vielen Kursen und wurde vom renommierten ‚Golf Magazine‘

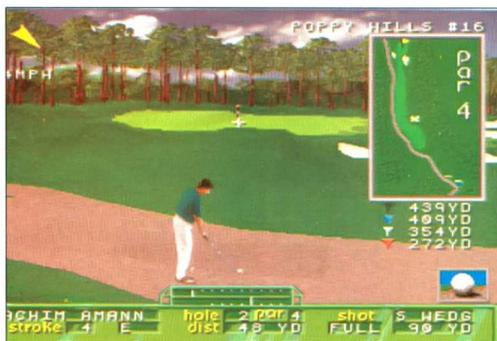
MIT GOLFPROFI FRED COUPLES UNTERWEGS

# BEST 36 HOLES



Wir basteln uns einen Golfer ...

**Wenn es um den längsten Namen geht, so hat Segas MD-32X-Golfsimulation sicherlich die Nase vorn. Doch was verbirgt sich hinter dieser Buchstabenkette?**



ausgelugt. Das ist gar keine dumme Idee, denn somit lernt der Hobbygolfer Bahnen mehrerer Plätze kennen und darf sich über wechselnde äußere Bedingungen, insbesondere aber über unterschiedliche Vegetation freuen. Hervorhebenswert sind die zahlreichen Spielmodi, die das Programm zu bieten hat. Neben den üblichen Zahl- und Lochspielvarianten stehen nicht nur Skinsgame und Turniermodus zur Wahl. Auch an einen Teammodus wurde gedacht. Bevor der erste Ball gepeinig wird, darf einer der vorgefertigten Cha-



Schön flüssige Animationen und interessante Spielbahnen gefallen gut

raktere ausgewählt oder aber ein eigener kreiert werden. Die obligatorische Schlägerwahl gehört natürlich ebenfalls dazu. Golf Magazine's Best 36 Holes - Starring Fred Couples macht nicht nur bezüglich der mannigfaltigen Optionen, sondern vor allem auch durch ansprechende Grafik und ordentliche Steuerung einen properen Eindruck. Man darf also auf die endgültige Fassung gespannt sein, die im Februar erscheinen soll.

Hans-Joachim Amann



**A**ußer Grafik nichts gewesen!" Diesen Vorwurf hört man hin und wieder, wenn das Thema auf Donkey Kong Country kommt. In erster Linie jedoch von Leuten, die kein Super NES besitzen.

Die Designvorgaben stammen nicht aus Japan, sondern von Nintendo of America (NOA), Programmierung und Leveldesign von Rare. Dan Owsen, Product-Manager bei NOA, erinnert sich: „Wir wollten, daß DKC der breiten Masse gefällt. Aber Rare machte es viel zu schwer. Nach den ersten Tests mußten wir sie überreden, es einfacher zu machen.“

Zudem erhielt Kong Hilfe aus Japan. Shigeru Miyamoto, Schöpfer von Mario und Zelda, gab sich die Ehre und stattete NOA einen Besuch ab, um selbst einen Blick zu riskieren. Der erste Eindruck scheint nicht allzu überwältigend gewesen zu sein, auf der ChicagoCES war sein zurückhaltender Kommentar zur 60% fertigen Version: „Tja, tolle Grafik.“

Seitdem wurde nochmals einiges an dem Spiel überarbeitet und witzige Elemente hinzugefügt. Das Abklatschen beim Spielerswechsel – z.B. soll auf eine Idee des Meisters zurückgehen.

DKC ist definitiv ein beeindruckender Produkt, aber den Ausschlag gibt immer noch die Spielbarkeit – und wie die gelungen ist, lest ihr im Test.



**Kong in den Minen:** Man beachte die Lichteffekte, die von der Lampe im Hintergrund ausgehen



**Donkey und Diddy im Winterurlaub:** Wenig später bricht ein gestandener Schneesturm los ...



**Der erste Endgegner ist völlig simpel:** Nach sechs Sprüngen auf den Kopf streicht er die Segel



*Reif für die Insel ...*



## *En Garde*

Der Schwertfisch ist einer von vier Freunden, die den Kongs zur Seite stehen





Bei Candy, Donkeys großer Liebe (wie man sieht) könnt Ihr den Spielstand speichern



# DONKEY KONG COUNTRY



**d**onkey Kong ist ‚not amused‘! Über Nacht haben die Krem-lings seine Bananenvorräte geplündert und nebenbei auch noch seinen Kumpel Diddy mitgehen lassen. Letzteren findet er zwar ziemlich schnell, eingesperrt in einem Faß, die Sache mit den Süßfrüchten ist jedoch ungleich zeitaufwendiger. Fortan seid Ihr mit Diddy im Schlepptau unterwegs. Wenn Donkey terminiert wird, kommt Diddy an die Reihe. Sobald Ihr ein Faß mit roter DK-Aufschrift findet, wird Euer Team wieder komplettiert. Auch im Spiel könnt Ihr die aktive Figur wechseln, da manche bösen Jungs nur vom stärkeren Donkey vermöbelt werden können.

## LANG LEBE DER AFFE! DONKEY KONG IS BACK!

nen (wie üblich durch Sprung auf den Kopf), während Diddy etwas weiter springen kann. Beide können Fässer werfen, auf diesen balancieren, oder sich von Kanonen-Fässern Sonic-like durch die Gegend schießen lassen. In einigen Fässern steckt einer der vier Yoshi-artigen Helfershelfer, auf denen Ihr reiten könnt. Sie sind aber bei weitem nicht so vielseitig wie Marios Kollege. Nashorn ‚Rambi‘ kann Gegner wegstoßen (und manchmal einen Geheimraum öffnen), Schwertfisch ‚En Garde‘ hat die gleiche Funktion unter Wasser, Frosch ‚Winky‘ springt besonders hoch und weit, und ‚Strauß Espresso‘ kann ein wenig fliegen (Da freut sich der



Wer

**hätte damals, als es auf dem SNES nicht mal vernünftiges Scrolling gab, gedacht, daß wir mal solche Grafik erleben werden?**



Bio-Lehrer! War der Strauß nicht mal ein Laufvogel?). Gummireifen dienen als Trampoline, manche können auch durch die Gegend gerollt werden. Zu guter Letzt kann Kong ein Rad schlagen, um Gegner wegzuhauen. Obwohl Ihr meist zu zweit unterwegs seid, gibt es keinen richtigen Zweispieler-Modus. Ihr könnt nur einer nach dem anderen um die Bananen fighten.

Neben den oben genannten Helfern hat Kong auf seiner Insel noch andere Freunde. Cranky Kong ist der Original-Donkey-Kong aus dem ersten Spielautomaten. Er hat sich inzwischen aus dem Hüpf- und Lauf-Business



zurückgezogen. Cranky verbringt den Tag damit, im Schaukelstuhl vor seiner Hütte zu sitzen und von den alten Zeiten zu schwärmen, ab und zu gibt er jedoch auch hilfreiche Tipps. Bei Candy Kong, Donkeys großer Liebe, könnt Ihr Euren Spielstand spei-

chern. Und Funky Kong, der coolen Surf-Affe, betreibt ein Flugunternehmen, mit dem Ihr in die früheren Level zurückkehren könnt. Natürlich werden in der hiesigen Version alle Texte in Deutsch sein. Das Spiel erstreckt sich über 100 Level, die wie bei Mario über mehrere ‚Länder‘ verteilt sind. Da gibt es Dschungel-, Unterwasser-, Höhlen-, Fabriken-, Schnee- und Minenlevel (mit Lorenfahrten), oft ändert sich die

## ZU ZWEIT SIND SIE UNSCHLAGBAR

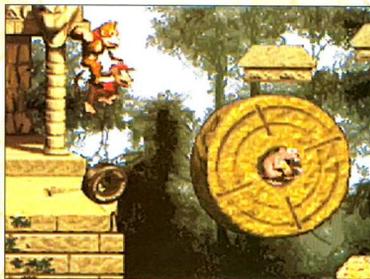
Witterung (Regen, Schneefall). Enttäuschenderweise läßt das Leveldesign die Genialität vermissen, die andere Nintendo-Highlights wie ‚Super Mario World‘ oder ‚Super Metroid‘ auszeichnet. Ihr habt es weitestgehend mit standardmäßigen von links nach rechts scrollenden Leveln zu tun. Auch die Gegner lassen ein wenig den gewohnten Einfallsreichtum vermissen. Viele laufen, hüpfen oder fliegen recht uninspiriert durch die Gegend. Bedürfnörgler meinen sogar, vereinzelt Nintendo-untypische unfaire Stellen entdeckt zu haben. Dank ausgezeichneter Steuerung gibt es aber sonst am Gesche-



hen nichts auszusetzen.

Die von Nintendo angepriesenen 100 Bonus-Level sind keine Level im eigentlichen Sinne, sondern oft nur kleine Geschicklichkeitsspielchen (in welchem der vier Fässer steckt der goldene Frosch?) oder Räume zum Bananen- oder Extraleben-Einsammeln. Zugang verschafft Ihr Euch auf mannigfaltige Art und Weise: Werft Fäs-

# DONKEY KONG COUNTRY



ser gegen Wände oder rammt letztere mit dem Nashorn, springt aus großer Höhe auf Bodenplatten oder auf Gegner und von dort nach oben aus dem Bild. Außerdem sind in jedem Level vier Buchstaben versteckt (K,O,N,G), die ein Extraleben spendieren. Es gibt also ordent-



**Dank Rambi, dem Rhinoceros, verschaffen sich Donkey und Diddy Zugang zu einem der insgesamt einhundert Bonusräume, die im Spiel versteckt sind**

de sei gewarnt: DKC war in der Herstellung so immens aufwendig, daß es sicherlich in Zukunft nicht allzu viel (wenn überhaupt!) technisch Vergleichbares geben wird. Denn in DKC wurden insgesamt dreißig Mannjahre investiert, und einen solchen Aufwand können sich halt nicht viele Firmen leisten. Hoffen wir, daß Donkey Kong Country kein Einzelfall bleibt und noch weitere Spiele dieses Kalibers folgen werden.

**Klaus-Dieter Hartwig**

Licht- und Schatteneffekte verstärken den Effekt noch. 6000 Animationsphasen sorgen für realistische, lebensechte Bewegungen der Charaktere.

Und wenn in der Eiswelt erstmal der Schneesturm tobt, fühlt Ihr Euch direkt in das Geschehen auf dem Bildschirm versetzt. Diese Wirkung wird noch durch die genialen Soundeffekte und Musiken verstärkt. Am besten Ihr postiert ein paar Palmen oder anderes tropisches Grünzeug um Euren Fernseher: Wenn Buschtrommeln dröhnen, Affen kreischen und allerlei anderes Getier Laute aus dem Unterholz von sich gibt, dann habt Ihr



lich was zu suchen.

Netterweise erlaubt eine Batterie, bis zu drei Spielstände abzuspeichern. Eine Prozentzahl gibt Aufschluß, wieviel es noch zu entdecken gibt. Alle Level können erneut gespielt werden, falls Ihr auch den letzten versteckten Fäzeln findet.

Wer ein 'Super Mario World' erwartet, wird allerdings leicht enttäuscht sein: DKC ist eher ein traditionelles Jump&Run und weist bei weitem nicht die Spieliefe und Variationen des Referenzspiels auf.

Die Grafik ist jedoch über jeden Zweifel erhaben: Die gerenderten Grafiken bieten eine Qualität, wie man sie noch auf keiner 16-Bit-Heimkonsole gesehen hat. Obwohl das Spiel zweidimensional ist, wirken alle Objekte quasideidimensional. Beindruckende



**D**er Affe im Computer. Diddy dient als Beispiel, wie die gerenderten Grafiken im SGI-Computer entstehen. Als Software dient der Alias-Power-Animator, mit dem zuerst Drahtgittermodelle der Charaktere erstellt werden. Diese werden dann mit einer 'Haut' überzogen (shading) und schließlich mit Texture Mappings versehen, um den einmaligen 3-D-look zu erhalten. Weitere Informationen zu moderner Computergrafik findet Ihr in unserem Bericht auf den Seiten 34 und 35.



## DONKEY KONG COUNTRY

**Gameplay** ●●●●●●●●●●  
*Ein Super Mario ist es zwar nicht geworden, aber viel fehlt nicht dran.*

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●  
*Ganze 100 Level, 100 Bonusstages und weiters versteckte Sachen. Unglaublich.*

**Grafik** ●●●●●●●●●●  
*Eigentlich hätte Donkey KongCountry hier sieben Punkte verdient.*

**Sound** ●●●●●●●●●●  
*Der Sound erzeugt eine Atmosphäre, daß man sich wie im Dschungel vorkommt.*

Hersteller.....	Nintendo
Preis.....	ca. DM 130
Spieler.....	1-2
Genre.....	Jump&Run
Level.....	100 + 100 Bonus
Schwierigkeit/sgrad.....	mittel
Batterie.....	Batterie
Speicherkapazität.....	32 MBit
Ertlichkeit.....	im Handel

**FAZIT**  
**1-**



# DONKEY KONG COUNTRY

## HINTER DEN KULISSEN

Es gab gute Grafiken und sehr gute Grafiken. Und jetzt gibt es Donkey Kong Country, die Grafiksensation auf dem Super Nintendo.

Obwohl Donkey Kong ein Relikt der Videospiele-Geschichte ist – DKC ist alles andere als ein Rückschritt. Der populäre Charakter wurde vor zwölf Jahren in den Spielhallen im ersten Jump&Run eingeführt, jetzt wird er wieder Geschichte schreiben. Denn trotz seines ‚biblischen Alters‘ ist der Affe nicht von Gestern, ganz im Gegenteil.

Man sollte meinen, daß Nintendo of America für ein so wichtiges Produkt jeden Aspekt der Er-



den, mit denen völlig neuartige Grafiken auch auf dem guten alten Super Nintendo verwirklicht werden konnten.

Gemäß Owsen arbeitete ein zwanzigköpfiges Team 18 Monate an dem Projekt. Nach eigenen Aussagen nennen Rare nach Boeing und LucasArts eines der weltgrößten Silicon-Graphics (SGI)-Netzwerke ihr Eigen (mind. 40 Geräte). Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß das Standard-(Einstiegs)-Modell, die ‚Indy‘, mit

satten 60.000 Mark zu Buche schlägt. Für die Modelle mit gehobener Ausstattung, ‚Onyx‘ oder ‚Challenge‘, muß man schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Ab ca. DM 200.000 seid Ihr mit von der Partie! Diese Geräte wurden auch für die Spezialeffekte in

### ÜBER 200.000 MARK FÜR EINEN COMPUTER?

Filmen wie ‚Terminator 2‘ oder ‚Jurassic Park‘ verwendet. Genau es über Rare weiß jedoch niemand, da sie ihrem Namen alle Ehre machen: In ihrer über zehnjährigen Laufbahn haben die Engländer nur ein einziges Interview gegeben, Rares Headquarter in Warwickshire ist besser bewacht als Fort Knox:

Sämtliche Grafiken des Spiels wurden auf SGI erstellt. Das Ergebnis sind Bilder in 24-Bit-True-Colour, d.h. 2 hoch 24 (16,8 Mio.) Farben. Diese Bilder sind natürlich auch in einer sehr hohen Auflösung, etwa 800x600 oder 1000x700 Pixel. Das Ganze muß dann aufwendigst auf die geringere Palette und Auflösung



**O** bwohl Rares Designer von Nintendo mit allen nötigen Informationen zur Spiel versorgt wurden, waren sie der Meinung, das Wichtigste sei immer noch Grundlagenforschung. Und so verbrachten sie zahlreiche Stunden im nahegelegenen Zoo, um Gorillas zu beobachten und diese auf Video aufzunehmen. Dieses Material wurde dann benutzt, um Computermodelle für die Kongs zu erstellen und die Bewegungsabläufe besonders Naturgetreu darzustellen.

### WENN 28 LEUTE DEN AFFEN MACHEN ...

schaffung unter eigener Kontrolle halten würde. Doch die Amis haben den Programmieren von Rare nur einige grundlegenden Designvorlagen und ließen ihnen ansonsten relativ freie Hand bei der Gestaltung des Spiels.

„Rare ist einer der führenden Spieleentwickler der Welt, und einer der ersten damals auf dem



Mitte: So sehen die SGI-True-Colour-Bilder im Original aus



Cooler Lichteffekte: Der Vogel trägt einen Scheinwerfer vor sich her



Unverkennbar: Donkey Kong und sein größter Fan Diddy Kong im Original – ohne Krawatte und Mütze



Sieht doch schon recht lebensecht aus, der Affe: eine Designstudie von Donkey Kong

NES“, sagt DKC-Produktmanager Dan Owsen. „Daher wußten wir, daß sie großartiges leisten können. Entscheidender ist jedoch, daß zur Zeit Rare als einzige mit einer ganzen Batterie von Ultra-64-Entwicklungssystemen ausgestattet sind.“ (Natürlich um ‚Killer Instinct‘ zu schaffen, siehe Seiten 44 und 45).

Beim Herumexperimentieren mit dem Ultra-64-System entdeckten Rare dann ‚zufällig‘ neue Metho-

des SNES (32.768 Farben, 256x 224) runtergerechnet werden. Ein ganz schönes Stück Arbeit, wenn man bedenkt, daß das SNES maximal 256 Farben darstellen kann (in den Zwischenbildern). Im Spiel selbst sind es noch viel weniger, ein einzelnes Sprite hat z.B. höchstens 16 Farben, für die Hintergründe können nur durch Tricks noch mehr Farben rausgeholt werden.

Klaus-Dieter Hartwig



SNES  
Test

MD  
Test

DIE ABENTEUER DER DREI VERRÜCKTEN TOONS AUF SNES UND MD

# ANIMANIACS

**Auf PRO 7 läuft die beliebte Zeichentrickserie – auf SNES und Mega Drive laufen nun die Spiele! Aber welches von den beiden lohnt sich zu kaufen?**



**m**itte der 40er Jahre erfinden ein paar verrückte Trickfilm-Zeichner die liebenswerten Comic-Figuren Yakko, Makko und Dot. Die drei "Animaniacs" trieben sich fortan auf dem Studiogelände der Warner Corporation herum und stifteten dort nichts als Verwirrung. Aus diesem Grund sperrte man sie auch in den einen Wasserturm, aus dem sie jedoch wieder entfliehen konnten. Just zu dieser Zeit drehte die

beiden genug Geld, um die Welt erobern zu können. Pinky, der Trottel, hat aber auf der Flucht quer übers Studiogelände fast alle Teile des Drehbuches wieder verloren.

Der Warner-Direktor hat nun die Animaniacs gebeten ihm zu helfen und alle Teile wiederzubeschaffen, von denen in jeder Stage eines versteckt ist. Ihr startet in diesem



**Auf dem Super NES bewegt Ihr Euch auch in die Tiefe. Nicht so beim MD, hier gibt es nur eine einzige Ebene**



Warner Corporation einen genialen Monumental-Film, doch die beiden Labormäuse Pinky und The Brain haben das Drehbuch gestohlen.

Durch den Verkauf versprechen sich

Jump&Run gleich mit allen drei Helden auf einmal. Dabei bewegt Ihr zwar jeweils nur eine Figur, die aber ständig von den anderen beiden beglei-

**Nanu, scheinbar geht's hier wohl nicht so recht weiter, oder vielleicht doch?**



mehr Features, wie die freie Padbelegung oder die Möglichkeit Euch die Texte in Englisch, Französisch oder Deutsch zu zeigen. Die MD-Version verdient mehr Beachtung, denn das Spiel macht einfach mehr Spaß.

Thomas Helwig

auf dem MD mehr Stages. An dieser Stelle scheiden sich bereits die Geister, denn von nun an haben die beiden Versionen nicht mehr viel gemeinsam. Der auffälligste Unterschied ist, daß die drei MD-Animaniacs auch verschiedene Gameplay-erweiternde Fähigkeiten besitzen, was den SNES-Toons verwehrt blieb. In beiden Spielen löst Ihr kleine Rätsel und sam-



**Haut mit dem Hammer von Makko auf die Zündschnur, und seht was passiert!**



## ANIMANIACS

### Gameplay

..... in Reinkultur, aber leider kennt man schon alles. Ansonsten sehr flüssig und lustig gemacht.

### Dauerspaß

Durch die abwechslungsreichen Level bleibt man lange Zeit interessiert. Das Padwortsystem trägt dazu bei.

### Grafik

Zeichentrick-Stil pur. Manchmal etwas eintönig, aber insgesamt passend zum Geschehen.

### Sound

Nette, kindgerechte Zeichentrickfilm-Musik, die zum Spielen animiert und auch separat hörbar ist.

Hersteller ..... Konami  
Preis ..... ca. DM 140  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 9  
Schwierigk. .... Mittelhoch  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 8 MBit  
Erläutlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**3+**



### Teamwork und Hirschnazl helfen weiter...

Während des Spiels könnt Ihr dann beliebig von Figur zu Figur umschalten. Nach einem kurzen Einleitungslevel bekommt Ihr eine Karte des Filmgeländes zu sehen, auf der die einzelnen Unterlevel frei anwählbar dargestellt sind. Die SNES-Version besitzt zwar drei Level mehr, dafür dazu haben aber die sechs



## ANIMANIACS

### Gameplay

..... kleine Rätsel erhalten die Spannung in diesem Jump&Run, das auch sonst viel zu bieten hat.

### Dauerspaß

Manche Rätsel sind nicht leicht zu knacken, aber die häufigen Padwörter sichern den Spielstand.

### Grafik

Beide Systeme bieten schöne Zeichentrickgrafik, lustige Figuren und spaßige Animationen.

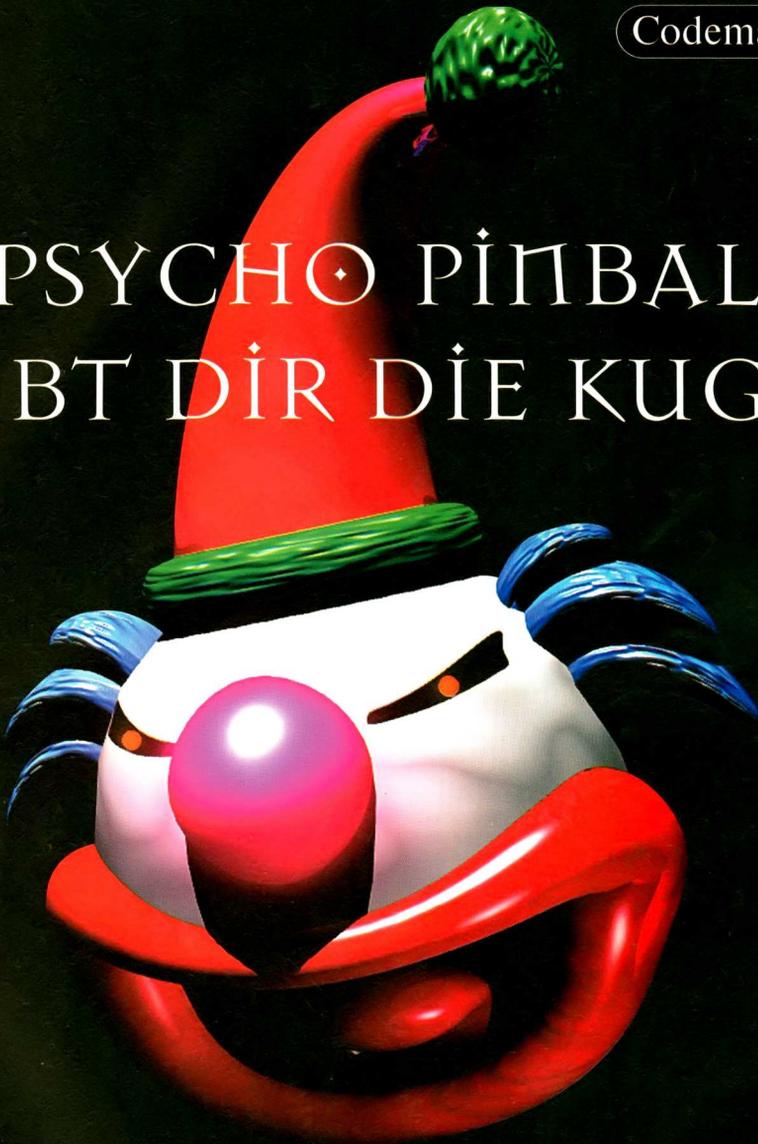
### Sound

Musiken à la Micky Maus, die besonders jüngeren Spielern gefallen dürfte. Die Sounds sind hier und da etwas abgegriffen.

Hersteller ..... Konami  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 6 & 8 Stages  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 8 MBit  
Erläutlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**2-**

# PSYCHO PINBALL GIBT DIR DIE KUGEL!



The Abyss



Fun Fair



Wild West

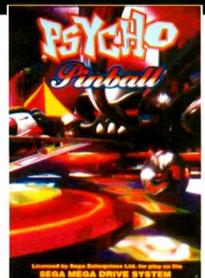


Trick or Treat

Im Vertrieb von **SEGA**

Nur für **MEGA DRIVE**

Flipperspiele wie in der Spielhalle für Deinen Mega Drive:  
Das Flipperspiel, das als Klassiker in die Geschichte eingehen wird.  
Mit Recht behauptet das SEGA Magazin: **„Zweifelloso die einzige und beste Flippersimulation für den Mega Drive.“** Erhältlich **komplett in deutsch und mit Multiball-Funktion.**



# MICKEY

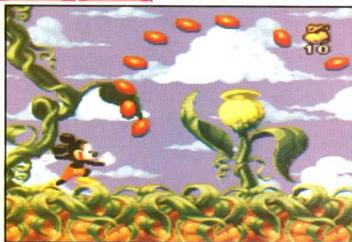
Eine Maus ist im Haus. Doch kein gewöhnlicher Nager versucht sich in Euren wohnlichen Gefilden zu etablieren. Sony präsentiert „Mickey Mania“ für Super NES und Mega Drive.



**m**ickey Mouse' wurde 1928 von Walt Disney erfunden. Im selben Jahr erhielt Micky die erste Filmrolle in dem schwarz/weiß-Streifen „Steamboat Willie“. Danach trat die Maus ihren Siegeszug rund um den Globus an. Wahrscheinlich ist es die populärste Zeichentrickfigur

### SECHS TRICKFILME ZUM NACHSPIELEN

überhaupt, von Donald Duck mal abgesehen. 1951 erschien das erste deutsche Micky-Maus-Heft, auch für fast alle Videospielkonsolen gibt es inzwischen Module mit dem putzigen Nager zu kaufen. „Mickey Mania - The Timeless Adventures of Mickey Mouse“ ist der vorläufige Höhepunkt der Serie – und was für einer. Inhaltlich sind die SNES- und MD-Version identisch. Ihr schlüpft in die Pixelhaut des kleinen Nagers und hüpf durch sechs Level mit insgesamt 23 Stages und einem Bonuslevel. Für die Level wurden sechs von Mickys Zeichentrickfilmen als Vorlagen genommen. Dabei muß er entweder alte Filmfiguren suchen, Hund Pluto



Rote Bohnen oder Reagenzgläser, wer keinen Treffer hinnehmen möchte, sollte den Dingen ausweichen



befreien oder Kater Karlo zu Strecken bringen. Murmeln sind dabei seine einzige Waffe, die aber nur begrenzt vorhanden sind. Micky kann sie werfen, und so Gegner kurz ablenken oder gar ins Toon-Jenseits befördern. Der erste Level ‚Steamboat



Gute Animationen, Grafik, Musik und Sprachausgabe, witzige Ideen und Interaktionen

eine Loren-Stage ist eingebaut, und ein imposanter ‚Mode 7-

Nur ein Spieler, erhöhter Schwierigkeitsgrad, das Warten zwischen den Stages nervt.

Verschnitt: Der Mäuserich läuft hier die Außenstufen eines Rundturms hinunter. Der Turm dreht sich, und damit es nicht zu leicht wird, lösen sich die Stufen auf, wenn Micky sie betritt. Rollende ‚Donkey Kong-‘Fässer gibt es hier ebenfalls. Danach, in ‚The Moose Hunters‘ macht ein Elch Jagd auf Micky. In einem 3-D-Level flieht Ihr vor dem Nordtier und springt dabei über Stock und Stein. Im anschließenden

‚The Lonesome Ghosts‘ geht es gespenstisch zu. Durch ein Geisterhaus führt der Weg, in der letzten Stage sogar auf einem Faß über einen gefluteten Korridor. Flora und Fauna säumen Mickys Pfad in ‚The Fun and Fancy Free‘. Die Maus befindet sich in der Welt eines Riesen. Käfer und Schmetterlinge werden so zu gefährlichen Groß-Insekten. Durch den Garten



## MICKEY MANIA

**Gameplay** ●●●●●

Sammlungssprache Level mit vielen Interaktionen, erhöhter Schwierigkeitsgrad.

**Dauerspaß** ●●●●●

Wegen des schnelleren Gameplays kein leichtes Brot. Hakt! Bist manche Stellen unfair worden.

**Grafik** ●●●●●

Zeichentrickähnliche Animationen, schöne Hintergründe, sehr flüssiges Scrolling – einfach Disney-tastisch!

**Sound** ●●●●●

Flotte Melodien, die das Spielgeschehen unterstützen, gute und witzige Sprachausgabe in Micky-Manier.

**Hersteller** Sony  
**Preis** ca. DM 130  
**Spieler** 1  
**Genre** Jump&Run  
**Level** 6  
**Schwierigk.** mittel bis hoch  
**Continuus** 16  
**Speicher** 16 MB  
**Erhältlich** im Handel

FAZIT

2-

# MANIA



Lach' nur, Schurke. Gleich hast Du die Kugel im Gesicht, dann ist Schluß mit Lustig



Panik auf dem Highway - Elche und Spinnen bitte weiträumig ausweichen



des Rieses geht es ab in sein Schloß. Der Küchentisch mit Wackelpudding-Schalen bildet

## 23 STAGES MIT KLASSE ANIMIERTEN FIGUREN

den finalen Schauplatz. Danach kommt der letzte Level: 'The Prince and The Pauper'. Wieder in einem Schloß, natürlich mit fiesen Gegnern, muß Kater Karlo besiegt werden. Vorher gibt es erneut eine Treppenstige (diesmal muß Micky hochlaufen) und eine superschwere Kletterpartie mit einer



Phantastische Animationen, gute Grafik und Sprachausgabe, viele Ideen u. Interaktionen

Feuersbrunst als Verfolger. Der Erzfeind des Mäuserichs muß danach mit List und Tücke zur Strecke gebracht werden.

Super-Nintendo- und Mega-Drive-Mickey-Mania sind grafisch einfach phantastisch. Die Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, wenngleich nicht immer abwechslungsreich. Es tauchen zwar nicht viele verschiedene Gegner auf, dafür sind diese aber absolut gigantisch animiert. Das Scrolling und die Grafik-Effekte sind ebenfalls tadellos. Die Musik ist auf dem SNES etwas prickelnder, auf dem Mega Drive nutzen sich die schnell Melodien ab. Die Sprachausgabe ist auf beiden Modulen gelungen.

Die Stages sind abwechslungsreich designt und strotzen von Ideen. Zwar



ist der Aktionsradius von Micky beschränkt, dafür werden Gegenstände aus dem Hintergrund mit ins Geschehen einbezogen. Die Nintendo-Version ist jedoch ein wenig hektischer als das Sega-Pendant. Während man auf dem MD (fast zu) gut durch die Stages gelangt, wird vom Nintendo-User eine große Portion Geschick gefordert. Die unnötige Hektik sorgt leider auch für gelegentliche Unfairneiß. Während Nintendo-

## MEGA-DRIVE-FASSUNG SCHLÄGT SNES-VERSION

Spieler zwischen den Stages Wartezeiten in Kauf nehmen müssen, werden Sega-User mit Grafik-Gags (historischen Störstreifen zu Spielbeginn) verwöhnt. Wie dem auch sei, aufgrund der vielen Ideen sind beide Versionen sicher für Jump&Run-, und ganz sicher für Disney-Fans interessant. Mega CD-Besitzer sollten mit dem Kauf vielleicht noch ein wenig warten, denn Sony hat eine Mickey-Mania-Silberscheibe angekündigt, die mit super Sound und Sprachausgabe aufwarten soll.

Michael Koczy



## Und Action...



Noch mit einem Störstreifen am Rand müßt Ihr als erstes der Ziege den Profen einer Wärmflasche in den Mund schießen



Im Labor müssen drei Flüssigkeiten gemixt und dann auf den Bunsenbrenner gestellt werden, damit eine Tür weggesprengt wird



Habt Ihr den Blumentopf gewässert, wächst die Pflanze. Nun kann Micky auf sie springen und die höheren Blätter erreichen



Die Kronleuchter in Schwung zu bringen, bedarf schon ein wenig Geschick und Timing. Das Rüberspringen geht schon leichter



Nagelbretter plazieren, Schalter betätigen, Sternen und Schwertern ausweichen - Kater Karlo macht Euch den Sieg nicht leicht



Nur ein Spieler, relativ niedriger Schwierigkeitsgrad, Melodien wenig abwechslungsreich.

# MICKEY MANIA

**Gameplay** ●●●●●●●●  
 Mittl. Steuerung, abwechslungsreiche Level mit vielen Interaktionen, relativ niedriger Schwierigkeitsgrad.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
 Selten schwer, insgesamt keine große Herausforderung, Disney-Fans werden voll auf Ihre Kosten

**Grafik** ●●●●●●●●  
 Zentrentrickähnliche Animationen, sehr flüssiges Scrolling, schöne Hintergründe und Grafik-Gags.

**Sound** ●●●●●●●●  
 Netze Melodien, die sich aber schnell abnutzen, dafür gute und witzige Sprachausgabe.

Hersteller	..... Sony
Preis	ca. DM 130
Spieler	..... 1
Genre	..... Jump&Run
Level	..... 23
Schwierigk.	..... einfach-mittel
Continues	..... 5
Speicher	..... 16 MBbit
Erhältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
2



In seinem neuen Film ist ‚Kevin‘ nicht allein zu Haus, sondern in der „Pagemaster“-Welt.



# DIE UNENDLICHE GESCHICHTE PAGEMEM



Daß die Grafik-Effekte der SNES-Version klar besser sind als die des Mega Drives, sieht man auf den ersten Blick. Tja, die Hardware macht's halt



**S**chon den neuen Film mit Macaulay Culkin gesehen? Nein? Wir auch nicht. Bisher mußten wir immer auf das Spiel zum Film warten. Doch Virgin hat sich für dieses Weihnachtsfest etwas Besonderes ausgedacht. Die Games

## ABENTEUER IN DER WELT DER BÜCHER

kommen, bevor auch nur ein Mensch den Film gesehen haben kann. Daß dieser Schachzug mit dem umsatzträchtigen Weihnachtsgeschäft zusammenhängt, ist nicht von der Hand zu weisen. Richard Tyler (Segelohr Macauly)

ist das wohlbehütetste Kind der Welt und ein Angsthas. Der ‚Pagemaster‘ (im Film dargestellt von Christopher Lloyd, dem Doc Brown aus ‚Zurück in die Zukunft‘) entführt ihn in eine skurrile Wun-



derwelt der Worte und Bücher. Um in die Wirklichkeit zurückzukommen, muß Richard erst seine Angst überwinden. In seinen Abenteuern trifft er auf

lang ist. Unbegrenzte Continues und Paßwortsystem sind bei solch unfairen Stellen nur ein schwacher Trost. Das Spiel wird vom Super-Game-Boy unterstützt, doch der Designer der sich die Farbgestaltung ausgedacht hat (siehe Bild) gehört gnadenlos nachgeschult. Nur wer auf Jump&Runs mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad steht, sollten Game-Boy-„Pagemaster“ probelesen.

Michael Koczy



literarische Bösewichte wie Mr. Hyde, Frankens Monster, Long John Silver oder den Bösen Wolf. In den Kinos soll die Geschichte zur Jahreswende anlaufen, für zuhause sind die Module bereits Ende November auf den deutschen Videospieldmarkt. Probe Software hat dieses Abenteuer für Super Nintendo, Mega Drive und Game Boy umgesetzt. Ihr steuert die blonde Pixel-Memme durch eine geheimnisvolle Welt, in der Bücher zu erbitternden Feinden mutieren. Um all dem zu entfliehen, müßt Ihr die in den Leveln verteilten Schlüssel einsammeln. Selbstverständlich gibt es auch Extras, die dem Jüngling helfen sollen, z.B. Schuhe, mit denen er höher und weiter springen kann, oder Augäpfel (urghn, geschmackvoll ...) zum Werfen. Kassiert Ihr einen Tref-

fer von einem der Gegner, verliert Ihr das zuletzt eingesammelte Extra. Erst nach Verlust des letzten Gimmicks wird ein Leben abgezogen. Ferner sind die Gegenstände nötig, um zu bestimmten Teilen der Stages vordringen zu können.

Ein schöner Rahmen macht noch lange kein schönes Spiel - schade drum



unterstützt SUPER GB

**W**ie schon auf den 16-Bit-Konsolen scheucht Ihr den kleinen Richard Tyler durch die literarischen Welten. Gerade auf dem kleinen Screen machen sich die Nachteile der ‚Fliehkraft‘-Steuerung bemerkbar. Zwar sind die grafisch durchschnittlichen Level einigermaßen abwechslungsreich, jedoch stürzt Ihr des öfteren unnötig von den Plattformen ab, da Euer ‚Bremsweg‘ zu

<b>Gameplay</b>	●●●●●●●●
<b>Dauerspaß</b>	●●●●●●●●
<b>Grafik</b>	●●●●●●●●
<b>Sound</b>	●●●●●●●●

Hersteller ..... Virgin  
Preis ..... DM 70  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 6  
Schwierigk. .... mittel bis hoch  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab November

**FAZIT**  
**4+**

<b>Gameplay</b>	●●●●●●●●
<b>Dauerspaß</b>	●●●●●●●●
<b>Grafik</b>	●●●●●●●●
<b>Sound</b>	●●●●●●●●

Heftiges Gameplay, gewöhnungsbedürftige Steuerung, Stages sind schnell erkundet.  
Immerhin ein Paßwortsystem und unbegrenzte Continues - ansonsten eher Spielfrust als Lust.  
Schöne Grafikeffekte, Parallax-Scrolling, stimmungsvolle Gestaltung - kann man als gelungen bezeichnen.  
Ein paar Sprachsamples und schöne Dudelmücke sind und bleiben Durchschnitt

Hersteller ..... Virgin  
Preis ..... DM 130  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 8 L mit 8 Stages  
Schwierigk. .... mittel bis hoch  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... ab November

**FAZIT**  
**3-**

# ASTER



Also immer schön auf Eure Schuhe acht geben!! Als Bonusstages durchreist Ihr 3-D-Sequenzen, die zwar nett anzuschauen, aber kaum herausfordernd sind und sich mit der Zeit abnutzen. Die Spielfigur

**Unspektakuläre Grafik ohne Effekte, mäßiger Sound, kein Paßwortsystem.**

grund in der Nähe ist. Während auf dem SNES Parallax-Scrolling mit guter Grafik und Effekten vorherrscht, ist die Darstellung auf dem MD langweilig und unspektakulär. Dafür läßt sich der blonde Pixel-Angsthase auf Segas

## SNES-FASSUNG GRAFISCH KLAR BESSER

Flagschiff etwas besser steuern. Der Bildschirmausschnitt ist hier größer, somit erkennt man die Gegner rechtzeitig, und wird nicht

**Größerer Bildschirmausschnitt und damit nicht ganz so hektisch wie das SNES-Game.**

scheint den Gesetzen der Fliehkraft sehr stark unterworfen zu sein, denn beim Bremsen rutscht der Held immer noch ein Stück – fatal und unfair, wenn ein Ab-

von Ihnen überrascht. Auf dem Nintendo wird man von ihnen sich eher überumpelt. Der Sound des Super-NES ist Durchschnittsware, auf dem Mega Drive



sogar noch etwas schlechter. Auch einige Sprachsamples können über diesen unschönen Punkt nicht hinwegtäuschen. Mäßige Jump&Run-Arbeit mit netten Ideen aber sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung, so könnte man die Pagemaster-Module in einem Satz beschreiben. Wir können nur hoffen, daß der Film besser wird als die drei mäßigen vorab präsentierten Games.

Michael Koczy



Also das sollte unser Held doch von den „Ghostbusters“ gelernt haben: Immer Sicherheitsabstand zu Geistern halten



**MEGA DRIVE**

## PAGEMASTER

**Gameplay** ●●●●●○  
Nur allmählich steuerbar, da der Bildschirmausschnitt groß genug ist, etwas hektisch nicht.

**Dauerspaß** ●●●●●○  
Nur Continues und kein Paßwortsystem, da muß man schon eine große Portion Sitzfleisch mitbringen.

**Grafik** ●●●●●○  
Langweilige 08/15-Darstellung ohne stimmungsvolle Effekte, 3-D-Stages können nicht überzeugen.

**Sound** ●●●●●○  
Kaum Sprachsamples und noch weniger Sound (jedenfalls kein guter) nicht der Rede wert.

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 8 L bis zu 9 Stages  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... unbegrenzt  
Speicher ..... 16 MBit  
Erfälltich ..... ab November

**FAZIT**  
**4+**

**Endlich ein Game, bei dem Ihr die Vernichtung der Saurier verhindern könnt! Wenn Ihr wollt!?**

MIT DEM SKATEBOARD UNTERWEGS

# RADICAL REX



Hey, wo ist die nächste Halfpipe?

Feuer ist immer gut gegen böse Zauberer

achtung, Leute! „Radical Rex“ ist unterwegs! Bewaffnet mit seinem Charme, seinem Feueratem, monsterrmäßigem Sauriergebrüll und einem gestreckten Sprungtritt macht er sich auf seine lange Reise. Wenn man so gut bewaffnet ist, kommen natürlich auch alle möglichen Typen an, die sich mit einem messen wollen. Neben verschiedenen Saurierarten in den Wald- und Wiesenleveln begegnen Euch auch Fische unter Wasser, Saurierskelette auf dem großen Friedhof, lebendige



ger Sauriermageninhalt und was es sonst noch so in der Urzeit gab. Teils laufend und hüpfend, teils mit dem (prähistorischen) Skateboard unterwegs, müßt Ihr Rex durch zehn sehr abwechslungsreiche Level geleiten. Mit überall verteilten Power Ups könnt Ihr Euren Feueratem verlängern oder gar zu einem Schuß verbessern, den Saurierschrei verstärken und Euren Energiebalken wieder auffrischen. In den Unterwasserleveln müßt Ihr außerdem dafür sorgen, daß Rex immer genügend Atemluft hat. Die Animation des kleinen Rex ist wirklich hervorragend. Für jede Spielsituation gibt es andere

knuddelige Grafiken. Auch die Steuerung des kleinen Sauriers ist hervorragend gelungen. Willig bewegt er sich nach Euren Eingaben und ist dabei immer gut zu kontrollieren.

Der Sound ist ebenfalls von besserer Qualität. Insbesondere der Titelsong mit Sprachsamples kann sich hören lassen.

Wenn Ihr also auch der Saurier nach einem lustigen, rasanten, fairen, nicht zu schwierigen aber auch nicht zu einfachen Spiel seid, das Euch richtig Freude bereitet, dann schaut Euch den kleinen radikalen Rex an! Spaßgarantie!

Maris Feldmann



SNES Test

**SNES**

## RADICAL REX

**Gameplay** ●●●●●○  
Der kleine Saurier läßt sich wirklich sehr gut steuern. Ihr habt die volle Kontrolle über alles was Rex macht.

**Dauerspaß** ●●●●●○  
Dank der putzigen Animation und der guten Steuerung mag man das Modul kaum weglassen.

**Grafik** ●●●●●○  
Selten haben wir so niedliche Animationen gesehen. Rex allein wäre schon fast den Kauf des Moduls wert.

**Sound** ●●●●●○  
Die Musik unterstreicht den positiven Eindruck des Games. Besonders gut: das Titelstück.

Hersteller ..... Activision  
Preis ..... DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 10  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 1 MBit  
Erfälltich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2**

# PITFAL

**Der Mann mit dem Hut ist zurück. Und diesmal hat er seinen Vater mitgebracht. Der weltberühmte Archäologe stand offenbar Pate bei diesem neuen Urwald-Hit.**



Da sind sie, die „Great Balls of Fire ...“

situationen immer die rettende Lösung parat. Ganz wehrlos muß er den Gefahren zudem nicht gegenüber treten: mit seiner Schleuder kann er seinen Gegnern Steine an die Rübe donnern („Kids, don't try that at home!“), und sollten ihm die Wurfgeschosse ein-

die Standards, die vor kurzem von ‚Earthworm Jim‘ gesetzt wurden. Beim Mega Drive müssen natürlich systembedingt noch zusätzlich erhebliche Abstriche gemacht werden. Was auf jeden Fall über jeden Zweifel erhaben ist, sind die fantastischen Animationen, für die



**V**on allen Spielen auf dem guten alten Atari VCS 2600 nahm ein Spiel – ‚Pitfall!‘ – eine Sonderstellung ein. Keinem anderen Spiel gelang es, Fans aller Genres in seinen Bann zu schlagen. Neben dem originellen Gameplay sorgten der gewaltige Umfang und das geniale Leveldesign für Wochen und Monate Spielspaß. In Pitfall! führt Ihr einen Abenteuerer und Schatzsucher, Harry, durch die mannigfal-

tigen Gefahren des Urwalds. Zwölf Jahre später setzen sich seine Abenteuerer fort: Er wurde von einer bösen Maya-Gottheit entführt – nachzuvollziehen im Vorspann von ‚Pitfall: The Mayan Adventure‘ – und Eure Aufgabe ist es nun, Harry Jr. bei der Rettung seines Vaters zu helfen. Daß der Dschungel kein gemütlicher Ort ist, überrascht natürlich in keiner Weise, und so trifft Junior auf allerlei finstere Gesellen, mit denen nicht gut Kirschenessen ist. Glücklicherweise scheitert beim Schulsport seine Turnübungen gewissenhaft gelernt zu haben, und so ist es für den Nachwuchsabenteuerer kein Problem, die Natur zu seinen Gunsten zu nutzen. Ob Lianen, Schlingpflanzen



Auf die Endgegner-Energieanzeige müßt Ihr auf dem SNES unverständlicherweise verzichten

mal ausgehen, so kann er ihnen mit dem Leder direkt eins überziehen. Auch mit dem Bumerang weiß er umzugehen, und im äußersten Notfall kann er eine seiner wenigen Handgranaten einsetzen. Was auf dem SNES kein Problem ist, wird auf dem Mega Drive zu einem solchen: Wer kein Sechsbutton-Pad sein Eigen nennt, schaut ganz schön in die Röhre: Beim ‚normalen‘ Pad werden die Waffen durch kurzen Druck auf die Starttaste umgeschaltet. Die Grafik liegt auf beiden Systemen im oberen Bereich, erreicht aber nicht



Da! Ein alter Bekannter des Vaters! Der Pixel-Skorpion aus dem Ur-Pitfall hat einen Gastaufritt

## PITFALL

**Gameplay** ●●●●●  
 Das gut gemachte Jump & Run mit einem Schuß Action, gut gemacht und sehr abwechslungsreich.

**Dauerspaß** ●●●●●  
 Wer jedes vorstreckte Extra aufstören will, hat ordentlich zu tun. Auch sonst bieten zehn Level einiges.

**Grafik** ●●●●●  
 Fantastische Animationen verwöhnen das Auge, aber auch der Rest ist vor allem farblich sehr gut gelungen.

**Sound** ●●●●●  
 Alles sehr stimmig und passend zum Spiel. Musik und Sound sorgen für Dschungelatmosphäre.

Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 130
Spieler	1
Genre	Jump&Run/Action
Level	10
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Continues	mind. 3
Speicher	16 Kbit
Erhältlich	ab Dezember

**FAZIT**  
2+

**Tolle Grafik und Animationen, sehr gelungener Sound, abwechslungsreiches Leveldesign**

## • VERGLEICH SNES

**Sportlich, sportlich, der junge Herr. Von der Bungee-Blume aus kann er sich nach oben schleudern lassen**

**Das ist der Beweis: Die Mayas haben das Skateboard erfunden. Hier ein nicht sehr formschönes Modell!**

**Was tut man nicht alles für einen Beutel voller Steine: Auch niedrige Gänge sind kein Hindernis für Harry Jr.**



# The Mayan Adventure



(wie schon in unserem Preview in GAMEPRO 11/94 erwähnt) ein professionelles Hollywood-Zeichentrickstudio beauftragt wurde. Doch die vielen Animationsphasen haben auch einen kleinen Nachteil. Ein Beispiel: Wenn Harry Jr. sich umdreht, dauert es

Auf dieser Seite seht Ihr Bilder der Mega-Drive-Version, auf der linken Seite die SNES-Fassung

verantwortlich zeichnen und schon mehrfach Auszeichnungen erhielten.

Selbst die Wandbilder haben sich gegen Euch verschworen ...



einen kleinen Moment, bis Ihr eine weitere Bewegung wie eine Sprung ausführen könnt. Doch diese Verzögerung ist so gering, daß sie nicht entscheidend ins Gewicht fällt. Auch beim Sound wurde geklotzt und nicht gekleckert. Er stammt vom Soundelux-Media-Labs-Studio, die für den guten Ton von 'True Lies', 'Cliffhanger' und 'In the Line of Fire' (die Filme!)

Super Nintendo. Auch in diesem Punkt haben MD-Besitzer das Nachsehen. Die Level sind nicht linear aufgebaut, Ihr bewegt euch also nicht stur von links nach rechts, sondern Ihr müßt Euch den Weg zum Ausgang suchen. In diesem

Auf der linken Seite seht Ihr Bilder vom Super Nintendo, hier die Mega-Drive-Version



Die Bilder zeigen jeweils gleiche oder ähnliche Szenen aus den beiden Versionen



Entscheidet selbst welche Grafik Euch am Besten gefällt - Spaß macht Pitfall auf beiden Systemen



## VERGLEICH MD



ten in verlassen Bergwerken, an krokodilverseuchten Flußläufen oder in geheimnisvollen Tempelruinen, der Weg zum Ausgang ist nicht immer leicht zu finden. In den Ruinen gibt es verborgene Schalter, mit denen Ihr Geheimgänge öffnen könnt. In den Minen müßt Ihr manchmal Loren durch die Gegend schieben, um sie an-



derswo als Plattformen zu benutzen. Und Schlangen, die von der Decke hängen, können als unfreiwilliges Kletterseil benutzt werden, nachdem Ihr sie mit ein paar gezielten Schlägen außer Gefecht gesetzt

Im Bonusspiel müßt Ihr Hebel in der richtigen Reihenfolge bedienen



obwohl es teilweise an die Disney-Jump & Runs à la 'Das Dschungelbuch' erinnert. Trotzdem ist das neue Pitfall ein sehr gutes Spiel, das den Vergleich nicht zu scheuen braucht und seine inoffiziellen 'Vorbilder' in mancherlei Hinsicht sogar noch übertrifft.

Klaus-Dieter Hartwig



'Working in a Coal Mine ...' Ein weiterer Lorenlevel. Hier müßt Ihr rechtzeitig die Bahn wechseln, sobald ein Hindernis von vorn oder hinten auftaucht

Erreicht in punkto Bild und Ton nicht ganz die Klasse des SNES, ohne 6-Button-Pad unschön

habt. Abseits des Weges gibt es natürlich immer eine Menge zu entdecken. Neben den üblichen Bonusleveln und anderen nützlichen Extras könnt Ihr auch ein 'Senso'-artiges Bonusspielchen sowie das komplette VCS-Pitfall! (!!) als Bonuslevel finden. Spielerisch sind die Sega- und Nintendo-Versionen von 'Pitfall: The Mayan Adventure' identisch, und in dem Punkt ist an dem Spiel wenig auszusetzen -

Fantastische Animationen, gute Grafik & Sound, ein würdiger Nachfolger des Klassikers

**MEGA DRIVE**

## PITFALL

**Gameplay** ●●●●●●●●

Ein gut gemachter Jump & Run mit einem Schuß Action, gut gemacht und sehr abwechslungsreich.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Wer jedes versteckte Extra finden will, hat ordentlich zu tun. Aber auch sonst bieten die zehn Level einiges.

**Grafik** ●●●●●●●●

Ebenso fantastische Animationen wie auf dem SNES, aber natürlich nicht so schöne Farben.

**Sound** ●●●●●●●●

Auch hier Abstriche gegenüber dem Super Nintendo, aber auch noch im oberen Bereich.

Hersteller .....	Activision
Preis .....	ca. DM 130
Spieler .....	1
Centre .....	Jump & Run/Action
Level .....	10
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continuum .....	mind. 3
Speicher .....	16 MBit
Erschienen .....	ab Dezember

**FAZIT**

# 2+

# MEGA DRIVE Test

## THE TIDES OF TIME ECCO 2

Der absolute Grafik-Hammer sind die 3-D-Sequenzen. Der Meeresheld muß z.B. durch Ringe schwimmen, um die nächste Stage zu erreichen. Das Scrolling ist recht flüssig, die Objekte ruckeln jedoch beim Zoomen ein wenig. Das friedliche Schwimm&Tauch-Spiel ist ab-

### 25 STAGES MIT KNIFFLIGEN RÄTSELN

wechslungsreich und läßt eigentlich nie Langweile aufkommen. Sicherlich, man muß schon einen Faible für Adventures haben, denn ein Action-Held ist der Pixel-Säuger auf gar keinen Fall. Wer sich aber bereits in den ersten Teil verliebt



**Nach seinem Jahresurlaub kehrt Meeressäuger Ecco auf das Mega Drive zurück. Und wieder muß er vielerlei Gefahren trotzen, um die Welt zu retten.**

unterhalten, um Informationen zum Lösen der kniffligen Aufgaben zu erhalten. Sind die ersten Level noch ohne Mühe zu schaffen, werden die späteren zu kleinen und großen Herausforderungen. Damit aber hier kein Frust aufkommt, haben die Entwickler Ecco die Fähigkeit



gegeben, sich in andere Tiere (z.B. in einen Hai) zu verwandeln, und Euch deren Eigenschaften zunutze zu machen. So erhalten die Spielstufen noch einen zusätzlichen Anreiz, denn es ist ja vielleicht doch möglich, sie allein mit Ecco zu schaffen ...

Den paar üblen Meeres-Bösewichtern in den Stages könnt Ihr meist ohne Mühe ausweichen. Und selbst wenn Ihr von ihnen berührt werdet, müßt Ihr Ecco nur einige kleine Fische füttern lassen, und schon ist er wieder bei Kräften. Ganz wichtig ist aber, ab und zu aufzutau-chen, um nach frischer Atemluft zu schnappen. Das Gameplay hat sich also leicht verändert, Grafik und Sound wurden ebenfalls ‚geliftet‘. Ecco schwimmt nun durch noch schönere Unterwasserwelten, und die Sphärenklänge (erinnern übrigens stark an den Film ‚Im Rausch der Tiefe‘) verzaubern geradezu.

hat, für den ist Ecco 2 – The Tides of Time nahezu ein Muß. Für alle anderen sei dies zumindest ein kleiner Geheimtip für das anstehende ‚Fest der Liebe‘.

Michael Koczy

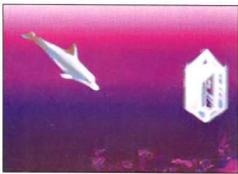


*I'm a poor lonesome Dolphin, and it's a long way from home ...*

**b**ereits im ersten Teil schwamm Delphin Ecco durch Meere und Lagunen, erforschte die Tiefen der Ozeane, löste Rätsel und rettete mal eben die Welt. Dies ist im Groben auch die Handlung von „Ecco 2 – The Tides of Time“. Wieder ist der ‚Flipper der Neuzeit‘ unterwegs und löst kleine Rätsel, um durch die insgesamt 25 Level zu gelangen. So müssen beispielsweise Kristalle gesammelt werden,

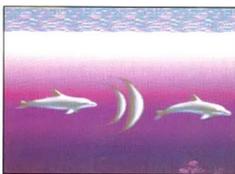
### 3-D-LEVEL UND SUPER ANIMATIONEN

damit sich ein Ausgang öffnet. Die Glitzersteine muß Ecco durch Aus-senden von Sonarwellen durch das Wasser schieben. Auch kann er sich mit anderen Meeresbewohnern, sprich Delphinen,



*Im ersten 3-D-Level müßt Ihr durch Ringe schwimmen, die über oder unter Wasser auftauchen. Timing und Übersicht werden hier gefordert*

*Um ein wenig Hilfestellung zu erhalten, könnt Ihr mit anderen Delphinen sprechen. Mittels Sonar geben sie Euch nützliche Tips*



**MEGA DRIVE**

**ECCO 2**

**Gameplay** ●●●●●  
Eingängige Steuerung und das stimmungsvolle Ambiente entführen den Spieler – Gelingen!

**Dauerspaß** ●●●●●  
Rätsel, die mit der Zeit immer schwieriger werden, sorgen für langen Spielspaß.

**Grafik** ●●●●●  
Stimmungsvoller kann man der Meeresboden wohl kaum darstellen, Animationen sind sehr gelungen

**Sound** ●●●●●  
Genialer ist nur noch Luc Bessons Unterwasser-Musik zu dem Film ‚Im Rausch der Tiefe‘.

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action/Adventure  
Level ..... 25  
Schwierigk. .... ansteigend  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 16 MBIT  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2**

Tel. 0931-571601 oder 06

**SCHNELL, SCHNELLER...**

# THEO KRANZ VERSAND

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

☆ SUPER NINTENDO ☆

Super-Game-Boy	99.-
Actraiser 2	124.-
Animaniacs (Dez./Jan.)	139.-
Donkey Kong Country	139.-
Spieleberater zu Donkey Kong C.	24.80
Dschungelbuch	129.-
Earth Worm Jim	134.-
Equinox	79.-
F-1 Pole Position 2	129.-
Indiana Jones	139.-
Jungle Strike	124.-
Legend	99.-
Lemmings 2	149.-
Lion King (Nov.)	134.-
Mickey Mania	144.-
N.-H. Indy Car Racing	139.-
NBA 95	129.-
NHL 95	129.-
Pagemaster	124.-
Pitfall (Dez.)	144.-
Rise of the Robots	144.-
Secret of Mana (dt. Texte S.berater)	119.-
Shaq-Fu	119.-
Slam Master	129.-
Soulblazer (Nov.)	124.-
Sparkster	129.-
Star Wars III (Return of the Jedi)	129.-
Stunt Race FX	114.-
Street Racer	124.-
Super Bomberman 2	109.-
Super Pinball	94.-
Super StreetFighter II	134.-
Syndicate	134.-
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports	129.-

Vortex (Nov.)	149.-
Wolverine	144.-
WWF Raw	144.-

☆ MEGA DRIVE ☆

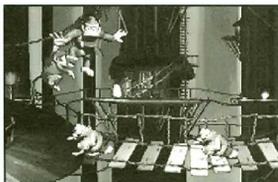
Mega Drive II ohne Spiel	189.-
4 Pl. Adapter 2 Sega (auch EA Spiele)	59.-
Aladdin	79.-
Animaniacs	109.-
Der König der Löwen (Lion King)	124.-
Dragon/Bruce Lee	109.-
Dschungelbuch	109.-
Earth Worm Jim	129.-
Eternal Champions	79.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Fifa Soccer 95	109.-
Indycar	124.-
John Maddan Football 95	109.-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99.-
Micro Machines 2	114.-
Mickey Mania	119.-
Lemmings 2	114.-
Dune II	119.-
Flintstones - The Movie	119.-
Jurassic Park-Ramp.Edit	114.-
NBA Jam	109.-
NBA Live 95	109.-
NHL Hockey 95	109.-
PGA Tour Golf III	109.-
Probotector	109.-
Pitfall	114.-
Psycho Pinball	114.-

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

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

☆ MEGA CD ☆

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



**DONKEY KONG COUNTRY**  
DM 139.- (SNES)



Spiele hierzu auf Anfrage! Bis Weihnachten angekündigt: (Doom; VR-Racing Deluxe; Star Wars Arc.; S. Motocross)



**EARTH WORM JIM**  
DM 134.- (SNES)



**FIFA SOCCER 95**  
DM 109.- (MD)



**LION KING**  
DM 134.- (SNES)



**MICKY MANIA**  
DM 144.- (SNES)

HANDLERANFRAGEN ERKÜNSCHT! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,- • In Punkte Schnelllehen: Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei • Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit Frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DM 5) an Theo Kranz versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel. (0931) 571601 oder 06



Das Schiff aus „Loadstar“, mit Tools von Softimage gerendert



# VIDEO IM NEU

**m**an sieht sie immer öfter: Bilder, die wie echt aussehen, es aber dennoch nicht sind. Nicht nur in Filmen wie „Terminator 2“ oder „Jurassic Park“, sondern auch in der täglichen Fernsehwerbung, wie gewisse softdrink-schlürfende Eisbären und andere „Unmöglichkeiten“ zeigen. Die Technik, die diesen ‚Fälschungen‘ ihren Realismus erlaubt, wird ‚Rendering‘ genannt. Was sich dahinter verbirgt, wie es funktioniert und was wir Videospieler davon haben oder haben werden,

soll nun etwas näher betrachtet werden. Die Herstellung solcher Bilder benötigt Computer mit ziemlich hoher Rechenleistung, kein Wunder, daß überwiegend die Kraftprotze aus dem Hause Silicon Graphics für die umfangreichen

### RECHENPOWER DRINGEND BENÖTIGT

Berechnungen verwendet werden. Nur mit ihnen ist es möglich, photorealistische Bilder und Filmsequenzen in akzeptabler Zeit zu erzeugen. Allerdings hat so viel

Power auch ihren Preis, 50 000 Mark und mehr allein für die Hardware sind durchaus drin, dazu kommt dann noch die passende Rendering- und Animationssoftware, die ebenfalls ein erkleckliches

**Die moderne Computertechnik eröffnet ungeahnte Gebiete in Sachen Bilderzeugung und -Bearbeitung. Die Grenzen von Realität und Imagination sind, entsprechende Rechenleistung vorausgesetzt, manchmal kaum noch zu erkennen. Was kommt da alles auf uns Videospieler zu?**



Sümmchen kostet. Für den heimischen Daddelaltar sind solche Geräte natürlich nicht unbedingt geeignet, dennoch profitieren auch Videospieler von diesen Segnungen

dieser modernen Technik. Denn auch die Rechenleistung der ‚Spielzeuge‘ steigt ständig, so daß immer ausgefeiltere 3-D-Grafiken dargestellt werden können und die Spiele mehr an Realität und Tiefe gewinnen. Sega ist recht aktiv in Sachen Rendering, wie die Spielhallenautomaten „Virtua Fighter“ und „Daytona USA“ zeigen, auch „Ridge Racer“ und „Air Combat“ von Namco präsentieren sich aufgeschlossen für die

### AUCH VIDEOSPIELE PROFITIEREN DAVON

neue Technologie. Konsolen für den Hausgebrauch sind dagegen leistungsmäßig noch relativ schwach auf der Brust, wenngleich auch hier schon fleißig experimentiert wird, etwa in Spielen wie „Cybermorph“, „Star Wing“, „Silpheed“ oder „Alien vs. Predator“. Zwar wirkt das optische Element hier noch recht grob, allerdings erhält man schon realistische Schatten, und die Perspektive dreidimensionaler Gegenstände ändert sich mit dem Standpunkt des Beobachters. Der Realismus gerendert

## Der lange Weg zum gerenderten Bild: So wird es Schritt für Schritt gemacht

Der Prozess des Rendering beginnt mit der Erstellung des ‚Skeletts‘ eines Objektes, auch Wireframe oder Gittermodell genannt. Mit diesem Wireframe kann der Designer wesentlich schneller die Formen verändern, da die Berechnung eines kompletten Bildes mit Oberflächen und Lichteffekten oftmals Stunden dauern kann. Wenn das Modell perfekt ist, werden die Oberflächen aufgetragen um dem Objekt sein eigentliches Aussehen zu verleihen. Für dieses Texture Mapping stellt die Software oftmals schon Standardoberflächen wie Wasser, Metall oder Marmor zur Verfügung. Anschließend wird durch Ray Tracing für realistische Beleuchtungseffekte gesorgt, wobei sich verschiedene Lichtquellen positionieren lassen und Licht und Schatten entsprechend berechnet werden. Am Ende des Vorgangs steht dann das Bild.



Schauspieler mit Bewegungssensoren bei den Aufnahmearbeiten zu Acclams „Alien Trilogy“

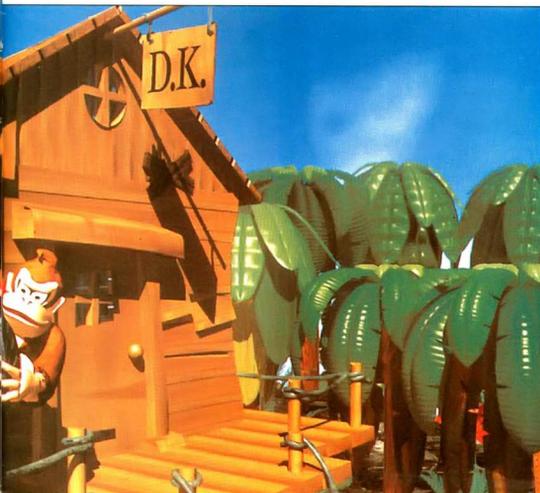


Aus den aufgezeichneten Bewegungen wird anschließend ein Skelett der späteren Figur erzeugt



Schließlich wird ein digitalisiertes Bild des Schauspielers über das Skelett gelegt und die Figur ist fertig

# SPIELE EN LOOK



Der gute alte Donkey Kong in noch nie dagewesener Qualität: Hochauflösende Grafiken in Echtfarben lassen den Eindruck eines Photos entstehen

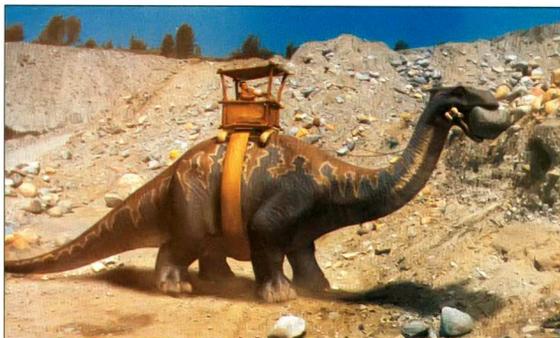


Die Petshop Boys in einem etwas anderen Outfit: Die Software von Wavefront macht es möglich

Grafiken benötigt allerdings auch recht viel Speicherplatz, ein Grund dafür, daß man in Videospiele von solchen Grafiken bislang relativ wenig zu sehen bekam. Dies dürfte sich allerdings sprunghaft ändern, wenn erst einmal die CD mit ihrer enormen Speicherkapazität zum festen Bestandteil der Konsolen geworden sind. Allerdings gibt es schon jetzt ein Spiel, das zwar in gewohnter Modulform daherkommt, aber dennoch ausgiebigen Gebrauch von der modernen Technik macht. Die Rede ist von „Donkey Kong

Country“ für das SNES: Dort sind so ziemlich alle Grafiken gerendert, alle Gegenstände haben räumliche Tiefe anstatt flach zu erscheinen. Auch wenn das Game etwas anders aussieht als die bisherigen, so spielt es sich doch genauso. Mehr zum

Thema „Donkey Kong Country“ gibt es übrigens auf Seite 22 die-



Sieht er nicht echt aus? Trotzdem wurde dieser Dino aus den „Feuersteins“ mit Software von Alias gerendert.

## Kleines Lexikon

### Light Shading:

Erzeugung von unterschiedlichen Licht- und Schatteneffekten in einem gerenderten Bild, abhängig von der Platzierung von unterschiedlichen Lichtquellen.

### Polygon:

Mehrseitiges dreidimensionales Objekt. Während früher die Anzahl der Sprites Aussagen über die Leistungsfähigkeit einer Konsole erlaubte, wird stattdessen die Anzahl der darstellbaren Polygone immer mehr an Bedeutung gewinnen.

### Ray Tracing:

Erzeugung eines realistischen Bildes durch Berechnung der Wege der Lichtstrahlen, die auf das Auge eines imaginären Beobachters treffen.

### Rendering:

Berechnung eines Bildes aus dem mathematischen Modell dreidimensionaler Objekte oder

Szenen. Die einzelnen Arbeitsschritte umfassen die Erstellung von Wireframes sowie das Light Shading und Texture Mapping.

### SGI:

Abkürzung für Silicon Graphics Inc., des Herstellers leistungsfähiger Grafikrechner, die vor allem bei der Berechnung hochauflösender Grafiken und Animationen eingesetzt werden. Arbeitet zusammen mit Nintendo an der Entwicklung des Ultra 64.

### Texture Mapping:

Ein zweidimensionales Bild wird als eine Art Oberflächenstruktur auf ein dreidimensionales Objekt projiziert.

### Wireframe:

Das Gittermodell eines dreidimensionalen Objektes, das die Form des Objektes wiedergibt. Es dient als Grundlage für die weitere Berechnung von Rendering-Effekten.

ser Ausgabe.

Übrigens, Konkurrenz belebt das Geschäft, und so kämpfen derzeit drei große Softwarehersteller um die Marktanteile in Sachen

### OHNE SOFTWARE LÄUFT NUR WENIG

Rendering-Software: Die Firmen Alias, Wavefront und Softimage haben die Fähigkeiten ihrer Grafikerzeuge nicht nur in Produktionen für Film und Fernsehen unter Beweis gestellt, sondern auch so manche Entwicklungshilfen für

Spielprogrammierer bereitgestellt. Nicht zuletzt hat die Zusammenarbeit von Nintendo und Alias bei der Entwicklung von Grafikerzeugnissen für das Ultra 64 dafür gesorgt, daß gerenderte Grafiken ins Rampenlicht der Spielwelt gerückt sind. Somit können wir durchaus damit rechnen, daß die nächste Generation der Videospieler gerenderte Grafiken gewissermaßen gleich zum Standard erheben, das Modewort der Zukunft könnte ‚Rendertainment‘ lauten. Die Videospiele im neuen Look könnten durchaus das Potential haben, die Grenzen zwischen Realität und Spiel weitgehendst verschwinden zu lassen, aber ob das wirklich so wünschenswert ist? Lassen wir uns überraschen und warten ab, wie sich die Dinge in den nächsten Jahren entwickeln.

Michael Anton

SNES  
Test

VOLLTREFFER ODER ABSEITS?

# DINO DINI'S SOCCER

Vor gut fünf Jahren machte eine Fußballsimulation für Heimcomputer von sich reden. Ihr Name: „Kick Off“, ihr Programmierer: Dino Dini.

MEGA DRIVE  
Test

**a**llein vom Titel her müßte man annehmen, daß „Dino Dini's Soccer“ sowohl fürs Mega Drive als auch fürs SuperNES von Dino Dini programmiert wurden. Dem ist leider nicht so, und das macht sich auch stark bemerkbar, hauptsächlich bei der Steuerung beider Programme. Die Nintendo-Version spielt sich nämlich um einiges schlechter. Vor allem die unfairen Computergegner, die kaum zehn Sekunden ohne Foul vergehen lassen, ruinieren den Spielablauf so sehr, daß lediglich beim Match gegen einen Freund Freude aufkommt. Anders beim Mega Drive: Hier spielen die CPUs nicht nur ungleich fairer, die Steuerung ist auch wesentlich besser. Man kann



Die Feldansicht von weit oben (links) oder herangezoomt (oben)

Der Scanner oben links kann vergrößert und abgeschaltet werden



Beide Versionen lassen sich horizontal- wie vertikal-scrollend spielen

sogar sagen, daß es die realistischste ist, die es je bei einem Programm dieses Genres gab. So klebt der Ball zum Beispiel nicht – wie sonst üblich – am Fuß, sondern springt davon, je nach Spielweise mehr oder weniger weit ab. Außerdem steigern und verlangsamen die Recken ihre Laufgeschwindigkeit und



Nur die Mega-Drive-Fassung kann zu viert gespielt werden

SuperNES die Nase ein wenig vorn, da sie mehr Modi hat. Unverständlichweise kann auf dem SuperNES nur allein oder zu zweit angetreten werden. Besser hat's die Mega Drivler erwischt, die gar zu viert um den Ball kämpfen dürfen. Fazit: SNESmäÙig



Tore dürfen in der Wiederholung nochmals studiert werden

haben wir schon besseres gesehen. Die MD-Fassung kann hingegen gut gefallen. Sie ist vor allem denen zu empfehlen, die eine realistische Steuerung lieben und ein wenig Eingewöhnungszeit nicht scheuen.

Hans-Joachim Amann



Die Grafik ist bei der SNES-Fassung geringfügig besser, dafür ist das Gameplay relativ schieflich



## DINO DINI'S SOCCER

**Gameplay** ●●●●●  
*Ohne Probleme findet sich selbst der Laie in die gute Steuerung ein. PGA Tour Golf III spielt sich super.*

**Dauerspaß** ●●●●●  
*Dank Vierspieler-Modus, Editor, diverser Spielmodi und Highscore-Tabelle (!) ist lange Spaß angesagt.*

**Grafik** ●●●●●  
*Wie bei der SuperNES-Fassung gibt es nichts Besonderes zu vermerken. Insgesamt nett, mehr nicht.*

**Sound** ●●●●●  
*Stadionstimmung ist dank jubelnder und trommelnder Zuschauer gegeben, berauschend ist's aber nicht.*

Hersteller	..... Virgin
Preis	..... ca. DM 140
Spieler	..... 1-4 Spieler
Genre	..... Sport
Level	..... 99 Teams
Schwierigkeitsgrad	..... 5 Stufen
Continues	..... Batterie
Speicher	..... 8 MBit
Erhältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
2-

## DINO DINI'S SOCCER

**Gameplay** ●●●●●  
*Zwar lassen sich gute Pässe und Schüsse vollführen, doch der CPU läßt keinen Spielfluß aufkommen.*

**Dauerspaß** ●●●●●  
*Bisens Herumspucken des CPUs vermiesen Sockelspieler schnell die Laune. Zu zweit macht's mehr Spaß.*

**Grafik** ●●●●●  
*Spielfeld und Spieler sind nett gezeichnet - mehr gibt's nicht zu sagen.*

**Sound** ●●●●●  
*Die Soundeffekte (trommelnde und jubelnde Zuschauer) sorgen für angenehme Stadionstimmung.*

Hersteller	..... Virgin
Preis	..... ca. DM 140
Spieler	..... 1-2
Genre	..... Sport
Level	..... 100 Teams
Schwierigkeitsgrad	..... je nach Paar
Continues	..... Batterie
Speicher	..... 8 MBit
Erhältlich	..... im Handel

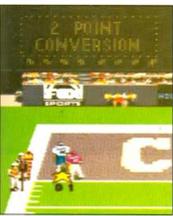
**FAZIT**  
3



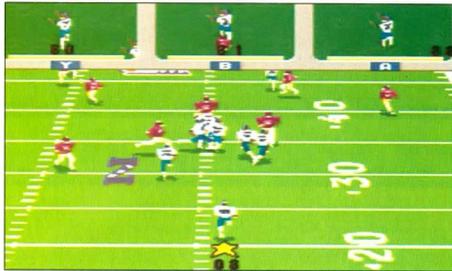
DER FALL EINER FOOTBALL-LEGENDE

# MADDEN NFL '95

Eine bodenlose Frechheit ist das, was uns Sportsimulations-Profi Electronic Arts als Nachfolger des genialen ‚Madden NFL '94‘ präsentiert. Harte Worte, meint Ihr? Dann lest weiter!



Einmal im Jahr bringt EA Fortsetzungen ihrer Simulationen heraus. Richtig große Änderungen gibt es dabei meist nicht festzustellen. Es sind eher Kleinigkeiten, die die Programme noch perfekter gestalten. Bei ‚Madden NFL '95‘ ist jedoch keine Spur mehr vom gewohnten Perfektionismus vorzufinden! Zwar dürfen wir uns über detailliertere Animationen der Spieler freuen. Auch die diesjährigen Regeländerungen der NFL wurden berücksichtigt, das Gameplay ist flotter, und die Wurfstärke beim Passen läßt sich bestimmen. Aber der Ligamodus wurde weggelassen! Ebenfalls verschollen sind die 38 ‚Super-Bowl‘- und zwölf ‚All-Star‘-Teams, die nicht nur an alte Zeiten erinnern, sondern auch zusätzliche



Auch Madden NFL '95 spielt sich sehr gut, weiß aber mehr durch negative als durch positive Änderungen aufzufallen

Spielmodi brachten. Nur noch zwei Modi sind geblieben: Testspiel und ‚Sudden Death‘, bei letzterem gewinnt das Team, das zuerst einen Touchdown landet. Fazit: Ganz eindeutig versucht der Hersteller, die Käufer zu veräppeln. Den einst so ersehnten, motivationsfördernden und bei der

94er-Version auch integrierten Ligamodus einfach herauszunehmen, um womöglich ein Verkaufsargument für die sicherlich folgende 96er-Fassung zu haben, grenzt an Betrug und führt zur Abwertung!  
Hans-Joachim Amann

**SNES**

## MADDEN NFL '95

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Hohe Realitätsnähe, viele Spielmodi sowie eine verbesserte Spielbarkeit wissen zu überzeugen.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Testspielen oder eine kurze ‚Sudden Death‘ motivieren heutzutage nicht mehr sonderlich lange ...

**Grafik** ●●●●●●●●  
Authentische Bewegungsabläufe gefallen gut. Leider sind die Sprites nicht mehr gar so schön gezeichnet.

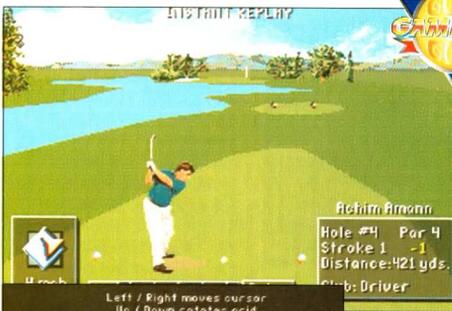
**Sound** ●●●●●●●●  
Ein paar Kommentare von John Madden und jubelnde Zuschauer heizen die Stimmung an.

Hersteller ..... Electronic Arts  
Preis ..... ca. DM 140  
Spieler ..... 1-5 Spieler  
Genre ..... Sport  
Level ..... 28 Teams  
Schwierigk. je nach Paarung  
Continues ..... keine  
Speicher ..... 8 Mbit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2-**

Erst kürzlich kamen GG-Besitzer in den Genuß von ‚PGA Tour Golf II‘. Jetzt ist der neueste Mega-Drive-Teil erhältlich.

# PGA T. GOLF III



Instant Replay

Robin Amann

Hole #4 Par 4  
Stroke 1 -1  
Distance: 421 yds.  
Club: Driver

Left / Right moves cursor  
Up / Down rotates grid

The ball is 12 in. below the cap, 42 ft. away

Die Golfer sind sehr flüssig animiert und gefallen gut

Durch Netzgitter-Darstellung lassen sich Grüns gut ‚lesen‘

Balles geht. Die eingebaute Batterie sichert einen Spielstand und auf Wunsch auch Eure schönsten Schläge, die Ihr dadurch jederzeit Euren Kumpels zeigen könnt. PGA

Tour Golf III ist dank verbesserter Grafik, acht interessanter Kurse, praktischer Features und Verbesserungen im Detail ein

unumgängliches Muß, wenn es um Golfsport auf dem MD geht!  
Hans-Joachim Amann

**MEGA DRIVE**

## PGA T. GOLF III

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Ohne Probleme findet sich selbst der Laie in die gute Steuerung ein. PGA Tour Golf III spielt sich super.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Sieben verschiedene Spielmodi und natürlich die acht Kurse sorgen für lange währende Motivation.

**Grafik** ●●●●●●●●  
Die Grafik von einst erfährt einige Schönheitsoperationen und kann nun deutlich besser gefallen.

**Sound** ●●●●●●●●  
Leider werden die guten Effekte zu leise eingespielt - die Zwischenmusiken sind ungleich lauter. Nervig!

Hersteller ..... Electronic Arts  
Preis ..... ca. DM 70  
Spieler ..... 1-4 Spieler  
Genre ..... Sport  
Level ..... 8 Kurse à 18 Löcher  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... Batterie  
Speicher ..... 16 Mbit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**1-**

Nach dem Schlag wird der Ballflug nochmals aus der Vogelperspektive angezeigt



**Z**wei 18-Loch- und zwei Neun-Loch-Kurse bietet „Ernie Els Golf“. Im Vergleich zu „PGA Tour Golf II“ sind 54 Löcher natürlich ein bißchen wenig, dafür wird bessere Grafik geboten. Codemasters hat nicht gespart und sogar einen zusätzlichen Grafik-Chip auf die Platine gelötet. Dieser macht es möglich, die Kurse dreidimensional darzu-



VON DEN US-OPEN ZUM GAME GEAR

# ERNIE ELS GOLF

Hochsaison für Golfsimulationen: Neben „PGA Tour Golf II“ schlägt „Ernie Els Golf“ auf dem Game Gear ab.



Die Grafik ist sehr hübsch geraten. Kein Wunder, wurde doch ein Zusatz-Chip eingesetzt

stellen bei PGA gibt es keine Erhebungen. Sieben Spielmodi und natürlich verschiedene Schläger stehen zur Wahl. Zudem können unterschiedliche Fußstellungen eingenommen und die Ballage zwischen den Füßen beim Abschlag verändert werden. Dies gefällt besser als beim Warner Konkurrenten. Leider sind Schla-

gen (zu kleiner Balken, daraus folgen oft Hooks und Slices) und Putten nicht so gut gelöst. Deshalb macht's auch nicht so viel Spaß. Soundeffekte wie Tierlaute sucht man vergebens; es gibt lediglich Jingles und Musik.

Hans-Joachim Amann



## ERNIE ELS GOLF

**Gameplay** ●●●●●

Leiter spielt sich Ernie Els Golf nicht so gut wie der Konkurrent von Time Warner.

**Dauerspaß** ●●●●●

Obwohl nur 54 Spielbahnen integriert sind, macht das Programm lange Spaß.

**Grafik** ●●●●●

Bei PGA Tour Golf II ist die Grafik platt, hier wird echte 3-D-Bitmap-Grafik geboten. Toll!

**Sound** ●●●●●

Schande! Eine Golfsimulation ohne Tierlaute und Zuschauer, nur mit überflüssigen Jingles.

Hersteller ..... Codemasters  
Preis ..... ca. DM 50  
Spieler ..... 1-4 Spieler  
Genre ..... Sport  
Level ..... 4 Kurse, 54 Löcher  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... Padwort  
Speicher ..... 2 MBit  
Erfältlich ..... im Handel

FAZIT  
2-

WO IST DIE SCHWARZE FLAGGE?

# BEYOND THE LIMIT

Die erste Formel-1-Simulation

für das Mega-CD wartet mit vielen Features auf.



**b**evor die Hatz nach WM-Punkten bei „Formula One World Championship - Beyond the Limit“ losgeht, muß der Spieler ein Tauglichkeits-Training absolvieren. Bei diesem entscheidet es sich, welche der 13 Rennställe der Saison 1993 Interesse bekunden, ihn unter Vertrag zu nehmen. Nur wer die erwarteten Leistungen bringt, darf für solche Spitzenteams wie Williams



Am Formel-1-Boliden können viele Dinge individuell eingestellt werden



Vor dem Saisonstart: die Teamaswahl



Achtung Verkehr: Das Überholen ist nicht ganz einfach

oder Benetton fahren. Vor jedem Rennen sollte der Bolide Strecke und äußeren Bedingungen angepaßt werden. Von der Wahl der Spoiler, Bremsen, Reifen etc. hängt der Erfolg maßgeblich ab. Freundlicherweise geben die Chefmechaniker hilfreiche Tipps.

Die Grafik, welche getrost flüssiger scrollen dürfte, vermittelt ein sehr ordentliches Geschwindigkeitsgefühl. Nicht ganz zufriedenstellend ist die hakelige Steuerung und der oftmals allzu hektische Spielablauf. Dafür wird der Spieler aber mit reichlich vielen Informationen zu den Rennställen und Strecken sowie langanhaltendem Spielspaß entschädigt.

Hans-Joachim Amann



## BEYOND THE LIMIT

**Gameplay** ●●●●●

Am Start können selbst vom 15. Platz alle Gegner überholt werden: unrealistisch! Die Steuerung ist hakelig.

**Dauerspaß** ●●●●●

Dank 300-Modus, originalen Teams und der Einstellungsmöglichkeiten ist lange Motivation garantiert.

**Grafik** ●●●●●

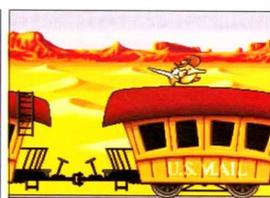
Schnell geht's ja ab, aber ein unangenehmes Ruckeln ist nicht zu übersehen. Die Grafik dürfte feiner sein.

**Sound** ●●●●●

Die Motorengeräusche sind gut und nerven selbst nach längerer Zeit nicht. Harte Rhythmen unterkamen Menüs.

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 150  
Spieler ..... 1 Spieler  
Genre ..... Sport  
Level ..... 17 Strecken  
Schwierigkeitsgrad ..... leicht  
Continues ..... MCD-Speicher  
Speicher ..... 1 G-CD  
Erfältlich ..... im Handel

FAZIT  
2-



HIER ROLLT DIE KUGEL, HIER GEHT'S RUND

# PSYCHO PINBALL

**Schlechte Zeiten für Eure örtliche Spielhalle: Mit diesem Game könnt Ihr Eure Silberlinge durchaus auch ins heimische Mega Drive stecken.**



**9**ut, das Umfeld und die Atmosphäre stimmen dann vielleicht doch nicht so ganz. Der Spaß, den Ihr mit „Psycho Pinball“ aber haben werdet, kommt dem originalen Feeling doch schon erstaunlich nahe. Die Leute von Codemasters haben vier komplette Flippertische in ein kleines Modul gequetscht, und die

einzelnen Flipper haben diese ‚Abmagerungskur‘ ohne Probleme überstanden. Ob nun ein abgedrehter Rummelplatz, ein düsteres Geisterhaus, der Wilde Westen oder das Unterwasserleben den Hintergrund für Eure Ballfreuden abgeben, eines ist auf alle Fälle garantiert: tierisch viel Flipperfreude. Das Verhalten der Silberkugel und ihrer Hindernisse ist extrem gut gelungen, auch ansonsten ist alles vorhanden, was zu einem wirklich guten Flipper gehört. Targets, Bumper und

Rampen gibt es im Überfluß, ‚The Abyss‘ kann sogar mit einer zweiten Ebene aufwärts. Und damit die Kugelnicht zu langweilig wird, gibt es in jedem Flipper noch einige kleine Bonusspiele, die allerdings nur durch erfolgreiches Spielen aktiviert werden. Auf dem Western-Flipper spielt Ihr dann beispielsweise mal kurze eine Runde Black Jack in der Scoreanzeige oder versucht in einer Actionsequenz, auf einem



Hier wurde an Farben wirklich nicht gespart

Rasantes, ruckelfreies Scrolling und jede Menge bunter Grafiken. Hier sollten nicht nur Freunde gepflegter Flipper zugreifen.

Michael Anton

Abwechslungsreiche Flippertische, hervorragendes Ballverhalten, Bonusspiele.



fahrenden Zug Bonuspunkte einzusammeln, aber auch die anderen Tische bergen so manche Überraschung. Untermalt wird die ganze Action von einem flotten Soundtrack und den passenden Effekten, und nicht nur das Ohr, auch das Auge bekommt etwas geboten:

Die Multiball-Option ist zwar ganz nett, aber nicht immer sehr übersichtlich.

Was mag die Hexe wohl für Überraschungen parat haben?



## PSYCHO PINBALL

**Gameplay** ●●●●●●●●

Packende Flipper-Action mit realistischem Ballverhalten läßt das Spielerherz höher schlagen.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Zusätzliche Bonusspielen bringen weitere Anwechslung in den bunten Flipper-Alltag.

**Grafik** ●●●●●●●●

Die farbenprächtigen Flippertische scrollen rasant und ohne jede Ruckelei über den Bildschirm.

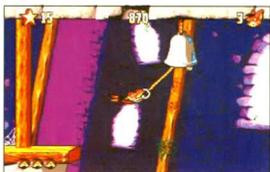
**Sound** ●●●●●●●●

Zu jedem Tisch gibt es die passende Musik und die Flipper-üblichen Soundeffekte.

Hersteller ..... Codemasters/Sega  
Preis ..... DM 130  
Spieler ..... 1-4  
Genre ..... Simulation  
Level ..... 4 Tische  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
Continues ..... einstellbar  
Spieler ..... 12 Mits  
Erhältlich ..... im Handel!

**FAZIT**  
**2+**

Kling! Glöckchen:  
Wenn die Glocke  
ertönt, hagel's  
Extrapunkte!



**e**x-Zirkusstar Aero, die Fledermaus, hat noch eine Rechnung mit seinem alten Feind Edgar Ekto offen, der seine Niederlage am Ende des ersten Spiels erstaunlicherweise überlebt hat. Nun verfolgt Aero ihn und seine üblen Komparsen 24 neue Level lang unter anderem durch einen verfallenen ‚Glockenturm‘, ein Hi-Tech-Roboterwerk oder eine Eislandschaft, wo er rasante Snowboard-Tricks vollführt. Aero setzt seine Widersacher mit seinem speziellen Drehflugsprung oder sammelbaren Wurfsternen außer Gefecht – spielerisch orientiert sich das Game also eng am

GUT GEMAUERT  
**AERO THE ACRO-BAT 2**



Duell in der Halbpfeife: Aero kümmert sich um einen der Endgegner ...

ersten Teil. Dennoch hat sich Sunsofts ‚Star-Vampir‘ nach seiner flauen Premiere gut gefleder/mausert. „Aero 2“ macht dank verbesserter Steuerung, seinem endlich richtig fairen

Gameplay und vielen originalen Ideen wirklich Spaß. Zahlreiche Geheimräume mit versteckten Extras machen auch einen zweiten Anlauf lohnenswert – sofern Ihr die gnadenlose Musik abschaltet!

Gerald Arend

Der geflügelte Wirbelwind Aero dreht auf – dagegen ist der ‚kleine Vampir‘ nichts als kalter Kaffee!

**MEGA DRIVE**

**AERO THE ACRO-BAT 2**

**Gameplay** ●●●●●

**Dauerspaß** ●●●●●

**Grafik** ●●●●●

**Sound** ●●●●●

**FAZIT**  
**2-**

Hersteller: Sunsoft  
Preis: ca. DM 120  
Spieler: 1  
Genre: Jump&Run  
Level: 24  
Schwierigk.: einfach  
Continues: unbegrenzt  
Speicher/MBIT: 16 MBIT  
Erfährlich: ab November

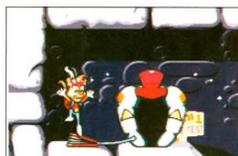
EIN EICHHORN AUF ABWEGEN  
**ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL**

Sunsoft hat ein Eichhörnchen mit Bruce Lee gekreuzt ...



Hier gibt's die Zwischengegner gleich im Doppelpack!

**n**ach Fledermaus Aero nahm Sunsoft nun ein weiteres Kleintier unter Vertrag: das Eichhörnchen Zero. Der durchtrainierte Nager kann Karate, Shuriken-Werfen, den Power-Dive-Superflugsprung, den igelmäßigen Kugelsprung – Zero ist so was wie der Bruce Lee unter den Nußfressern! Sein Auftrag: den heimischen Wald vor der Axt des üblen Jacques LeSheets erretten. Zeros Abenteuer profitieren von den tollen Bewegungs- und An-



Fast wie im Campingurlaub: ein aufbläsbarer Geheimraumeingang ...



Zeros Reise startet in der sengenden Hitze der Wüste



Immer an der Wand entlang – und schönen Gruß von Dr. Robotnik!

griffstechniken des Helden. Neben dem obligatorischen ‚Gegnerplättchen‘ haben die Designer immer wieder spaßige Geschicklichkeitsproben wie ‚Super-Dive‘-Sprungübungen in die Level eingebaut. Zahlreiche Zwischen- und Endgegner und Geheimräume voller Extras sorgen für Spielspaß – und dabei bleibt's immer angenehm fair. Für Fortgeschrittene ist's trotz fehlender Paßwortfunktion aber zu einfach. Grafisch tut sich zwar nichts Weltbewegendes, aber wem noch ein originelles und überaus gut spielbares Jump&Run in der Sammlung fehlt, darf reinen Gewissens mit Zero anbandeln!

Gerald Arend

**MEGA DRIVE**

**ZERO**

**Gameplay** ●●●●●

**Dauerspaß** ●●●●●

**Grafik** ●●●●●

**Sound** ●●●●●

**FAZIT**  
**2**

Hersteller: Sunsoft  
Preis: ca. DM 130  
Spieler: 1  
Genre: Jump&Run  
Level: 12  
Schwierigkeitsgrad: einfach  
Continues: unbegrenzt  
Speicher/MBIT: 16 MBIT  
Erfährlich: ab November

MIT DER LASERPISTOLE AUF MONSTER JAGD

# GHOUL PATROL

**k**aum ging ein Jahr ins Land, kommt auch schon die Fortsetzung zum genialen ‚Zombies‘. Wie beim Vorgänger steuert Ihr Zeke und Julie in einer (fast) Draufsicht durch mit Monstern und Zombies verseuchte Gegend. Dabei müßt Ihr unschuldige Passanten vor den Horrorfiguren retten und nebenbei möglichst viele Tote und Untote entsorgen. Euer Waffenarsenal kann sich dabei durchaus sehen lassen. Weihwasser- und Laserpistole gehören ebenso dazu, wie der tragbare Mörser. Viele verschiedene Hintergründe und



**Achtung! Samurais kennen schon allein aus Ehrengründen keine Gnade**



**Es ist doch wirklich typisch! Als Mädchen wird man andauernd von irgendwelchen Typen angepöckelt. Da hilft nur mein neuer ‚Bodyguard‘**

Monsterarten verüben Euch den Actionalltag.

Die Steuerung ist wieder auf dem gewohnt hohen Niveau. Dank der zahlreichen Buttons am SNES-Pad könnt Ihr die beiden Teenager komfortabel bewegen. Die Grafik ist ebenfalls wieder unheimlich komisch geraten. Doch Vorsicht: „Wer über Monster heftig lacht, wird von ihnen plattgemacht!“ Zum Sound wollen wir nur soviel

sagen: „!“ Wenn Ihr Zombies durchgespielt und trotzdem noch Bock auf Monsterjagd habt, dann kauft Euch doch dieses Modul! Für alle anderen potentiellen Geisterjäger gilt die alte goldene Regel: „Willst Du echten Gegenwert, wär‘ Probspielen nicht verkeht!“

Maris Feldmann

**Kaum legt man sich mal ein bißchen hin, überfallen die wildesten Monster die Nachbarn!**

SNES Test

**SNES**

## GHOUL PATROL

**Gameplay** ●●●●●○

Julie und Zeke lassen sich wirklich gut durch die zahlreichen Level steuern.

**Dauerspaß** ●●●●●○

Dnk der vielen verschiedenen Monster und der interessanten Level kommt kaum Langeweile auf.

**Grafik** ●●●●●○

Die Grafik ist durchweg lustig gehalten und zeigt viel Detailreichtum. Die Gegner sind richtig groß!

**Sound** ●●●●●○

Der Sound haut zwar keinen vom Hocker, paßt aber gut zum Game und geht auch nicht auf die nerven.

Hersteller .....	JVC
Preis .....	ca. DM 120
Spieler .....	1-2 Spieler
Genre .....	Action
Level .....	50
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	Paßwort
Speicher/MBIT .....	8 MBit
Erschätlich .....	im Handel

**FAZIT**

# 2-

MIT DER GITARE IN DER HAND

# MONSTER MAX

**Vereinigte Heldenfront gegen Ausbeutertum und debile Herrscher!**

**m**ax ist gerade frisch auf die Heldenakademie gekommen und muß sich hocharbeiten. Die Schule ist in neun Ebenen mit je drei Leveln eingeteilt. Für jeden absolvierten

Level erhält Max Geld, welches er braucht, um zur nächsthöheren Ebene aufsteigen zu dürfen. Ein Level besteht aus vielen isometrischen 3D-Räumen, in denen Ihr vor allerlei Rätsel gestellt werdet. Bei der Lösung helfen Euch eine ganze Reihe verschiedener Gegenstände, von denen Ihr jeweils zwei (für jeden Knopf einen) besitzen könnt. Mit den Stiefeln könnt Ihr z.B. springen, in die Tasche könnt Ihr kleine Podeste packen um sie an geeigneter Stelle wieder abzuladen,



GAME BOY Test

Die Gitarre ist sein bester Freund

mit dem Schwert könnt Ihr Gegner plätten, usw. „Monster Max“ besteht einerseits durch seine interessanten Rätsel und andererseits durch seine gute Spielbarkeit.

Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse erstaunlich detailliert aber trotzdem übersichtlich. Trotz 3D-Sicht könnt Ihr z.B. die Lage von schwebenden Plattformen recht gut ausmachen. Der Sound ist ziemlich rockig und hört sich für einen Game Boy ganz gut an. Insgesamt haben wir mit Monster Max ein sehr empfehlenswertes Puzzlespiel für alle Freunde von Rockmusik und 3D-Grafik.

Maris Feldmann

**GAME BOY**

## MONSTER MAX

**Gameplay** ●●●●●○

Wenn nur die Steuerung und die Rätsel sind absolut gut, auch die Einstellungsmöglichkeiten sind optimal.

**Dauerspaß** ●●●●●○

Wenn noch ein paar Level mehr in dem Modul wären, könnte die Dauerspaß-Wertung auch höher sein.

**Grafik** ●●●●●○

Für Game-Boy-Verhältnisse wirklich gut. Erstaunlich wie hoch der Detailreichtum ist.

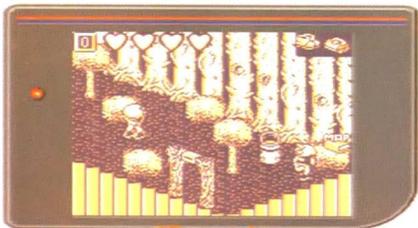
**Sound** ●●●●●○

Psens zur bevorzugten Musikrichtung des Protagonisten dröhnen rockige Rhythmen aus dem GB.

Hersteller .....	Titus
Preis .....	ca. DM 20
Spieler .....	1 Spieler
Genre .....	Strategie
Level .....	20
Schwierigk. ....	mittelsteigend
Continues .....	keine
Speicher/MBIT .....	1 MBit
Erschätlich .....	im Handel

**FAZIT**

# 2+



Super Nintendo GAME BOY™



# DIE ZUKUNFT IST DIE TECHNISCH



## Teil 1

### „SCHLACHT- FELDER“

#### IN DER WÜSTE



Die „Kamera“ zoomt zurück, wenn die Kämpfer auseinandergehen

#### NACHTS AUF DEM HOCHHAUS



Bei Vollmond legt Sabrewulf, der Werwolf richtig los ...

#### AUF DEM SCHLOSSDACH



Orchid verpaßt Riptor eine Combo

**GAMEPRO berichtet exklusiv über das, was es derzeit von Nintendos neuer Wunderkonsole zu sehen gibt!**

**d**as Ultra 64, Nintendos angekündigte 64-Bit-Konsole, soll im Herbst 1995 weltweit in allen Wohnzimmern stehen. Na ja, ob auch in den Unsrigen ist noch nicht sicher, denn Nintendo Deutschland hat erst kürzlich wieder verlautbaren lassen, daß Ihr Schwerpunkt weiterhin das SNES sein wird.

Daher fehlt wohl auch die „Ultra 64 – available for your home in fall '95“ Aufschrift, die auf allen US-Geräten klebt, auf den deutschen Nintendo-Spielautomaten.

Ehemals als „Project Reality“ angekündigt, basiert die Hardware auf Silicon-Graphics-Inc.-Supercomputern (SGI). Genauer gesagt auf der Reality-Engine-Grafikhardware der „Onyx-Workstation“, natürlich in abgespeckter Form. Auch der

Hauptprozessor wird nicht ganz so leistungsfähig sein, doch 80-100 MHz Taktrate sind ja immer noch schnell genug.

Trotz dieser Fabel-Daten soll das Ger ä t



für (fast) jedermann erschwinglich sein. Nintendo zielt einen Preis von \$200 bis 250, d.h. unter DM 400 an (Wenn man das mal mit Segas 32X vergleicht ...). Und da Nintendos guter Ruf auf dem Spiel steht, werden sie dieses Versprechen auch halten müssen. Immerhin haben sie oft und laut genug verkündet, daß die Heimversionen in punkto Geschwindigkeit, Grafik und Sound identisch mit dem sein werden, was derzeit in den Arcades zu sehen ist. Werfen wir also einen Blick auf das, was uns die Zukunft (hoffentlich) bringen wird ...



#### DER AUTOMAT

Wer an diesem Gehäuse ohne zu Zögern vorbeigeht, begeht einen schweren Fehler ...



# N I N T E N D O S

# WIRKLICHKEIT

## E R E V O L U T I O N



Unglaublich beeindruckend präsentiert sich die erste Original-Ultra-64-Entwicklung von Rare, die auch für ‚Donkey Kong Country‘ (DKC) verantwortlich zeichnen. ‚Killer Instinct‘ (KI) entstand, wie auch ‚DKC‘, auf SGIs unter Verwendung einer erweiterten Alias-Power-Animator-Software. Advanced Computer Modelling (ACM) heißt das Zauberwort, mit dem lebensechte Bewegungsabläufe relativ einfach zu erzeugen sind. Neben KI verblaßt das bisher grafisch eindrucksvollste Prügelspiel (das Indizierte mit

den digitalisierten Kämpfern). Kein Wunder, daß sich in der Spielhalle nun die Massen um den Nintendo-Automaten scharen. Die Kämpfer weisen eine erstaunliche dreidimensionale Tiefe auf. Wie bei den SNK-Beat-'em-Ups zoomt die imaginäre Kamera zurück, sobald sich die Kämpfer voneinander entfernen, das jedoch ungleich flüssiger und detaillierter als bisher. Ist man bei DKC schon fasziniert von den beeindruckenden Licht- und Schatteneffekten, KI ist nochmal um Welten überlegen. Nicht nur, daß die Charaktere realistische Schatten auf den Boden werfen. Ihre Arme werfen auch Schatten auf ihre Körper. Besonders im Brustkorb von Spinal, dem Skelett, ist dieser Effekt unglaublich. Doch damit noch immer nicht genug der Superlative: Aus Meltdown lodern permanent Flammen, während Glacius ständig Kältedampf von sich gibt und wie der gute alte T-1000 aus



### FIGHTERPARADE

Die Kämpfer in Killer Instinct sehen nicht nur genial aus, die sind auch enorm abwechslungsreich. Zwischen zehn Fightern aus aller Herren Länder und Dimensionen könnt Ihr auswählen



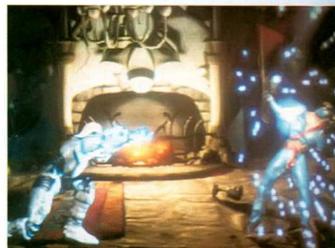
### ‚SCHLACHT-FELDER‘

#### Die Hängebrücke



Meltdown beglückt Glacius mit einem Feuerball

#### Im Rittersaal



Fulgore läßt eine Spezialattacke auf Jago los

#### Der Boxing



Thunder scheint ein Verwandter von Hawk aus SSF2 zu sein

#### In den Slums



Man beachte den fantastischen Glas-Effekt der Autofenster

# ULTRA 64



Terminator 2 morphet. Haben wir eigentlich schon erwähnt, daß der Automat dank DCS-Soundsystem mit bombastischen Sound und Sprachausgabe aufwartet? Das Gameplay ist ein Street Fighter angelehnt, wie dort lassen sich Feuerbälle, Dragon Punches und Teleportationen ausführen. Es gibt sechs Buttons für die Angriffe, geblockt wird durch ‚Joystick-Zurückziehen‘. Außerdem gibt es verschiedenartige Combos (angeblich bis zu 20+ Treffer). Zudem sind einige Fighter wie bei ‚Samurai Shodown‘ mit Waffen ausgestattet. Obwohl der Name Killer Instinct krasse Gewaltdarstellungen befürchten läßt, ist davon glücklicherweise nichts zu sehen. Blut spritzt zwar auch ein wenig, doch ist das nicht Selbstzweck und bleibt in erträglichen



Im Vorspann präsentieren sich die Kontrahenten in Full-Screen-Größe. Links Riptor beim zweiten Frühstück, rechts der gefürchtete Fulgore



Maßen. Ob das benommene Verweilen der Gegner kurz vor ihrem Ende auf Finishing Moves schließen läßt, konnten wir noch nicht ermitteln. Die Spielbarkeit reicht nicht ganz an SSF2 heran, dafür ist es etwas zu hektisch, und die Kollisionsabfrage etwas zu ungenau. Kein Wunder, schließlich ist KI Rares erster Ausflug ins Prügelbusiness. Capcom hingegen feilen bereits seit vier Jahren an den Feinheiten ihres Spiels herum. Auf jeden Fall dürft Ihr Euch dieses Ereignis nicht entgehen lassen. Sollte es in Eurer Nähe eine Spielhalle geben, die KI hat: Nichts wie hin (Natürlich nur, wenn Ihr schon volljährig seid)!



Zur Zeit der Drucklegung dieser GAMEPRO gab es Killer Instinct jedoch nur exklusiv in einer einzigen Spielhalle hier in Hamburg zu bewundern... In der kommenden Ausgabe



bringen wir Euch weitere Infos über KI und natürlich auch den anderen Ultra-64-Automaten, Williams' ‚Cruis'n USA‘.

Klaus-Dieter Hartwig



Rechts noch ein weiteres Bild aus der genialen Vorspann-Sequenz. Hier sieht Ihr Sabrewulf, den Werwolf, in seiner ganzen Schönheit



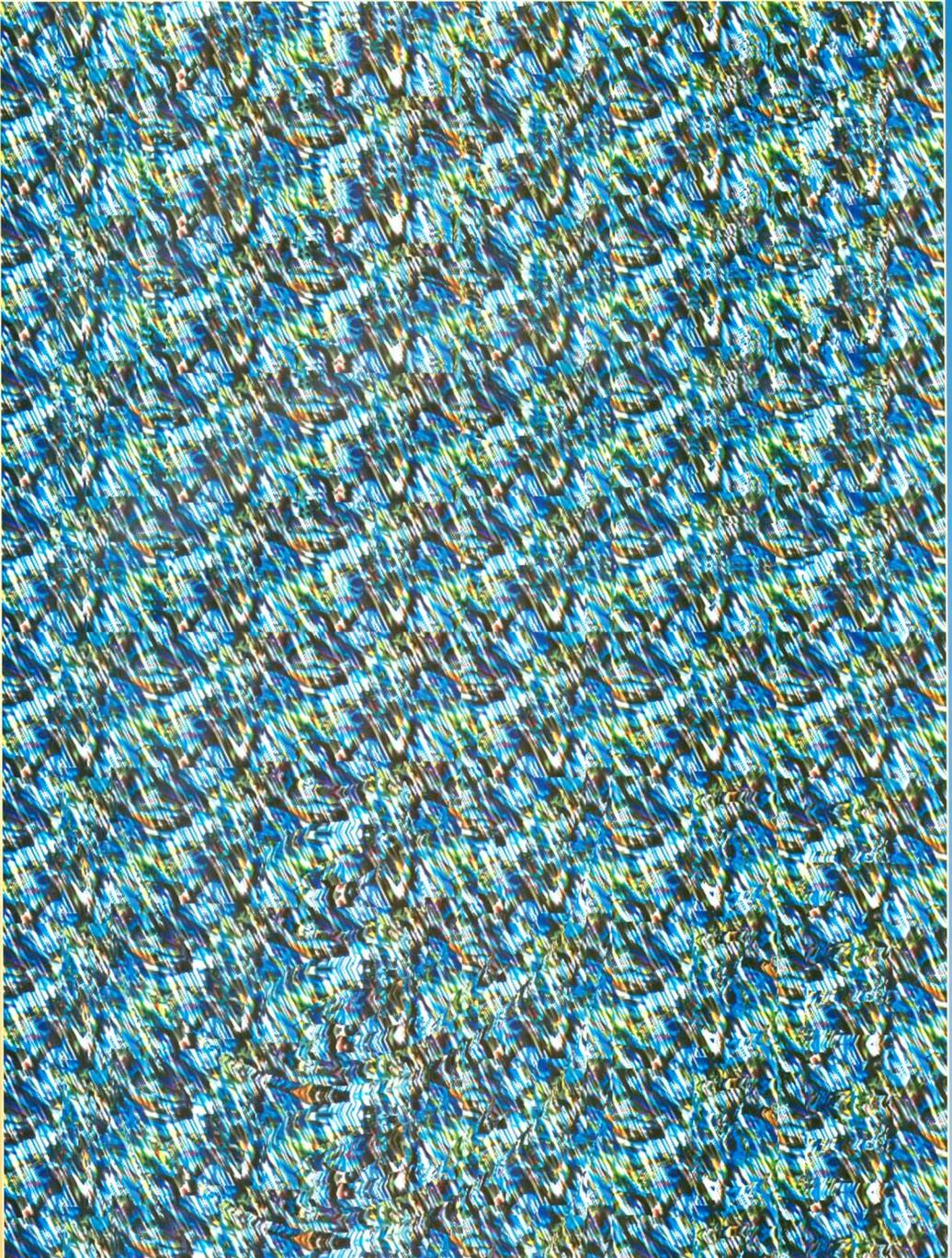
, TESTSPIELER GESUCHT

Okay, Killer Instinct, die erste reine Ultra-64-Entwicklung, steht nun in den Spielhallen. Nur: Der Automat ist noch nicht 100%ig fertiggestellt! Nachdem wir den letzten Gegner nach etlichen Marktstücken endlich besiegt hatten, leuchtete uns vom Bildschirm in freundlichen Lettern folgender Text entgegen: „Thank you for playing this Test-Version of Killer Instinct.“ (auf gut Deutsch: Danke, daß Sie diese Testversion von Killer Instinct gespielt haben.“) Das war alles! Kein Abspann, keine Credits, kein Intro! Was soll das? Ob sich Nintendo viele Freunde damit macht, die zahlenden Kunden (freundlich ausgedrückt) an der Nase herumzuführen? Daß auf der Rückseite (!) des Automaten ein kleines Aufkle-

berchen angebracht ist, kann ja wohl keine Entschuldigung sein. Betrachtet man den Qualitätsanspruch, den Nintendo bisher an eigene Produkte gestellt hat, eine bedenkliche Entwicklung... Weitere Ungereimtheiten: Die Spieler haben keine festen Hintergründe. Will heißen, daß Ihr nach einem Continue mit demselben Gegner plötzlich vor einem anderen Hintergrund kämpft, so zum Beispiel mit dem Dino in der Boxarena oder mit dem Skelett in den Slums einer Großstadt. Kann ja sein, daß das im Sinne des Erfinders ist, aber merkwürdig ist es auf jeden Fall. Und außerdem gibt es noch nicht für jeden Kämpfer einen eigenen Background, sondern derer nur sieben.



N I N T E N D O S U L T R A 6 4



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

# MEGA DRIVE Test

Nein, das ist  
nicht Donkey  
Kong!



## Z A U B E R K E S S E L

# FLINK



**d**er Protagonist „Flink“ muß über seine Heimatinsel

*Ach, Tschuldigung. Hätten sie mal Feuer?*

streifen und dabei vier magische Kristalle einsammeln. Da diese am Ende für die Vernichtung eines bösen Zauberers gebraucht werden, ist es klar, daß ihm unterwegs allerlei Schergen des Obermotes auflauern. Um diese auszuschalten kann Flink ihnen entweder auf den Kopf springen oder in seinem tragbaren Zauberkessel aus verschiedenen Zutaten mehr oder minder mächtige Zaubersprüche brauen. Dazu braucht er zuerst einmal ein Rezept (findet sich in herumstehenden Schatzkisten) und die darin vorgeschriebenen Zutaten. Mit Hilfe der verschiedenen Sprüche kann Flink dann auch kompliziertere Aufgaben, z.B. schrumpfen um in kleine Geheimgänge zu gelangen, lösen.

Das Spiel ist auf den ersten Blick recht vielversprechend, leider ist die Steuerung des kleinen Zauberehrings nicht ganz ausgereift, viel zu oft springt man ins Leere. Sehr schön ist dagegen die Grafik geratet. Obwohl Flink als auch seine Feinde sind niedlich animiert und agieren vor schön gestalteten Hintergründen.

Maris Feldmann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller .....	Pygmalios
Preis .....	ca. DM 120
Spieler .....	Jump&Run
Genre .....	1
Level .....	52
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	kristallbar
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	ab November

**FAZIT**  
3+

# GAME GEAR Test

FAST SO SCHÖN WIE IN ECHT

# PGA TOUR GOLF II

**d**amit lange Winterabende für Golfreunde ein wenig kürzer werden, veröffentlicht Warner zum Beginn des Schmuddelwetters „PGA Tour Golf II“, den Nachfolger der bislang besten Golfsimulation für Segas Handheld. Zum bekannten



Turniermodus kommt nun ein Skins-Modus hinzu, bei dem an jedem Loch um einen bestimmten



Geldbetrag gespielt wird (Barauszahlung leider nicht möglich!). Außerdem wurde der einstige Phantasie-Platz weggelassen. Zu den übriggebliebenen drei realen Kursen gesellen sich jetzt nochmals drei. Der Bildausschnitt ist ein wenig vergrößert, die Grafik selbst aber kaum verbessert geworden. Ansonsten blieb nahezu alles beim alten, das heißt: gute Grafik, klasse Spielbarkeit, hohe Realitätsnähe, aber mäßige Soundeffekte und ein seltsames Sprungverhalten des Balles. Trotzdem: Unbedingt ein paar Puttversuche unternehmen – es lohnt sich allemal!

Hans-Joachim Amann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller .....	Warner
Preis .....	ca. DM 90
Spieler .....	14
Genre .....	Sport
Level .....	6 Kurse à 18 Löcher
Schwierigkeit .....	einstellbar
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	4 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
2+

# 3 DO Test



## B R U C H L A N D U N G

# VR STALKER

*Na, sind das nicht grafische Leckerbissen? Ob das ironisch gemeint ist? Iwo, wie könnte es ...*

**k**lasse, der erste „richtige“ Flugsimulator für Panasonics 3DO ist da“, dachten wir und freuten uns über „VR Stalker“. Die Freude verging jedoch sehr rasch, denn das, was uns Morpheus Interactive serviert, ist biedere, langweilige Actionkost. Die sechs zu fliegenden Flugzeuge steuern sich keineswegs realistisch. Richtig unangenehm fällt die Grafik auf, die dem 32-Bitter in keiner Weise gerecht wird. So findet man kaum Bodeninstallationen und höchstens mal ein halbes Dutzend Bäume gleichzeitig am Grund vor. Gäbe es nicht ein paar Berge, so wäre alles eine platte, extrem triste Fläche.

Zu keiner Zeit kommt richtige Action auf, alles brodelt auf Sparflamme vor sich hin: Ab und zu wird ein feindliches Flugzeug abgeschossen, dann ein Bodenziel – „Mission complete, returning to base“. Viel mehr passiert wirklich

nicht. Für ein Actionprogramm fehlt die Action, für eine Sim die entsprechenden Elemente.

Hans-Joachim Amann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○
Hersteller .....	Morpheus Int.
Preis .....	ca. DM 140
Spieler .....	1
Genre .....	1
Level .....	15
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	1 CD
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
5



Ohne geschicktem Teamwork geht nicht viel



## SO EIN CHAOS CHAOS ENGINE

**S**chon vor einigen Jahren brachten die bekannten ‚Bitmap Bros.‘ aus England für damals gängige Heimcomputer „The Chaos Engine“ heraus, das auch unter dem Namen ‚Soldiers of Fortune‘ bekannt ist. Bei diesem Actiongame ziehen ein bis zwei Spieler in den Kampf gegen allerlei böswillige Mutanten, die nach ihrer Eliminierung bare Münze hinterlassen, die natürlich einzusammeln ist. Mit dem einheimsten Zahlungsmittel dürfen beispielsweise durchschlagkräftigere Waffen erworben werden, was die Arbeit freilich erleichtert. Vor allem zu zweit ist The Chaos Engine ein spaßiges Programm, da der Erfolg von geschicktem Teamwork abhängt. Auch wenn es manchmal schwer fällt, dem Partner Geld und Extras zu überlassen, sollte stets teamdienlich agiert werden. Ansonsten heißt es nämlich bei dem nicht ganz einfachen Abenteuer schnell ‚Game Over‘. Leider ist die Grafik nur gehobe-

ner Durchschnitt, der Sound ist ziemlich nervig. Dafür ist das Gameplay nicht von schlechten Eltern, und vor allem der Zweispieler-Simultan-Modus motiviert dauerhaft.

Hans-Joachim Amann

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... MicroProse  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Spieler ..... 1-2 (simultan)  
 Genre ..... Action  
 Level ..... 4 Level & 4 Stages  
 Schwierigk. ... mittel bis hoch  
 Continues ..... Paßwort  
 Speicher ..... 8 MB  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT 2-**



## SATANSBRATEN LILIL DIVIL

**d**er kleine Teufel Mutt muß die mysteriöse ‚Pizza der Pizzas‘ aus der Oberwelt holen. Pech für ihn – denn bis jetzt ist noch kein Unterweltler vor ihm von dieser Reise zurückgekehrt! Eine qualvolle Angelegenheit also, und das gilt ohne Wenn und Aber auch für das CD-i-Spiel. Die meiste Zeit ist der knuddlige rote Knirps damit beschäftigt, durch weiterverzweigte 3-D-Labyrinth zu streunen, um die insgesamt etwa 50 verschiedenen ‚Action-Räume‘ zu finden. Dort muß er jeweils eine bestimmte Aufgabe lösen, etwa eine Riesenspinne plätten oder einen Ringkampf gewinnen. Dazu braucht er jeweils einen bestimmten Gegenstand, den er wiederum in einem entfernten Raum kaufen muß. Man weiß gar nicht, was mehr nervt: die dröge Latscherei durch die endlosen Gänge,



Ein gegnerischer Herkules bei der Arbeit. Gleich giEin gegnerischer



ganz nett, die Musik animiert jedoch zum Abschalten. Tja, eine Disney-Lizenz macht halt noch lange kein gutes Spiel.

Michael Koczy



Britzelbratz: Da stand Mutt wohl auf der elektrischen Leitung!

die schleppende Steuerung und das ruckelnde Scrolling in den Räumen oder die sich dauernd wiederholenden Animationen, die Ihr nicht abbrechen könnt. Sorry – da vermögen auch die knuddlige Grafik und der atmosphärische Soundtrack nicht viel retten ...

Gerald Arend

LIFTING, GEFÄLLIG

## DIE SCHÖNE & DAS BIEST

**d**ieses Jahr könnte das Disney-Jahr werden. Nach dem ‚Dschungelbuch‘ und ‚Mickey Mania‘ beschert uns Hudson Soft pünktlich zum Fest das Jump&Run ‚Beauty and the Beast‘. Das Biest, also der verwunschene Prinz, ist die Hauptfigur des Spiels. Er artikuliert sich im Spiel mittels Prankenhieb und Gebrüll, welches die Gegner kurz betäubt. Springen und Klettern kann er natürlich auch. So bewegt Ihr Euch durch die zwölf 08/15-Level, um Euch am Ende in den Prinzen zurückzuverwandeln. Figuren aus dem Film fehlen natürlich nicht, jedoch kann das restliche Ambiente nicht überzeugen. Die Steuerung hakt, und behindert beim Spielen mehr als irgendein Gegner. Die Grafik ist

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... Hudson Soft  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Spieler ..... 1  
 Genre ..... Jump&Run  
 Level ..... 12  
 Schwierigk. ... einstellbar  
 Continues ..... einstellbar  
 Speicher ..... 8 MB  
 Erhältlich ..... ab November

**FAZIT 4**

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... Philips  
 Preis ..... ca. DM 120  
 Spieler ..... 1  
 Genre ..... ActionAdventure  
 Level ..... ca. 50 Räume  
 Schwierigk. ... mittel bis hoch  
 Continues ..... Save-Funktion  
 Speicher ..... 1 CD  
 Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT 4**



**Hulk Hogan und Rick Flair sind schon länger nicht mehr in der WWF, und auch viele andere Superstars werden von der WCW abgeworben. Trotzdem könnt Ihr Euch den Wrestlingzirkus wieder in Euer Wohnzimmer holen.**

Was würden sich wohl Wrestling-Fans am meisten wünschen? Diese Frage hat sich (neben Titan Sports) auch Acclaim gestellt und kam zu der Antwort: Eine Vierspieler-Option. Da die Jungs bei Acclaim glücklicherweise gar nicht so übel sind wie manche ihrer Spiele wurde diese tolle Idee auch gleich, rechtzeitig zu Weihnachten, in die Tat umgesetzt. Und so erwartet uns nun der neueste Wrestling-Knaller: „WWF Raw“. Um richtig Eindruck zu machen, kommt das Game gleichzeitig auf den populären 16 Bit- und Handheld-Geräten der beiden Marktführer Nintendo und Sega heraus. Um die ganze Sache übersichtlich zu halten, widmen wir uns zuerst den 16 Bittern. Auf beiden Systemen kommt WWF

Raw mit satten zwölf Kämpfern daher. Neben altbekannten Größen aus den älteren WWF-Titeln sind auch neue Recken wie Luna Vachon (die Freundin von Bam Bam Bigelow!) und Owen Hart mit von der Partie. Zu Beginn könnt Ihr wie immer die Kampftart auswählen. Neu sind dabei das Bedlam, in dem zwei gegen zwei antreten und das namensgebende Raw-Endurance-Match, bei dem Ihr ganze sechs Kämpfer wählen könnt, die dann nacheinander die Arena betreten. Auch die Regeln des Kampfes sind nach wie vor von Euch beeinflussbar. Je nachdem ob Ihr Euch für ‚One Fall‘, ‚Brawl‘ oder ‚Tournament‘ entscheidet, wird der Kampf durch erfolgreiches ‚pinnen‘ oder ‚Aus-dem-Ring-werfen‘ entschieden. Am Spiel selber hat sich



ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN.

# WWF



**Undertaker**  
149 kg  
208 cm



**1-2-3 Kid**  
96 kg  
181 cm



**Bret Hart**  
106 kg  
181 cm



**Bam Bam Bigelow**  
163 kg  
191 cm



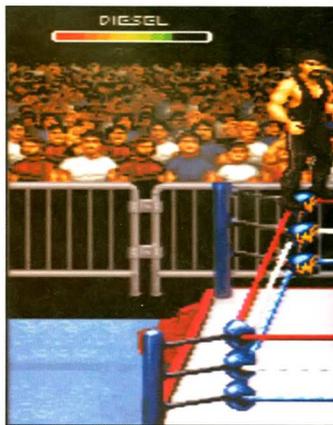
**Luna Vachon**  
61 kg  
164 cm



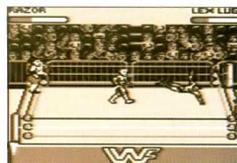
**Diesel**  
144 kg  
211 cm

1-2-... Na, hoffentlich rappelt sich der Kerl nicht wieder auf

Aua, aua. Das kann aber ganz schön auf den Rücken gehen



Unten: Auch auf dem Game Boy tummeln sich die Wrestling-Recken



## WWF RAW

**Gameplay** ●●●●●○

Die verschiedenen Charaktere lassen gut steuern und bewegen sich willig Euren Befehlen.

**Dauerspaß** ●●●●●○

Dank der zahlreichen Figuren, der vielen Spielmodi und der Vierspieler-Option habt Ihr lange Spaß dran.

**Grafik** ●●●●●○

Große Figuren und flüssige Animationen, trotzdem könnte die Grafik detaillierter sein.

**Sound** ●●●●●○

Jeder Kämpfer hat seine eigene Titelmusik, die auch sehr gut klingt. Weiter so.

Hersteller .....	Acclaim
Preis .....	ca. DM 120
Spieler .....	1-4
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	12 Kämpfer
Schwierigk.grad .....	einstellbar
Continues .....	3
Speicher .....	16 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**2**



## WWF RAW

**Gameplay** ●●●●●○

Mit nur zwei Knöpfen seid Ihr etwas eingeschränkt. Trotzdem ist WWF Raw noch gut spielbar.

**Dauerspaß** ●●●●●○

Ihr könnt zwar nur allein kämpfen, aber dennoch macht das Game recht viel Spaß.

**Grafik** ●●●●●○

Man kann zwar immer noch genug erkennen, aber sicherlich geht es auch auf dem Game Boy besser.

**Sound** ●●●●●○

Der Sound ist zwar nicht das gelbe vom Ei, stört Euch aber auch nicht beim Spielen.

Hersteller .....	Acclaim
Preis .....	ca. 80 DM
Spieler .....	1
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	8 Kämpfer
Schwierigk.grad .....	einstellbar
Continues .....	1
Speicher/MBit .....	1 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**3**

# RAW



Unten: Bunt und tragbar, das kann nur WWF Raw fürs Game Gear sein!



**Yokozuna**  
258 kg  
191 cm



**Shawn Michaels**  
106 kg  
183 cm



**Lex Luger**  
120 kg  
194 cm



**Doink**  
113 kg  
181 cm



**Razor Ramon**  
130 kg  
199 cm



**Owen Hart**  
103 kg  
179 cm

Ein guter Sprungtritt ist immer besser als selber auf Fresse zu kriegen

Da hängt aber einer übel in den Seilen. Hey, Coach! Wirf das Handtuch!



## MD & GG Test

im großen und ganzen nicht viel geändert. Nach wie vor könnt Ihr Euren Opponenten schlagen, treten, ihm die Augen auskratzen, vom Seil aus zermatschen, im Lauf umhauen, auf ihn fallen usw. Natürlich könnt Ihr auch weiterhin in den direkten ‚Climb‘ gehen, wo Ihr dann durch Button-Triggern die Oberhand gewinnen müßt und den Gegner dann schön werfen könnt. Selbstverständlich ist es ohne weiteres möglich den Ring zu verlassen, um mit den dort aufgestellten Gegenständen (Stühle, Eimer) die Gegner mal so richtig zu vermöbeln.

Die Figuren sind ordentlich groß und gut zu erkennen. Auch die Animation der einzelnen Kämpfer läßt kaum Wünsche offen. Jeder Kämpfer wird außerdem im Auswahlmenü ausführlich vorgestellt. Die passende Titelmusik ist dabei ja schon fast selbstverständlich. Die beiden Handheld-Versionen haben leider nicht die volle Kämpferanzahl und können nur mit acht (GB) bzw. zehn (GG) Wrestlern aufwarten. Außerdem habt Ihr natürlich nicht die Möglichkeit mit insgesamt vier Leuten auf einmal

in den Ring zu steigen. Am tragbaren Gerät bleibt Ihr weiterhin einsam, sorry Jungs! Durch die (vom Hersteller vorgegebenen) zwei Knöpfe der Geräte steht Euch zwar nicht die volle Palette aller bekannten (Wrestling) Moves zur Verfügung, aber trotzdem könnt Ihr eine ganze Reihe von fiesen Attacken auf Eure Gegner loslassen. Die Grafik ist bei beiden Version durchaus ordentlich und gibt Euch einen guten Überblick. Der Sound ist ja bei unseren tragbaren Freunden naturgemäß nicht der allerbeste und kann auch hier keinen vom Hocker hauen.

Die Spielbarkeit ist auf allen vier Systemen in Ordnung. Die jeweiligen Kämpfer sind gut zu erkennen und führen die Bewegungen willig aus. Alle Versionen wurden im Vergleich zu den jeweiligen Vorläuferprogrammen noch mal verbessert. Zahlreiche Moves, Spezial-Attacken und versteckte Angriffe versprechen länger anhaltenden Spielspaß. Alle Freunde des Wrestlingssports sollten sich die neueste Version auf jeden Fall mal anschauen.

Maris Feldmann



**GAME GEAR**

## WWF RAW

**Gameplay** ●●●●●●●●

Mit nur zwei Knöpfen seid Ihr etwas eingeschränkt. Trotzdem ist WWF Raw noch gut spielbar.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Ihr könnt zwar nur allein kämpfen, aber dennoch macht das Game recht viel Spaß.

**Grafik** ●●●●●●●●

Für Game-Gear-Verhältnisse ist die Grafik wirklich gut. Alle Wrestler sind klar zu erkennen.

**Sound** ●●●●●●●●

Der Sound ist zwar nicht das gelbe vom Ei, stört Euch aber auch nicht beim Spielen.

Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 80  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Ringkampf  
Level ..... 10 Gegner  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
Continuos .....  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2-**

**MEGA DRIVE**

## WWF RAW

**Gameplay** ●●●●●●●●

Die Figuren lassen sich gut steuern. Mit Sechs-Button-Pad könnt Ihr allerdings besser wrestlen.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Dank der zahlreichen Figuren, der vielen Spielmodi und der Vier-Spieler-Option habt Ihr lange Spaß dran.

**Grafik** ●●●●●●●●

Die Figuren sind ordentlich groß und auch die Animationen sind in Ordnung.

**Sound** ●●●●●●●●

Die passende musikalische Untermalung für einen Wrestling-Event könnte aber besser sein.

Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 4  
Genre ..... Ringkampf  
Level ..... 12 Kämpfer  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
Continuos .....  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2**

# GAMES WORLD CHARTS

Norman Adelhütte  
Donkey Kong Country



Hallo GAMES-WORLD- und GAMEPRO-Freaks,

Jetzt könnt ihr mich nicht nur in sehen, sondern sogar lesen!

... er ist zurück: Donkey Kong! Das erste SNES-Spiel in 32-Bit-Qualität. Und was haben meine kurzschichtigen Augen gesehen? Sensationelle Grafiken, brillante Farben, lebensechte Bewegungen, hammerharter Sound... Dieses Spiel schlägt fast alles, denn Donkey und Diddy Kong müssen im Dschungel einer geheimnisvollen Insel die tollsten Abenteuer bestehen. Und das in mehr als 100 Levels! Doch damit nicht genug! Dazu gibt's auch noch schlappe 100 Bonus-Level. Warum das alles? Na, wer kann es sich schon erlauben Donkey Kong's Bananen zu stehlen? Niemand. Also reißt Donkey auf Straußen, Nashörnern, übersteht die seltsamsten Naturgewalten (auf welcher tropischen Insel fällt schon Schnee?) und stellt sich allen Aufgaben. Kurzum: Für mich das umfangreichste SNES-Jump&Run-Spiel, das es je gab. Einfach affentourboggi. Donkey Kong Country. Gebt Euch diese Dosis Bananen!

Bis zur nächsten GAMEPRO  
Ever Norman



Michael Grof

Ich mache es ganz kurz. 'Virtua Racing' ist und bleibt meiner Meinung nach das beste Spiel fürs Mega Drive. Die Red. meint: Alles klar, Michael! Leider hat es VR nicht mehr in die Charts geschafft, top ist das Game aber trotzdem. Aber noch besser verspricht die Deluxe-Version für das 32X zu werden.

VIRTUA RACING MD



David Heug

Ich finde Super Metroid super-affenstark. Tolle Grafik und Wahnsinns-Effekte, dazu ein Klasse-Sound. Das Gameplay ist genial und es fehlt an nichts - einfach stark! Die Red. meint: Uns geht es nicht anders! Seitdem wir SM das erste Mal spielen, hat es nichts von seiner Faszination verloren.

SUPER METROID SNES

Frohes Fest zusammen, so kurz vor der Jahreswende habt ihr die Leser-Charts nochmal gut durcheinander gewirbelt. Auch einige Klassiker der Konsolen zu finden.

## SNES

SNES 1 SUPER STREET FIGHTER 2  
Vormonat auf Platz 1, seit 3 Monaten dabei!

SNES 2 ZELDA III  
Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat dabei!

SNES 3 SUPER METROID  
Vormonat auf Platz 4, seit 3 Monaten dabei!

SNES 4 SUPER MARIO KART  
Vormonat auf Platz 5, seit 3 Monaten dabei!

SNES 5 NBA JAM  
Diesen Monat neu dabei! **neu!**

## GAME BOY

GB 1 LINK'S AWAKENING: ZELDA 4  
Vormonat auf Platz 1, seit 3 Monaten dabei!

GB 2 WARIO LAND S. MARIO LAND 3  
Vormonat auf Platz 2, seit 2 Monaten dabei!

GB 3 METROID 2  
Diesen Monat neu dabei! **neu!**

# CLHEAS

## MEGA DRIVE

MD 1 SUPER STREET FIGHTER 2  
Vormonat auf Platz 1, seit 2 Monaten dabei!

MD 2 LANDSTALKER  
Diesen Monat neu dabei! **neu!**

MD 3 DUNE II  
Vormonat auf Platz 2, seit 3 Monaten dabei!

MD 4 SONIC 3  
Vormonat auf Platz 4, seit 2 Monaten dabei!

MD 5 FIFA SOCCER  
Diesen Monat neu dabei! **neu!**

## MEGA-CD

MCD 1 THUNDERHAWK  
Vormonat auf Platz 3, seit 3 Monaten dabei!

MCD 2 BATTLECORPS  
Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat dabei!

# STARTS

## Die 10 kinderfreundlichsten Spiele/Klassiker zum Verschenken

Eine kleine Entscheidungshilfe für alle Eltern, Omas, Opas, Tanten, Onkel oder ältere Geschwister, die ihren kleinen Lieblingen keine Baller- oder Prügelnarren überreichen möchten.

### ECCO THE DELPHIN

MD- und MCD-Untertwasser-Adventure mit einem Delphin, schöne Grafik, sphärischer Musik.  
Ca. DM 90, 100

### F-ZERO

Der Klassiker unter den SNES-Rennspielen, Mode-7-Grafik und futuristische Fahrzeuge, nur ein Spieler. Ca. DM 50

### SUPER MARIO ALL-STARS

Alle alten NES-Mario-Spiele auf einem SNES-Modul, viel Jump&Run-Spaß fürs Geld.  
Ca. DM 80

### MICKEY MANIA

Neustes Jump&Run-Abenteuer der weltbekanntesten Maus, für MD und SNES (Test 5/32/33). Je ca. DM 120

### NBA JAM

Basketballgame für bis zu vier Spieler, Action und Spielspaß für GB, SNES, MD, MCD, GG.  
Ca. DM 60, 100, 100, 120, 60

### PARODIUS

SNES-Parodie auf alle Ballerspiele, niedliche Grafik, lang anhaltender Spielspaß für ca. DM 70

### TINY TOONS ADVENTURES

Jump&Run mit den bekannten Toons. Buster sorgt in vielen Levels auf dem SNES und MD für Dauerspaß. Ca. DM 80, 70

### SONIC & KNUCKLES

Neuestes MD-Abenteuer in Igel-Manier, alte Sonic-Games können mit Knuckles nachgespielt werden. Ca. DM 120

### SUPER MARIO KART

SNES-Kart-Rennen mit allen Mario-Figuren, Action und gleichzeitig Spielspaß für bis zu zwei Spieler. Ca. DM 90

### ZELDA

Der Klassiker unter den Nintendo-Adventures, den kleinen Eifen Link gibt es für GB, NES und SNES. Ca. DM 50, 50, 60

Die von uns angegebenen Preise beziehen sich nicht auf die Angaben der Hersteller. Wir sind selber auf die Pirsch gegangen, und haben uns in Kaufhäusern, Fachgeschäften und bei Versandhändlern nach Angeboten umgesehen.

## NEO GEO

### 1 SAMURAI SHODOWN

Vormonat auf Platz 1, seit 3 Monaten dabei!

### 2 VIEWPOINT

Vormonat auf Platz 3, seit 3 Monaten dabei!

### 3 ART OF FIGHTING

Dieser Monat neu dabei!

Hallo Freunde!



Michael Kocz

Mit den Zuschriften für die „Edel-Konsolen“ ist das so eine Sache. Das Neo Geo ist wieder vertreten, dafür bekamen wir nur ein paar „Tempest 2000“-Einsendungen für Ataris Jaguar. Hoffen wir, daß sich das bald mal ändert. ... bis zum nächsten Mal!

## MITMACHEN UND GEWINNEN!

Ihr wollt die Charts mitgestalten? Nichts einfacher als das: Schreibt uns jeweils **Euer Lieblingsspiel der jeweiligen Konsolen oder eine komplette Chart-Liste** auf eine Postkarte oder per Brief. Wenn Ihr noch ein Foto von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu einem der Spiele schreibt, findet Ihr Euch demnächst vielleicht auf dieser Seite wieder. Wer weiß ... Allerdings können nur Spiele, die nicht auf dem Index stehen, in die Wertung einfließen. Also nicht „XX'1 und 2 etc. Und damit sich Euer Engagement lohnt, **verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl**. Also vergeßt den Namen Eures Wunsch-games nicht.

**GAMEPRO CHARTS**  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg

MCD **3 TOMCAT ALLEY**   
Vormonat auf Platz 2, seit 1 Monat dabei!

GAME GEAR **1 SONIC SPINBALL**   
Vormonat auf Platz 1, seit 3 Monat dabei!

GG **2 COOL SPOT**   
Diesen Monat neu dabei!

GG **3 NBA JAM**   
Vormonat auf Platz 2, seit 3 Monaten dabei!

3DO **1 BURNING SOLDIER**   
Vormonat auf Platz 1, seit 1 Monat dabei!

3DO **2 ROAD RASH**   
Diesen Monat neu dabei!

3DO **3 TOTAL ECLIPSE**   
Vormonat auf Platz 2, seit 3 Monaten dabei!



**S**NK ist einer der Garantien, wenn es um hervorragende Beat-ems Ups auf dem Neo Geo geht. Ihr neuester Geniestreich ist ein 198 MBit-Modul mit sage und schreibe 24 (!!!) Kämpfern.

Damit die Gewöhnungsphase nicht unnötig in die Länge gezogen wird, sind zehn alte Bekannte dabei. Fünf aus „Art of Fighting“ und nochmal sovieler aus „Fatal Fury“. Ihr Outfit und ihre Moves sind für diesen Auftritt allesamt neu designt worden. Das Gameplay bekam ebenfalls



24 (zehn bekannte) Kämpfer, neue Moves, tolle Grafik, Gruppenmodus



24 Kämpfer aus acht Nationen sind nicht gerade zimperlich, wenn es um den Titel des „King of Fighters '94“ geht



Ja, so eine Eisenkugel ist schlecht fürs Zahnfleisch – da hilft nur fleißiges Putzen mit der neuen Rent-A-Dent

STRESS BEIDEN ROYALS

# KING OF FIGHTERS '94

SNKs neuester Streich ist fast ein „Best of“ ihrer alten Titel. 24 Helden fordern Euch bei „The King of Fighters '94“ heraus!



Sound hätte besser sein können, mehr Spielmodi wären auch schön gewesen.

Zuwachs. Es treten acht Dreier-teams gegeneinander an. Ist der erste Kämpfer einer Gruppe draußen, kommt sein Nachfolger. Der Gegner muß mit derselben Energie (und etwas Bonus) weiterkämpfen. Somit ist ein Match erst entschieden, wenn der letzte von den drei Helden eines Spielers auf den Brettern liegt. Selbstverständlich gibt es den „One on One“-Modus auch noch. In die Palette der Spezialattacken sind auch einige neue Ideen eingeflossen.

Drückt Ihr die A- und B-Buttons gleichzeitig, dreht sich Eure Figur zur Seite und weicht damit Schlägen und sonstigen Angriffen aus. Mit Drücken von A, B und C ladet Ihr einen Power-Balken auf, und Euer nächster Schlag wird ein potentieller Energieabsorber.

Allesamt sind die 24 Recken mit Moves großzügig und ausgewogen ausgestattet. Grafisch kann man ebenfalls nicht klagen. Besonders die Hintergründe sind teilweise ein Fest für die Augen. Der Sound mit den Sprach- und Geräusch-samples ist ebenfalls gelungen, kommt jedoch nicht an die Klasse von „Samurai Shodown“ heran.

Trotzdem wird die Luft dünn für den Neo-

Geo-Spitzenreiter, denn King of Fighters '94 ist zumindest der Kronprinz in dieser Königsfamilie.  
Michael Koczy




## KING OF FIGHTERS '94

**Gameplay** ●●●●●●●●  
24 Fighter (und Endgegner) mit neuen Moves, eingängige Steuerung – was will man mehr?!

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Ausgewogenheit beim Kämpfen, viele neue Ideen und Moves, leider nur zwei Spielmodi.

**Grafik** ●●●●●●●●  
Selbst die bekanntesten Helden wurden neu gezeichnet und sind wie die Hintergründe absolut gelungen.

**Sound** ●●●●●●●●  
Zwar ist der Sound gelungen, von „Samurai Shodown“ wissen wir aber, daß es besser geht.

Hersteller	..... SNK
Preis	..... 69,95 DM/40,-
Spieler	..... 1-3
Genre	..... Prügelspiel
Level	..... 24 Kämpfer
Schwierigkeit	..... einstellbar
Continues	..... einstellbar
Speicher/MBit	..... 198 MBit
Erhältlich	..... als Import

**FAZIT**  
2+

# DRAGON

**a**ls Bruce Lee höchst-persönlich kämpft Ihr Euch durch seine Biographie. Neben Tritten, Faushieben und Sprungkicks könnt Ihr die Gegner auch werfen. Bei abwechslungsreichem Kämpfen baut sich unter der Energieanzeige ein Erfahrungs Balken auf. Ist dieser halb voll, werdet Ihr zum „Fighter“. Jetzt könnt Ihr schneller treten und zuschlagen. Füllt der Balken dreiviertel der Anzeige, erhaltet Ihr ein „Nunchaku“. Diese zwei durch ein Seil verbundene Hölzer sind der ideale Meinungsverstärker in den



höheren Leveln. Ihr seht, alles wie auf der Nintendo-Version. Alles? Nicht ganz ... Die Grafik ist eine Beleidigung fürs Auge. Die Hintergründe (besonders der der Küchen-Stage) und Bruces Hauttönung sind farblich gemein. Bei der Sprachausgabe sind wir von Segas Flaggenschiff bereits Kummer gewöhnt, das ist

**Letzte Ausgabe stellten wir Euch ausführlich die SNES-Version von „Dragon“ vor. Ob der die MD-Fassung aber auch so toll ist ...**

*Eine illa Küche? Wohl einen Sponsorenvertrag mit der gefährbten Kuh abgeschlossen?*



aber noch lange kein Grund, auch bei den Musiken derart zu schlampen. Das Schlimmste ist aber die Steuerung, präzises Ausführen von Techniken ist kaum möglich. Dragon enttäuscht nahezu auf ganzer Linie. Der Dreispieler-Modus ist noch das einzige Highlight.

Michael Koczy

**MEGA DRIVE**

## DRAGON

**Gameplay** ●●●●●●●●  
*Leichtes Steuerung, dadurch unnötig schwer und unfair, dafür Dreispieler-Modus.*

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
*Kann nicht wie die SNES-Fassung überzeugen, unnötig schwer, es kommt kaum Freude auf.*

**Grafik** ●●●●●●●●  
*Fiese Farbgebung bei Hintergründen und Figuren, so gelb ist Bruce Hautfarbe nie gewesen.*

**Sound** ●●●●●●●●  
*Kratzende Sprachsamples, blöde und einfallige Melodien, die das Game noch weiter in den Keller ziehen.*

Hersteller ..... Virgin  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Spieler ..... 1-3  
 Genre ..... Prügelspiel  
 Level ..... 7  
 Schwierigk. .... einstellbar  
 Continues ..... 16  
 Speicher/MBit ..... 16 MBit  
 Erhältlich ..... ab November

**FAZIT**

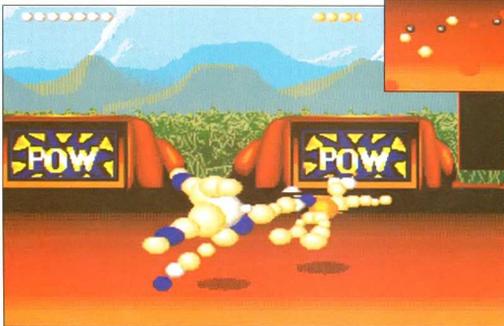
# 4+

## Ein Prügelspiel mit kugelrunden Akteuren? Etwa ein Game mit „Meat Loaf“?

**W**äre schön, doch „Ballz“ kommt nicht vom Wort „Balz“ sondern „Ball“ und ist ein Beat 'em Up mit einer neuen Grafik-Idee. Alle Fighter bestehen aus Kugeln, die, wie bei einem Schneemann, einzelne Körperteile darstellen. Entsprechend seltsam sehen die Figuren und deren Moves aus.

Einen oder zwei Spielern stehen acht Kugelkämpfer zur Auswahl, die acht Endgegner gibt es nur im Einspieler-Modus. Jeder Ballon-Bomber hat seine Vor- und Nachteile sowie Special-Moves. Leider gibt die Anleitung kaum Aufschluß über diese Attacken, nur daß es sie gibt, erfährt man. Grafisch wird eine 3-D-Perspektive geboten, welche sogar Zoom-Effekte zu simulieren versucht. Leider kann, trotz der guten Idee,

# BALLZ



das Game nicht überzeugen. Mit nur drei belegten Buttons läßt es sich kaum vernünftig kämpfen, die verwirrende Darstellung setzt der mittelmaßigen Spielbarkeit noch einen drauf. Außerdem sind die Kämpfer nicht ausgewogen und ihre Darstellung oft fehlerhaft – Risse und Löcher, wo man sie sieht. Der Sound und die Geräusche sind ... na ja, manchmal witzig, aber nie überzeugend.



Selbst Prügelspiel-Fans sollten vorm Kauf auf jeden Fall intensiv Probespielen.

Michael Koczy

**MEGA DRIVE**

## BALLZ

**Gameplay** ●●●●●●●●  
*Verwirrende Darstellung, sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, wenig Optionen und Spielmodi.*

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
*Acht unausgewogene Kämpfer, deren Spezialattacken man erst rausfinden muß – nur für echte Fans.*

**Grafik** ●●●●●●●●  
*Eine nette Idee die grafisch nicht gut umgesetzt wurde – Löcher in der Figurendarstellung.*

**Sound** ●●●●●●●●  
*Ein bischen Musik und Trallala mit den ewig gleichen „Ups“/„Lautes“ – gerade noch Durchschnitt.*

Hersteller ..... Accolade  
 Preis ..... ca. DM 120  
 Spieler ..... 1-2  
 Genre ..... Prügelspiel  
 Level ..... 8 Kämpfer  
 Schwierigk. .... einstellbar  
 Continues ..... einstellbar  
 Speicher/MBit ..... 1 MBit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**

# 4+



*Eine runde Sache? Mitnichten, aus der Idee hätte man mehr machen können*

# SUPER RETURN OF THE JEDI

**Ge-spannt haben wir auf den dritten Teil des Weltraum-Spektakels gewartet – nun ist er da und die Macht hoffentlich mit uns.**

**d**er monumentale Kinofilm „Return of the Jedi“ bildet den letzten Teil der genialen Science-Fiction-



Trilogie von George Lucas. Die Umsetzung auf das SuperNES war, nachdem bereits 1992 und 1993 die ersten beiden Teile in passable SNES-Abenteuer umgesetzt wurden, zu erwarten. Rechtzeitig zum dies-

jährigen Weihnachtsfest wird nun Mitte Dezember „Super Return of the Jedi“ den Einzugs in die Welt der Videospiele halten. Die Crew des Programmiererteams von Sculptured Software versuchte sich bereits an „Super Star Wars“ (Teil 1) und „Super Empire Strikes Back“ (Teil 2). Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca und Konsorten sind also keine Neulinge auf dem SNES, und so kann man davon ausgehen, daß der dritte Teil zumindest



**Han Solo kann nützliche Extrawaffen bekommen, wie z.B. die durchschlagenden Bomben**

den Standard der Vorläufer halten wird. Die Vorgeschichte dürfte eigentlich jedem bekannt sein. Falls dem jedoch nicht so ist, sei kurz gesagt, daß es sich beim Ziel des Spiels darum dreht, den halb fertigen Todesstern des bösen Imperators zu vernichten. Die Story des Games knüpft nahtlos an diese Vorgeschichte an, und hält sich im weiteren Verlauf nahezu exakt an die Vorlage. Gleich zu Beginn dieses Action-Jump&Runs fliegt Ihr mit einem „Speeder“ (Sandgleiter) in einer fantastisch schnell scrol-lenden 3-D-Sequenz



**Rechts: Kurz bevor Ihr dem schrecklichen Imperator gegenüber tretet, trefft Ihr auf dessen grimmige Wächter**



über die schluchtenreiche Oberfläche Tatooines, des Heimatplaneten von Luke, zum Palast des finsternen Schmugglerbosses Jabba the Hutt. Der Gleiter läßt sich dabei in jeder Situation sehr gut kontrollieren, und die toll animierte Grafik schießt Euch geradezu entgegen. Die rest-

liche Strecke bis zum Palast Jabbas müßt Ihr dann im zweiten Level zu Fuß, wahlweise mit Luke oder dem zotteligen Chewie bewältigen. Dort angekommen könnt Ihr der ekligen Riesenkrolche Jabba mit einem weiteren Charakter, Han Solo

nämlich, im Endgegner-Fight ordentlich einheizen. Danach fliegt Ihr auf einer kleinen Sandbarke stehend weiter zum Ewokwald auf Endor, durch den Ihr anschließend mit dem Speeder Bike rast – was allerdings ziemlich unübersichtlich abläuft und dadurch auch wenig Spaß bringt. Den folgenden Kampf im Baumhausdorf könnt Ihr nur



**Viele verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Waffen, stimmungsvolle Filmmusiken**

mit dem Ewok Wicket bestreiten, wobei manchmal derart viele Feinde und sich bewegende Objekte um Euch herum erscheinen, daß die Spielbarkeit etwas darunter leidet. Ihr werdet einige Probleme haben in dem ganzen Durcheinander einen ruhigen Punkt zu finden.

## FANTASTISCHE 3-D-SEQUENZ ZU BEGINN

Anschließend soll die Kontrollstation der imperialen Truppen auf



**Dieser Raum liegt ziemlich versteckt. Wer ihn findet wird reich belohnt**

## Im Todesstern



**Dies sind nur drei Ausschnitte aus der finalen Flugsequenz in der Ihr Euer eigenes Schiff leider nicht selbst sehen könnt. Bedingting dadurch eckt das Schiff ständig an.**

Habt Ihr erst einmal einen Schutzschild ergattert, dann rennt so schnell Ihr könnt, bevor er seine Wirkung verliert!



Mit den meisten Endgegnern ist nicht zu spaßen. Wenn Ihr einmal unachtsam wart, wird Euch das bitter vergolten. Extrawaffen und Power-Ups können jedoch sehr hilfreich dabei sein

Endor eingenommen werden. Doch auch das gestaltet sich sehr schwierig und wirkt auf Dauer frustrierend, wenn Ihr zum xten mal von einer der obersten Plattformen dieses Levels geschubst werdet und immer wieder von ganz unten beginnen müßt. Nachdem Ihr Euch zum riesigen Todesstern (Death Star) vorgearbeitet habt, trifft Ihr als Luke endlich auf dessen Vater, den grausamen Darth Vader. Für diesen und alle anderen Zwischengegner benötigt Ihr die volle Energie und eine gehörige Portion Übung – wie übrigens in fast allen anderen Levels auch.

In den letzten von insgesamt 20 Levels kämpft Ihr dann noch gegen den Imperator selbst und fliegt danach ins Zentrum des Todessterns und danach wieder raus, nachdem Ihr den Reaktor mit einer Bombe zerstört habt. Diese beiden Flug-Level sind spielerisch wesentlich schlechter als die anderen 3-D-Stufen. Ihr könnt Euer Schiff (Millenium Falcon) selbst nicht sehen, und dadurch wird das Manövrieren zur

Qual. Orientieren könnt Ihr Euch dabei also nur anhand der eigenen Schüsse, die Ihr aber nicht gezielt abfeuern könnt.

Jeder der insgesamt fünf verschie-



Na, wenn das kein herrlicher Ausblick ist! Luke steht am höchsten Punkt der Kontrollstation auf Endor und blickt haßerfüllt zum halbfertigen Todesstern auf, der sein eigentliches Ziel ist



Einhundert dieser Goldtaler bringen Euch ein weiteres Leben, das Ihr auch dringend benötigt im Kampf um Gut und Böse

denen Spielfiguren wurde ein sattes Paket an Waffen und Extras zugeteilt.

Im Verlauf des Spiels tauchen diese entweder als versteck-

te Boni auf, oder Ihr müßt sie freischießen. Je nach Bedarf könnt Ihr dann auf Tastendruck die verschiedenen Waffen anwählen und einsetzen. Als Luke könnt Ihr außer dem obligatorischen Laserschwert, das er übrigens auch wie einen Bumerang benutzen kann, noch diverse Handfeuerwaffen benutzen. Doch sie sind meist versteckt und schwer erreichbar. Han Solo besitzt eine Art Handgranaten, und wenn Ihr Wicket ausgewählt, kämpft Ihr Euch im neunten und zehnten Level mit Pfeil

### HERVORRAGENDE MUSIK UND SOUNDEFFEKTE

und Bogen durch die Waldlandschaft von Endor. Für alle Charaktere gibt es Schutzschilde, versteckte Leben, Erweiterungen für den Lebensbalken, Power Ups und wirkungsvolle Thermal-Detonatoren (Smart Bombs). Im Vergleich zu den beiden Vor-

## Tolle 3-D-Effekte



Der Millennium-Falcon-Fighter läßt sich in diesem Level nur mühsam bewegen, ...



... im Gegensatz zu diesem Level, in dem es wesentlich rasanter zugeht!

etwas stimmungsvoller geraten ist. Die Musik ist aufgrund der genialen Vorlage aus den Monumental-Filmen fantastisch, und zudem auch technisch einwandfrei gelungen. Sie ist, wie gehabt, hervorragend dazu geeignet die

### VIELERLEI WAFFEN UND EXTRAS

Konsole direkt mit der Stereoanlage zu verbinden und sich in ‚Stereo-Position‘ zu setzen, um den Sound optimal genießen zu können. Fazit: Wer eines der beiden ersten Module besitzt, braucht sich ‚Super Return of the Jedi‘ nur dann zuzulegen, wenn er ein absoluter Fan ist und die Ähnlichkeiten der Module nicht so ins Gewicht fallen.

Thomas Hellwig



Chewbacca paßt in die Welt des Planeten Tatooine, als wäre er direkt aus ihr entsprungen!

läufer hat sich das Spiel in Sachen Aufmachung kaum verändert. Einzelheiten wie das Laserschwert von Luke oder die diversen Extrawaffen wurden nochmal aufpoliert bzw. erweitert. Ansonsten könnte man die Module gut miteinander verwechseln, wenn man mal davon absieht, daß es ein paar Charaktere mehr gibt und die Grafik, außer in den 3-D-Sequenzen,



kaum Unterschiede zu den Vorläufern, 3-D-Level teilweise gut mißlungen und recht schwer



## SUPER RETURN OF THE JEDI

### Gameplay

Mehrspekt mit Action, Abwechslung Jump&Run- und 3-D-Level. Teilweise aber einfach zu schwierig.

### Dauerspaß

Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades werdet Ihr, trotz Pathway-System viele Anläufe benötigen.

### Grafik

Sehr stimmungsvoll – es war kein Spritgeflacker zu entdecken. Manche 3-D-Level sind gut mißlungen.

### Sound

Absolut! Schließt die Stereoanlage an und schnappt Euch Euer Laserspad, dann seid Ihr mittendrin.

Hersteller ..... LucasArts  
Preis ..... ca. DM 140  
Spieler ..... ca. 1 Spieler  
Genre ..... Action/Jump&Run  
Level ..... 20  
Schwierigkeitsgrad ..... hoch  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 16 MB  
Erhältlich ..... ab Dezember





**a**lien vs Predator" bietet drei Spiele in einem, denn Ihr könnt in die Rolle eines Marines, eines Aliens oder Predators schlüpfen. Am meisten Spaß macht's in der Haut des Marines, da sich dieser verschiedene Waffen wie Flammenwerfer und MG zunutze machen kann.

**Oben: Ein Facehugger hat sich festgesetzt. Rechts: Segnen Aliens, so hinterlassen sie eine ätzende Säure, die nicht berührt werden sollte**

G Ä N S E H A U T G A R A N T I E R T

# ALIEN VS PREDATOR

**Nachdem der Erscheinungstermin von „Alien vs Predator“ häufig verschoben wurde, schlagen die außerirdischen Lebensformen nun endlich zu!**

Vom gewählten Charakter hängt Euer Missionsziel ab. In jedem Falle erstreckt sich der Kampf über fünf große Level. Schauplatz des Geschehens ist das Gogotha Marine Trainings Camp, das viele vertrackte Korridore und unzählige Kammern aufweist. Da zahlreiche Türen des Camps zugeschweißt sind, lassen sich bestimmte Teile lediglich per Luftschacht erreichen. Unterwegs werden des öfteren hilfreiche Extras gefunden. Da wären zum Beispiel Energieauffrischer, Lebens-

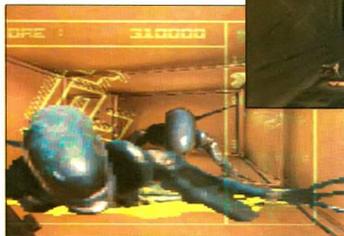
mittel, Munition sowie Bewegungsmelder. Technisch ist AvP imposant in Szene gesetzt. Die aufwendige 3-D-Grafik mit unzähligen Texturen scrollt fast perfekt und ruckelt nur dann ein wenig, wenn sich der Spieler dreht. Eine solche Grafik kennt man ansonsten nur von teuren PCs. Durch den ‚First Person-View‘ entsteht der Eindruck, als laufe der Spieler persönlich durch das Camp, was die Atmosphäre ungemein steigert und oft zu Gänsehaut und großem Erschrecken führt, wenn plötzlich



rer grafischen Gestaltung. Somit handelt es sich bei Alien vs Predator nicht um den erwarteten Superhit. Es ist aber ohne Zweifel ein tolles, eine unglaublich dichte Atmosphäre bietendes Actiongame, das lange Spaß bereitet.

Hans-Joachim Amann

**Tolle Grafik, superdichte Atmosphäre, drei Charaktere, komplexe Level, Batterie**



**Der Predator jagt die Marines**

**In den Luftschächten geht es beängstigend eng zu**

**Für Anfänger zu schwierig, es mangelt ein wenig an Abwechslung**



## ALIEN VS PREDATOR

**Gameplay** ●●●●●

Diverse Ideen (Alien verpuppt Gegner), zuweilen ein klein wenig unfair, ein bisschen zu abwechslungsarm.

**Dauerspaß** ●●●●●

Riesige Level, Extrawaffen und die drei verschiedenen Charaktere sorgen für anhaltenden Spielspaß.

**Grafik** ●●●●●

Sehr flüssige 3-D-Grafik mit Texturen läßt 16-Bit-Konsolen-Besitzer nur so mit den Ohren wackeln.

**Sound** ●●●●●

Kaum, dafür aber fast miserable Musik. Die stimmungsvollen Soundeffekte retten die vier Punkte.

Hersteller ..... Atari  
Preis ..... ca. DM 150  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action  
Level ..... 5 sehr große  
Schwierigkeitsgrad ..... hoch  
Continues ..... Batterie  
Speicher ..... 16 MBbit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2**

# VORTEX

**V**ortex besteht aus zwei Weltraum- und fünf Planetenlevel, in denen Ihr Euch frei umherbewegen könnt (zumindest auf den Planeten). Doch was bringt diese Handlungsfreiheit, wenn man sich durch völlig öde Level bewegt?

Euer Fahrzeug kann sich in vier Formen verwandeln, die sich in ihren Eigenschaften wie z.B. Geschwindigkeit, Panzerung, Energieverbrauch und Bewaffnung unterscheiden. Frei nach dem Motto „Warum einfach, wenn's auch umständlich geht“ sind die Tasten des Joypads bis zu dreifach belegt, damit Ihr ‚bequem‘ zwi-



Der Panzer ist fast unzerstörbar – nur schießen könnt Ihr in der Form nicht



Der Walker kann als einziger Gegenstände aufnehmen. Außerdem könnt Ihr zwischen vier verschiedenen Waffensystemen wählen

schen den zahlreichen Optionen umschalten könnt.

Während der erste Level schlicht-



Der Sonic Jet ist das schnellste Fahrzeug, aber schlecht bewaffnet

weg zum Abgewöhnen ist, wird es danach etwas interessanter. Dann müßt Ihr z.B. Schlüssel finden, die Euch den Weg in Untergrundkomplexe öffnen. Packende Action will jedoch nie so recht aufkommen, die meiste Zeit habt Ihr eher mit den Widrigkeiten des Spieldesigns zu kämpfen.

Klaus-Dieter Hartwig

Ein komplexes StarWing wollte Argonaut Software, Entwickler des Super-FX-Chips, schaffen. Doch merke: Ein FX-Chip macht

noch keinen Hit!

**SNES**

## VORTEX

**Gameplay** ●●●●●●●●

Teilweise gute Ideen, aber schlecht umgesetzt. Vieles ist von StarWing geklaut.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Anfangs katastrophal, nach mehreren Stunden kommt dann doch so etwas wie Spielspaß auf.

**Grafik** ●●●●●●●●

Von der Power des FX2 wenig zu entdecken. Stunt Race FX zeigt, wie man's besser macht.

**Sound** ●●●●●●●●

Teilweise unpassende Rave-Sounds, die meiste Zeit dudelt Kaufhausmusik.

Hersteller .....	Sony
Preis .....	ca. 130 DM
Spieler .....	1
Genre .....	Action
Level .....	7
Schwierigkeitsgr .....	mittel
Continues .....	Paßwort
Speichergröße .....	4 MBit
Erhältlich .....	ab November

**FAZIT**  
4+

## ABHEBEN MIT DEM GAME BOY

# CHOPLIFTER 3

**Schnallt Euch an und stellt das Rauschen ein!**  
**„Choplifter III“ startet auf dem GB.**

**a**ls Pilot eines Helikopters müßt Ihr versprengte Truppen retten. In drei Leveln à fünf Stages fliegt Ihr Einsätze in der Wüste, in Städten und

unterirdischen Höhlen. Die Bewaffnung reicht von der Bordkanone über Raketen bis zum Flammenwerfer. Doch müssen zuerst die entsprechenden Extras eingesammelt werden. Zahlreiche Panzer, Flugzeuge und Geschütztürme behindern Euch bei den Rettungsaktionen. Neben einem Daumen zum Feuern ist auch Geschicklichkeit gefragt, denn manchmal ist kaum Platz zum Manövrieren. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr abwechselnd mit

einem Freund die Missionen fliegen.

Choplifter

III läßt sich gut steuern und ist niemals unfair. Die Grafik ist exzellent und das Scrolling sauber. Der Spielumfang geht in Ordnung, vor allem die späteren Stages sind komplex und schwierig. Die Musik unterstützt das Game mit fetzigen Melodien. Kurzum: Choplifter III ist eines der besten Actionspiele.

Michael Koczy



Ob in der Wüste, in Höhlen oder über einem Flugzeugträger, Action und versprengte Truppen gibt es überall

**GAME BOY**

## CHOPLIFTER 3

**Gameplay** ●●●●●●●●

Manövrieren und Ballern – nicht sonderlich abwechslungsreich, aber so muß ein Action-Game halt sein.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●

Immer komplex werdende Level bleiben dank Paßwortsystem lange herausfordernd.

**Grafik** ●●●●●●●●

Kein Flackern und Ruckeln, alles deutlich zu erkennen, (selbst die kleinen Truppensoldaten).

**Sound** ●●●●●●●●

Action-Mucke, die das Spiel unterstützt, und reichlich Geräuschsamples – so muß es sein.

Hersteller .....	Ocean
Preis .....	ca. DM 60
Spieler .....	1-2
Genre .....	Action
Level .....	3 Level à 5 Stages
Schwierigkeitsgr .....	anspruchsvoll
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	1 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
2

## SOULSTAR

Es gibt mal wieder  
Krawall im All.  
Fiese Aliens bedrohen  
ein harmloses  
Sonnensystem,  
aber Rettung ist  
natürlich schon  
unterwegs.

**W**enn Aliens schon mal Myrkoiden heißen, ahnt man schon Übles. Sonderlich angenehme Zeitgenossen sind sie wirklich nicht: Mit riesigen Raumschiffen düsen sie durch das All und überfallen und zerstören Sonnensysteme, um Rohstoffe für ihre Invasionsflotten zu sammeln, was natürlich nicht sein sollte. Also schlüpfst Ihr in die Rolle von einem der letzten Kämpfer des Cryo-Kom-



mandos, welches sich dem Kampf gegen die Myrkoiden verschrieben hat. Mit dem „Agressor“, einem multifunktionalen Kampfgefährt, das seine Form verändern kann, habt Ihr genug Feuerkraft, um den Myrkoiden das Leben schwer zu machen. Die einzelnen Level sind recht abwechslungsreich, zwischen den Einsätzen informieren Filmsequenzen mit Sprachausgabe über die nächsten Aufgaben.

Die Story klingt vielversprechend, und so sind auch die ersten optischen und akustischen Eindrücke. Leider ist die Steuerung recht gewöhnungsbedürftig, in einigen Szenarien ist auch das Flugmodell etwas eigenwillig, hier hätte man noch etwas an der Spielbarkeit feilen sollen.

Michael Anton



Mal im All,  
mal auf Pla-  
neten, aber  
immer ge-  
gen Aliens

MEGA  
CD

## SOULSTAR

## Gameplay ●●●●●○

Keine Interaktion mit einigen Schwächen in Sachen Feeling und Spielbarkeit.

## Dauerspaß ●●●●●○

Die Steuerung ist stellenweise recht daneben, so daß eher Frust als Lust aufkommt.

## Grafik ●●●●●○

Die rasanten und stimmungsvollen Grafiken begeistern ebenso wie die optischen Effekte.

## Sound ●●●●●○

Den bombastischen Soundtrack hört man sich nicht nur während des Spiels immer wieder gern an.

Hersteller ..... Core Design  
Preis ..... ca. DM 130  
Genre ..... Action  
Anzahl Spieler ..... 1-2  
Levels ..... 23  
Schwierigkeit (eigrad/mittel/hoch)  
Continues ..... 1  
Speicherkapazität ..... 1 CD  
Erschütlich ..... ab November

FAZIT  
2-

Die spinnen,  
die Außerir-  
dischen. Das  
ist der Be-  
weis!



Mit seinem ‚Defender‘-Klone  
‚Dropzone‘ erzielte der Brite  
Archer MacLean vor zehn Jahren  
einen gigantischen Verkaufshit.

**M**it „Super Dropzone“ versucht Psygnosis, das Flair des Originals erneut einzufangen und an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen. Basierend auf dem Originalcode des Meisters entstand unter seiner Regie eine an heutige 16-Bit-Verhältnisse angepaßte Version. Das Spielprinzip ist wie gehabt extrem simpel. Der Spieler patrouilliert über einer horizontal-schrollenden Planetenoberfläche und rettet dabei zehn ominöse Kugeln vor zahlreichen Angreifern,

die feuern, Minen legen und rammen, was das Zeug hält. Erweitert wurde das ganze zeitgemäß durch Extrawaffen sowie Zwischen- und Endgegner. Die Grafik ist enorm schnell und scrollt flüssig in mehreren Ebenen, die meisten Gegner sind jedoch recht mickrig. Auch der Sound ist verbesserungswürdig. Neben wenigen brillanten Sprachsamples gibt es eher langweilige Effekte zu hören, auf Musik muß man vollstän-

UND ES BEWEGT SICH DOCH

SUPER  
DROPZONE

SNES

SUPER  
DROPZONE

## Gameplay ●●●●●○

Ein ohnehin gelobtes Spiel, dem die ‚Verbesserungen‘ nicht unbedingt gutgefallen haben.

## Dauerspaß ●●●●●○

42 Level: eine umfangreiche Herausforderung. Die wahre Spielfreude will aber nie so recht aufkommen.

## Grafik ●●●●●○

Sauberes Scrolling und ruckelfreie Action, aber mickrige Gegner und teilweise komische Farbwahl.

## Sound ●●●●●○

Keine Musik. Ein paar fantastische Sprachsamples, häufig aber eher langweilige Explosionsgeräusche.

Hersteller ..... Psygnosis  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... Action  
Genre ..... Action  
Level ..... 42  
Schwierigkeit ..... mittel - hoch  
Continues ..... 8  
Speicher/MBit ..... 8 MBit  
Erschütlich ..... ab November

FAZIT  
3+

Bei Super Dropzone ist weder Strategie noch Taktik gefragt, es kommt allein auf Schnelligkeit und Reaktion an. Was den Spielspaß jedoch etwas trübt, sind fehlendes Dauerfeuer und einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Ungeübte Joystickakrobaten werden nicht unbedingt sofort ihre helle Freude haben.

Klaus-Dieter Hartwig

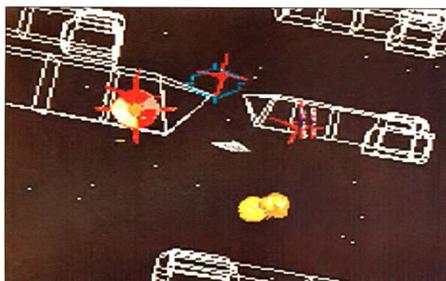
# STARBLADE

1991 machte „Starblade“ in den Spielhallen durch schnelle Polygon-Grafik und gepflegte Star-Wars-Atmosphäre von sich reden.

**i**n der Heimversion ist davon – mal wieder – nicht viel übriggeblieben. Die Bedienung der Weltraumballerei ist nicht allzu kompliziert: Ihr steuert



lediglich das Fadenkreuz und betätigt mit einem Button die Bordkanone. Das ist alles! Kein Einfluß auf Eure Flugbahn, keine Extras, keine anderen Waffen. Die Assoziation mit den Krieg-der-Sterne-Filmen kommt nicht von ungefähr: Riesige Sternzerstörer, Asteroidenfelder und ein ausge-



**Lächerlich! Unausgefüllte Vektor-Raum-schiffe, soweit das Auge reicht**

wachsener Todesstern zeigen überdeutlich, welches der Lieblingsfilm der Spieldesigner war. Bis auf die Hintergrundobjekte bestehen die Gegner aus nicht ausgefüllten Vektorlinien und erinnern an finsterste 8-Bit-Heim-

computerzeiten. Wenn man wenigstens das Fadenkreuz punktgenau steuern könnte, wäre das Ganze ja noch akzeptabel, so ist das Spiel allerhöchstens eingefleischten Science-fiction-Fans zu empfehlen.

**Klaus-Dieter Hartwig**



So genial sehen nur die wenigen Hintergrundobjekte aus

## STARBLADE

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Keine Boostermöglichkeit, keine Extras, keine zusätzlichen Waffen. Nicht mal zielen kann man perfekt!

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Vier Level sind ziemlich wenig, aber wegen fehlender Energie-Extras gar nicht mal so leicht zu knacken.

**Grafik** ●●●●●●●●  
Stimmungsvolle Hintergründe, aber die Vektor-Gegner sind einfach lächerlich.

**Sound** ●●●●●●●●  
Spieldialog ist gar nicht vorhanden, auch den Soundeffekten fehlt der rechte Aß.

Hersteller	..... Namco
Preis	..... ca. DM 130
Spieler	..... Action 1
Genre	..... Action 1
Level	..... 4
Schwierigkeitsgr.	..... hoch
Continues	..... 3
Speicher/MBIT	..... TCD
Erhältlich	..... ab November

**FAZIT**  
4-

**d**er Thomas Gottschalk von „Megarace“ hört auf den Namen Lance Boyle und ist glücklicherweise nicht halb so nett wie sein blondgelocktes Vorbild. Er begleitet Euch mit zynischen Kommentaren (auf Wunsch mit deutschen Untertiteln) durch seine Show – ein simuliertes „Actionrennen“. Ihr düst über etwa 20 verschiedene, edel gerenderte künstliche Strecken und bekommt vom Programm ein (und niemals mehr auf einmal!) gegnerisches Gefährt vor die Nase gesetzt. Auftrag: plattmachen – entweder mit der Bordkanone, durch unnachgiebiges Schubsen an die Bande oder energisches Überholen und Hintersichlassen. Wenn das gelingt, kriegt Ihr hinter der nächsten Kurve den nächsten vorgesetzt. Habt Ihr die bis zu acht Gegner pro Strecke ordnungsgemäß in drei Fahrtrunden entsorgt, stellt Euch Lance Boyle die nächste Piste vor, anstellen habt Ihr verloren. Die Strecken sind außerdem mit Extras gepflastert: Beschleuniger, Bremsfallen, Punkte, Munition und so weiter. Mehr gibt's aber nicht; keine Spur von realistischem Fahrverhalten, keine Chance, aus der Kurve getragen zu werden – wie

TV DER ZUKUNFT?

# MEGA RACE

**Kein Bock auf Glücksrad und Co.? Dann werft mal einen Blick auf die Spielshow der Zukunft ...**



auch, schließlich werden die vorberechneten Strecken von CD abgespielt. Der ersehnte Adrenalinschock bleibt aus – hinter der schicken Aufmachung

steckt nichts als warme Luft. Aber dafür lohnt es sich, auf die schöne Landschaft zu achten ...

**Gerald Arend**



Platz für Ihre Auto-politur-Werbung!

## MEGA RACE

**Gameplay** ●●●●●●●●  
Pöbes Drumherrum, aber das flauze Spiel kann mit „richtigen“ Rennspielen nicht mithalten ...

**Dauerspaß** ●●●●●●●●  
Wenn Ihr alle Strecken gefahren seid und alle Videos gesehen habt, ist die Luft endgültig aus!

**Grafik** ●●●●●●●●  
Aufwendig konstruierte, flüssig animierten Strecken, TV-mäßige Videos – sieht sauzart aus!

**Sound** ●●●●●●●●  
Musikalische Mittelmäßigkeit, gepaart mit schlecht aufbereiteten Sprachaufnahmen ...

Hersteller	..... Mindscape
Preis	..... ca. DM 140
Spieler	..... 1
Genre	..... Action
Level	..... 20 Strecken
Schwierigk.	..... mittel bis hoch
Continues	..... 300-Speicher
Speicher/MBIT	..... 1 CD
Erhältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
4+



# AUS FERNEN LANDEN

*Es ist schon ein Kreuz: Da freut man sich riesig auf ein bestimmtes*

*Spiel, und dann stellt sich heraus, daß eine europäische Version, wenn überhaupt, erst in einigen Monaten auf den Markt kommt.*

**p**ech gehabt? Abwarten? Nein, da gibt es noch eine andere Lösung: Man besorgt sich ganz einfach die japanische oder amerikanische Importversion des gewünschten Spiels. Dabei sind allerdings einige Feinheiten zu beachten, denn diese importierten Spiele laufen nicht immer auf Anbieh auf den europäischen Geräten. Welche Probleme es geben kann und wie man sie löst, das verraten wir hier.

## HANDEHLD

Gute Nachrichten für alle Besitzer von Game Gear und Game Boy: Hier gibt es normalerweise keinerlei Probleme. (Lediglich in Sachen Anleitung oder Bildschirmtexten sind die natürlich absehbaren Sprachbarrieren zu beachten.)

## ATARI JAGUAR

Unterschiedliche Modulvarianten für den amerikanischen und europäischen Markt gibt es bislang nicht, normalerweise erkennen die Spiele, auf welchem Gerät sie laufen und passen sich dann automatisch den Gegebenheiten an. Falls es dennoch irgendwann Probleme geben sollte, so ist der nachträgliche Einbau eines Umschalters jederzeit möglich.

## MEGA DRIVE

Die meisten neueren Games überprüfen beim Einschalten, auf was für eine Konsole sie gestartet werden und verweigern dann gegebenenfalls den Dienst. Verantwortlich hierfür sind zwei Drahtbrücken, die bei der Produktion festlegen, ob ein Gerät 'japanisch' ist oder nicht und ob es mit 50 oder 60 Hz läuft. Diese Brücken lassen sich praktischerweise auf zwei kleine Schalter legen, so daß es von nun an keinerlei Probleme mehr gibt. Wer den Umbau scheut, kann auch



Diese Meldung beendet so manche Spielfreude vorzeitig. Aber dagegen läßt sich etwas tun!

auf spezielle Konverter zurückgreifen, die in vielen Fällen diese Aufgabe erledigen, aber nicht unbedingt bei allen Spielen funk-



tionieren. Dennoch können sie manchmal nötig sein, da japanische Module eine etwas andere Gehäuseform haben und nicht ohne Probleme passen. Hier kann man sich mit einer Feile aber 'Luft' verschaffen, wer sein Gerät bei einem Spezialisten umbauen lassen will, sollte nachfragen, ob das nicht gleich miterledigt werden kann: der komplette Umbau ist auf alle Fälle die bessere Lösung.

## MEGA-CD

Für das Mega-CD gibt es eigentlich eine Traumlösung, die sowohl Hardware- als auch Softwareprobleme ausschaltet, nämlich das CD-x von Datel Electronics: Japanisches CD-Laufwerk an europäischer Konsole und dazu ein amerikanisches Game? Es läuft tatsächlich. Allerdings hat die Sache

auch einige Nachteile: Da das Timing nicht mehr stimmt, kann es manchmal zu Synchronisationsstörungen kommen, so daß beispielsweise bei Videosequenzen Sprache und Bild nicht mehr parallel laufen. Weiterhin blockiert das CD-x den Modulschacht, in dem mancher Spieler lieber die Backup-Erweiterung hätte. In diesem Fall hilft dann nur noch eines, nämlich sowohl das Mega Drive als auch das Mega-CD umbauen lassen.

## SNES

Nintendo hat die Schutzmaßnahmen am weitesten vorangetrieben, hier sorgen normalerweise spezielle Chips sowohl in der Konsole als auch auf dem Modul dafür, daß kein importiertes Spiel läuft. Die erste Lösung des Problems waren die Zweifachadapter diverser Hersteller, auf die sowohl ein importiertes als auch ein europäisches Modul gesteckt wurden. Damit schlug man gleich zwei Flie-

gen mit einer Klappe: Zum einen passen so auch die amerikanischen Module mit ihrer etwas anderen Bauform, zum anderen wird die 'Importsperre' durch das zusätzliche Modul ausgetrickst.

Allerdings sind die Schutzmechanismen inzwischen etwas raffinierter geworden, so daß eigentlich nur noch eine Radikalkur, also der Umbau, garantierten Erfolg ver-

D a b e i spricht man sich über die Möglichkeit, gleich noch den Modulschacht zu bearbeiten



lassen, damit auch amerikanische Module ohne Adapter passen. Damit vermeidet man ein in letzter Zeit bei der Verwendung von Adaptern oder Cheatmodulen häufiger aufgetretenes Problem: Manche Spiele reagieren auf die Verwendung solcher Zwischenstecker allergisch und verweigern den Dienst oder löschen die Spielstände. Wer in diesem Sinne auf Nummer Sicher gehen will, sollte das Geld für den Umbau in jedem Fall investieren.



DIE UNENDLICHE MACHT DER PHANTASIE

# FINAL FANTASY III



**Die Götter der Videospiele haben ein Einsehen gehabt und uns indirekt doch noch den relativ problemlosen Genuß dieses Rollenspiels möglich gemacht.**

**e**igentlich handelt es sich bei „Final Fantasy III“ ja um „Final Fantasy VI“, zumindest in Japan. Die „III“ bezieht sich auf die amerikanische Zählweise, immerhin haben die Leute dort schon einige Teile zu sehen bekommen, während wir Europäer immer noch auf die offizielle Nullnummer warten. Soviel als kleiner Beitrag zur Verwirrung, nun zum Spiel selbst.

Vor vielen Jahrhunderten tobte der Krieg der Magi, der die Welt an den Rande des Untergangs brachte. In ihm spielten die sogenannten Esper eine wichtige Rolle, mächtige magiebegabte Wesen, die eigentlich recht friedlicher Natur waren, jetzt aber von den Menschen gehörig mißbraucht wurden. Nach dem Krieg zogen sich die Esper zurück, mit ihnen verschwand die Magie aus der Welt und die Menschheit entwickelte sich zur HiTech-Zivilisation. Von Zeit zu Zeit tauchten noch einige Esper auf, die wurden aber gadenlos verfolgt oder wieder ausgebeutet, wie etwa durch Kaiser Gestahl.

Der will nämlich seine Kriegsmaschinerie durch den Einsatz von Magie unschlagbar machen und ist daher für jeden Esper dankbar. Während die Motive des Kaisers, nämlich das Streben nach Weltherrschaft fast noch „akzeptabel“ sind, treiben die linke Hand des Kaisers recht dunkle Be-



Gemetzel in der Oper? Der fiese Oktopus hat es nicht anders gewollt, ehrlich!



Drei Parties gleichzeitig? Es lebe die Hektik!



Wird es ein Hauptgewinn?

**Stimmungsvolle Grafiken und Musiken, abwechslungsreiche Story, viele Helden.**

**Englisch-Kenntnisse zu empfehlen, wann wach Nintendo Deutschland endlich auf?**

weggründe: Kefka, eine völlig durchgeknallte Hofschranze, will die Macht der Esper für rein destruktiven Zwecke nutzen. Um das Mädchen Terra, halb Mensch, halb Esper, sammelt sich ein Trupp von Abenteurern, der die Machenschaften von Gestahl und Kefka stoppen wollen. Zwar können sie zunächst erfolgreich zwischen Espern und Menschen vermitteln, dann aber rastet Kefka völlig aus. Gibt es noch Hoffnung? Das liegt nun an Euch, denn Ihr übernehmt die Steuerung der Abenteurer. Zwar können nur vier Leute in einer Party sein, letztendlich benötigt Ihr aber fast

alle 16 bis 18 Kämpfer, denn an manchen Stellen müßt Ihr bis zu drei Parties gleichzeitig durch die Dungeons führen. Da sollte man natürlich keinen Kämpfer im Training bevorzugen, obwohl sich eventuell schnell Vorlieben herauskristallisieren können: Die Recken sind beileibe keine Kämpfer von der Stange, jeder von ihnen hat besondere Fähigkeiten: Einige sind recht flott mit dem Schwert, andere lernen Magie und Attacken direkt von den Gegnern, ein Held öffnet einfach die anderen nach während mit einem anderen

**Mit dem Luftschiff geht es zu unbekanntenen Orten und neuen Abenteuern. Angesichts der großen Welt ist so ein Transportmittel doch ganz praktisch.**



der Kampf im wahrsten Sinne des Wortes zum Glücksspiel wird. Neben der abwechslungsreichen Story voller Überraschungen und dem interessanten Personal kann auch die technische Verpackung begeistern: Grafik und Sound sind genial. „Final Fantasy III“ ist das Rollenspiel-Erlebnis schlechthin und gehört in jede Sammlung.

Michael Anton

**SNES FINAL FANTASY III**

**Gameplay** ●●●●●

Nicht nur ein klassisches Rollenspiel von der Stange, sondern voller neuer Features.

**Dauerspaß** ●●●●●

Alle Story voller Überraschungen und Nebenhandlungen, lange Freude ist garantiert.

**Grafik** ●●●●●

Hier wurde an nichts gespart: Imposante Gegner, niedliche Animationen, geniale Backdrops.

**Sound** ●●●●●

Der Soundtrack ist abwechslungsreich und immer passend, sogar eine Mini-Oper wurde eingebaut.

Hersteller ..... Squaresoft  
Preis ..... ca. DM 150  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Adventure  
Level ..... Schwierigkeitsgrad  
Continues ..... mehrere  
Speicher ..... Batterie  
Erhältlich ..... 24 Monate  
US-Import

**FAZIT 1**

SNES  
Test

Im Dorf erfährt man den Tratsch des Tages



## HIRN ODER FINGERGLÜCK? BRAIN LORD



**Z**elda meets ‚Sokoban‘? Das ist beinahe noch geschmeichelt angesichts dieses Games. Doch zunächst die Geschichte: Vor langer Zeit war der Große Dämon ein recht hinterhältiges Wesen, das für einiges Unheil sorgte. Doch die ‚Dragon Warriors‘, schafften es, den Fiesling in seine Schranken zu weisen. Allerdings nur kurz, denn schon bald regte sich der Dämon wieder. Zeit für einen Nachkommen des letzten Dragon Warriors, die Bühne zu betreten und für Ordnung zu sorgen. Sich mit Monstern herumzubalgen ist nur eine Sache, der Held muß sich auch mit einigen Puzzles herumschlagen. Die beschränken sich allerdings meist darauf, irgendwelche Kisten auf einige Schalter zu schieben, rechtzeitig zu springen oder andere Aktionen zu tätigen.

Leider ging die Programmierung des Games leicht daneben: Sollte viel Action auf dem Bildschirm sein, so gerät die ganze Sache zu einer wüsten Ruckelei. Und sollte man dabei noch einige gezielte Sprünge tätigen müssen, so enden diese garantiert im freundlichen Game Over...

Michael Anton

Gameplay ●●●●●○

Dauerspaß ●●●●●○

Grafik ●●●●●○

Sound ●●●●●○

Hersteller ..... Enix  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 1 Spieler  
Genre ..... Adventure/Strategie  
Level .....  
Schwierigkeitsgrad... steigend  
Continuus ..... Batterie  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... US-Import

FAZIT  
3

SNES  
Test

## ROLLENSPIELE IM ZEICHEN DES DROHENDEN KOMETEN ILLUSION OF GAIA

**a**ls vor langer Zeit mal wieder die Mächte von Gut und Böse miteinander im Clinch lagen, setzten sie als letzte Waffe einen gar seltsamen Kometen ein, der mit seinem seltsamen Licht die Zivilisation des ganzen Planeten auslöschte. Seitdem kreist der Komet durchs All und kommt alle 800 Jahre wieder an Gaia vorbei, um die inzwischen neu erwachten Kulturen zu zerstören. Die Wiederkehr steht kurz bevor, als sich der kleine Will auf den Weg macht, um seinen bei einer Expedition verschollenen Vater zu suchen. Daß er dabei so ganz nebenbei auch noch das Geheimnis des Kometen ergründet, versteht sich fast von selbst.

Wie sein Vorgänger Soulblazer ist ‚Illusion of Gaia‘ ein klassisches Action-Adventure: In zahlreichen Labyrinthen werden Monster verprügelt und Rätsel gelöst, wobei der Held ständig an Erfahrung und Stärke gewinnt. Zwar hat man im Vergleich zu Soulblazer ordentlich an Grafik und Sound gearbeitet, allerdings ging das Ganze zu Lasten des Gameplay, das wesentlich linearer und weniger komplex ist. Dennoch bleibt das Spiel ein gelungener Vertreter seines Genres, der langen Spielspaß verspricht. **Michael Anton**



Gameplay ●●●●●○

Dauerspaß ●●●●●○

Grafik ●●●●●○

Sound ●●●●●○

Hersteller ..... Enix  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... 1 Spieler  
Genre ..... Action/Adventure  
Level .....  
Schwierigkeitsgrad... mittel  
Continuus ..... Batterie  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... US-Import

FAZIT  
2-



## KAMPF DER ROBOTER ROBOTREK

**e**s müssen nicht immer Magier oder Schwertkämpfer sein, die in einem Rollenspiel als Helden auftreten. Enix hat ein Herz für begabte Techniker und folglich schlüpft Ihr in die Rolle eines genialen Wissenschaftlers, der sich der Konstruktion von Kampfrobotern gewidmet hat.

Diese können programmiert und mit verschiedenen Items ausgerüstet werden und tragen dann die eigentlichen Kämpfe aus. Der Rest der Geschichte ist dann eher wieder genretypisch, es geht natürlich darum, zu Reichtum, Erfahrung und Ruhm zu kommen und die Menschheit zu retten.

Ein netter Versuch, neue Pfade zu betreten, der allerdings doch nicht so ganz klappt. Das liegt zu einen an dem etwas schwachen Kampfsystem, das manchmal etwas umständlich zu bedienen ist und das jeweils nur einen Roboter auf dem Schlachtfeld zuläßt, egal wieviele man

dabei hat. Zwar rücken die anderen bei Bedarf nach, gegen eine Übermacht von Gegnern nervt das allerdings. Weiterhin wird das Experimentieren mit den diversen Ausrüstungsgegenständen recht zeitaufwendig, auch sind Grafik und Sound eher Durchschnittsware.

Michael Anton

Ausnahme-  
weise mal einige  
Roboter als  
Helden? Ach,  
wie putzig!

Gameplay ●●●●●○

Dauerspaß ●●●●●○

Grafik ●●●●●○

Sound ●●●●●○

Hersteller ..... Enix  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 1 Spieler  
Genre ..... Adventure  
Level .....  
Schwierigkeitsgrad... mittel  
Continuus ..... Batterie  
Speicher ..... 12 MBit  
Erhältlich ..... US-Import

FAZIT  
3



Wer hat denn gesagt, ein Heldenleben wäre ziemlich leicht?

DIE RACHE DES GUTEN DRACHEN

# BREATH OF FIRE

**d**ie Entwicklungsgeschichte dieses Games ist etwas verzwickelt, eigentlich wurde es ja von Capcom ausschließlich für den japanischen Markt entwickelt. Als es aber die Leute von Squaresoft sahen, entschlossen sie sich spontan, das Spiel nach Amerika zu bringen. So kommt es, daß gleich zwei große Namen hinter dem Spiel stehen. Natürlich geht es ganz rollenspieltypisch auch hier wieder um den Kampf des Guten gegen das Böse: Der letzte Drachenkrieger muß die Mächschafte einer hinterhältigen Göttin durchkreuzen. Einziger Schwachpunkt des Games ist, daß relativ spärlich mit Hinweisen umgegangen wird und man dadurch oft an wirklich interessanten Features einfach vorbeiläuft. Wer jedoch hartnäckig sucht, der stößt auf viele Überraschungen und neue Elemente. Ein Blick lohnt sich durchaus, neben einer abwechslungsreichen Story wird auch einiges für Auge

und Ohr geboten: Insbesondere die Perspektive des Kampfsystems ist eine nette Abwechslung von der sonst üblichen Seiten- oder Frontalansicht.

Michael Anton

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... Capcom/Squaresoft  
 Preis ..... ca. DM 140  
 Spieler ..... 1 Spieler  
 Genre ..... Rollenspiel  
 Level .....  
 Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
 Controller ..... Batterie  
 Speicher ..... 12 MBit  
 Erhältlich ..... US-Import

**FAZIT**  
2



NEULICH IM DUNGEON

# SLAYER

**I**ust darauf, gut vier Milliarden Dungeons zu erforschen? Sicherlich eine Lebensaufgabe, aber Ihr braucht ja nicht alle abzuklappen, stattdessen könnt Ihr die Eigenschaften Eurer Forschungsreise frei einstellen: Wieviele Level absolviert werden sollen, was Euch wie oft an Monstern über den Weg läuft und die zu findenden Schätze. Ihr habt die Qual der Wahl. Wählen könnt Ihr auch, mit was für einer Figur Ihr auf die Reise gehen wollt. Darf es einer der vorgefertigten Ritter oder Magier sein, oder möchtet Ihr Euch Euren Helden lieber selbst zusammenbasteln? In den Dungeons geht es dann in subjektiver 3-D-Sicht zur Sache, neben der Erforschung der Labyrinth gilt es natürlich, die zahlreich auftauchenden Monster zu verprügeln und zu überleben. Es gibt zwar keine Story im eigentlichen Sinne, aber dennoch kann diese solide Mischung aus Action- und Rollenspiel überzeugen. Dafür, daß der Rollenspieltouch nicht im Actionfieber untergeht, sorgt der Hersteller SSI, der für seine RPGs auf anderen Systemen bekannt ist. Entsprechend muß natürlich Erfahrung gesammelt werden, um stärker zu werden. Die stimmungsvollen, düsteren Grafiken passen hervorragend zum Geschehen, allerdings hätten Hintergrundmusik und Soundeffekte noch etwas atmosphärischer und packender ausfallen dürfen.

Einen Urlaub hatte sich der Held anders vorgestellt



Michael Anton

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... SSI  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Spieler ..... 1 Spieler  
 Genre ..... Action/Adventure  
 Level ..... einstellbar  
 Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
 Controller ..... Batterie  
 Speicher ..... 1 CD  
 Erhältlich ..... US-Import

**FAZIT**  
2-



Abenteurer an der frischen Luft ...

... und in der Matrix des Cyberspace



ren ebenso zum Alltag wie Ausflüge in die Matrix, zusammen mit stimmungsvollen Grafiken und einer interessanten Story ergibt sich ein packendes Rollenspiel, das man sich (insbesondere als Shadowrun-Fan) nicht entgehen lassen sollte.

Michael Anton

Gameplay	●●●●●○
Dauerspaß	●●●●●○
Grafik	●●●●●○
Sound	●●●●●○

Hersteller ..... PASA  
 Preis ..... ca. DM 130  
 Spieler ..... 1 Spieler  
 Genre ..... Rollenspiel  
 Level .....  
 Schwierigkeitsgrad ..... mittel/hoch  
 Controller ..... Batterie  
 Speicher ..... 16 MBit  
 Erhältlich ..... US-Import

**FAZIT**  
2+

LEBEN IN DEN SCHATTEN

# SHADOWRUN

**W**ährend die SNES-Umsetzung dieses Cyberpunk-Szenarios recht schnell den Weg nach Europa fand und sogar eingedeutscht wurde, führt die Version für das Mega Drive bislang eher ein Schattendasein auf dem Importmarkt. Eigentlich schade, denn gerade sie hält sich wesentlich enger an die ursprünglichen Regeln des papiergebundenen Rollenspiels und kann mit einigen spektakulären Szenen, etwa den Kämpfen im Cyberspace, aufwarten. Ihr beginnt Eure Karriere als Shadowrunner wahlweise als Straßensamurai, Magier oder Decker und müßt den Tod Eures Bruders aufklären, wobei Ihr Euch natürlich mit diversen Mega-Konzernen anlegen müßt. Deftige Straßenkämpfe gehö-



# LEMMING

Nach dem Wahnsinns-  
erfolg von ‚Lemmings‘  
holt Psygnosis nun  
zum zweiten Rundum-  
schlag aus.



Los, Jungs, nur noch die Treppe hoch.  
Dann haben wir's geschafft!

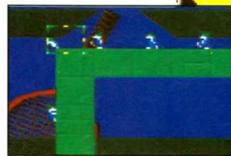


Dinosaurier dienen Euch als Katapult.  
Doch Vorsicht vor tiefen Stürzen!

**m**itte '92 began  
der Sieges-  
zug der Lemmings auf  
allen Systemen. Schon  
die Amiga-Urversion  
dieses Strategie-Puzzle-  
Spieles begeisterte Jung und Alt  
beiderlei Geschlechts. Grund für  
den Erfolg war ein vollkommen



neues Spielprinzip. Nicht mehr  
einzelne Helden wurden durch  
ein Spiel geleitet, sondern ein  
ganzer Stamm von kleinen  
(vermenschlichten) Nagetie-  
ren. Dieser Stamm mußte nun  
möglichst vollzählig, von ei-  
nem Startpunkt zu einem



Dank Slider-Extra rutschen die  
blauen Wichte einfach runter



Ist die Lemming-  
Sphinx nicht süß?



So müssen explo-  
dierende Lem-  
mings aussehen



Bei Nessie kennt  
der Schatte keine  
Gnade (ganz links)



Zielpunkt gebracht werden. Un-  
terwegs waren aber alle  
möglichen Hindernisse, wie  
Abründe, Wände oder Fal-  
len zu überwinden. So ein  
Lemming ist aber ziemlich  
dumm und läuft einfach  
solange herum, bis er ent-  
weder nicht mehr  
weiterkommt oder in den  
Tod stürzt. Deshalb kann  
man einzelnen Lemmings  
verschiedene Fähigkei-  
ten geben. Sie  
graben dann z.B. den Weg  
frei, bauen Brücken über  
Abründe, halten nach-  
strömende Kameraden auf  
und vieles mehr, um den  
Weg für den Rest des  
Stammes sicher zu ma-  
chen. Nun ist es also  
soweit, daß Psygnosis sich  
entschlossen hat, auch den  
zweiten Teil für die  
Konsolen zu adaptieren.  
Diese Fortsetzung schließt



Ein Plattform-Bauer bei der Arbeit

nahtlos an den ersten Teil an. Die  
damals geretteten Lemminge ha-  
ben sich fleißig vermehrt und in  
verschiedene Stämme aufgespal-  
ten. Da gibt es die schottischen  
Highland-Lemmings mit Kilt, die  
Space-Lemmings, Strand-Lem-  
mings, Zirkus-Lemmings und  
Lemmings aller Art. Natürlich darf



Der Flammenwerfer ist ein richtig fei-  
nes Ding. Da bleibt kein Auge trocken

bedrohen würde. Nur wenn sich  
wieder ein ‚Führer‘ findet, der sie  
zu ihrer großen Arche geleitet,  
können sie überleben, um sich  
woanders (für den dritten Teil?)  
niederzulassen. Die wichtigste  
Neuerung gegenüber dem Vor-  
läufer liegt in den verschiedenen  
Fähigkeiten, die die Lemmings  
annehmen können. Waren es frü-  
her nur acht, so stehen nun ganze  
50 zur Verfügung. Ihr könnt nun  
Flammenwerfer, Granatwerfer,



Unterstützt Maussteuerung,  
tolle Musiken,  
Batteriespeicher, viele Level.

auch der Urstamm der Original-  
Lemminge nicht fehlen.  
Sie alle könnten ja nun friedlich  
und zufrieden vor sich hinleben,  
wenn da nicht eine Katastrophe  
die Heimatwelt aller Lemmings



Die zahlreichen Eigenschaften  
mindern leider etwas den  
Spießpaß.



## LEMMINGS 2

### Gameplay

Wegen der vielen verschiedenen Fähigkeiten, kann man sich kaum aufs Spiel konzentrieren.

### Dauerspaß

Einmal angefangen ist man einfach moralisch verpflichtet den armen Lemmings auch weiter zu helfen.

### Grafik

Die wirklich niedlichen Animationen und gelungenen Hintergründe tragen viel zum Spielspaß bei.

### Sound

Jeder Level hat seine eigenen Melodien, die allesamt nicht von schlechten Eltern sind. Anlage aufreihen!

Hersteller ..... Psygnosis  
Preis ..... DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Strategie  
Level ..... 120  
Schwierigkeitsgrad ..... Steigt  
Continues ..... unbegrenzt  
Speicher ..... Batterie  
Erhältlich ..... ab November



# LEMMINGS 2



Jeder Stamm hat natürlich auch seine eigenen Ein- und Ausgänge



Paßt auf, wo ihr die blöden Samen hinschmeißt!



So explodieren die kleinen Wichte auf dem MD. Öde!



Gleich kommt er, der unbeschreibliche fliegende Lemming!



Klebstoff verklebt nebenbei auch wunderbar die fiesen Trittfallen

Surfer, Drachenflieger, Klebstoffschütter, Bogenschützen, Stabhochspringer und eine ganze Menge mehr einsetzen. Mit der geretteten Anzahl spielt Ihr dann im nächsten Level des jeweiligen Stammes weiter. Und nur, wenn von jeder Lemming-Art mindestens einer ankommt, kann das magische Amulett, welches unter allen Stämmen aufgeteilt wurde, wieder zusammengesetzt werden, um die Arche zu ihrem Ziel zu geleiten.

ten. Am Nintendo könnt Ihr sowohl Euer Pad, als auch die Maus benutzen. Die Maus bietet sich eigentlich an, da Ihr sehr genau und schnell steuern könnt. Auf dem Pad sind die zahlreichen Tasten mit verschiedenen Funktionen belegt, die nach kurzer Eingewöh-

**Wirklich gute Musiken, auswählen auch während der Pause möglich, viele Level.**

nungszeit ebenfalls ein flüssiges Spiel erlauben. Die MD-Version unterstützt leider keine Maussteuerung, hat aber den Vorteil, daß Ihr schon im Pausenmodus Eigenschaften aus-



wählen könnt und so auch recht schnell in der Steuerung seid. Wie man ja schon sehr gut an den Bildern sieht, kann die MD-Version grafisch nicht im geringsten mit der SNES-Variante mithalten. Nicht nur die Hintergründe sind sehr viel schlechter geraten, auch die Lemmings selber erscheinen

auf dem MD noch kleiner als auf der Konkurrenz-Konsole. Besonders auffällig wird dieses bei der (notwendigen?!) Sprengung von einzelnen (oder gar allen) Lemmings. Während sie auf dem SNES in hunderte von Pixeln zerstauben, (bei den Originalen sind es noch viel mehr!) tut sich auf dem MD rein gar nichts. Soundtechnisch sind beide Versionen hervorragend gelungen. Nicht nur, daß jeder Stamm seine eigene Musik hat, sie sind auch allesamt sehr hörensenswert. Leider kann „Lemmings 2 - The Tribes“ nicht mehr so begeistern wie der erste Teil. Zum einen liegt es sicherlich daran, daß das Spielprinzip mittlerweile nicht mehr neuartig ist und so einiges von seiner Faszination eingebüßt hat, zum anderen liegt es aber auch daran, daß es im zweiten Teil schon viel zu



viele Eigenschaften für die Lemminge gibt. Zuviel Zeit geht mit dem Erlernen der vielen verschiedenen Fähigkeiten verloren, bis man endlich ordentlich spielen kann. Nichts desto trotz ist Lemmings I ein hervorragendes Spiel, das allen potentiellen Tierschützern gefallen dürfte.

Maris Feldmann



## LEMMINGS 2

**Gameplay** ●●●●●●●●●●

Wegen der vielen verschiedenen Fähigkeiten, kann man sich kaum aufs Spiel konzentrieren.

**Dauerspaß** ●●●●●●●●●●

Auch am MD kann man die kleinen Viecher nicht alleine lassen, obwohl die Grafik einen dazu treibt.

**Grafik** ●●●●●●●●●●

Selten war eine MD-Version im Gegensatz zum SNES grafisch so schlecht geraten. Zu schlicht, zu matt.

**Sound** ●●●●●●●●●●

Gerade für MD-Verhältnisse ist der Sound besonders gut, obwohl einige Samples fehlen.

Hersteller ..... Psygnosis  
 Preis ..... DM 120  
 Spieler ..... 1  
 Genre ..... Strategie  
 Level ..... 120  
 Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
 Continues ..... unbegrenzt  
 Speicher ..... 1-Megabyte  
 Erhältlich ..... ab November

**Zu viele Lemming-Eigenschaften, miese Grafik, keine Maussteuerung, keine Batterie.**

## EINE CHANCE FÜR MONSTER SOLEIL

noch gewöhnen, zumal der Rest des Games eigentlich in Ordnung ist: Die Steuerung ist präzise, der Soundtrack abwechslungsreich, Grafiken und Animationen sind überwiegend gut gelungen.

**Freunde gepflegter Action-Adventures warten schon lange auf ein Abenteuer im Zelda-Stil für das Mega Drive. Ist dieses Spiel endlich das langersehnte?**

**e**s sind schon schlimme Zeiten: Längst untergegangen geglaubte Monster und Ungeheuer machen die Welt unsicher. Klar, daß man unter solchen Umständen recht früh seinen Mann stehen muß: Bereits im zarten Alter von 14 Jahren müssen die Knaben in die Fußstapfen ihrer Väter treten und ausziehen, um echte Helden zu werden. Gelegenheiten dazu gibt es angesichts der Monsterhorden genug, aber: Was halten eigentlich die Monster davon? Das interessiert natürlich niemanden, auch nicht den Helden von „Soleil“, in dessen Rolle Ihr schlüpf. Allerdings macht der Junior im Laufe seines Abenteuers einige Erfahrung



gen in Sachen Monstern, die seibishieriges Handeln in völlig neuem Licht erscheinen lassen. In bester Action-Adventure-Manier hüpfst unser Held durch

Leider verläuft die Story manchmal recht wirr und chaotisch, so daß man an manchen Stellen nicht mehr so ganz genau weiß, was man nun eigentlich warum macht.



zahlreiche Gegenden und Dungeons, verprügelt Monster, sammelt Gold und trifft interessante Freundschaften: Auf seiner Reise schließen sich ihm etliche Tiere an, die mit ihren besonderen Fähigkeiten den Helden tatkräftig unterstützen.



Zwar fügen sich die einzelnen Teile zum Schluß trotzdem irgendwie zusammen, der durchgehende rote Faden fehlt jedoch, die Wendepunkte und das Ende wirken etwas zu sehr aufgesetzt. Damit kann man aber notfalls noch leben, wenigstens darunter die Atmosphäre etwas leidet. Dafür wird man jedoch durch einige originelle Endgegner entschädigt, die es allerdings in sich haben: Sie sind recht stabil gebaut. Bis man ihren schwachen Punkt gefunden und die richtige Strategie entwickelt hat, ist man meist schon selbst recht geschwächt. Leider kann man nur eine einzige Energieauffrischung mit in den Dungeon nehmen, kurz vor dem Boß abspeichern bringt leider auch nichts, da man sich beim Neustart immer wieder am Anfang des Dungeons befindet. Daran kann man sich aber auch



Alles in allem hätte man aus Soleil noch etwas mehr machen können: Dem technisch fast perfekten Game steht eine etwas schwache Story gegenüber, die bei diesem Thema eigentlich ein wichtiger Bestandteil sein sollte. Freunde des Genres können durchaus einen Blick riskieren, sollten dabei aber notfalls bereit sein, angesichts der kleinen Schwächen das eine oder andere Auge zuzudrücken.

Michael Anton



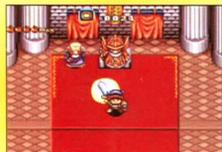
### Kleiner Held im Streß: Das Leben ist wirklich hart...



Böse Wölfe und nette Könige: Das Leben ist sehr abwechslungsreich.



Ob in der Wüste oder auf dem Vulkan: Feinde lauern überall.



## SOLEIL

**Gameplay** ●●●●●●●●

Solide Rollenspiel-Action mit vielen Überraschungen in bester Tradition, da lacht das Herz.

**Dauerspaß!** ●●●●●●●●

Die etwas vorzerrene Story irritiert oft, das Problem des Abspeicherns hätte besser gelöst werden können.

**Grafik** ●●●●●●●●

Originelle Endgegner, gute Animationen und stimmungsvolle Grafiken können begeistern.

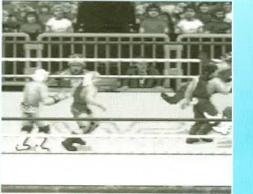
**Sound** ●●●●●●●●

Der packende und abwechslungsreiche Soundtrack paßt meistens recht gut zum Geschehen.

Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 150  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action/Adventure  
Level ..... mittel  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ... Batterie-speicher  
Speicher ..... 16 KBit  
Erfählich ..... ab Dezember

# FIKES SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER



WWF RAW 139,95



SUPER RETURN OF THE JEDI 119,95



INDIANA JONES 129,95



DOWNEY KONG COUNTRY 139,95

**SUPER NES NEU!**

VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHEINUNGEN!!!

ADVENTURE ISLAND 2	119.95
BEAUTY & BEAST	109.95
CAPTAIN COMMANDO (Capcom)	129.95
(Nov.-Dez.) US	
CHARLES BARCLAY SHUT UP & JAM!	119.95
EARTH WORM JIM	139.95
FIEVEL DER MAUSWAND	119.95
JAMMITT STREETBALL	129.95
JOE & MAC 3	99.95
JOHN MADDEN '95	109.95
(Nov.-Dez.)	
JUNGLE STRIKE	109.95
(Nov.-Dez.)	
KICK OFF 3	119.95
LORD OF THE RINGS	109.95
MEGA MAN X 2	129.95
(Nov.-Dez.) US	
MICRO MACHINES	109.95
MIGHT & MAGIC 3	129.95
(Nov.-Dez.)	
PAGE MASTER	119.95
POWER RANGERS	129.95
ROBOCOP VS TERMINATOR	119.95
SAMURAI SHOWDOWN	129.95
(Nov.-Dez.)	
SQUALLZER	119.95
STAR TREK ACADEMY	119.95
(Nov.-Dez.)	
SUPER BOMBERMAN 2	109.95
(Nov.-Dez.)	
SUPER PINBALL	109.95
SUPER STREETFIGHTER 2	139.95
TURBO (Nov.-Dez.) US	
SUPER TURBICAN 2	109.95
(Nov.-Dez.) US	
SYNDICATE (Nov.-Dez.)	129.95
TOP GUN GOOD	119.95
(Nov.-Dez.) US	129.95



SSF II US 139,95

**MEGA DRIVE NEU!**

VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHEINUNGEN!!!

BRETT HULL HOCKEY '95	129.95
(Nov.-Dez.) US	
DOUBLE DRAGON V	99.95
EARTH WORM JIM	109.95
ECCO THE DOLPHIN 2	109.95
(Nov.-Dez.)	
ELITE (Nov.-Dez.)	89.95
HUMANS 2 (Nov.)	119.95
ITCHY & SCRATCHY	99.95
JAMMITT	109.95
JOHN MADDEN '95	109.95
(Nov.-Dez.)	
KAWASAKI SUPERBIKES (Nov.-Dez.)	99.95
KUNG FU (Nov.-Dez.)	109.95
LETHAL ENFORCERS 2 (Nov.-Dez.)	129.95
LUFIA (Nov.-Dez.) US	129.95
MEGA BOMBERMAN	99.95
MEGA SWIN (Nov.-Dez.)	99.95
MICRO MACHINES 2	109.95
MR. NUTZ	99.95
NIGEL MANSELL INDY	109.95
PAC ATTACK	99.95
(Nov.-Dez.) US	
PAC MAN 2	119.95
(Nov.-Dez.) US	
PGA TOUR GOLF 3	99.95
PHANTASY STAR 4	109.95
(Nov.-Dez.) US	169.95
POWER STRIP	99.95
(Nov.-Dez.) US	49.95
PROTECTOR	99.95

**UHRSA MONSTER TRUCK WARS**

WARSA	119.95
ULTIMA RUNS VIRTUE 2	129.95
(Nov.-Dez.) US	
ULTIMA THE BLACK GATE	129.95
(Nov.-Dez.) US	
X-MEN (Capcom)	129.95
(Nov.-Dez.) US	

**SUPER NES:**

ACTRAISER 2	119.95
ART OF FIGHTING US	59.95
BATTLEDOGS VS DOUBLE DRAGON	99.95
BLACKTHORNE	119.95
BRAIN LORD US	129.95
BREATH OF FIRE US	129.95
BRETT HULL HOCKEY	119.95
CHADS ENGINE	109.95
CHOPFLIFTER 3	99.95
CLAYMATES	99.95
DESERT FIGHTER	109.95
DINO DINI'S SOCCER	119.95
DOUBLE DRAGON 5	109.95
DRAGON - Die Bruce Lee Story	109.95
DISCHUNGLERBUCH	109.95
DIE SCHLIMPE	109.95
ECKE THE CAT	99.95
ESPIRIT BASEBALL	99.95
EYE OF THE BEHOL. US	119.95
F1 POLE POSITION 2	119.95
FINAL FIGHT 2	99.95
GREAT CRUISE MYSTERY	109.95
HICKY & MINI US	119.95
HULK	119.95
HUMANS	109.95
HYPER VOLLEYBALL	109.95
ILLUSION OF GALA	119.95
(SOULBLAZER 2)	139.95
JORDAN ADVENTURE	109.95
KING OF DRAGONS	104.95
KNIGHTS OF THE ROUND	104.95

**KÖNIG DER LOWEN**

LAMBORGHINI CHALL. US	69.95
LEGEND	109.95
LEMMINGS 2	129.95
M. ANDRETTI INDY CAR	119.95
RACING US	119.95
MAXIMUM CARNAGE	129.95
MEGA MAN X	114.95
MICKEY MANIA	129.95
MIGHT & MAGIC 2	129.95
MILO HOCKEY '94 US	99.95
MIGEL MANSELL	109.95
OBITUUS US	129.95
PAC-ATTACK	99.95
PAC IN TIME (Nov.-Dez.)	109.95
PAGAN 2 US	119.95
SAC OF MANA	109.95
SHAQ FU	119.95
SHADOWRUN	129.95
SPARKSTER	119.95
SMASH TENNIS	119.95
SOCCER KID	99.95
SPINME KAN FANG US	129.95
STREET RAGER	109.95
STUNT RACE FX	109.95
SUPER BATTLE TANK 2	119.95
SUPER CONFLICT	109.95
S. EMPIRE STRIKES BACK	119.95
SUPER METROID	99.95
SUPER MORPH	109.95
TETRIS 2 US	89.95
TURN & BURN	119.95
VIRTUAL BART	109.95
UTOPIA	119.95
VORTEX	119.95
WILD SHAKE US	89.95
WORLD HEROES 2 US	119.95
ZELDA 3	89.95

**S- NES ANGEBOT!**

NIU SOLANGE VORRAT REICHT! ADVENTURE ISLAND 69.95



FINAL FANTASY 3 US 139,95



NBA LIVE '95 119,95

**AERO THE AKROBAT**

ALIEN 3	69.95
AMAZING TENNIS	79.95
ART OF FIGHTING	89.95
ASTERIX	89.95
AXELAY	59.95
B.O.B.	69.95
BATMAN RETURNS	59.95
BATTLEDOGS IN	79.95
BATTLEMANIACS	59.95
BLUES BROTHERS	49.95
BUSSY	79.95
CHAMP. WORLD CUP SOCCER	69.95
CHESSMASTER	69.95
CHOPFLIFTER	69.95
JIMMY CONNORS US	69.95
DAFFY DUCK	69.95
CLAY FIGHTER	89.95
CLIFFHANGER	59.95
CYBERNATOR	59.95
CHUCK ROCK	69.95
DENNIS	69.95
DINO CITY	59.95
DRACULA	59.95
DR. FRANKEN	59.95
EQUINOX	89.95
EXHAUST HEAT	69.95
FIFA SOCCER	69.95
FLASHBACK	69.95
GODS	59.95
HOLE IN ONE GOLF	59.95
INCREDBL. CRASH DUM.	59.95
JOE & MAC	89.95
JOHN MADDEN FT. BL.	99.95
JURASSIC PARK	69.95
K. KEEGAN MANAGER	59.95
KICK OFF	69.95
KING ARTHUR WORLD	69.95
LAGGON US	69.95
LAST ACTION HERO	59.95
LOST VIKINGS	89.95
MAGIC SWORD	59.95
MAJOR TITLE GOLF	69.95



NHL '95 109,95

**MARIO IS MISSING**

METAL MARINES	69.95
MR. NUTZ	99.95
MUSCLE BOMBER (Slam Master) jap.	79.95
NBA JAM	99.95
PAPERBOY	49.95
PARODIUS	59.95
PHANLAW	59.95
PIERRE LE CHEF - OUT TO LUNCH	59.95
PLOWINGS	49.95
PLOK	69.95
POCKY & ROCKY	59.95
POP N' TWIN BEE	59.95
POPULOUS 2	69.95
PRINCE OF PERSIA	69.95
PUSH OVER	49.95
R-TYPE	59.95
R-TYPE 3	59.95
RASENMAHERMANN	69.95
ROAD RUNNER	69.95
ROCK N' ROLL RACING	89.95
ROCKY	69.95
SIM CITY	69.95
SKY BLAZER	69.95
SPECTRE	59.95
SPINDOZZY WORLD	69.95
STAR WARS	69.95
SUPER JAMES POND	69.95
STARWING	69.95
STRETFIGHTER 2	59.95
SUNSET RIDERS	59.95
SUPER BATTLE TANK	69.95
SUPER BOMBERMAN	59.95
SUPER CASTLEVANIA IV	69.95
SUPER JAMES POND	69.95
SUPER PANG	59.95
SUPER PUTTY	49.95
SUPER SOCCER	69.95
SUPER TENNIS	49.95
SUPER TURRICAN	59.95
TERMINATOR 1	59.95
TERMINATOR 2 - ARCADE	59.95
THE HUNT FOR RED	59.95



RISE OF THE ROBOTS MD 119,95

**OCTOBER**

TIFFY TOON	59.95
TOM & JERRY	69.95
TOP BEAR 2	79.95
TOTAL CARNAGE	59.95
TURTLES IV	59.95
WE'RE BACK	59.95
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO	59.95
WING COMMANDER	59.95
WING COMMANDER 2 - The Secret Mission	59.95
WINGS 2 US	59.95
WORLD CUP STRIKER	89.95
WORLD HEROES	89.95
YOUNG MERLIN	89.95
ZOMBIES	59.95

**ZUBEHÖR S-NES:**

SUPER NES KONSOLÉ & 3 SPIELE	229.95
6 SPIELER ADAPTER	59.95
CONTROL US / PAL	39.95
ACTION REPLAY 2	59.95
ADAPTER PAD	29.95
GAME SAVER (Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & Absp. d. Zeitlupe)	89.95

**NES:**

verschiede Spiel 39.95

**GAME BOY:**

MEGA MAN 1	59.95
MORTAL KOMBAT 2	64.95
R-TYPE 2	39.95
S. MARIO LAND 1 & 2	49.95
WORLDLAND	59.95
(S. Mario Land 3)	59.95

**PSYCHO PINBALL**

ROCK N' ROLL RACING	99.95
ROSENMÄHRMANN (LAWN-MOWER MAN) (Nov.-Dez.)	99.95
(Nov.-Dez.)	
SNOKER (Nov.-Dez.)	99.95
STAR TREK DEEP SPACE	109.95
(Nov.-Dez.) US	129.95
SYNDICATE	109.95
TROY ALKMAN (Nov.-Dez.)	89.95
UHRSA MONSTER TRUCK	109.95
WOLFENSTEIN 3	129.95
(Nov.-Dez.) US	
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER (Nov.-Dez.)	79.95
WWF RAW (Nov.-Dez.)	US119.95

**MEGA DRIVE:**

BALL 3D	89.95
BURBANX STIX	99.95
BURBY 2	89.95
DINO DINI'S SOCCER	99.95
DISCHUNGLERBUCH	99.95
DYNAMIC HEADY	99.95
FIFA SOCCER	89.95
FIFA SOCCER '95	99.95
HAVOC	99.95
INCREDBL. HULK	99.95
JURASSIC PARK	99.95
RAMPAGE EDITION	99.95
KÖNIG DER LOWEN	109.95
LEMMINGS 2	109.95
MAXIMUM CARNAGE	119.95
MANICER (PISTOLE)	99.95

**& 6 GAMES**

MICKEY MANIA	109.95
MORPH	89.95
MILO HOCKEY '94	99.95
ADULT HOCKEY '95	79.95
SHAQ FU	109.95
SHINING FURZ 2	109.95
SONIC & KNUCKLES (Abwärtskompatibel)	109.95
SPARKSTER (Rocky Knight)	89.95
ADVENTURE ISLAND	69.95
STREETS OF RAGE 3	109.95
S. STREETFIGHTER 2	119.95
SYLVESTER & TWELTY	89.95
TAZAMANIA 2	109.95
THE INCREDIBLE HULK	109.95
TINY TOONS ACME	109.95
JAN'S STARS	109.95
URBAN STRIKE	99.95
ZERO TOLERANCE	99.95

**NR ANGEBOT!**

NIU SOLANGE VORRAT REICHT!	
ALLEN STORM	49.95
BURBY	39.95
ALISIA DRAGON	39.95
ANOTHER WORLD	49.95
B.O.B.	49.95
BARCLAY SHUT UP	49.95
BATMAN RETURNS	59.95
CHIKI CHIKI BOYS	49.95
COLUMBI	49.95
COMBAT CARS	49.95
COOL SPOT	59.95

**CRE BALL**

CYBERBALL	39.95
DAVID CUP TENNIS	49.95
DAVID ROBINSON	49.95
BASKETBALL	49.95
EUROPEAN CLUB SOCCER	49.95
EX MUTANTS	59.95
FATAL FURY	59.95
GENERAL CHAOS	39.95
GODS	39.95
GRANDSLAM TENNIS	39.95
MULTRA	49.95
INTERNATIONAL RUGBY	49.95
JAMES BOND 07	39.95
THE DUEL	39.95
JAMES POND 2	39.95
JAMES POND 3	39.95
JUNGLE STRIKE	69.95
JURASSIC PARK	59.95
LAST BATTLE	29.95
LEGEND OF GALAHAD	39.95
LEMMINGS	59.95
LUX ATTACK CHOPPER	39.95
LOTUS TURBO	39.95
MAGIN WARS	49.95
MERCUS	49.95
MICKEY AND DONALD	49.95
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.95
MULTRA 95	59.95
OFFTANT	49.95
PELE 2	39.95
POWERMONGER	39.95
WFF WRESTLEMANIA	59.95
RANGER X	69.95
REVENGE OF SHINOBI	39.95
ROBOCOP VS TERMINATOR	49.95
ROCKET KNIGHT ADV.	59.95

**SHADOW DANCER**

SHADOW OF THE BEAST 2	39.95
SHINOBI 3	39.95
SKITCHIN	39.95
SUPER PATTEIN ROLL	39.95
SONIC	39.95
SONIC 2	39.95
SPACE HARRIER 2	29.95
STREETS OF RAGE 2	59.95
STRIDER	39.95
STRIDER 2	69.95
SUNSET RIDERS	69.95
TERMINATOR 2 - ARCADE	59.95
SUPER KICK OFF	59.95
SUPERMAN	49.95
TALMIST'S ADVENTURE	39.95
TERMINATOR	39.95
TINY TOONS	59.95
TOE JAM & EARL 2	69.95
TWO CRUDE DUDES	39.95
ULTIMATE SOCCER	69.95
VIRUAL PINBALL	





ICH WILL ALLES

# GAMEPRO

ICH WILL DAS ABO  
FÜR 100% INFO PUR!

Du  
weißt  
was Du  
willst:

Interessante  
News rund um  
Deine Konsole.  
Kompetente Tests  
der neuesten Games  
für Nintendo, Sega, 3DO,  
Jaguar, CD-i und Neo Geo.  
Tips & Tricks wenn's mal nicht  
weitergeht. Deshalb willst Du das  
Magazin, das weiß, wo's langgeht:

GAMEPRO 100% Info pur



Bestellkarte siehe Seite 82

ab **72,-**<sup>DM</sup>  
12 Ausgaben

# DESERT STRIKE

**n**un gibt es das (moralisch) umstrittene Wüsten-drama auch für den kleinen Grauen. Mit einem Hubschrauber fliegt man in durch die Wüste, um Gefangene aufzusammeln und die Stationen des Feindes in Schutt und Asche legen.

Wie bei den 16-Bitern ist „Desert Strike“ auch auf dem Game Boy schwierig, aber gut. Hardwaremäßig bedingt ist die Bildqualität natürlich nicht gerade das Nonplusultra (daher auch das Minus), doch das mindert den Spielwitz nur minimal.



Das Auf-sammeln von Treibstoff ist lebens-wichtig.

Hersteller .....	Electronic Arts
Preis .....	ca. DM 70
Spieler .....	1
Genre .....	Action
Level .....	1-2 Missionen in 4 Campaigns
Schwierigk. ....	sehr hoch
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	2 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**2-**



# SHAQ-FU

**a**ls Meister des ‚Shaquido‘ zieht Basketballstar Shaquille O’Neal durch die Lande, um dem Schurken Sett Ra das Handwerk zu legen. Vorher jedoch muß Shaq elf finstere Gesellen besiegen. Wer möchte, kann auch mit Kämpfern seiner Wahl spielen. Die Hintergrundgrafiken und Animationen wissen zu gefallen, doch dieser erste Eindruck wird durch die träge Steuerung und die Winzsprites wieder zunichte gemacht. Die Musik dudelt harmlos vor sich hin, und spätestens nach 15 Minuten sehnt man sich nach einer Runde ‚Street Fighter‘...



Hersteller .....	Electronic Arts
Preis .....	ca. DM 140
Spieler .....	1-2 simultan
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	12 Kämpfer
Schwierigk. ....	einstellbar
Continues .....	2
Speicher .....	24 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**3-**

# LEGEND

**e**s gibt Ärger im idyllischen Königreich Sellaeh: Der hinterhältige Clovis hat es auf die Herrschaft des Landes abgesehen. Eure Aufgabe ist nun, alleine oder zu zweit die Schergen von Clovis zu vertreiben, bis ihr dem Bösewicht selbst gegenübersteht. Mit Kicks, Schwertthieben und diversen Zaubersprüchen kämpft man sich durch die Fantasy-Welt. Vereinzelt auftretende Grafikbugs und die träge Steuerung schaffen es, auch das letzte bißchen Atmosphäre und Spielspaß zu verdrängen.



Der Gegner wird in wenigen Sekunden vergangenheit sein.

Hersteller .....	Sony
Preis .....	ca. DM 120
Spieler .....	1-2
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	6 Bonuslevel
Schwierigk. ....	einstellbar
Continues .....	einstellbar
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**4-**

# REBEL ASSAULT

Der To-destern in Klötchen-Form.



**d**as Spiel war auf dem PC ein Hit, nun versucht Virgin sein Glück mit einer Version für das MCD.

In der Rolle eines Rebellen (das sind die Guten) kämpft man gegen das Imperium (die Bösen). Furchtlos fliegt man durch Canyons, Raumstationen und Asteroidenfelder, im Tiefflug schießt man feindliche Walker ab und per pedes kämpft man gegen imperiale Trooper. Doch die miserable Steuerung und die Klötzengrafik vermiesen einem schnell den Spaß. Schade, aber ein MCD ist nun mal kein Hochleistungs-PC...

Hersteller .....	Virgin
Preis .....	ca. DM 70
Spieler .....	1
Genre .....	Action
Level .....	16
Schwierigk. ....	mittel/hoch
Continues .....	Levelcodes
Speicher .....	1 CD
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**4-**



Crazy! Jetzt wird's bitter...

# AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

**e**s ist wieder mal soweit: Acht verschiedene Kämpfer warten darauf, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Während des Kampfes solltet ihr auf die ‚Crazy‘-Anzeige achten: Wenn sich der Balken gefüllt hat, könnt Ihr Euren Gegner mit Spezial-Attacken besonders arg zusetzen. Dies ist aber auch die einzige Besonderheit im Spiel. Ansonsten regiert das Mittelmaß in sämtlichen Bereichen. Das schließt leider auch die träge Steuerung mit ein. Fazit: ‚Aggressors of Dark Kombat‘ ist ist nicht schlecht, aber gegen Hits wie ‚Samurai Showdown‘ völlig chancenlos.

Hersteller .....	SNK
Preis .....	ca. DM 400
Spieler .....	1 bis 2
Genre .....	Prügelspiel
Level .....	8 Kämpfer
Schwierigk. ....	einstellbar
Continues .....	Continues
Speicher .....	178 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**3**



Feind in Sicht!

# GUNSHIP

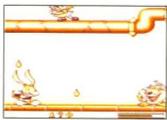
**a**ls Pilot eines AH-64A Apache Helikopters hat man alle Hände voll zu tun. In 3D-Perspektive fliegt man dem Kampf entgegen. Sobald man auf feindliche Truppen stößt, sieht man das Geschehen von der Seite. Nachdem die Gegner nach bester Shoot ‚em Up-Manier aus dem Weg geräumt wurden, geht es mit der nächsten Mission weiter. ‚Gunship‘ ist in allen Bereichen so unterdurchschnittlich daß es mit einer ‚4‘ noch gut



d a v o n - kommt. Da kann auch der relativ niedrige Preis nichts mehr retten.

Hersteller .....	US Gold
Preis .....	ca. DM 70
Spieler .....	1
Genre .....	Action
Level .....	4 kompl. Szenen
Schwierigk./tsgrad ..	mittel
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**4**



## GAME BOY Test

Eine Disziplin: Auf-  
fangen von Tropfen

# TINY TOON ADVENTURES- WILD & WACKY SPORTS

**d**ie Tiny Toons zeigen nun auf dem Game Boy, wie sportlich sie sind. Folgende Sportarten lassen sich in drei Schwierigkeitsgraden spielen: Elfmeterschießen, Tennis, Golf, American Football und Basketball. Mit einer bestimmten Anzahl an Treffern qualifiziert Ihr Euch für die nächste Disziplin. Die Grafik ist kümmerlich, die Disziplinen langweilig und auch die Tatsache, daß man zu zweit auf Punktejagd gehen kann, rettet den Spielwitz nicht mehr.



Hersteller	Konami
Preis	ca. DM 70
Spieler	1-2
Genre	Sport
Level	6-8 Minispiele
Schwierigkeitsgrad	einfach
Continues	2 Mit!
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4-**



Eiskremwerfen

## SNES Test

# TINY TOON ADVENTURES- WILD & WACKY SPORTS

**a**uch auf dem SNES laufen die Tiny Toons zu sportlichen Höchstleistungen auf: Beim Stabhochsprung müssen Sterne aufgesammelt werden, beim Paragliding sind es Luftballons. Insgesamt bieten die 12 Disziplinen nur wenig Abwechslung. Zudem sind sie nicht einzeln anwählbar, wenn man also gerne die letzte Disziplin spielen möchte, muß man sich vorher durch alle anderen kämpfen...



Hersteller	Konami
Preis	ca. DM 130
Spieler	14
Genre	Sport
Level	4 mit 12 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad	einfach bis mittel
Continues	3 und Paßwort
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4+**



Vier Spieler  
und ein  
Ball. Tennis  
in seiner  
spannendsten  
Form.

# PETE SAMPRAS TENNIS

**d**ie GG-Umsetzung des Games über-  
rascht mit einem innovativen  
Zweispeler-Modus: Spieler 1 bedient  
das Steuerkreuz, Spieler 2 die Buttons. Der  
Computer übernimmt die restliche Steuerung.  
Natürlich ist es auch möglich, per Linkfunktion  
mit zwei Game Gears zu spielen.

Auch sonst kann das Spiel überzeugen: Gute  
Grafik, flottes Gameplay und die Turnier-/Welt-  
tournee-Modi garantieren Euch Spielspaß für  
eine lange, lange Zeit. Unbedingt kaufen !

Hersteller	Codemaster
Preis	ca. DM 80
Spieler	1-4 (2 simultan)
Genre	Sport
Level	30 Spieler
Schwierigkeitsgrad	je nach Paarung
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2**

# NBA LIVE '95

## MEGA DRIVE Test



Bei solchen  
Animationen  
macht auch  
das Zu-  
schauen  
Spaß !

**e**lectronic Arts präsentiert Amerikas  
populärste Sportart: Basketball.  
Zur Auswahl stehen alle derzeitigen  
Ligateams, zwei All-Star- und vier erfundene  
Mannschaften. Die Animation der Spieler ist  
eine Augenweide, nur der Sound ist eine Kata-  
strophe. Das Basketball-Regelwerk wurde über-  
nommen, kann aber ohne weiteres verändert  
werden. Leider glücken Drei-Punkte-Würfe zu  
oft, und man verliert in dem Gewusel schnell  
die Übersicht. Ohne diese Fehler wäre „NBA Li-  
ve '95“ unschlagbar, so ist es einfach „nur“ gut.

Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120
Spieler	14 simultan
Genre	Sport
Level	23 Teams
Schwierigkeitsgrad	je nach Paarung
Continues	Gaßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2-**



Snooker  
in 3D-  
Perspektive

## MEGA DRIVE Test

# JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

**k**ultprogrammierer Archer „Dropzone“  
MacLean hat es tatsächlich geschafft,  
sein 3D-Snooker vom PC auf das  
Mega Drive zu konvertieren. Mit dem Joypad  
kann man den Tisch aus jeder beliebigen Per-  
spektive betrachten – Hut ab vor dieser  
Programmierleistung!

Lediglich 14 Trickschüsse und nur vier Compu-  
tergegnern sind ein bißchen wenig, doch dafür  
sind die Kugelbewegungen naturgetreu und  
das Gameplay genial. Noch nie konnte man  
Snooker auch nur in annähernd realistischer  
Form spielen. Für Snookerfans unverzichtbar !

Hersteller	Virgin Games
Preis	ca. DM 120
Spieler	1-2
Genre	Sport
Level	14 Trickschüsse
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	unbegrenzt
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2**



Die grafischen Unterschiede zum er-  
sten Teil sind minimal...

## SNES Test

# F1 POLE POSITION 2

**f**reunde von realistischen Autorenn-  
spielen werden mit „F1 Pole Position“  
gut bedient. Features wie das Einstel-  
len von Getriebeübersetzung, Anpreßdruck,  
Verschleiß der Reifen, Bremsen und Stoßdämp-  
fern, deformierte Frontflügel und das Fahren im  
Windschatten schaffen eine gute Atmosphäre.  
Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad  
haben auch Einsteiger eine reelle Chance auf  
den Sieg. Leider werden die Autos nicht sauber  
herangezogen, und die Fahrer und Strecken  
sind nicht auf dem neuesten Stand.

Hersteller	UBI Soft
Preis	ca. DM 140
Spieler	1-2
Genre	Rennspiel
Level	16 Kurse
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	Eatwort
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2-**

PAC IN  
TIME

**d**a ist er wieder, der gute alte Pac-Man! Doch das was er macht und kann hat sich ein wenig verändert. Pac hat z. B. schwimmen gelernt und hangelt sich per Seil punktejagend durch Wald- und Wiesenlevel. Dabei legt er eine erstaunliche Beweglichkeit, verbunden mit guter Steuerbarkeit an den Tag. Durch verschiedene Waffen kann er Wege freiräumen oder Gegner plattmachen. Doch kommt kein rechter Spielspaß auf, weil Pac nur ein weiterer Münzensammler ist, der sich durch langweilige Szenarien bewegt.



Ein bißchen hangeln, ein bißchen sammeln, und das war's

Hersteller ..... Mindscape  
Preis ..... ca. DM 140  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 50  
Schwierigkeitsgrad ..... einfach  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab Dezember

FAZIT  
3SECOND  
SAMURAI

**V**ielleicht hätte man dieses Jump&Run besser 'Panik Samurai' genannt, denn sobald Ihr Euren Helden auf dem Schirm seht, stürmen auch schon Hundertschaften von Feinden auf Euch ein. Der Samurai besitzt zwar diverse Attacken und bekommt durch Einsammeln blauer Kugeln ständig nützliche Extras



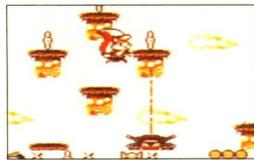
aller Art, was Euch aber bei dem herrschenden Durcheinander nichts bringt. Abgesehen davon könnt Ihr zu zweit losziehen, wodurch es etwas einfacher, aber trotz der schlechten Grafik nicht übersichtlicher wird. Zum Glück gibt's wenigstens Paßwörter, damit man nicht alles nochmal spielen muß.

Hersteller ..... Pnygnosis  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... 2  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 6  
Schwierigkeitsgrad ..... hoch  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

FAZIT  
4-

## MR. NUTZ

**S**elbst gegenüber der brillanten SNES-Version kann sich der kleine Bruder sehenlassen! „Mr. Nutz“ hat diesmal sogar Paßwörter zur Verfügung, was die ganze Sache sehr positiv beeinflusst. Durch die sechs teilweise recht großen Level, die je vier Unterlevel beinhalten, geht die Suche nach Münzen, Nüssen und allerhand Extras. Dabei läßt sich Mr. Nutz gut steuern und wird auch nicht durch unfaire Stellen behindert. Das Ganze ist ein saftiges Jump&Run-Vergnügen und mit viel Liebe programmiert.



Achtung, springt bloß nicht in die Schlucht!

Hersteller ..... Ocean  
Preis ..... ca. DM 80  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 6 à 4  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

FAZIT  
2

## HAVOC

Und „Zack!“ ist der Gute Havoc eingefrenen



**m**it dem Piraten „Havoc“ springt Ihr auf den Plattformen dieses Jump&Run-Games durch satte 16 Level. Ständig auf der Suche nach Schätzen, Edelsteinen und Proviant für die Lebensenergie. Die Feinde lassen sich durch Druck auf einen der drei Knöpfe bespringen und somit erledigen. Allerdings ist das sehr schwer und fordert eine Menge Geschick. Zum Glück gibt's aber Restartpoints und Paßwörter, womit sich die stimmungsvoll geratenen Schauplätze nicht andauernd wiederholen. Insgesamt fällt „Havoc“ positiv auf!

Hersteller ..... Codemasters  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 16  
Schwierigkeitsgrad ..... hoch  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

FAZIT  
2-JURASSIC  
PARK

**j**urassic Park - Rampage Edition' heißt der zweite Teil der Dinoschlacht. Wie gehabt könnt Ihr mit Dr. Grant oder einem Raptor durch die grafisch teilweise sehr langweiligen Level rennen. Wobei negativ auffällt, daß alle Figuren eine fette schwarze Umrandung haben. Abgesehen davon bietet das Modul satte Action mit vielerlei Waffen für den gut steuerbaren Grant und allerhand Extras für den Raptor. Jedoch gibt's grafisch und atmosphärisch weitaus bessere Module in diesem Bereich (z. B. Alien 3), und so sollten sich nur Fans solcher Jump&Run-Action dieses Game anschaffen.



Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 130  
Spieler ..... 1  
Genre ..... Action/Jump&Run  
Level ..... 6  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... 3  
Speicher ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

FAZIT  
3-REN &  
STIMPY

Hey, Stimpy, alles ok.?

**d**ie beiden Toon-Hunde „Ren & Stimpy“ versuchen die verstreuten Teile einer ‚Müll-in-Schinken-Verwandlungs-Maschine‘ wiederzufinden. Stimpy hatte aus Versehen seine Maschine in Stücke gepregelt. In der ganzen Stadt (fünf komplexe Level) sucht Ihr nun danach. Dabei lenkt Ihr jedoch immer nur eine der beiden Figuren, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben. Es sei denn, Ihr nutzt den Zweispiel-Modus. Doch auch der kann das schöne Gameplay nicht retten.



Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 120  
Spieler ..... 2  
Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 5  
Schwierigkeitsgrad ..... nicht  
Continues ..... einstellbar  
Speicher ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

FAZIT  
4+



Dieser blöde Piepmatz entwischt mir nicht wieder!

# MEGA DRIVE Test

## SYLVESTER & TWEETY

**S**ylvester hat Tweety zum Fressen gern, das dürfte allgemein bekannt sein. Doch leider erwischt er ihn nie, und so schiebt Sylvester einen furchtbaren Hunger, der ihn auf der Jagd durch sieben Level geradezu blind vor jeglichen Gefahren macht. Hinzu kommen unfaire Stellen in den obendrein noch recht kurzen Levels, die leider auch kaum Spannung bieten. Zwar ist die Zeichentrickgrafik wirklich nett geraten, aber über den mangelnden Spielspaß hilft das leider überhaupt nicht hinweg.



## JOE & MAC 3

# SNES Test

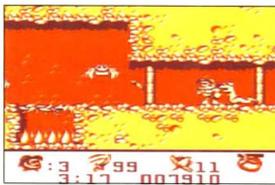


Wo sind denn jetzt nur die tollen Edelsteine abgeblieben?

**I**ost in the Tropics ist bereits der dritte Teil der Joe & Mac-Story, in dem Ihr allein oder zu zweit sieben Edelsteinen nachjagt. Dank des Paßwortsystems und der Restat-Statuen, die in jedem der 18 großen, aber leider auch sehr ähnlichen Level vorhanden sind, kommt kein Frust auf. Auch wenn die Gegner Euch manchmal unfair vermöbeln. Die Steuerung läßt sich gut handhaben, und Ihr erhaltet nach und nach eine Menge verschiedener Waffen. Leider ist dieser dritte Teil aber nur ein müder Aufguß seiner Vorgänger. Tip: Trotzdem mal anschauen!

## TARZAN

# GAME BOY Test



Der Mann benötigt keine Hustenbonbons!

**i**n diesem Jump&Run-Game durchstreift Ihr sechs Plattform-Level, in denen Ihr z. B. Heilkräuter einsammelt oder gestohlenen Gold wiederbeschafft. Dabei machen Euch die wilden Tiere und die noch wilderen Eingeborenstämme ständig Ärger. Doch Ihr könnt sie bekämpfen, indem Ihr neue Waffen und Extras aufsammlt. Extraleben, neue Energie und Restartpoints runden das Ganze ab.

Tarzan läßt sich zwar gut steuern, wird aber durch das stets zu knappe Zeitlimit zur Eile gezwungen, was die sowieso schon unfairen Stellen noch schwieriger macht, und so erreicht „Tarzan“ bestenfalls Mittelmaß.

Hersteller .....	Time Warner
Preis .....	ca. 120 DM
Spieler .....	1
Genre .....	Strategie/Jump&Run
Level .....	1
Schwierigk. ....	einsteilbar
Continues .....	2
Speicher .....	16 MBit
Erhältlich .....	ab sofort

**FAZIT**  
**4**

Hersteller .....	Elite
Preis .....	ca. DM 120
Spieler .....	1-2
Genre .....	Jump&Run
Level .....	18
Schwierigkeitsgrad .....	mittel
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**3-**

Hersteller .....	Gametek
Preis .....	ca. DM 70
Spieler .....	1
Genre .....	Jump&Run
Level .....	6
Schwierigkeitsgrad .....	hoch
Continues .....	unendlich
Speicher .....	1 MBit
Erhältlich .....	ab sofort

**FAZIT**  
**3-**

## S. S. LUCIFER

**d**ie grafisch bedingt abgespeckte Version für den Game Gear unterscheidet sich nur vom großen Bruder. Lediglich die Statuszeile ist zusammengeschumpft und die Bewegungen sind etwas anders auszuführen. Grafik, Sound und Musik sind bei diesem Strategie-Puzzle sowieso nicht von großer Bedeutung, dafür ist aber das Gameplay gut gelungen. Dank Paßwortsystem kann man jederzeit weiterspielen und muß die insgesamt 100 Level nicht immer von vorn beginnen.

Ihr solltet den Passagieren immer ein Stückchen voraus sein, sonst tappen sie in jede Falle hinein



## S. S. LUCIFER



Los, Leute, schnell zum Ausgang, das Schiff sinkt gleich!

**i**n dieser Mischung aus Strategie und Jump&Run seid Ihr die letzte Hoffnung für die Passagiere eines sinkenden Kreuzfahrtschiffes. Als Stewart geleitet Ihr eine wechselnde Anzahl völlig hilfloser Kreuzfahrer zum Ausgang eines jeden Levels. Doch Vorsicht, denn die Passagiere laufen blindlings in jede Falle, und wenn Ihr die zahlreichen Laufbänder nicht richtig einstellt, fallen sie alle in den Tod. Was Ihr jedoch verhindern könnt, indem Ihr ihnen immer einen Schritt voraus seid und Ihnen den Weg bahnt.

Hersteller .....	Codemasters
Preis .....	ca. DM 80
Spieler .....	1
Genre .....	Strategie/Jump&Run
Level .....	100
Schwierigk. ....	steigend
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	2 MBit
Erhältlich .....	als Import

**FAZIT**  
**3-**

Hersteller .....	Codemasters
Preis .....	ca. DM 140
Spieler .....	1
Genre .....	Strategie/Jump&Run
Level .....	100
Schwierigkeitsgrad .....	steigend
Continues .....	Paßwort
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	als Import

**FAZIT**  
**3+**



Fievel hat leider immer den gleichen niedlichen Gesichtsausdruck drauf

## FIEVEL GOES WEST

**m**it einer pfpfenverschießenden Pistole durchwandert Ihr in diesem Jump&Run insgesamt fünf verschiedene Level und versucht dabei Münzen einzusammeln, wobei es für hundert davon ein Extraleben gibt. Mal abgesehen davon, daß sich die Hauptfigur gut steuern läßt, kann man nichts Positives oder Besonderes an diesem Spiel entdecken. Die Level sind einfach gestrickt, und wenn man das Hüpfen raus hat, auch viel zu leicht. „Fievel Goes West“ ist einfach nur langweilig und bietet nichts Neues.

Hersteller .....	Hudson Soft
Preis .....	ca. DM 130
Spieler .....	1
Genre .....	Jump&Run
Level .....	5 & 3 Acts
Schwierigkeitsgrad .....	leicht
Continues .....	2
Speicher .....	8 MBit
Erhältlich .....	ab sofort

**FAZIT**  
**5+**

# SHOP GAMEPRO

**Shop - Shop - Hurra!** Seid uns begrüßt im Gamepro -Schlaraffenland:

Auf den nächsten Seiten findet Ihr alles, was das Daddler-Herz begehrt.

**Natürlich - Ehrensache!** - zu fair kalkulierten Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In diesem Sinne: Es ist angerichtet!

## 2 IN 1 JOYPAD

Ein Joypad für zwei Systeme? Ab sofort gibt's den ultimativen Joypad für SNES und Mega Drive I & II bei uns im Shop. Natürlich mit 6 Button, Slow Motion, Dauerfeuer



DM 44,95

Best.-Nr. 818

## TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen!  
Best.-Nr. 808



DM 99,95

HARDWARE

## SV 334 SN PRO PAD



DM 34,95

Das erfolgreichste SNES-Pad aller Zeiten bietet 2stufiges Dauerfeuer für jeden einzelnen Feuerknopf und ein nettes Design. Best.-Nr. 805

Frisch aus England eingetroffen:

3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. Total Eclipse und Controller.  
Best.-Nr. 817  
DM 989,-  
Versandkostenfrei

## JETZT ENDLICH!



## 3DO FÜR EUROPA IST DA

### CLASSICS

solange der Vorrat reicht

Tiny Toons Adventure (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 518

Rocket Knight (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 519

Zombies (MD)  
DM 75,-  
Best.-Nr. 520

Flashback (SNES)  
DM 129,95  
Best.-Nr. 603

NBA Jam (SNES)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 607

Sim City (SNES)  
DM 89,95  
Best.-Nr. 702

Mr. Nutz (SNES)  
DM 99,95  
Best.-Nr. 606

Pocky & Rocky (SNES)  
DM 129,95  
Best.-Nr. 605

### 3DO

J. Madden Football (dt.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 510

Out of this World (US)  
DM 149,95  
Best.-Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)  
DM 149,95  
Best.-Nr. 512

Road Rash (dt.)  
DM 119,95  
Best.-Nr. 513

Shock Wave (dt.)  
DM 119,95  
Best.-Nr. 514

The Incredible Machine (US)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 515

Way of the Warrior (US)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 517

Wing Commander (dt.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 518

Star Control(US.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 620

Guardian War (US.)  
DM 139,95  
Best.-Nr. 621

SOFTWARE

## Die Michael Schumacher Collection



**Benetton Ford B 193 Modell 1994**  
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)

DM 89,95  
Best.-Nr. 820

**Benetton Ford B 193**  
Modell 1994 (s. Abb.)

Maßstab 1: 43  
DM 49,95  
Best.-Nr. 821



# Die Flintstones

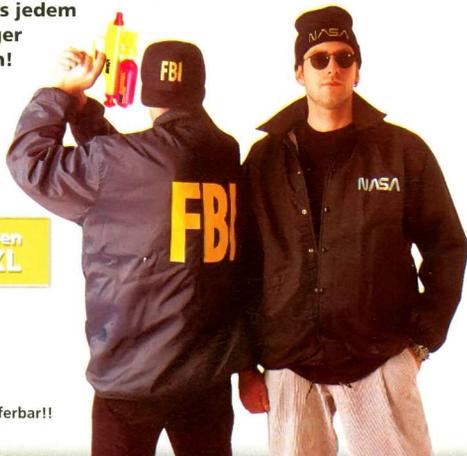
Fast alle Flintstones  
T-Shirts mit beidseitigem  
Aufdruck!



New Frontdruck

## EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!



### US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)  
FBI DM 119,- Best. Nr. 249  
Windbreaker Jacke (gefüttert)  
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater  
FBI DM 99,- Best. Nr. 251  
Kapuzensweater  
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI  
DM 39,- Best. Nr. 253  
Cap, bestickt NASA  
DM 39,- Best. Nr. 254

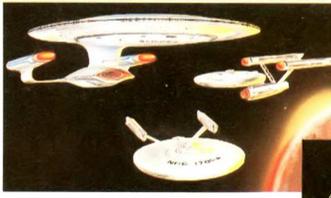
Wollmütze, bestickt  
FBI DM 39,- Best. Nr. 255  
Wollmütze, bestickt  
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Größen  
L/XL

Original-Farbkombinationen:  
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz  
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz  
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben. Ab 15. November lieferbar!!

# Star Trek & Co.

Der Weltraum –  
unendliche Wei-  
ten! Mit unserem  
galaktisch guten  
Zubehör holt Ihr  
Euch die Zukunft  
schon heute ins  
Haus. Ob Star  
Trek oder Star  
Wars – damit seid  
Ihr den anderen  
um Lichtjahre  
voraus!



U.S.S. Enterprise  
3 Teile-Bausatz  
DM 59,95  
Best.-Nr. 809



Klingonen Kampf-Kreuzer  
Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 810

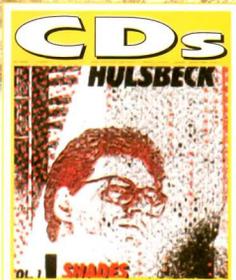


Deep Space 9 Station  
Bausatz  
DM 64,95  
Best.-Nr. 811



U.S.S. Enterprise  
als Bausatz, incl. LEDs,  
Sound, mit Batterien  
DM 119,-  
Best.-Nr. 819

**ELECTRONIC**  
LIGHT AND SOUND



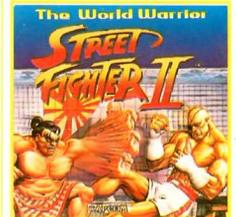
Best.-Nr. 301 - DM 29,95



Best.-Nr. 302 - DM 29,95



Best.-Nr. 303 - DM 12,99



Best.-Nr. 304 - DM 15,95

**CDs**



Star Trek The Next Generation  
U.S.S. Enterprise - Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 816



X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder  
Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

# AMERICAN WAY OF CAPS

## ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

### Charlotte Hornets



Cap Best.-Nr. 247  
Rucks. Best.-Nr. 248

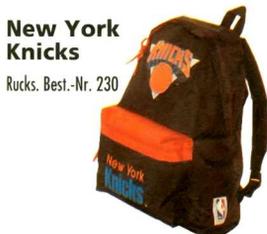


### Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228  
Rucks. Best.-Nr. 229

### New York Knicks



Rucks. Best.-Nr. 230

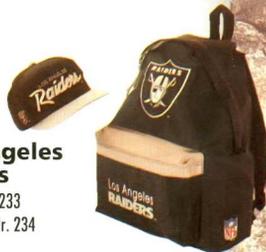


### Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231  
Rucks. Best.-Nr. 232

### Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233  
Rucks. Best.-Nr. 234



### Mighty Ducks of Anaheim



Cap Best.-Nr. 235  
Rucks. Best.-Nr. 236



### Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237  
Rucks. Best.-Nr. 238

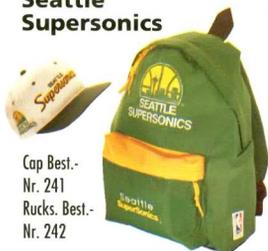
### Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239  
Rucks. Best.-Nr. 240



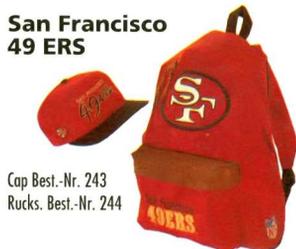
**ALLE CAPS JE DM 29,95**  
**ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95**

### Seattle Supersonics



Cap Best.-Nr. 241  
Rucks. Best.-Nr. 242

### San Francisco 49ERS



Cap Best.-Nr. 243  
Rucks. Best.-Nr. 244

### New York Yankees



Cap Best.-Nr. 245  
Rucks. Best.-Nr. 246

**Die ‚Denk Pro‘-Rubrik geht in Ihre dritte Runde und ist offensichtlich sehr gut bei Euch angekommen. Da sehr viele Einsender zum Suchbild**

**des Monats die richtige Lösung parat hatten, sind diesmal ein, zwei harte Nüsse mit dabei. Die Experten unter Euch sind also gefragt! Damit es sich auch für Euch lohnt, gibts natürlich was zu gewinnen. Also dann: Viel Spaß mit unserer Rätsecke!**

## Wer kennt dieses Spiel?

Hier eine kleine Aufgabe für alle Sega-User: Aus der Anleitung welches Spiels stammt dieser Absatz?

Basketbälle werden von zwei Maschinen abgefeuert. Benutzen Sie Ihren Kopf, um die herausfliegenden Bälle in die richtigen Körbe abprallen zu

lassen. Wenn ein Ball auf den Boden aufprallt, wird er blau und kann nicht benutzt werden. Achten Sie auf die gelegentlich abgefeuerten Bomben — sie fügen zwar den Maschinen keinen Schaden zu, aber Sie können von ihnen verletzt werden.

## Original & Fälschung

Es ist Suchzeit!

Und wieder einmal haben sich zehn Fehler in einen unserer Screenshots geschlichen. Diesmal hat Sonic den Ärger am Hals. Könnt Ihr uns helfen sie zu finden?



## Suchbild des Monats

In diesen ‚Ranger X‘-Screenshot haben sich einige Figuren und Gegenstände aus verschiedenen MD-, SNES- und Jaguar-Spielen gemogelt. Frage: Aus welchen Games stammen sie? Schreibt uns alle Titel, aus denen Ihr Objekte auf dem Screenshot erkannt habt, auf eine Postkarte und schickt sie an:

**GAMEPRO,  
Suchbild 12/94,  
Heilwigstr. 39,  
20249 Hamburg**

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, darf zwischen einem Game Boy und einem Game Gear als Gewinn wählen, außerdem verlosen wir fünf GAMEPRO-Abos. Einsendeschluß ist der 23.12.1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

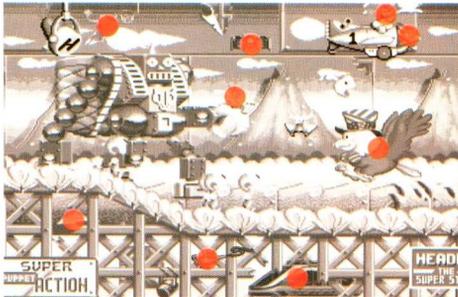


## „Finde den Taz“

UNSER GRAFIKER  
DOMENICO PAIS  
HAT IRGENDWO IN  
DIESEM HEFT EINEN  
KLEINEN TAZ VER-  
STECKT. HABT IHR IHN  
SCHON GEFUNDEN?



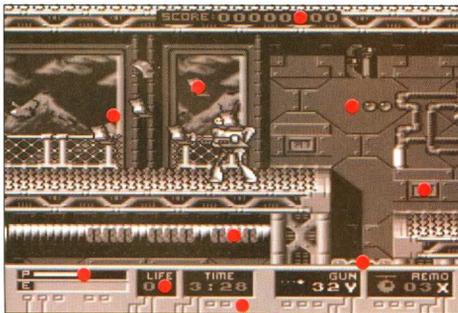
LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 10/94



- Zuerst einmal vielen Dank für die vielen Einsendungen! Da weit mehr als sechs Teilnehmer alle Figuren und Gegenstände erkannt haben, mußte das Los entscheiden:
- Markus Golling aus Pöttmes-Handzell gewinnt einen Game Gear.
  - Über je ein GAMEPRO-Abo dürfen sich freuen:
  - Khoa Huynh, Ludweiler; Markus Bayer, Greppin; Benjamin Meier, Emsdetten;
  - Stephan Lonzynski, Dortmund und Stephan Tallero, Löhne.
  - Wir wünschen Euch viel Spaß mit den Gewinnen!
  - Und hier die neun (!) gesuchten Spielertitel: Ecco, Bubsy, Parodius, NBA Jam, Flashback, Aladdin, Ottifants, F-Zero und Starwing

## Lösungen aus GAMEPRO 11/94

ORIGINAL & FÄLSCHUNG: LÖSUNG



### Wer kennt dieses Spiel?

Lösung: Sim City (SNES), Anleitungsheft, Seite 33.

### Finde den Sonic:

Ihr habt Sonic nicht gefunden? Dann schaut doch mal auf der Seite 86 nach!

### Renn-Rätsel:

Hier die Titel der einzelnen Rennspiele, aus denen die Fahrzeuge stammen:

1. Road Rash;
2. Virtua Racing;
3. The Flintstones;
4. Crash 'n Burn;
5. Super Mario Kart;
6. Mario Andretti I;
7. Aguri Suzukis F1S. D.

Daraus ergibt sich das Lösungswort: SCHUMMI.

Ma sagt:

»Räum' Dein

Zimmer auf!«

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich  
an den Absatz  
und spring.  
Behutz' das  
Kraftfeld und  
schalte dann  
den MUTANTEN  
aus! << \*

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache.  
Und weiß, wo's langgeht.

# TOTAL!

100% Nintendo,  
UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

**Hallo, Freunde!**  
**Wir begrüßen Euch zum dritten Teil unseres Street-Fighter-Kurses. Nachdem wir in der letzten Ausgabe Ryu behandelt haben, kommen wir diesmal zu Guile.**

Guile ist der Prototyp der zweiten Charakterart: des Charge-Charakters. Er ist recht flink und gewandt, und kann es mit jedem anderen Kämpfer aufnehmen. Fang' an mit Guile zu spielen, wenn Du mit Ryu gut zurecht kommst.

Guiles Würfe: Aufknöpfe

Guile macht seine Bodenwürfe wie Ryu. Außerdem hat er natürlich Luftwürfe, die ähnlich wie die Bodenwürfe funktionieren. Genau wie Ryu kann er verschiedene Buttons für seine Würfe benutzen, nämlich MS, HS, MT und HT.

### Rückwärtiger Wurf



Drücke **←** und einen der genannten Knöpfe, wenn sich die Sprites berühren ...



... dann wirfst Du den Gegner nach hinten

### Normaler Luftwurf



Drücke **→** und einen der genannten Knöpfe, wenn sich die Sprites berühren ...



... dann machst Du den normalen Luftwurf

( **←** oder **↓** ) ohne Unterbrechung für mindestens 2 Sek. halten muß. Das ist das Aufladen! Danach muß Du den Controller in die entgegengesetzte Stellung bringen und den entsprechenden Knopf drücken, um die Spezialattacke auszuführen. Aber Achtung:

## TERMINOLOGY

→ : Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.

← : Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.

**Stehen:** Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.

**Nahe stehen:** Dein Charakter steht so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

**Knien:** Durch Drücken von **↓** kniet sich Dein Charakter hin.

**Nahe knien:** Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

**Hochspringen:** Durch Drücken von **↑** springt Dein Charakter hoch.

**Anspringen:** Durch Drücken von **↗** springst Du in Richtung des Gegners.

**„Charge“:** Drücke den Stick für 2 sek. in die angegebene Richtung.

**Große Charaktere:** Sagat, Balrog, Zangief, Dee Jay und T. Hawk. Wegen ihrer Größe funktionieren einige Combos nur bei diesen Charakteren.

**Kleine Charaktere:** Alle anderen Charaktere.

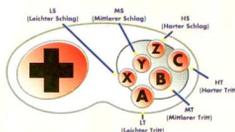
**Dicke Charaktere:** Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

**Dünne Charaktere:** Alle anderen.

# Tips & STREETFIG

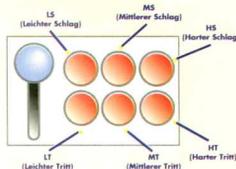
## Steuerung und Buttons

Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.



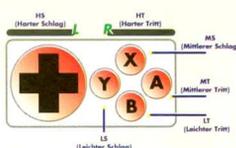
### Steuerung

Du mußt immer daran denken, daß der Controller Dein Charakter ist und umgekehrt. Du machst die Bewegung und der Charakter führt sie aus. Dein Ziel ist es, die perfekte Beherrschung der Steuerung für jeden Charakter zu lernen.



### Attack Buttons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



Wenn Du das alles nicht in einer flüssigen Bewegung machst, oder nicht lange genug ‚gecharged‘ hast, funktioniert die Spezial-Technik nicht! Der Nachteil von ‚Charge-Attacken ist, die Zeit, die Du brauchst um sie aufzula-

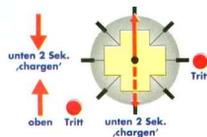
den. Du mußt also schon etwas vorausdenken und kannst nicht einfach spontan Deine ‚Specials‘ ausführen. Allerdings hast Du den Vorteil, daß Du, einmal aufgeladen, zu jeder Zeit losschlagen kannst.

### Sonic Boom



Wenn Du links stehst, machst Du deinen Sonic Boom so wie angegeben. Stehst Du rechts, muß Du es natürlich genau anders herum machen

### Flash Kick



Beim Flash Kick sind die Bewegungen auf beiden Seiten die selben

Nachdem Du die Spezial-Techniken beherrscht, solltest Du anfangen beide Moves aus nur einer ‚Charge-Position heraus auszuführen. Da Du ja für den

Sonic Boom links ( **←** ) und für den Flash Kick unten ( **↓** ) ‚charge‘n mußt, kannst Du auch links-unten ( **↙** ) für beide Techniken ‚charge‘n.

# Tricks

## TER2-HURS

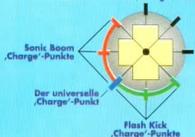
### teil 3

#### Tja, Freunde!

Schon wieder ist ein Teil unseres Kurses zu Ende. Im nächsten Heft werden wir dann auch das Grundlagen-Training abschließen und danach zu den noch viel interessanteren Tips für die einzelnen Fighter übergehen!

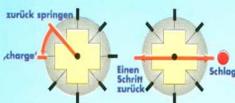
Voraussetzung dafür ist natürlich Euer Interesse. Schließlich bringen wir nur Sachen, die Ihr auch wirklich lesen wollt. Also haltet Euch auch weiterhin nicht mit Briefen zurück und laßt uns an Eurer Meinung teilhaben. Bis zum nächsten Mal! Euer Maris.

Guiles universelle „Charge“-Position



**Jeopardy: Charagon**  
Du kannst Guiles Spezial-Techniken zwar nur ausführen, wenn Du auch andere Aktionen machen könntest, aber Du kannst sie zu jeder Zeit aufladen. Erst wenn Du das richtig beherrscht, kannst Du den Sonic Boom und den Flash Kick effizient einsetzen.

#### Während des Sprunges „charge“



Spring' nach hinten während Du ← „chargest“. Mach' noch einen Schritt rückwärts nachdem Du gelandet bist und laß den Sonic Boom los. Na, klappst doch gut!

#### Vor Kampfbeginn „charge“



Du kannst auch schon vor dem Kampf „charge“. Beende die Bewegung wenn die Schrift verschwindet

#### „Charge“ während eines K.O.



Wenn Du hingefallen bist, kannst Du trotzdem „charge“ und eine Special Attacke ausführen, sobald Du wieder auf den Füßen bist

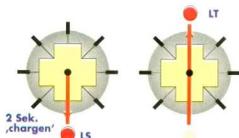
**Guiles Two-In-One Combos**  
Guiles Two-In-One Combos funktionieren genau wie bei Ryu so, daß die Animation der ersten Attacke von der Animation der Spezial-Attacke unterbrochen wird, und sozwei ziemlich schnelle Treffer zu-

stande kommen. Es gibt auch bei Guile zwei Möglichkeiten die Two-In-Ones auszuführen. Die erste besteht darin, erst die normale Attacke und dann sofort die Spezial-Attacke hinterher zu machen (das ist

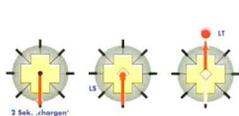
auch nicht zu schwer). Die zweite besteht darin, erst die Spezial-Attacke zu beginnen, dann in der Mitte der Controllerbewegung (nach dem „Charge“) die normale Attacke einzubinden, und

schließlich sofort die Spezial-Attacke zu beenden. Das ist allerdings recht schwer und sollte deshalb auch nur in besonderen Situationen, etwa für den stehenden Flash Kick benutzt werden.

#### „Flash Kick“-Two-In-One Methode Nr. 1: Knieender Flash Kick



#### „Flash Kick“-Two-In-One Methode Nr. 2: Stehender Flash Kick



Nachdem Du die Methode Nr. 1 fleißig geübt hast, kannst Du ja diese hier probieren. „Charge“ erst ↓ und bewege den Controller nach oben. Dann, genau wenn Guile steht, mach' einen LS und beende sofort die Controller-Bewegung und mach einen LT für den Flash Kick. Wenn Du damit gut zurecht kommst, versuch' es mal mit dem HS und HT, um wahrhaft unmenschlichen Schaden anzurichten.

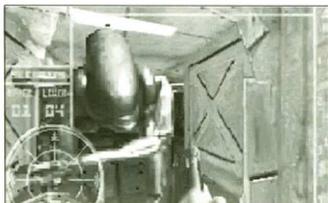
# TRAD

## SNES

Actraiser 2 us.	109,95	Indiana Jones	Vorb.	Speedy Gonzales us.	129,95
Action Replay Pro 2	99,95	Illusion of Gaia	139,95	Star Wars 3	Vorb.
Airborn Ranger us.	129,95	Jungle Book	129,95	Star Trek Next Gen. us.	139,95
Andre Agassi Tennis	119,95	Jurassic Parc 2	Vorb.	Street Racer	Vorb.
Arcus Odyssey us.	Vorb.	Legend us.	129,95	Steel Talons us.	99,95
Barkley Shut up & Jam us.	139,95	Lion King	Vorb.	Stunt Race F/X	109,95
Battle Tank 2 dt.	124,95	Lord of Rings us.	123,95	Super Bomberman II us.	119,95
Beauty & Beast	129,95	Lemmings II us.	119,95	Super Bases Loaded II us.	149,95
Beavis and Buttthead us.	139,95	Lufia us.	135,95	Super Metroid dt.	109,95
Balk Thorne	Vorb.	Mario Andretti Racing	Vorb.	Super Nova us.	119,95
Breath of Fire us.	129,95	Marco's Magic Football	139,95	Schlümpe	119,95
Brain Lord us.	129,95	Maximum Carnage	129,95	Turn and Burn	119,95
Bubsy 2	139,95	Mega Man X dt.	109,95	Ultimate Fighters us.	129,95
Chaos Engine	119,95	Mega Man Soccer us.	129,95	Undercover Cops us.	129,95
Choplifter III dt.	109,95	Metal Mariners	129,95	Untouchables us.	134,95
Clayfighter Tournament	Vorb.	Might & Magic III us.	144,95	Virtual Bart us.	Vorb.
Clay Mates us.	109,95	Mr Nutz dt.	109,95	Wizardry 5 us.	139,95
Desert Fighter	129,95	NBA JAM	124,95	World Heroes II us.	139,95
Earthworm Jim	Vorb.	NBA Showdown us.	119,95	WWF Raw	Vorb.
Equinox	79,95	Obitus us.	144,95		
Eye of the Behol. us.	139,95	Prehistoric Man us.	139,95	<b>3DO</b>	
Fatal Fury Special jp.	129,95	Rock n' Roll Racing	109,95	Grundgerät NTSC	899,00
Fido Dido us.	129,95	Operation Alien us.	119,95	Grundgerät RGB	1099,-
F1 Pool Position 2	Vorb.	Pirates Dark Water dt.	109,95	Demolition Man	Vorb.
Feivel der Mauswanderer	119,95	R-Typ III eur.	89,95	Escape from Monster	99,95
Final Fantasy III	144,95	Secret of Mana dt.	Vorb.	Guardian War	129,95
Inspector Gadget us.	119,95	Samurai Showdown jp.	149,95	Maddog II	119,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95	Saturday Night Slam jp.	89,95	Mega Race	129,95
		Smash Tennis	109,95	Microcoms	109,95

**Tradelink Spieleversand Eltastr. 8 • 78532**

# 0 7 4 6 1



Alien vs Predator Jaguar



Battletoads D. Dragon SNES



Bubsy II SNES



Bitte ausreichend  
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH  
GAMEPRO-SHOP  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Bitte ausreichend  
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH  
GAMEPRO  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

# BALROG

Geb.: 4.9.1968, Größe:  
194 cm, Gew.: 113 kg,  
Maße: 119/90/99,

Blutgr.: A, Nationalität: Amerikaner

**Special Moves:** *Dashing Punch:* ◀(2 Sek.), ▶ + Schlag, *Shoulder Butt:* ▼(2 Sek.)▲ + Schlag, *Final Punch:* alle drei Schlag- oder Tritt-Buttons chargen und loslassen, *Turn Punch:* alle drei Schlag- oder Tritt-Buttons (2 Sek.).

**Hot Moves (nahe am Gegner):**

*Head Butt:* in Richtung Gegner drücken + MS oder HS  
*Fist Sweep:* ▼ + HT (gegen Gegner, die hoch blocken)

**Combos:** *4-Hit Dashing Combo:* 1. Spring' mit tiefem HS, dabei ‚chargen‘. 2. Beim Hocken einen LS anbringen. 3. Nach einen LS, dann die Bewegung für ‚Dash Punch‘ beginnen. 4. Bewegung beenden und irgendeinen Tritt oder Schlag

**Strategien:** *Hit Low and High:* 1. Ist der Gegner nah dran, trifft ein HS tief. 2. Ist der Gegner danach weiter weg, trifft ihn ein HS am Kopf – verwirrend für den Gegner und schwer zu blocken. *Get a Head Start:* Verfehlt Ihr einen ‚Dashing Punch‘, drückt in Richtung Gegner + HS, schon habt Ihr einen ‚Head Butt‘. *Turn Punch Fake-Out:* ‚Turn Punchs‘ sind leicht zu erkennen! Halte eine der Buttonreihen, dreh Dich (Du teilst jetzt Schläge in die andere Richtung aus), wenn der Gegner die Deckung fallen läßt, zurückdrehen und Buttons loslassen.

**Abkürzungen:** HS = Harter Schlag (SNES=L / MD=Z),  
MS = Mittlerer Schlag (SNES=X / MD=Y),  
HT = Harter Tritt (SNES=R / MD=C)



# E. HONDA

Geb.: 3.11.1960, Größe:  
187 cm, Gew.: 139 kg,  
Maße: 211/178/208,

Blutgr.: A, Nationalität: Japanisch

**Special Moves:** *Hundred Hand Slap:* Drücke mehrmals schnell hintereinander Schlag.

*Sumo Head Butt:* ◀ (zwei Sek.) ▶ + Schlag.

*Sumo Smash:* ▼ (zwei Sek.) ▲ + Tritt.

**Griffe:** *Bear Hug:* ▶ + HS

**Würfe:** ▶ + MS

**Hot Moves (nahe am Gegner):**

*Double Hit Kick:* HT, *Double Hit Knee:* ▼, ▶

*Sumo Slash:* ↗, ▼, ▶, ◀. *Butt Crush:* ↗, ▼ + LT

*Knee Bash:* ▶ + HT. *Sumo Slash (nicht ganz nah am G.):* HT

**Combos:** *Triple-Hit Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Lande und mach einen stehenden MS. 3. Beende die Combo mit einem knieenden HS.

*Knee Three-Hit Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HS. 2. Lande und mach' einen stehenden HT. 3. Der HT trifft zweimal.

**Strategien:** *Handy Throw:* 1. Wenn der Gegner am Boden liegt (z.B. durch einen Wurf) neben ihn stellen. 2. Starte den ‚Hundred Hand Slap‘. 3. Wenn der Gegner blockt, werfen.

**Abkürzungen:** MS = Mittlerer Schlag (SNES = X / MD = Y)  
HS = Harter Schlag (SNES = L / MD = Z)  
LT = Leichter Tritt (SNES = B / MD = A)  
HT = Harter Tritt (SNES = R / MD = C)



# E L I N K

Out of This World	79,95
Rebel Assault	Vorb.
Road Rash	139,95
Shadow	119,95
Shock Wave	119,95
Soccer Kid	99,95
Slayer Vorb.	129,95
Star Control II	Vorb.
Theme Park	Vorb.
Total Eclipse	119,95
VR Stalker	119,95
Way of Warrior	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joy Pad Adapter	Vorb.

## Atari Jaguar 569,-

incl. Cybermorph	
Raiden	99,95
Bubsy	Vorb.
Club Drive	Vorb.
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Dragon	Vorb.
Alien vs. Predator	Vorb.
Chequered Flag II	Vorb.
Tiny Toon	Vorb.
Zool	Vorb.
Tempest 2000	109,95

Joypad 59,95  
Wir haben die neusten Games!!!!

## Game Boy

Super Game Boy 89,95

## Mega Drive

Beavis & Butthead Vorb.	
FIFA Soccer	109,95
NHL Hockey 95	109,95
Urban Strike	109,95
Virtua Racing jp.	99,95

### Ruft an:

07461-79001  
Mo.-Fr.: 10-19 Uhr  
Sa.: 10-14 Uhr

Ankauf von gebr. Modulen  
Preisliste vom 27.10.94

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.  
dt. = deutsche Module, us = amerikanische Module,  
jp = japanische Module. Umtausch ist  
ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.  
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen  
(Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am  
selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen  
möglich, lieferbar ab Oktober/Nov. 94.  
Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere  
Ladengeschäfte  
(Hier Kein Versand)  
Preise können abweichen

### Funtronixx

Bayreuth  
Kulmbacherstr. 10  
Tel.: 0921 - 513400

### Funtronixx

Kassel  
Friedrich Ebert Str. 101  
Tel.: 0561 - 12477

### Funtronixx

Herford  
Mindenerstr. 3B  
Tel.: 05221 - 84347

### Gamestore

Essen  
Rüttensteider Str. 181  
Tel.: 0201 - 777225

### Gamestore

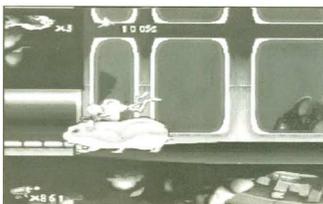
Düsseldorf  
Kölnerstr. 25  
Tel.: 0211 - 1649409

uttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

# 7 9 0 0 1



Donkey Kong Country SNES



Earthworm Jim SNES



Lion King 1 SNES

**W**enn Jim gewußt hätte, was da noch so alles auf ihn zukommt, so hätte er vielleicht doch besser den Kampfangzug liegen lassen. Aber jetzt ist es zu spät, und unser sympathischer Wurm steckt bis zum Hals im Ärger. Damit er da möglichst schnell wieder herauskommt, versorgen wir Euch in unserer „Earthworm Jim“-Komplettlösung mit vielen hilfreichen Karten und noch mehr nützlichen Tips. Hier ist die erste Ladung, wir wünschen

**viel Spaß und viel Erfolg. (PS: Die Lösung basiert zwar auf der SNES-Version, gilt aber ohne wesentliche Änderungen auch für das Mega Drive.)**



**d**as Abenteuer von Jim beginnt in New Junk City. Schon das erste Puzzle bei Punkt (A) erfordert die ganze Intelligenz eines Regenwurms: Ein hängender Kühlschrank und eine Kuh auf einem Katakult, was machen wir da nur? Nun, strengt Eure grauen Zellen ruhig etwas an, denn bevor dieses Rätsel nicht gelöst ist, geht es an dieser Stelle nicht weiter.

Links unten im Level findet sich ein Extraleben, allerdings kommt man nur sehr schwer heran. Der Trick dabei ist, am Durchbruch bei Punkt (B) nach oben zu springen und dann per Helikopter-Trick nach unten zu schweben. Sobald Jims Füße erst einmal durch den Spalt gekommen sind, ist der Rest ein Kinderspiel. Falls Ihr



schon genug von diesem Level gesehen habt, so könnt Ihr an Punkt (C) eine praktische Abkürzung nehmen, vorausgesetzt, Ihr habt gute Reflexe: Rutscht das Seil hinunter und springt nach links, bevor das Seil zu Ende ist. Peitscht nach dem Elchkopf und arbeitet

## NEW JUNK CITY



Euch nach links oben durch. Dort findet Ihr eine Toilette, die Euch bis kurz vor den ersten Endgegner des Levels spült.

Hinter dem nervigen Förderband könnt Ihr bei Punkt (D) haufenweise Extras einsacken. Allerdings müßt Ihr dazu erst einmal die gut getarnten Haken für Eure Schwingereien finden: Zweimal nach links schwingen, und Ihr findet massenhaft Munition.

Wenn Ihr Euch bei (E1) gleich mittels der Elchhörner nach links schwingt, verpaßt Ihr einige Extras. Arbeitet Euch also lieber bis kurz vor Punkt (E2) vor und kehrt erst dann zum Elch zurück, um links unten noch mehr Extras einzusacken. Der Umweg lohnt sich... Bleibt Ihr bei Punkt (F) im wahrsten Sinne des Wortes hängen? Dann ist es wohl höchste Zeit für die Ausnutzung eines praktischen physikalischen Phänomens: Schießt doch

ganz einfach nach rechts, um nach links zu kommen. (Wohl im Physikunterricht mal wieder gepeppt, oder?)

Schon bald werdet Ihr auf den ersten Endgegner treffen, den fiesen Tiranoman. Dieses Müllmonster ist relativ leicht zu besiegen, wenn Ihr die richtige Taktik anwendet. Ist der werte Herr besiegt, geht es weiter nach rechts. Unterwegs wird nochmals etwas Energie und Munition nachgefaßt, dann trifft Ihr auch schon

auf den zweiten Bösewicht dieses Levels. Chuck fühlt sich auf seiner Schaukel recht sicher, aber das La-

# EARTH JIM TIPS &

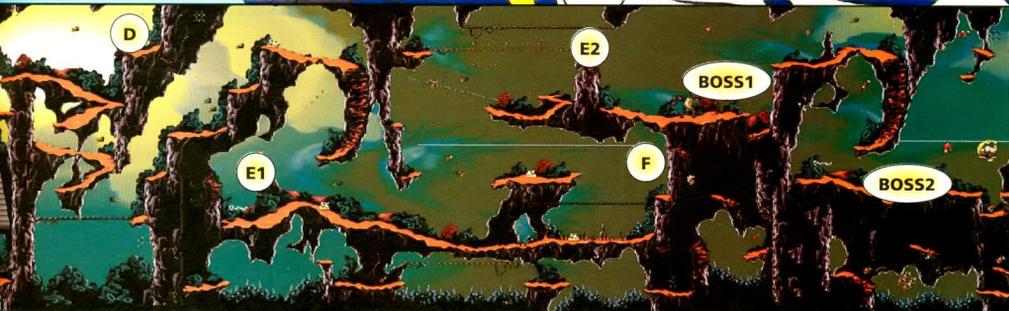
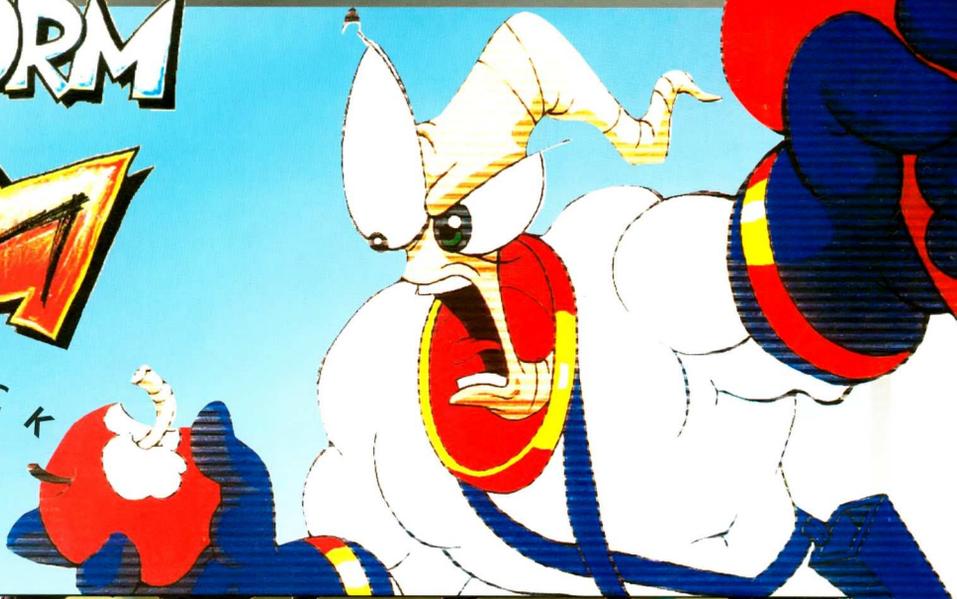
### Jim's Tips

Studiert die Karten genau und haltet nach Extraleben Ausschau. Ihr werdet sie mit Sicherheit im Verlauf des Spiels noch brauchen. Also Augen auf beim Dauerlauf!

# EARTHWORM

# JIM

TRICK  
TEIL 1



Er ist zwar ein widerlicher Zeitgenosse, aber recht einfach zu schlagen. Die ersten drei Treffer sind ein Kinderspiel, peitscht einfach die Kisten auf die Feder. (Ihr könnt natürlich auch schießen, aber das ist Munitionsverschwendung.) Anschließend spuckt der Herr Fische, Ihr solltet also möglichst unter ihm bleiben. Die

## EARTHWORM JIM CHUCK

nächsten Angriffe auf Chuck sollten zeitlich genau koordiniert werden, falls Euch die Energie ausgeht, solltet Ihr mal selbst auf die Feder springen, sofern es die Gegebenheiten erlauben. Mit etwas Ge-

schick ist Chuck sehr schnell besiegt. (Das ist die gerechte Strafe für Leute, die es lustig finden, Fische auf unschuldige Regenwürmer zu spucken.)



chen wird ihm schon noch vergehen. Als nächstes schwingt Ihr Euch auf Eure Rakete und absolviert die „Andy Asteroid“-Sequenz. Das rasante Rennen solltet Ihr möglichst gewinnen, wenn Ihr Euch nicht anschließend mit dem fiesen Psy Crow persönlich herumprügeln wollt, gleichzeitig könnt Ihr auf der Strecke auch noch eines der wertvollen Continues einsammeln.



Tja, das war schon der erste Level, wie Ihr seht ist doch alles ganz einfach. Aber wartet nur ab, die Dinge werden sich noch verschärfen. Aber laßt die Köpfe nicht hängen, schließlich bleiben wir auch in den nächsten Levels bei Euch und versorgen Euch mit wertvollen Tips und Tricks. Oder wollt Ihr es etwa ganz alleine versuchen???

# EARTHWORM JIM TIREMAN

Eine Mülltonne auf Rädern? Wahrlich ein passender Endgegner für diesen Level. Als erstes verwandelt sich der Fiesling in eine Art Ka-



none und verschiebt Amboße, die ganz

schön schmerzen können. Anschließend versucht er, Euch zu überrollen, also bearbeitet ihn ordentlich und springt rechtzeitig, wenn der Platz eng wird. Bei Euren Sprüngen solltet ihr möglichst versuchen, Tireman

nicht zu berühren, da ihr sonst eine schmerzhaft Erfahrung machen müßt. Mit etwas Geschick ist der Kerl sehr schnell reif für den Schrottplatz, von dem er gekommen ist. Wer sich jetzt vielleicht unterfordert fühlt, der sollte noch etwas Geduld haben, die Bosse werden schon noch wesentlich fieser, nur keine Bange.

**I**eider kann sich Jim nur recht kurze Zeit über seinen Erfolg freuen, denn schon bald findet er sich in der Hölle wieder. Was ihn dort wohl so alles an Unannehmlichkeiten erwartet? Wir werden sehen.

Erforscht den Level gründlich, Umwege lohnen sich meistens,

wenngleich ihr dabei Gefahr lauft, Euch öfter mal die Fußsohlen zu verbrennen. (Laser-Ups sind besonders praktisch gegen die fliegenden Höllenhunde.) Die „Laufjuwelen“ erfordern et-

was Geschick, logischerweise läuft auf ihnen natürlich entgegen ihrer eigentlichen Drehrichtung, um ein Erfolgserlebnis zu haben.

Die seltsamen Speichenräder stehen natürlich nicht nur zur Zierde in der Gegend herum,

sondern haben auch einen Zweck: Peitscht man lange genug auf sie ein, so öffnen sich die Tore in der Nachbarschaft.

Allerdings sollte man sich etwas beeilen, denn die Dinger bleiben nicht ewig geöffnet. Für die hinterhältigen Anwälte gibt es ein Patentrezept: Zunächst auf

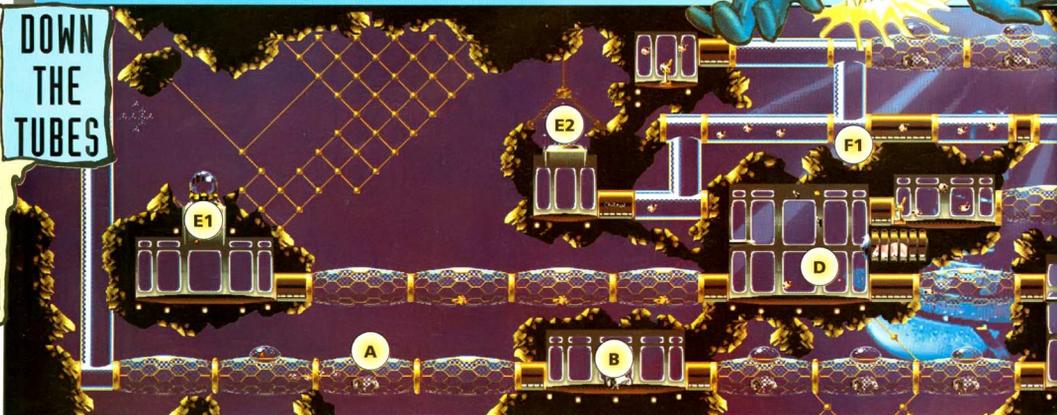
## Jim's Gems

*Haltet beim Tauchen Ausschau nach Nachfüllstationen für Euren Luftvorrat. Fliegt flott, aber kontrolliert, denn jede Kollision mit den Felsen bringt Risse in der Glocke. Die Folgen sind wohl abzusehen.*

## WHAT THE HECK



## DOWN THE TUBES



**Dieser Unterwasserlevel steckt voller Überraschungen. Von Katzen verprügelt, von Hamstern entführt, welch' Streß!**



den Koffer peitschen, um sie ihrer Deckung zu berauben, danach noch einige Schüsse auf sie, und sie nerven nicht länger. Eines der Laufjuwelen führt Euch auch zu einem Zwischenboß, dem eiskalten Schneemann. Ihn zu besiegen ist eigentlich nur Formsache, da man schon relativ früh sieht,



be begrüßt. Die herabfallenden Tropfsteine schmerzen zwar, aber mit etwas Geschick könnt Ihr den Schaden minimieren. Vergeßt allerdings in all der Hektik nicht, den Restartpunkt mitzunehmen! Etwas weiter oben befindet sich eine Hangelstrecke mit vielen Extras. Allerdings sollte man hier nicht zu vorzeitig sein und Ausschau nach einigen Schwunghaken halten: Wer sie ausnutzt, kann wirklich alle Extras einsammeln. Rechts oben kommt nach einem Anwalt wohl der schwierigste Sprung in diesem Level: Haltet auf dem Joypad bei diesem doppelten Sprung das Steuerkreuz nach links gedrückt, um auf die andere Seite zu kommen. Von dort ist es nicht mehr weit bis zu Evil-the-Cat, dem Endgegner dieses Levels.

## EARTHWORM JIM EVIL



Die erste Begegnung mit Evil ist noch recht harmlos: Zwar seid Ihr ohne Anzug unterwegs, Ihr braucht aber auch nur den Schüssen auszuweichen, der Rest erledigt sich im Laufe der Zeit von alleine. Anschließend müßt

Ihr ihm seine neun Katzenleben Stück für Stück rauben, also immer schön rechtzeitig schießen und dann den Feuerwalzen durch geschicktes Springen ausweichen. Es ist durchaus zu schaffen.



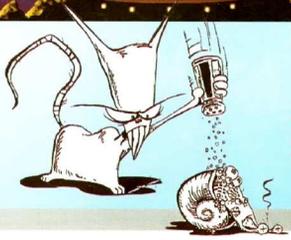
**„Down the Tubes“ sollte eigentlich kein größeres Problem**

**darstellen. An den fiesen ‚Muskel-Katzen‘ kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr dicht hinter ihnen herlauft und im geeigneten Moment unter die Kuppel springt und Euch nach oben zieht. Um den Hamster zu befreien müßt Ihr zunächst etwas weiter nach oben und dort den Schalter suchen, auf dem Rücken des Nagers kommt Ihr dann sicher zu Eurem ersten Ausflug in der Taucherglocke zwischen den Punkten E1 und E2. Diese**

**Strecke ist noch relativ einfach, so richtig haarig wird dann erst der Tauchgang zwischen G1 und G2. Wer ganz mutig ist, der sollte versuchen, die Extras auf dem Weg einzusammeln. Viel Erfolg dabei! Anschließend macht Ihr noch Bekanntschaft mit einigen brutalen Katzen, aber diese**



wo er auftauchen wird und sich das Ziel für den nächsten Peitschenhieb schon vormerken kann. Ist der Bösewicht dahingeschmolzen, werdet Ihr wieder zurück auf das eigentliche Spielfeld gebeamt. Dort erwartet Euch auf halber Strecke schon der spätere Endboß, der Euch mit einer Bom-



**Begegnung läßt sich leider nicht vermeiden. Also schont Euren Energievorrat, beißt die Zähne zusammen und laßt Euch verprügeln.**



**Zu Beginn von 'Tube Race' begrüßt Euch mal wieder ein freundlicher Hamster, aber vor Eurem Ritt solltet Ihr nochmals die Gegend absuchen: In einem Raum über dem Hamster warten noch einige Extras auf Abholung.**

**Die Tauchfahrt zwischen (B1) und (B2) wird ziemlich stressig, unsere Karte zeigt Euch zwar den richtigen Weg, allerdings werden Eure Schwimmkünste aufs höchste gefordert. Tankt nochmals voll auf und verschwendet**

**keine Zeit bei der Jagd nach Extras. Oder vielleicht doch? An den mit (C) markierten Punkten findet Ihr jeweils ein Extraleben. Sie scheinen zwar unzugänglich, sind es aber nicht. Wenn Ihr beide einsammelt und anschließend eines verliert. Ihr ahnt wohl schon, worauf diese Taktik hinausläuft...**

## TUBE RACE



**n**ach beinahe jedem Level müßt Ihr 'Andy Asteroids' spielen, einen rasanten Flug durch ein Wurmloch. Diese Einlage hat eine gute und eine schlechte Seite. Die gute zuerst: Ihr könnt in dieser Zwischensequenz ein Continue erspielen. Die werden Euch allerdings nicht geschenkt, statt dessen müßt Ihr mindestens 50 der herumschwebenden blauen Blasen einsammeln.

Die schlechte Seite: Psy Crow ist Euch relativ dicht auf den Fersen, wenn Ihr das Rennen nicht gewinnt, so müßt Ihr Euch anschließend noch persönlich mit dem Finsterling herumschlagen, und das wollen wir doch nicht unbedingt, oder? Dazu kommt noch, daß die zahlreichen



**Ein Wurmloch könnte durch ein Wurmloch sein, viel leicht sollte man doch mal Herrn Einstein fragen???**

## Jim's Gems

*Experimentiert ruhig öfters mit dem Helikopter-Trick herum. So könnt Ihr längere Strecken schwebend zurücklegen und dabei so manches Extra einsacken. Besonders interessant kann es sein, von erhöhten Punkten mal zu schweben.*

Asteroiden Euren Vorsprung schrumpfen lassen können, allerdings könnt Ihr mit den Speed Boostern wieder einiges an Boden gewinnen. Die erste Runde ist noch recht einfach, später komplizieren sich die Dinge doch etwas, da sich dann auch



## EARTHWORM JIM MAJOR MUCUS

Die drei Runden von 'Snot a Problem' sind ausnahmsweise mal kein Jump & Run, sondern ein Bungee-Wettbewerb. Ihr müßt versuchen, Major Mucus so oft gegen die Wand zu drücken, bis sein Seil reißt.

Aber Vorsicht, Gefahr droht von mehreren Seiten: Zum einen verliert Ihr bei Euren Angriffen etwas die Kontrolle und könnt leicht selbst an die Wand knallen, außerdem lauert unten ein gefräßiges Monster auf unvorsichtige Re-

genwürmer. Besonders gefährlich wird es, wenn Major Mucus zu rotieren beginnt. Das bedeutet Verletzungsgefahr, also lieber etwas Sicherheitsabstand einhalten! Spätestens in der dritten Runde müßt Ihr Euch dann schon ganz schön Mühe geben, denn der Kerl wird immer fieser und hinterhältiger.

Psy Crow an den Speed Boostern ver- greift. In diesem Falle solltet Ihr versu- chen, ihn zu verprügeln oder gegen ei- nen Asteroiden zu drängen. Die eben- falls sammelbaren Schutzschilde sind da recht praktisch. Aber vielleicht laßt Ihr ja Psy Crow Psy Crow sein und findet Euch mit dem Duell am Levelende ab? Immerhin könntet Ihr Euch dann voll auf das Einsammeln der für die Continues nötigen Blasen konzentrieren zwar verliert Ihr vielleicht im anschlie- ßenden Kampf ein Leben, dafür habt Ihr aber ein vollwertiges Continue mit der vollen Anzahl Leben...

(Natürlich können wir Euch zu nichts zwingen, wir lassen Euch selbstverständlich die freie Wahl Eurer Spielweise. Obwohl es natürlich besser wäre, wenn Ihr ab und zu auch mal auf uns hören würdet.)



Habt Ihr beim **EART WORM JIM PSYCROW** ge Male, und Wettrennen auch dieses gegen PsyCrow mal wieder gehörig geschwächt? Dann müßt Ihr Euch eben mit ihm herumbalgen, Pech gehabt. Mit der richtigen Taktik ist die Übelkrähe al- lerdings kein große- res Problem: Schießt so lange auf den Flatter- mann, bis er betäubt in der Luft herumhängt und peitscht ihn dann gehörig durch. Wieder- holt das Spielchen eini-

Problem wäre gelöst, zumindest für diese Runde. Vorsicht vor den Haken, die Psy Crow verschießt, sie können recht schmerzhaft sein, auch für einen Super- Regenwurm im Kampf- anzug. Vielleicht fliegt Ihr das nächste Mal doch etwas besser??? Oder macht Euch die ganze Tortur etwa Spaß? Es soll ja tatsäch- lich etwas seltsame Leute geben.

TEIL 2  
IN DER NÄCHSTEN  
GAMEPRO



B2



Psycrow kann gehörig nerven, aber zu- mindest hier könnt Ihr noch daran arbeiten. Viel Glück...

### Jim's Gems

Schaut öfter mal nach oben, ob da nicht zufällig ein Schwunghaken verräterisch aufblitzt. Wenn ja, solltet Ihr unbedingt ausprobieren, wohin er führt. Auch durch wildes Herumgeballeen lassen sich getarnte Haken aufspüren.



# TIPS UND TRICKS GESUCHT !

## Hallo, Konsolenbesitzer und Spiele-Freaks!

Was wäre die Welt der Videospiele ohne den einen oder anderen Tip oder Trick? Fast zu jedem Spiel gibt es irgendwelche Cheats, Tips oder Paßwörter, die Euch weiterhelfen oder neue Möglichkeiten eröffnen. Die folgenden Seiten zeugen davon. Sie enthalten all die feinen Schummeleien, die Ihr herausgefunden und an uns gesandt habt. Und damit wir auch in Zukunft keine leeren Seiten unter dem Titel ‚Tips & Tricks‘ veröffentlichen, geht unser Aufruf an Euch: **Schickt uns Eure Tips und Tricks!** Ihr besitzt ein Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD-i, Game Boy oder Game Gear und habt tolle Tastenkombinationen, Komplettlösungen, Karten, Paßwortlisten, Endgegner-Tricks oder geniale Lösungswege und unschlagbare Strategien erarbeitet? Na, dann nix wie ab in einen Umschlag und zur Post damit!

**Die drei besten und ausgefallensten Einsendungen werden von uns mit einem tollen Preis premiert: Und zwar mit einem Modul oder einer CD Eurer Wahl!**

**Achtung!** Wir können Eure Level-Karten nur dann gebrauchen, wenn sie mit einem dunklen Stift auf unliniertem, weißen Papier gezeichnet bei uns eintrudeln. Denkt bitte auch daran, den Namen der Konsole, des Spiels und Euren eigenen beizufügen, sonst nützt Euch das Ganze gar nichts! Lange Paßwortlisten tippt Ihr am besten auf der Schreibmaschine oder dem PC, um Mißverständnisse zu vermeiden. Zum Schluß schreibt noch Euren Wunsch auf, und schickt die Wundertüte an:

**GAMEPRO  
Tips&Tricks  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

Mit der Einsendung eines Beitrags gehen die Veröffentlichungsrechte automatisch an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und hier sind noch **die Gewinner aus Heft 11/94!**  
Je ein Modul bzw. eine CD gehen an: Patrick Durolod, Benedikt Weischer und Sven Peterszen. Viel Spaß damit wünscht Euch Eure GAMEPRO-Crew!

# Tips &

## SNES



### Mechwarrior

Unverwundbarkeit

Das ist so eine Sache mit der Unverwundbarkeit. Stellt Euch vor, die dunkle Seite der Macht käme in diesen Genuß — wie schrecklich! Doch seid Ihr ja zum Glück Mitglieder der Guten und so können wir Euch ruhig verraten wie's geht.

Startet das Spiel, und drückt dann Pause. Nun gebt Ihr A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y ein und ‚INVINCIBLE‘ erscheint. Sobald Ihr die Pause wieder löst, habt Ihr die beschriebenen Vor- und Nachteile.

**Horst Baehr, Hamburg**



## S H O

## SNES

### Super Street Fighter 2

Charakter-Daten-Anwahl

Um die persönlichen Daten und Werte eines jeden Kämpfers nacheinander ablaufen lassen zu können, benötigt Ihr einen zweiten Controller. Nachdem Ihr Pad zwei eingesteckt habt und ein Charakter vorgestellt wird, drückt Ihr auf

diesem Pad die Tasten L und R gleichzeitig.

**Jürgen Aschenberg,  
Sindelfingen**



## SNES

### X-Kaliber 2097

Unverwundbarkeit

Bis zum Jahre 2097 bleibt ja noch ein wenig Zeit. Wer sich diese mit dem Spiel ‚X-Kaliber‘ vertreiben möchte, sollte nicht auf die Unverwundbarkeit verzichten, die wir Euch hier anbieten. Drückt, wenn Ihr den Titelschirm sehen könnt: links, links, rechts, rechts, unten, oben, rechts, oben, oben und oben. Nun erscheint im Optionsmenü die Option ‚No Damage‘, was soviel heißt wie ‚Kein Schaden‘. Sie läßt sich auf ‚ON‘ oder ‚OFF‘ an- oder ausschalten.

**David Kenter, Dortmund**

## SNES

### Power Rangers

Levelcodes

Ohne lange Vorrede wollen wir Euch hier die Levelcodes zu ‚Mighty Morphin‘ Power Rangers‘ präsentieren. Obendrein gibt's noch drei Codes zur direkten Bossanwahl.

Level 2 3847

Level 3 5113

Level 4 3904

Level 5 1970

Level 6 8624

Level 7 2596

Boss 1 0411

Boss 2 1007

Boss 3 1212

**Karsten Weinert, Freiburg**

# Tricks

SNES

## Tuff E Nuff

Boss spielen

Mit einem Endgegner durch die Level ziehen ist eine tolle Sache. Wollt Ihr einen der Bösewichte steuern, dann gebt im „Select-Mode“-Screen den folgenden Cheat ein:

links, links, links, rechts,

rechts, rechts, links, links,

links, links, links, links, links

**PNSC Dour & Co., Michels-neukirchen**

SNES



## Stunt Race FX

Neuer Kurs

Wenn Ihr den „FREE TRAX“-Level anwählt und Euch für den „White Land“-Kurs mit dem Motorrad entscheidet, könnt Ihr zu Beginn des Rennens, wenn Ihr Euch unter dem Schild „Stunt Race FX“ befindet, den Button für



Sprung drücken. So gelangt Ihr in den oberen neuen Abschnitt des „White Land“-Kurses.

**Michael Hoffmann, Braunschweig**

SNES

## Turn and Burn

Levelcodes

Tja, Leute, wenn wir Euch nicht hätten! Der Private Nintendospieleclub Dour & Co. ließ uns folgende aktuelle Paßwörter zukommen. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön an Euch alle.

Level 01 NQBJ KLFF  
Level 02 GSZW BFPT  
Level 03 RRHC ZJVM  
Level 04 BPYX DLNF  
Level 05 LFMG WTKQ  
Level 06 PDTB CZNJ

Level 07 DKVWGSQK  
Level 08 GKQZ BLCT  
Level 09 WZGN JYZX  
Level 10 JDZF MLFC  
Level 11 SPBC TRRG  
Level 12 SPVV JKDH  
Level 13 LPKQ BPFZ  
Level 14 TDLJ GSHX

**PNSC Dour & Co., Michels-neukirchen**



SNES

## Battle Clash

X-tralevel

In diesem Game sind X-tralevel versteckt. Ihr gelangt an sie, indem Ihr im Titelbild-

schirm L und R gedrückt haltet. Wenn es geklappt hat, könnt Ihr sie nun auswählen.

**Sven Peterßen, Bremen**

# WHERE IN TIME

IS CARMEN SANDIEGO?“ FRAGTE

ALADDIN,  ALS ER

DIE GLOBAL GLADIATORS IN

IHREN  MICRO MACHINES

DURCH DIE WORLD OF ILLUSION

RASEN SAH. „WATT WEISS

DENN ICH,“ ENTGEGNETE

CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND

ER VERZWEIFELT VERSUCHTE,

DIE LOST VIKINGS  ZURÜCK IN

DEN JURASSIC PARK ZU TREIBEN,

„GUCK DOCH IN DIE GAMERS...!“



**Recht hat er, denn:  
Ist es SEGA, steht's  
in**

**GAMERS**



# Tip

# tips &

# S H O P

## Clayfighter

### Special Moves

Na, wer hätte das gedacht? Da gibt es doch noch Special-Moves für dieses Game wie Sand am Meer. Stefan hat sich mangels Vorgaben aus der Anleitung selbst Bezeichnungen für die toten Moves erdacht. Wer sich ein paar dieser feinen Spezial-Attacken zu eigen macht, wird beim Kampf im Freundeskreis, oder auch alleine gegen den Computer leicht die Oberhand gewinnen. Clayfighter, haltet Euch ran, es beginnen harte Zeiten!

### Bad Mr. Frosty

Handwurf u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Handdasher 3 Sek. u, dann o und L

Frostpuster l, lu, u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Kugellawine 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Rempler l, r und L (oder Y, oder X)

Vertikale Kugellawine 2 Sek. u, dann o und R (oder B, oder A)

Rückenrutscher u, ru, r und R (oder B, oder A)

Kopfstoßer u, r, ru und L (oder B, oder A)

### Taffy

Fausthammer 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Kung-Fu-Schlag l, l, r und L (oder Y, oder X)

Kung-Fu-Kick l, l, r und R (oder B, oder A)

Taffy-Tornado l, lu, u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Jumping-Taffy-Tornado

r, ru, u und L (oder Y, oder X)

Selbst-Betäubung u, lu, l und L (oder Y, oder X)

### Tiny

Rolle 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Vertikale Rolle 2 Sek. u, dann o und R (oder B, oder A)

Fausthammer ‚Yeah‘ u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Fausthammer ‚Wimp‘ u, lu, l und L (oder Y, oder X)

Fliegender Quetscher i m Sprung u und Y



### Blue Suede Goo

Hüfts Schlag am Gegner A

Haarschere u, lu, l und L (oder Y, oder X)

Notenschuß u, ru, r und L (oder Y, oder X)

### The Blob

Kreissäge 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Schlammspucker u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Kopfrutscher u, lu, l und L (oder Y, oder X)

Fußrutscher l, lu, u, ru, r und R (oder B, oder A)

Stiefel u und R

Überflug u, r, ru und R

### Ickybod Clay

Feuerball u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Flying Ickybod 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Teleport o und L und R

Ecto Punch u, r, ru und L (oder Y, oder X)

### Helga

Gräßliches Gebrüll 2 Sek. l, dann lu, u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Walkürenritt 2 Sek. l, dann lu, u, ru, r und R (oder B, oder A)

Rammbock u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Gehecheter Flugangriff im Sprung u und Y

Uppercut u, ru, r und R (oder B, oder A)

### Bonker

Rad 2 Sek. l, dann r und L (oder Y, oder X)

Kuchen oben u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Kuchen unten u, ru, r und R (oder B, oder A)

Wasserspritze l, lu, u, ru, r und L (oder Y, oder X)

Zappelpeter l, lu, u, ru, r und R

Hypersprung in der Luft o und R

Alle Moves sind für den rechts stehenden Spieler. Wenn Ihr links steht, müßt Ihr l und r vertauschen!

**Stephan Oberender, Bonn**



## Dune 2/MD

### Levelcodes

Vielleicht habt Ihr ‚Dune 2‘ schon durchgespielt, aber eventuell nicht mit allen drei Häusern. Es lohnt sich auf jeden Fall auch die beiden anderen anzutesten. Sucht Euch einen netten Level aus!

### Atreides:

- Level 2 DIPLOMATIC
- Level 3 SPICEDANCE
- Level 4 ETERNALSUN
- Level 5 DEPTHUNTER
- Level 6 FAIRMENTAT
- Level 7 ASHLIKENNY
- Level 8 SONICBLAST
- Level 9 DUNERUNNER

### Ordos:

- Level 2 DOMINATION
- Level 3 SPICESABRE
- Level 4 ARRAKISUN
- Level 5 COLDHUNTER
- Level 6 WILYMENTAT
- Level 7 SLYMELANIE
- Level 8 STEALTHWAR
- Level 9 POWERCRUSH

### Harkonnes:

- Level 2 DEMOLITION
- Level 3 SPICESATYR
- Level 4 BURNINGSUN
- Level 5 DARKHUNTER
- Level 6 EVILMENTAT
- Level 7 ITSJOEBWAN
- Level 8 DEVASTATOR
- Level 9 DEATHRULER

**AKIDO, Hamburg**



# Tricks

T I E S

SNES

## Pop 'n' Twinbee

Extras  
Die eine oder andere Leckerei gibt's, wenn Ihr während des Spiels in den Pausenmodus geht und folgende Cheats anwendet.

**Unverwundbarkeit** A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B

**Zusatzenergie** Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B

**Extracontinues** A, B, Y, X, R, L, oben, links, unten, rechts, A, A, A

**Vier Leben** unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, rechts, links, A, Y

Diese vier Extraleben erhält Ihr aber erst in der folgenden Stage.

**PNSC Dour & Co.,  
Michelsneukirchen**

MD

## Wiz 'n' Liz

Super Difficulty Level

Möchte jemand den ‚Super Wizard‘-Level spielen? Gut, dann haltet, wenn das Sega-Logo erscheint die Tasten A, B und C gedrückt, und betätigt nun die Starttaste zwei mal. Ihr werdet den Ruf ‚Yeah‘ hören, wenn's geklappt hat. In den Options könnt Ihr dann den Super-Level anwählen.

**Stefanie Kraft, Mönchengladbach**

MD

## Lotus 2

Überraschung

Es gibt Module, die geben sich nicht mit einem einzigen Spiel zufrieden. Nein, gemeint sind nicht etwa die ‚4 in 1‘-Module, es sind die ganz ‚normalen‘ Games, die Euch hier und da ein kleines Zusatzspiel präsentieren, wenn Ihr den richtigen Cheat kennt. So auch ‚Lotus 2‘ von Electronic Arts.

Der Cheat ist sehr einfach einzugeben: Geht ins Hauptmenü, und tragt unter Player One den Namen ‚Pod Please‘ ein. Nun wird Euch eine kleine Übersicht über die neuen Feinde gegeben. Drückt jetzt auf Start und ballert was das Zeug hält!

**Karsten Rödinger, Berlin**

MD

## Pete Sampras Tennis

Rundenanwahl

Herrlich, wenn man sich die Filzbälle in einem Turnier gegenseitig um die Ohren hauen kann. Besonders schön wird's, wenn sich die Runden per Paßwort anwählen lassen:

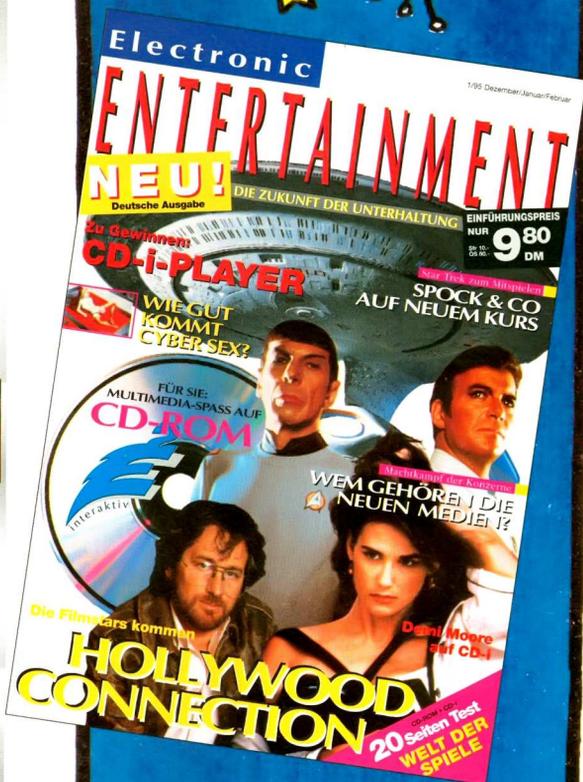
Runde zwei	Car
Runde drei	Vegan
Runde vier	Star
Runde fünf	LCD
Runde sechs	Wall
Runde sieben	Sinkerswim
Runde acht	Shelf
Runde neun	Window

**Daniel Pflugbeil,  
Böblingen**



NEU

SO  
SPIELT  
IHR  
MORGEN!



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.  
ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE  
DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.  
TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

Udkt

ab 2.12.94

# Tips & Tricks

## ACTION REPLAY

### Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle findet Ihr ab nun die heißesten Schummelcodes für Action Replay und Game Genie! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß sie ja auch schreiben) brauchen wir Eure Hilfe. Schickt uns Eure Codes. Je neuer oder ausgefallener, desto besser. Aber bitte: Ordentlich! Ansonsten gibt's nur Fehler. Wenn also in der nächsten Ausgabe hier Euer Namen stehen soll, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

GAMEPRO · Game-Codes · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

## SNES

### SOUL BLAZER

7E1B 8808 unendl. Energie  
7E1B 79FF hohe Levelzahl  
7E1B 6699 unendl. Gems

#### Waffen:

7E1B 1E01 Sword of Life  
7E1B 1F02 Psycho Sword  
7E1B 2003 Chrystal Sword  
7E1B 2104 Lucky Blade  
7E1B 2205 Zenetsu Sword  
7E1B 2306 Spirit Sword  
7E1B 2407 Recovery Sword  
7E1B 2508 The Soul Blade

#### Magie:

7E1B 2E11 Flam Ball  
7E1B 2F12 Light Arrow  
7E1B 3013 Magic Flair  
7E1B 3114 Rotator  
7E1B 3215 Spark Bomb  
7E1B 3316 Flam Pillar  
7E1B 3417 Tornado  
7E1B 3518 Phoenix

#### Gegenstände 1:

7E1B 3E20 The Big Pearl  
7E1B 4022 Mushroom S.  
7E1B 4224 Thunder Ring  
7E1B 4426 Plant Leaves  
7E1B 4628 Platinum Card  
7E1B 4830 Emblem G  
7E1B 4A32 Red-Hot Mirror  
7E1B 4C34 Red-Hot Stick  
7E1B 4E36 Shield Bracelet  
7E1B 5038 Medical Herb  
7E1B 5240 Magic Bell  
7E1B 553C Blue Stone  
7E1B 573E Purple Stone  
7E1B 592A Emblem A  
7E1B 5B2C Emblem C  
7E1B 5D2E Emblem E

#### Lebensenergien:

7E1B 2609 Iron Armor  
7E1B 278A Ice Armor

7E1B 288B Bubble Armor  
7E1B 298C Magic Armor  
7E1B 2A8D Mystic Armor  
7E1B 2B8E Light Armor  
7E1B 2C8F Elemental Mail  
7E1B 2D10 Soul Armor

#### Gegenstände 2:

7E1B 533A Brown Stone  
7E1B 3719 Goats Food  
7E1B 389A Happ Sting  
7E1B 399B A Pass  
7E1B 3A9C Dream Rod  
7E1B 3B9D Leos Brush  
7E1B 3C9E Leafes  
7E1B 3D9F Moles Rippon

#### Gegenstände 3:

7E1B 3F21 Mermaids Tears  
7E1B 4123 A Mobile Key  
7E1B 4325 Delicious Seeds  
7E1B 4527 A Door Key  
7E1B 4729 The Vip Card  
7E1B 4931 Emblem H  
7E1B 4B33 Red-Hot Ball  
7E1B 4D35 Power Bracelet  
7E1B 4F37 Super Bracelet  
7E1B 5139 Strang Bottle  
7E1B 543B Green Stone  
7E1B 563D Silver Stone  
7E1B 583F Black Stone  
7E1B 5A2B Emblem B  
7E1B 5C2D Emblem D  
7E1B 5E2F Emblem F

Wollt Ihr die besseren Waffen verwenden, so müßt Ihr zuerst die Levelzahl erhöhen. Das geht aber nur, wenn der Code 7E1B 79FF nach ein paar Spielrunden nochmals eingegeben wird. Abspeichern nicht vergessen!

#### SUPER ADVENTURE ISLAND

7E03 0D05 unendl. Leben  
7E0D 6C20 unendl. Energie  
Level-, Boss- und

#### Bonusrundenanwahl

7E0B FF01 1-1  
7E0B FF03 1-2  
7E0B FF05 Bonusrunde 1  
7E0B FF07 1-3  
7E0B FF09 1. Boss  
7E0B FFOA 2-1  
7E0B FFOC 2-2  
7E0B FFOE Bonusrunde 2  
7E0B FF11 2-3  
7E0B FF13 2. Boss  
7E0B FF14 3-1  
7E0B FF15 Bonusrunde 3  
7E0B FF18 3-2  
7E0B FF1A 3-3  
7E0B FF1C 3. Boss  
7E0B FF1D 4-1  
7E0B FF1F 4-2  
7E0B FF20 Bonusrunde 4  
7E0B FF24 4-3  
7E0B FF26 4. Boss  
7E0B FF27 5-1  
7E0B FF29 5-2  
7E0B FF2B 5-3  
7E0B FF2D Bonusrunde 5  
7E0B FF2F 1. Final Boss  
7E0B FF31 2. Final Boss  
Versucht einmal statt der letzten beiden Stellen des ARP-Codes folgende Werte einzusetzen:  
00, 10, 23 und 30

#### THE LOST VIKINGS

Jeder der drei Helden kann maximal vier Gegenstände aufnehmen. XX im ARP-Code ist die Position des Gegenstandes für den jeweiligen Charakter. Von Allem besitzt Ihr dann unendlich viel.

#### Erik:

04 links oben  
08 links unten  
06 rechts oben  
0A rechts unten

#### Baleog:

0C links oben  
10 links unten  
0E rechts oben  
12 rechts unten

#### Olaf:

14 links oben  
18 links unten  
16 rechts oben  
1A rechts unten

#### Gegenstände:

7E04 XX01 Radieschen  
7E04 XX02 Tomate

7E04 XX03 Smart Bomb  
7E04 XX04 Haxe  
7E04 XX05 Steak  
7E04 XX06 Schlüssel, rot  
7E04 XX07 Schlüssel, blau  
7E04 XX08 Schlüssel, gelb  
7E04 XX09 Schild  
7E04 XX0A Bombe  
7E04 XX0B Feuerpfeil  
7E04 XX0C Schwerkraftschuh  
7E04 XX0D Feuer  
7E04 XX0E Werkzeugzeug  
7E04 XX0F Flasche  
7E04 XX10 Draht  
7E04 XX11 Eisenklotz  
7E04 XX12 Batterie

## MD

Jungle Strike  
FF10B 3000X Levelanwahl, X=Level  
FFF5A 10020 Unverwundbarkeit für Hovercraft, Level 1  
FFB92 70032 unendl. Rak. für Hovercraft, Level 1  
FFFB8 300E8 Unverwundbarkeit, Level 2,6 + 7  
FFCCC F003C unendl. Hydras, Level 2  
FFCDD F0009 unendl. Helffire, Level 2  
FFF4A 500E8 Unverwundbarkeit, Level 3  
FFBF4 5003C unendl. Hydras, Level 3  
FFBF8 50009 unendl. Helffire, Level 3  
FFF30 100E8 Unverwundbarkeit, Level 4  
FFC42 D003C unendl. Hydras, Level 4  
FFC46 D0009 unendl. Helffire, Level 4

Ihr habt eine **GAMEPRO**-Ausgabe verpaßt und wißt die Note des einen oder anderen Spiels nicht mehr? Hier findet Ihr alle Beiträge der ersten drei Ausgaben auf einem Blick.

**Titel** Heft Note Genre

## DIVERSES

Branchen-Insider, Teil 1	10/94	-	Interv.
Branchen-Insider, Teil 2	11/94	-	Interv.
David Perry-Interview	11/94	-	Interv.
Indizierungs-Report MK II	11/94	-	Report
Jaguar-CD	10/94	-	Report
Japan-Konsolen	11/94	-	Report
Konsolen-Chaos	9/94	-	Report
MD-32X-Report	11/94	-	Report
Messe Report:			
ECTS London '94	10/94	-	Report
Sony PlayStation	11/94	-	Report
Street Fighter - Der Film	10/94	-	Report
Super Game Boy	9/94	-	Report
Super Street Fighter II	9/94	-	Interv.

## PREVIEW

### GAME GEAR

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Sonic Triple Trouble	10/94	-	J&R

### JAGUAR

Alien vs Predator	9/94	-	Action
Club Drive	10/94	-	Rennsp.
Kasumi Ninja	10/94	-	Prügels.
Redline Racing	10/94	-	Rennsp.

### MEGA DRIVE

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Earthworm Jim	10/94	-	J&R
Ecco 2 - The Tides of Time	11/94	-	Act/Adv
König der Löwen	11/94	-	J&R
Pitfall	11/94	-	J&R
Psycho Pinball	11/94	-	Simul.
Soleil	11/94	-	Rollen.
Sonic & Knuckles	10/94	-	J&R

### SUPER NES

Beavis & Butt-Head	11/94	-	J&R
Donkey Kong Country	11/94	-	J&R
Earthworm Jim	10/94	-	J&R
Indiana Jones - Greatest Adventures	10/94	-	Act/J&R
König der Löwen	11/94	-	J&R
Pitfall	11/94	-	J&R
Street Racer	10/94	-	Rennsp.
Super Return of the Jedi	11/94	-	Action

## TEST 3DO

Alone in the Dark	11/94	4+	Adv.
Burning Soldier	11/94	3	Action
Crash 'n Burn	11/94	2-	Rennsp.
Dragon's Lair	11/94	5-	Act/Adv
Gridders	11/94	5+	Strateg.
Guardian War	11/94	3+	Adv.

**Titel** Heft Note Genre

John Madden Football	11/94	1-	Sport
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Act/Adv
Lemmings	11/94	2+	Strateg.
Microcosm	11/94	5+	Action
Monster Manor	11/94	3+	Action
Out of this World	11/94	3	Act/Adv
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport
Real Pinball	11/94	6	Simul.
Road Rash	10/94	1-	Rennsp.
Shock Wave	10/94	2	Action
Super Wing Commander	11/94	2	Act/Adv
The Horde	9/94	2+	Stra/Act
The Incredible Machine	11/94	3	Strateg.
Total Eclipse	11/94	2-	Action
Twisted	11/94	3+	Strateg.
Way of the Warrior	10/94	4+	Prügels.

## TEST CD-i

Dragon's Lair	10/94	5-	Action
Space Ace	10/94	4-	Action
Striker Pro	10/94	4	Sport
The 7th Guest	9/94	3	Adv.

## TEST GAME BOY

Aladdin	11/94	2	J&R
Alien vs Predator	11/94	5+	Action
Protector 2	10/94	2+	Action

## TEST GAME GEAR

Daffy Duck	11/94	3+	J&R
Dynamite Headdy	10/94	3	Act/J&R
Sonic Triple Trouble	11/94	2+	J&R

## TEST JAGUAR

Brutal Sports Football	10/94	2-	Sport
Raiden	9/94	3-	Shoot
Tempest 2000	9/94	1-	Action

## TEST MEGA-CD

Battlecorps	9/94	1-	Action
Double Switch	10/94	3-	Action

## TEST MEGA DRIVE

Bubsy II	11/94	3-	J&R
ClayFighter	11/94	3	Prügels.
Das Dschungelbuch	9/94	2+	J&R
Dynamite Headdy	10/94	1-	Act/J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
FIFA Soccer '95	11/94	2+	Sport
Mega Bomberman	11/94	2	Action
Micro Machines 2	11/94	1-	Rennsp.
NHL Hockey '95	11/94	1-	Sport
Protector 2	10/94	2+	Action

**Titel** Heft Note Genre

Shining Force II	11/94	2+	Adv.
Sonic & Knuckles	11/94	1-	J&R
Sparkster	10/94	3+	Act/J&R
Super Street Fighter II	9/94	1-	Prügels.
Taz in Escape From Mars	11/94	3-	J&R
Tiny Toons Acme All Stars	10/94	2	Sport
Urban Strike	10/94	2+	Action
World Cup USA 94	9/94	3+	Sport

## TEST NEO GEO

Aero Fighter 2	11/94	4	Shoot
Karnov's Revenge	10/94	3	Prügels.
World Heroes 2 Jet	10/94	2	Prügels.

## TEST SUPER NES

Actraiser 2	11/94	3+	Action
Das Dschungelbuch	9/94	1-	J&R
Dragon	11/94	2+	Prügels.
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
Indiana Jones Greatest Adventures	11/94	2	Act/J&R
Magic Boy	10/94	3-	J&R
Maximum Carnage	11/94	3-	Action
Populous II	9/94	1-	Strateg.
Samurai Shodown	11/94	2	Prügels.
Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügels.
Shaq-Fu	11/94	3	Prügels.
Smash Tennis	9/94	1-	Sport
Sparkster	10/94	2+	Act/J&R
Street Racer	11/94	2-	Rennsp.
Stunt Race FX	9/94	2+	Rennsp.
Super Battle Tank 2	10/94	3	Action
Super Bomberman 2	11/94	2	Action
Super Street Fighter II	9/94	1	Prügels.
Turn & Burn	10/94	3-	Action
Virtual Bart	11/94	4+	diverse
World Cup USA 94	9/94	2	Sport

## Legende

Act = Action

Interv. = Interview

J&R = Jump&Run

Prügels. = Prügelspiel

Rennsp. = Rennspiel

Rollen. = Rollenspiel

Shoot = Shoot 'em Up

Simul. = Simulation

Strateg. = Strategie

Adv. = Adventure

**TAUSCHE/Ver-**  
kaufe und kaufe  
Spiele für SNES,  
MD, MCD, CD 32 und CD-  
i, Turbo Due/Engine, 3DO,  
auch Sammlungen mit Ger-  
ät, suche günstige  
Oldie-Konsolen, z.B. Vectrex,  
CBS etc., Tel.: 07724-7747,  
Martin

**Verkaufe** SNES- und Mega-  
Drive-Spiele, z.B. Mystical Ninja  
DM 80, Street Fighter 2 DM 50,  
Fifa Soccer (MD) DM 75, Sonic 1  
DM 20, Liste anfordern: Winfried  
Rohde, Sandweg 93, 25524  
Itzehoe, Tel.: 04821-92936 oder  
85609

**Suche** Konsolen und  
Modulsammlungen. Alle Systeme.  
Tel.: 04521-71497, Andreas

**Biete** Bomberman 2 US,  
Slammaster dt., Final Fantasy,  
World Cup Striker dt., Illusion of  
Gaia US, Secret of Mana dt.,  
Mickey Mania dt., Tel.: 04521-  
71497, Andreas

**Verkaufe/Tausche** SNES-, MD-,  
CD- und Jaguar-Spiele, suche  
Neuheiten, auch Sammlungen  
mit Konsole, auch Verkauf einiger  
Spiele, suche günstige 3DO  
oder Neo Geo mit Spielern, Tel.:  
04774-1789, Rainer

**Kaufe** fast alles an Zubehör für  
SNES, Mega Drive, Game Boy,  
Game Gear Master System und

# MEGA DRIVE

**Kein Geld für  
neue Spiele? Wie  
wär's dann mit  
was Gebrauchtem  
aus unseren  
Kleinanzeigen!**

natürlich auch komplette Sammlungen, auch Verkauf und Tausch, Tel.: 0201-611814, Gilbert

**Suche** Neuheiten und  
Modulsammlungen für SNES,  
NES, GB und Mega Drive, z.B.  
Sonic & Knuckles, Soleil, Shining  
Force 2, suche für MCD Double  
Switch, Tel.: 0641-791740, Monika

**Suche** SNES +  
Modulsammlungen, Game  
Boy, NES, Mega Drive,  
Jaguar usw., Tel.: 04521-  
71497, Andreas

**Tausche** Mega Drive, 22  
Games, zwei Pads gegen Neo  
Geo mit fünf bis sechs Games,  
ein Joystick, verkaufe auch  
Master-System-Spiele, Tel.:  
02034-52845, Nico

**Suche** Konsolen,  
Modulsammlungen, Mega Drive,  
Super NES, Game Boy, NES,  
Jaguar, 3DO, Tel.: 04521-71497,  
Andreas

**Verkaufe** Mega Drive Magnum  
Set mit neun Spielen, Sonic 2,  
Toejam+Earl 1 und 2, Road Rash  
2, Aladdin für DM 1000, Neo DM  
1500, Tel.: 05352-6882, Niels

**Tausche/Verkaufe** und kaufe  
Spiele für SNES, Mega Drive,  
MCD, CD 32, CD-i, Turbo Due/  
Engine, 3DO, auch Sammlungen  
mit Gerät, suche günstige Oldie  
Konsolen, z.B. Vectrex, CBS etc.,  
Tel.: 07724-7747, Martin

**Verkaufe** Mega Drive mit 12  
Spielen, zwei Controller, GB, Tel.:  
0761-66987, Anton

**Kaufe/Tausche** SNES-, MD-,  
CD- und Jaguar-Spiele, suche  
Neuheiten auch Sammlungen mit

Konsole, auch Verkauf einiger  
Spiele, suche günstig 3DO oder  
Neo Geo mit Spielen, Tel.: 04774-  
1789, Rainer

**Biete** Mega-Drive-Spiele, Mega  
Bomberman, Sonic & Knuckles,  
Urban Strike, Tel.: 04521-71497,  
Andreas

**Verkaufe** Mega Drive und Mega  
CD dt., mit Robo Aleste dt., für  
DM 490, nur komplett abzuge-  
ben, tausche auch gegen 3DO  
(Pal) oder Neo Geo mit zwei  
Joysticks, Tel.: 05676-498,  
Dennis

**Verkaufe** MD-Spiele, Völkerball  
jap. DM 19, Wonderboy in  
Monster World dt. DM 39, Cool  
Spot dt. DM 39 zusammen DM  
99, Björn Henke, Danzingerstr.  
7, 27419 Sittensen

**Suche** Mega Drive und  
Modulsammlungen, SNES, GB,  
NES, Jaguar usw., Tel.: 04521-  
71497, Andreas

## GAME GEAR

**Verkaufe The Simpsons** -Barth  
vs. the World für DM 50, oder  
tausche es. Tel.: 06081-56312,  
Marius

**MASTER SYSTEM  
NES**

# Gra.de Los IDEOSP... TEL.: 089-480111

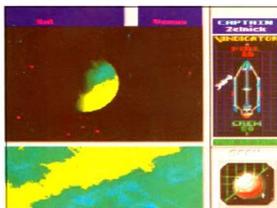
MEGA DRIVE		SUPER NES		MEGA DRIVE		SUPER NES	
Action Replay Pro 2	79,00	Dragon's Fury d	59,00	Blues Bros j	49,00	Blues Bros j	49,00
Game Shrug	39,00	Adam's Family d	49,00	Kevin Keegan eu	69,00	Kevin Keegan eu	69,00
8 Button Pad Infradr	29,00	Discungelbuch d	109,00	Kick Off eu	79,00	Kick Off eu	79,00
2 Stück Knecht	69,00	Double Sports d	69,00	King Arthur eu	119,00	King Arthur eu	119,00
Infradr Joystick	89,00	8 Button Pad Infradr	29,00	King of Dragons d	129,00	King of Dragons d	129,00
Street Winner Joystick	119,00	Donat Duck d	49,00	King of Monsters d	79,00	King of Monsters d	79,00
4 Way Play EA Tennis d	49,00	2 Stück Knecht	109,00	Legend of Fire us	149,00	Legend of Fire us	149,00
Mega Adapter	39,00	Infradr Joystick	89,00	Last Action Hero d	129,00	Last Action Hero d	129,00
Joystick Verlängerung	19,00	Street Winner Joystick	119,00	Legend d	109,00	Legend d	109,00
Adam's Family d	49,00	4 Way Play EA Tennis d	49,00	Super Morth d	79,00	Super Morth d	79,00
Alien 3 d	49,00	Mega Adapter	39,00	Super Striker 2 eu	99,00	Super Striker 2 eu	99,00
Alien Dragon d	49,00	Joystick Verlängerung	19,00	Super Streetfighter 2	149,00	Super Streetfighter 2	149,00
Alien Agassi Tennis d	39,00	Adam's Family d	49,00	Super Soccer us	29,00	Super Soccer us	29,00
Another World d	49,00	Alien 3 d	49,00	Super Streetfighter us	149,00	Super Streetfighter us	149,00
Arctic Games d	39,00	Alien Dragon d	49,00	Super Tennis us	29,00	Super Tennis us	29,00
Arch Rivals d	39,00	Alien Agassi Tennis d	39,00	Super Turicard d	119,00	Super Turicard d	119,00
Arrowflash	39,00	Another World d	49,00	Tazmanian d	59,00	Tazmanian d	59,00
Asterix d	39,00	Arctic Games d	39,00	Terminator 2 Arcade d	109,00	Terminator 2 Arcade d	109,00
Asterix d	79,00	Arch Rivals d	39,00	Mr. Nutz eu	79,00	Mr. Nutz eu	79,00
Atomic Runner d	39,00	Arrowflash	39,00	NBA Allstars d	79,00	NBA Allstars d	79,00
Balloon Jam	89,00	FIFA Soccer d	89,00	NBA Jammers d	89,00	NBA Jammers d	89,00
Bar's Nightmare d	39,00	FIFA 95	79,00	Operator 2 eu	69,00	Operator 2 eu	69,00
Baseball 2000 d	49,00	FIFA 96	39,00	Operator 2 us	39,00	Operator 2 us	39,00
Batman Returns d	49,00	FIFA Soccer d	89,00	Parody 2 d	59,00	Parody 2 d	59,00
Batman Revenge us	39,00	FIFA 95	79,00	Paperboy 2 d	89,00	Paperboy 2 d	89,00
Baxter & Buttered us	129,00	FIFA 96	39,00	Parody 2 us	59,00	Parody 2 us	59,00
Bill Walsh d	59,00	FIFA Soccer d	89,00	Play Action Football us	39,00	Play Action Football us	39,00
Biohazard d	49,00	FIFA 95	79,00	Pocky & Rocky d	89,00	Pocky & Rocky d	89,00
Block of Vengeance	129,00	FIFA 96	39,00	Pop'n Tumble d	119,00	Pop'n Tumble d	119,00
Blockout 1	29,00	FIFA Soccer d	89,00	Pop'n Twinbowl d	129,00	Pop'n Twinbowl d	129,00
B.O.B d	49,00	FIFA 95	79,00	Princess of Persia d	119,00	Princess of Persia d	119,00
Block Count d	89,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball d	119,00	Pro Pinball d	119,00
Bonzar Bros. d	49,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Chakan	39,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Chakan Planet d	49,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Chakan 2	39,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Chick Boys d	79,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Chuck Rock 2 d	79,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Cliffhanger d	39,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Contra Heat Corps us	109,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Coit's Cool d	89,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Corruption d	89,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Cosmic Spacehead d	49,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Crackdown 1	39,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Crackdown 2	49,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Crustabusters d	49,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Cyberia d	49,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Cyborg Justice d	49,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
David Robinson d	39,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Demolition Rampage	39,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Descent Strike d	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Du Rec d	39,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dr. Robotnik d	79,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon Dragon 3 d	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 2	69,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 3	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 4	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 5	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 6	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 7	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 8	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 9	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 10	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 11	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 12	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 13	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 14	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 15	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 16	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 17	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 18	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 19	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 20	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 21	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 22	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 23	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 24	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 25	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 26	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 27	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 28	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 29	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 30	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 31	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 32	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 33	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 34	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 35	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 36	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 37	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 38	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 39	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 40	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 41	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 42	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 43	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 44	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 45	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 46	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 47	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 48	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 49	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 50	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 51	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 52	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 53	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 54	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 55	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 56	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 57	99,00	FIFA 96	39,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 58	99,00	FIFA Soccer d	89,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00
Dragon 59	99,00	FIFA 95	79,00	Pro Pinball us	119,00	Pro Pinball us	119,00



# VOR SCHAU

## Scheuch' die Aliens!

Zeit: irgendwann im 22. Jahrhundert, Ort: irgendwo im All in der Nähe der guten alten Erde. Die fiesen Ur-Quans, eklige Aliens aus den Tiefen des Universums, haben es auf die Erde abgesehen und wollen sie mitsamt ihrer Einwohner versklaven. Da ist zoff



vorprogrammiert: Ihr kämpft an der Seite der Allianz, um den Ur-Quans die Suppe zu versalzen. Probeflug des 3DO-Spektakels „Star Control II“ im Januar!



Stilleben mit kleinem Löwenkönig, Nilpferden und Giraffe ...



## König der Löwen nur zahnloser Tiger?

Mit Pauken und Trompeten angekündigt könnte sich der „König der Löwen“ eventuell als Flop erweisen – zumindest ein erster Blick auf die Mega-Drive-Fassung ließ Schlimmes befürchten. Ist das Spiel zum neuen Disney-Hit nur ein programmtechnischer Schnellschub für die schnelle Mark im Weihnachtsgeschäft?

**IHR BEKOMMT AUCH HOHLE GESCHENKT? PRIMA! AUFS SPARBUCH DAMIT? GANZ GUTE IDEE! EIN, ZWEI SPIELE KAUFEN? NOCH BESSER! CLEVERE KÖPFE ZWACKEN VORHER ABER SCHONMAL SECHS MÄRKER VON IHREM GUTHABEN AB. WIESO? DAMIT IHR DEN REST ANSCHLIESSEND BESSER ANLEGEN KÖNNT – DENN AM 23. DEZEMBER ERSCHEINT GAMEPRO 1/95, DAS VERMÖGENSANLAGEBERATUNGSFACHMAGAZIN DER VEREINIGTEN KONSOLENLIEBHABER. WIR SEHEN UNS!**

## Nur zwei Stunden ...

Hacker Sol Cutter hat ein klitzekleines Problem: Beim Herumstreunen in fremden Rechnern hat er sich einen gefährlichen Virus eingefangen.



Er hat nur zwei Stunden Zeit, um den Eindringling aus seinem Kopf zu beseitigen – sonst platzt ihm die Birne. Und wir verraten im nächsten Heft, ob Euch nach zwei Stunden „Burn: Cycle“ für CD-i ebenfalls der Kopf qualmt.

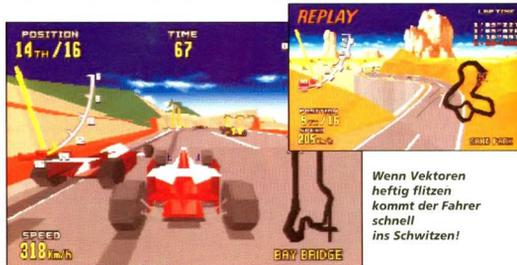
## Keine Toleranz

Heiße 3-D-Action aus der Ich-Perspektive – dieses Vergnügen blieb 16-Bit-Konsolenspielern bislang verwehrt. Daß man für solche Games nicht unbedingt einen dicken PC braucht, beweist „Zero Tolerance“ für Mega Drive. Schwer bewaffnet streift Ihr durch die Korridore eines mutanten- und roboterverseuchten Gebäudes und geht – ähem – der Putzkolonne etwas zur Hand ...



## Luxusrenner

Das Vorzeigespiel Nummer Eins für Segas neues Hardwarekind ist testbereit. Nach der Preview in diesem Heft verrät Euch unser großer Test, was „Virtua Racing Deluxe“ für das 32X wirklich auf dem Kasten hat. Bitte anschallnen und das Rauchen einstellen!



Wenn Vektoren heftig flitzen kommt der Fahrer schnell ins Schwitzen!

## GAMEPRO RESERVIERUNG 1/95

### Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 1/95**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten anderer Kunden.

GAMEPRO 1/95 ist ab Freitag, dem 23. Dezember, erhältlich!



Jetzt im Kino!

DAS GRÖSSTE ABENTEUER  
DES LEBENS  
IST DAS LEBEN SELBST!



WALT DISNEY PICTURES  
präsentiert

DER

# KÖNIG DER LÖWEN

Der superstarke  
VideoSpieleSpaß

# PROBOTECTOR



Volle Farbunterstützung  
mit  
**Super  
GAME BOY**



NEU!

GAME BOY

69.95

**KONAMI**  
Superstarker VideoSpieleSpaß

## Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe. Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Game mit dem Supersound.

9 Spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit. In jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MANIAC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgefüllt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.



NEU!

129.95

**HERTIE**  
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

