

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

GAMERPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELMAGAZIN

Der Volltreffer für Nintendos 64-Bit-Konsole



Exklusiv-Bilder:

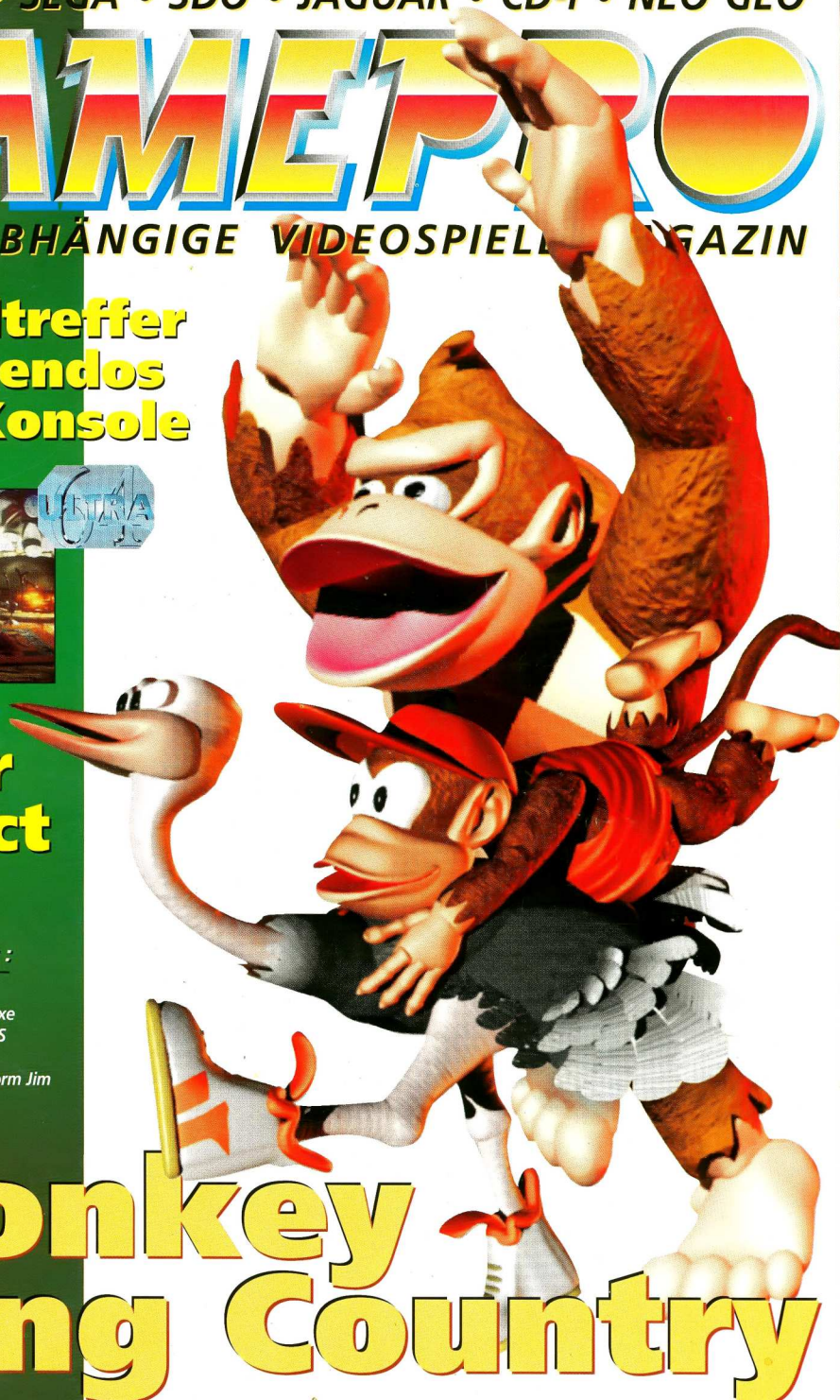
Killer Instinct

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

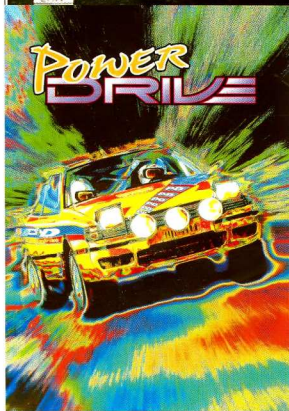
Großer Test und Hintergrundstory zum Grafikspektakel



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 ...

EDITORIAL

GAMEPRO ZUM FEST

Willkommen, 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

der 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 sie 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 CD
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 berüchtigte ‚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:

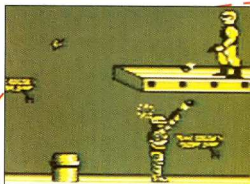
GAMEPRO • Virgin 12/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 23. Dezember '94



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

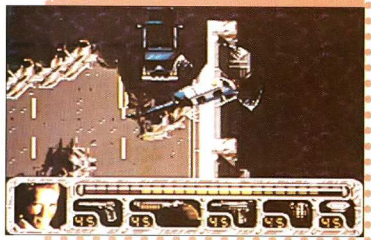
NEWS



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

MEGA DRIVE/SNES TRUE LIES

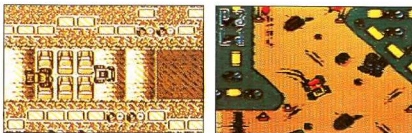
Terroristen aufspüren, gestohlene Atomwaffen zurückholen, alles in Schutt und Asche legen – ein Tag im Leben des Harry Trasker alias Arnold Schwarzenegger. Wer auf heftige Action steht, die heimische Einrichtung aber trotz seiner Neigung vor über Zerstörung bewahren will, darf demnächst an der Konsole 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!

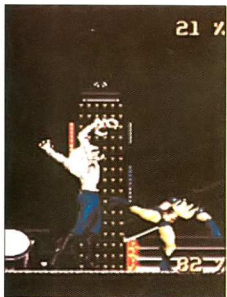


ACHT BIT GANZ BILLIG

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 Branchenriesen 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!



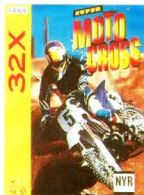
VIER SPIELER FÜR ALLE

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 ‚Waffen Auswahl‘: 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 – furcht sich seinen Weg frei; Originalität und schlechter Geschmack sind eben Trumfpl! 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 ‚Enterprisen‘ 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!

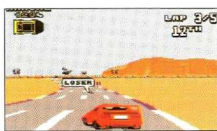
METAL MORPH

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!



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!

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 herbenttäuscht werden – denn dies ist ein waschechtes Jump&Run mit Actioneinlagen. Ob sich Michael auch fernab der hochhängenden Körbe bewähren kann?

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 ...

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!



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 !!!



SPIELERBRILLE

Spiele 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, früh 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**

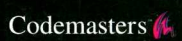
AVAILABLE NOW

"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.





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-

FRAGE DES MONATS

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 sinnwährende Kürzung der Briefe vorbehalten. Und ganz gleich, ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt — Denkt bitte an den Absender!

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-

per-Turbo-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?



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.

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-

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

Jan Steinert, G.-Umstadt



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



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 '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 '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.

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

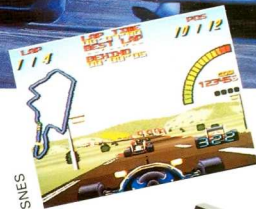
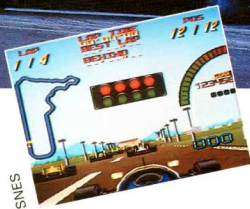
Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

GAMEPRO • 3W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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 Bremse 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?

Was 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



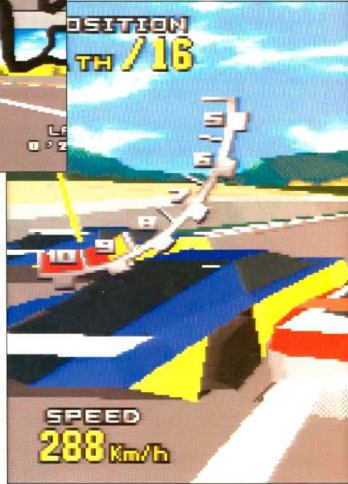
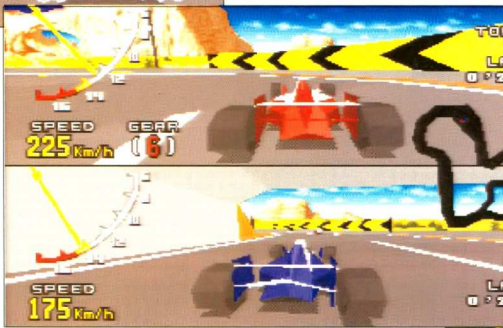
Alt: Der einfachste Kurs ist „Big Forest“. Mot-to: Vollgas!

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-stärke 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-

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-

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

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 GARANTIERT

RACING LUXE

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.



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

die Tücken der Kurse, sondern vor allem die unglaubliche Geschwindigkeit, die einem – im positiven Sinne – zu schaffen machen. Wer keine blitzschnellen Reaktionen 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 Zweispielerspieler-Modus, bei dem der Bildschirm horizontal in zwei Teile gesplittet wird. Tierisch heiße Kopf-an-Kopf-Rennen sind garantiert. Fahren die beiden Kontrahenten 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 sämtliche Computergegner verzichtet werden. Lediglich im



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



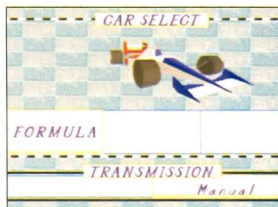
Wer die Checkpoints nicht rechtzeitig erreicht, bekommt keine Extrazeit um weiterzufahren

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

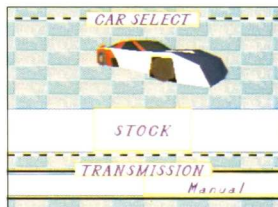
DETAILREICHE VEKTORGRAFIK

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

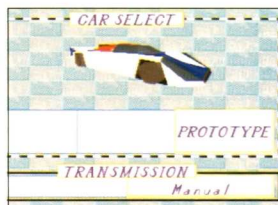
Wer schon jetzt ordentlich Blut geleckt hat – wir von der Redaktion haben es jedenfalls zur Genüge



Schnell und gut zu steuern: der altbekannte Formel-1-Filter



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



Unglaublich schnell, aber schlechte Kurvenlage: der Prototyp

–, sollte kräftig zu sparen anfangen. 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 nachschmökern – sofern Virtua Racing Deluxe nicht die gesamte Redaktion mit dem Rennfieber infiziert und die Produktion voll und ganz zum Stillstand bringt ...

Hans-Joachim Amann

BURN: CYCLE

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

der 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,

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



Eine der Flugszenen mit dem Gleiter



Wohl zuviel Blade Runner gesehen ...

DIE AUTOMATENUMSETZUNG VON ‚STAR WARS ARCADE‘ FÜRS 32X

STAR WARS ARCADE

Freunde der Weltraumballerei aufgepaßt!



das nagelneue Mega Drive 32X macht's möglich! ‚Star Wars Arcade‘ ist eine Automatenumsetzung, bei der sich Fans von Weltraum-schlachten 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 abzuschließen. 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!



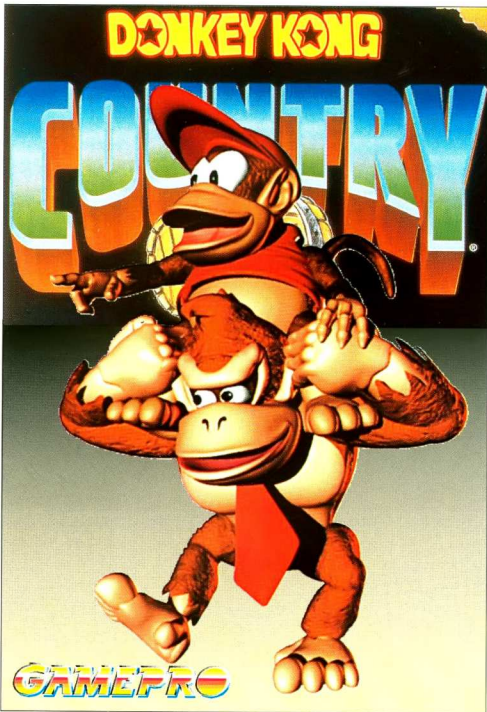
Der X-Wing-Jäger im direkten Anflug auf den Todestern des bösen Imperators. Vollepackt mit Protonenraketen stellt Ihr Euch dem ungleichen Kampf.



des Rückansicht und zum anderen aus der 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



Donkey Kong Country © Nintendo

GP 020



Zero the Kamikaze Squirrel © by Sunsoft

GP 021

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 Fahrspaß! 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

REPORT			
Technik: Videospiele im neuen Look	34	Flink	46
Ultra 64	42	Lemmings 2 – The Tribes	64
Import-Report	60	Mickey Mania	26
WETTBEWERB		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
PREVIEWS		Shadowrun	63
Golf Magazine's Best (MD 32X)	19	Sokel	66
Burn: Cycle (CD-I)	18	The Chaos Engine	47
Fantastic Journey – Parodius 2 (SNES)	14	WWVF 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	MD	
TEST		Beyond the Limit	38
SNES		Soulstar	58
Animaniacs	24	Starblade	59
Brain Lord	62	Kurztest: Rebel Assault	70
Breath of Fire	63	GG	
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	36
Final Fantasy III	61	WWVF Raw	48
Ghoul Patrol	41	Kurztests	71-72
Illusion of Gaia	64	3DO	
Lemmings 2 – The Tribes	64	MegaRace	59
Madden NFL '95	37	Slayer	63
Mickey Mania	26	VR Stalker	46
Pagemaster	28	CD-I	
Pitfall: The Mayan Adventure	30	Lili Devil	47
Radical Rex	29	JAG	
Robotek	62	Alien vs Predator	56
Super Dropzone	58	NEO	
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	TIPS & TRICKS	
WWVF Raw	48	Super Street Fighter II, Teil 3	80
Kurztests	70-73	Earthworm Jim, Komplettlösung Teil 1	84
GB		Shortes	90
Choplifter 3	57	Action-Reply-Codes	94
Monster Max	41	RUBRIKEN	
Pagemaster	28	Editorial	3
WWVF Raw	48	News	6
Kurztests	70-73	USA-News	10
MD		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-Ratselcke	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

MD 32X
Preview

Es 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, Zielschakraken, 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

normalerweise 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

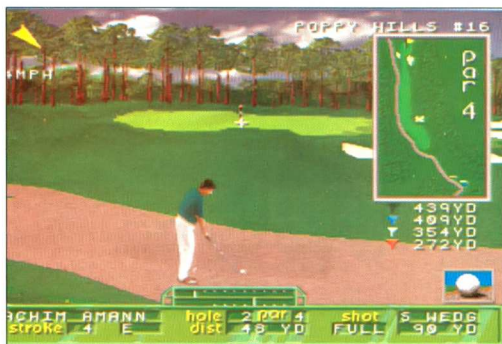
BEST 36 HOLES



MD 32X
Preview

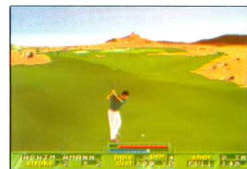
Wir basteln uns einen Golfer ...

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 Lochspiel-Varianten 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



Außer 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



donkey 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 Schleptau 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 kön-

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 Levels 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 angepreisene 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-

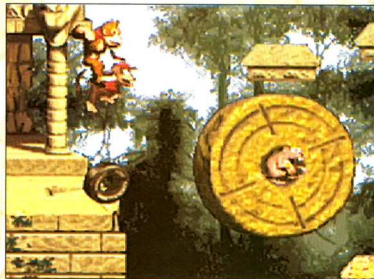


DONKEY KONG COUNTRY

echtes Urwald-Feeling in den eigenen vier Wänden. Wir übernehmen aber keine Haftung, wenn Ihr, um den Effekt der genialen Sphärenklänge in den Unterwasserleveln zu verstärken, Euer Zimmer unter Wasser setzt ... DKC zeigt, daß es keines teuren Aufsatzes bedarf, um Spiele in ‚32-Bit-Qualität‘ zu erschaffen. Doch vor allzugroßer Vorfreu-



Der 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.



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

Nicht die Spieliefe eines Super Mario, kein Zweispiel-Simultan-Modus

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 Fitzel finden wollt. 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 quasi-dreidimensional. Beindruckende



SNES

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/Strgrad	mittel
Batterie	
Speicherkapazität	32 MBit
Ertüchtlich	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 SGLs 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 Programmierern von Rare nur einige grundlegenden Designvorlagen und ließen ihnen ansonsten relativ freie Hand bei der Gestaltung des Spiels.

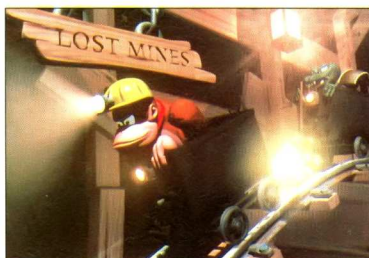
„Rare ist einer der führenden Spieleentwickler der Welt, und einer der ersten damals auf dem



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?



mitte 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



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

Warner Corporation einen genialen Monumentalfilm, 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-



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...

tet wird. 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-

© Codemasters, Software Company Limited 1994. Psycho Pinball and Mega Drive are trademarks of Codemasters Software Company Limited. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademark pursuant to a license.

Mayer & Partner

PSYCHO PINBALL GIBT DIR DIE KUGEL!



The Abyss



Fun Fair



Wild West

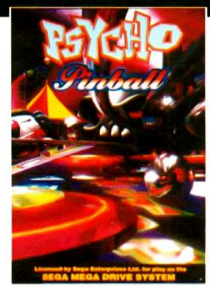


Trick or Treat

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.



mickey 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 Videospielekonsolen 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 schlüpf 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 Gameplay 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
 Continuous: 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-

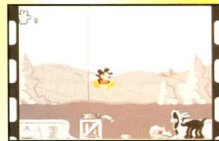
MEGA-DRIVE-FASSUNG SCHLÄGT SNES-VERSION

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

SNES Test



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



Schon den neuen Film mit Macauly 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.

GAME BOY Test

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



unterstützt SUPER GB

Wie 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

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

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+

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

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

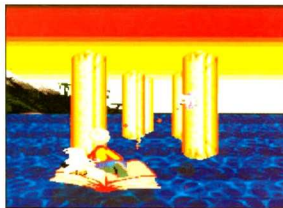
SNES-FASSUNG GRAFISCH KLAR BESSER

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
Erschältlich 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

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
Erschältlich 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 ...“

Von 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

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



Richtig neues wird eigentlich nicht geboten, ein Paßwort wäre auch nicht zu verachten



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!)

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



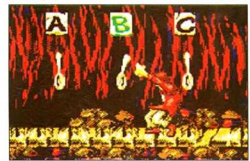
ten in verlassen Bergwerken, an krokodilverseuchten Flußläufen oder in geheimnisvollen Tempelruinen, der Weg zum Ausgang ist nicht immer leicht zu finden. In den Ruinen gibt es verborgene Schalter, mit denen Ihr Geheimgänge öffnen könnt. In den Minen müßt Ihr manchmal Loren durch die Gegend schieben,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

habt. Abseits des Weges gibt es natürlich immer eine Menge zu entdecken. Neben den üblichen Bonusle-

Im Bonuspiel 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

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



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-Säger auf gar keinen Fall. Wer sich aber bereits in den ersten Teil verliebt



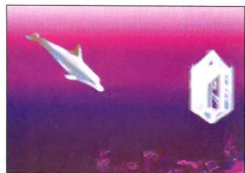
hat, für den ist Ecco 2 – The Tides of Time nahezu ein Muß. Für alle anderen sei dies zumindest ein kleiner Geheimtip für das anstehende ‚Fest der Liebe‘.

Michael Koczy

bereits 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 Ausenden von Sonarwellen durch das Wasser schieben. Auch kann er sich mit anderen Meeresbewohnern, sprich Delphinen,



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.



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



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





ECCO 2

Gameplay ●●●●●

Umgängige 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.-
Spielerberater 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 ☆

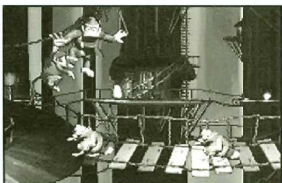
Mega Drive II ohne Spiel	189.-
4 Pl. Adapter 2 Sega (auch EA Spiele)	59.-
Aladdin	79.-
Animaniacs	109.-
Der König der Löwen (Lion King)	124.-
Dragon/Bruce Lee	109.-
Dschungelbuch	109.-
Earth Worm Jim	129.-
Eternal Champions	79.-
Ecco the Dolphin 2	114.-
Fifa Soccer 95	109.-
Indycar	124.-
John Maddan 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	499.-
und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.A.v.)	
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.-



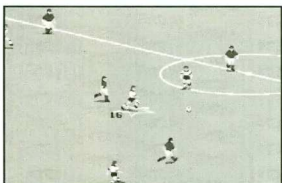
DONKEY KONG COUNTRY
DM 139.- (SNES)



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 kostenlose 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

man 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

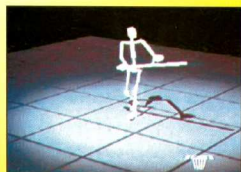
neue Technologie. Konsolen für den Hausgebrauch sind dagegen leistungsmäßig noch relativ schwach auf der Brust, wenngleich auch hier schon fleißig experimentiert wird, etwa in Spielen wie „Cybermorph“, „Star Wing“, „Silpheed“ oder „Alien vs. Predator“. Zwar wirkt das optische Element hier noch recht 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

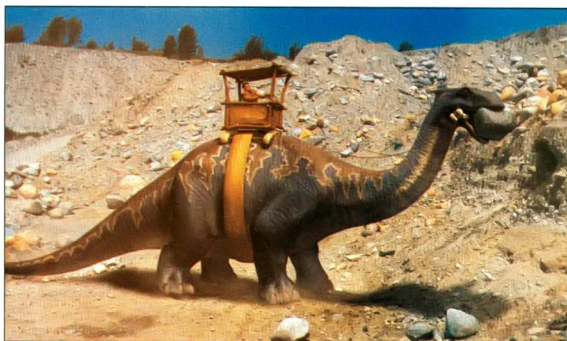


Die Petshop Boys in einem etwas anderen Outfit: Die Software von Wavefront macht es möglich

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 Grafikwerkzeugen 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

allein 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 ●●●●●
Bisess Herumgucken 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.

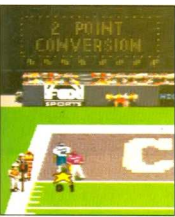
Sound ●●●●●
Die Soundeffekte (trommelnde und jubelnde Zuschauer) sorgen für angenehme Stadionstimmung.

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

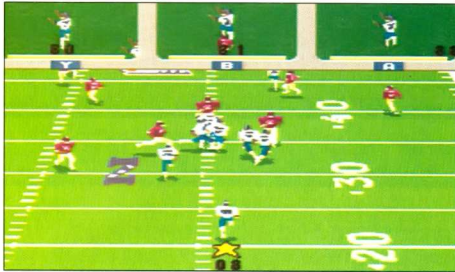
FAZIT
3

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

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 ●●●●●●●●

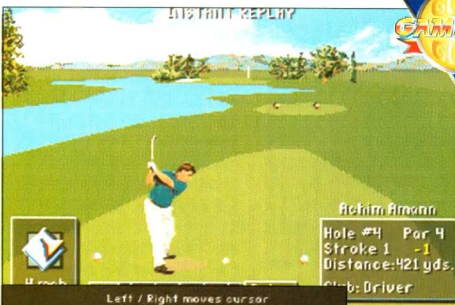
Ein paar Kommentare von John Madden und jubelnde Zuschauer heizen die Stimmung an.

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



Die Golfer sind sehr flüssig animiert und gefallen gut

Durch Netzgitter-Darstellung lassen sich Grüns gut ‚lesen‘

Die Golfer sind sehr flüssig animiert und gefallen gut

Durch Netzgitter-Darstellung lassen sich Grüns gut ‚lesen‘

PGA Tour Golf III‘ ist da und wartet mit acht Golfplätzen auf. Zwar kennen Besitzer früherer Teile – ‚PGA European Tour‘-Besitzer einmal ausgenommen – einige der amerikanischen Kurse, da diese übernommen wurden. Das ist aber nicht weiter tragisch. Die Grafik wurde eine ganze Ecke verbessert. Besonders die digitalisierten Bewegungen der Golfer gefallen sehr gut. Zehn vorgefertigte Profis, gegen die Ihr nicht nur im Rahmen eines Turniers, sondern auch im Loch-, Zähl- und Skins-Spiel antreten könnt, verfügen sogar über ganz individuelle Animationen. Ein sogenanntes Arc-Meter läßt jetzt noch genaueres Steuern zu, wenn es um das Anschneiden des

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

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 wählende 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 130
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



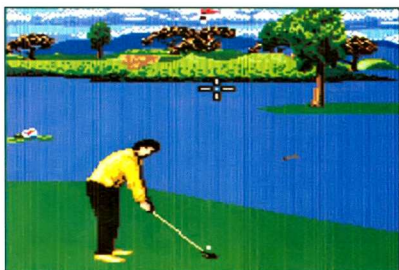
Zwei 18-Loch- und zwei Neun-Loch-Kurse bietet „Ernie Els Golf“. Im Vergleich zu „PGA Tour Golf II“ sind 54 Löcher natürlich ein bißchen wenig, dafür wird bessere Grafik geboten. Codemasters hat nicht gespart und sogar einen zusätzlichen Grafik-Chip auf die Platine gelötet. Dieser macht es möglich, die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



bevor 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 ●●●●●

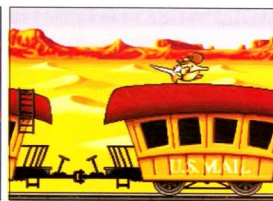
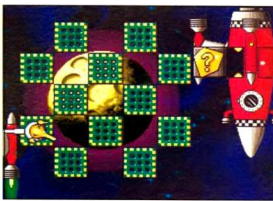
Schnell geht's ja ab, aber ein unangenehmes Ruckeln ist nicht zu übersehen. Die Grafik dürfte feiner sein.

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.



9ut, 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



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.

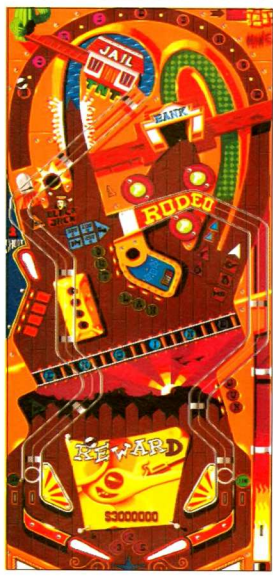
Rampen gibt es im Überfluß, ‚The Abyss‘ kann sogar mit einer zweiten Ebene aufwärts. Und damit die Kugelnicht zu langweilig wird, gibt es in jedem Flipper noch einige kleine Bonusspiele, die allerdings nur durch erfolgreiches Spielen aktiviert werden. Auf dem Western-Flipper spielt Ihr dann beispielsweise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

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?



MEGA DRIVE

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 Ruckerei über den Bildschirm.

Sound ●●●●●●●●●●

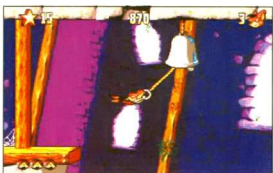
Zu jedem Tisch gibt es die passende Musik und die Flipper-üblichen Soundeffekte.

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

FAZIT

2+

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



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

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



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

ex-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

ersten Teil. Dennoch hat sich Sunsofts ‚Star-Vampir‘ nach seiner flauen Premiere gut gefledermausert. „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

MEGA DRIVE

AERO THE ACRO-BAT 2

Gameplay ●●●●●

Dauerspaß ●●●●●

Grafik ●●●●●

Sound ●●●●●

FAZIT
2-

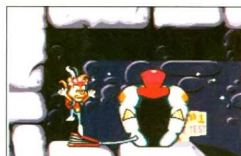
Hersteller: Sunsoft
Preis: ca. DM 120
Spieler: 1
Genre: Jump&Run
Level: 24
Schwierigk.: einfach
Continues: unbegrenzt
Speicher/MBIT: 16 MBIT
Erfährlich: ab November

EIN EICHHORN AUF ABWEGEN
ZERO Sunsoft hat ein Eichhörnchen mit Bruce Lee gekreuzt ...
THE KAMIKAZE SQUIRREL



Hier gibt's die Zwischengegner gleich im Doppelpack!

nach 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: 2
Schwierigk.: einfach
Continues: unbegrenzt
Speicher/MBIT: 16 MBIT
Erfährlich: ab November

MIT DER LASERPISTOLE AUF MONSTER JAGD

GHOUL PATROL

kaum 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! Samurai's 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' Probespielen 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 30
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues PadWort
Speicher/MBIT 8 MBit
Erschätlich im Handel

FAZIT
2-

MIT DER GITARRE IN DER HAND

MONSTER MAX

Vereinigte Heldenfront gegen Ausbeutertum und debile Herrscher!

max 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 ●●●●●●●●

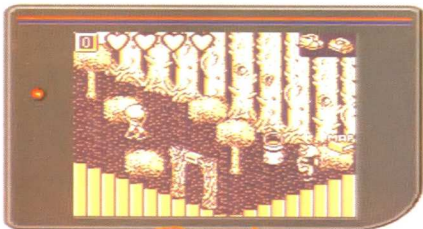
Für Game-Boy-Verhältnisse wirklich gut. Erstaunlich wie hoch der Detailreichtum ist.

Sound ●●●●●●●●

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

Hersteller Titus
Preis ca. DM 20
Spieler 1
Genre Strategie
Level 20
Schwierigk. mittelsteigend
Continues unbegr. PadWort
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

das 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 Gerät



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

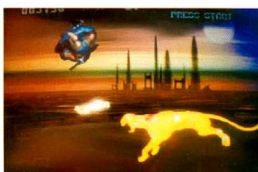
Wer an diesem Gehäuse ohne zu Zögern vorbeigeht, begeht einen schweren Fehler ...



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

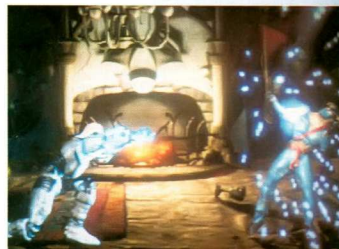
‚SCHLACHT-FELDER‘

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

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



ULTRA 64



Terminator 2 morpht. 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



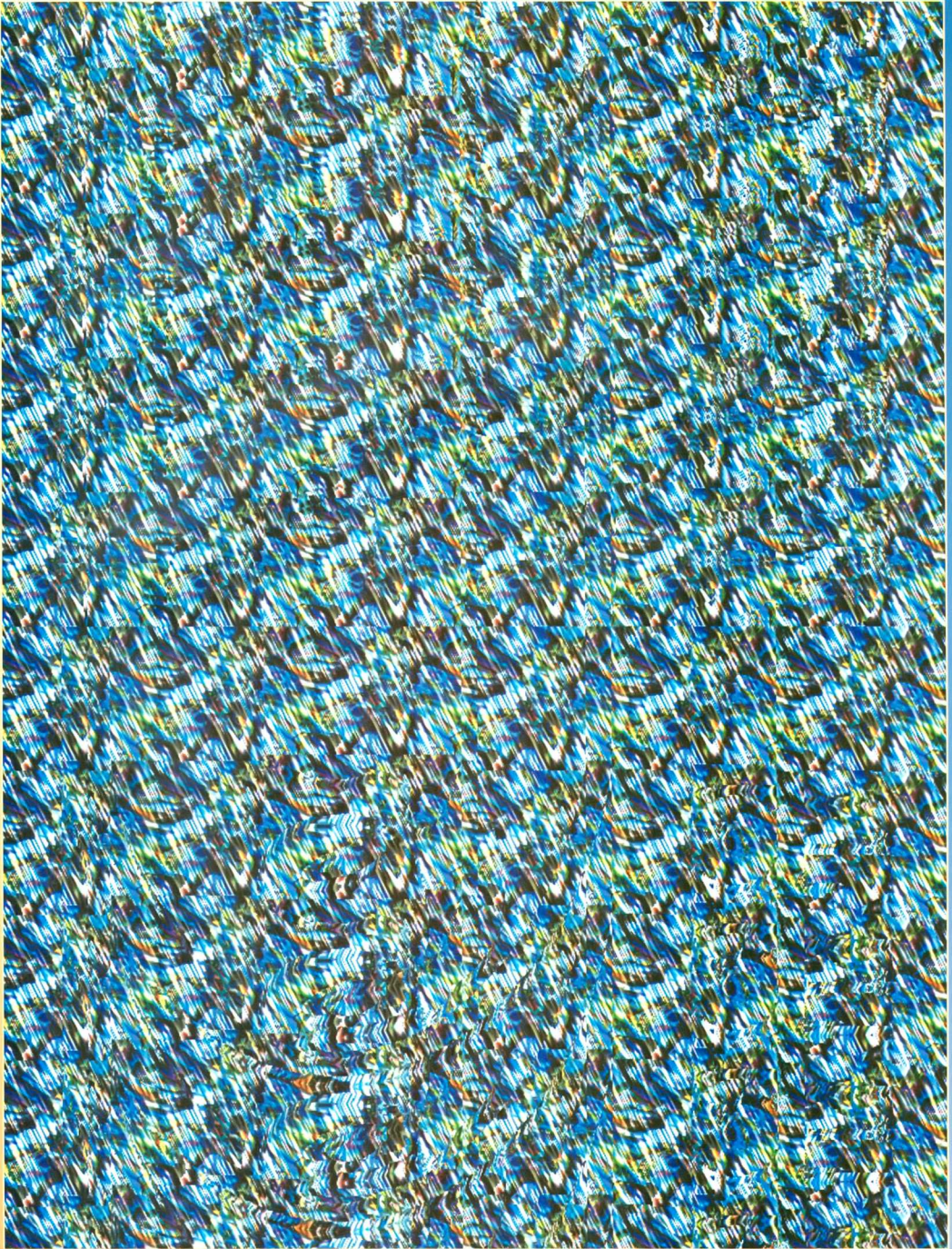
, TESTSPIELER GESUCHT

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.
 Bewege nun
 das Heft
 gaaaaanz lang-
 sam vorn
 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



der 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 Obermötzes 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	Pyrosnis
Preis	ca. DM 120
Spieler	Jump&Run
Genre	1
Level	52
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	erstellbar
Speicher	8 MBit
Erhältlich	ab November

FAZIT
3+

GAME GEAR Test

FAST SO SCHÖN WIE IN ECHT

PGA TOUR GOLF II

damit 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	1-4
Genre	Sport
Level	6 Kurse à 18 Löcher
Schwierigkeit	erstellbar
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 ...

klasse, 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	Action
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

Schon 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

der 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

dieses 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



ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN.

WWF

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 Kampfarart 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



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



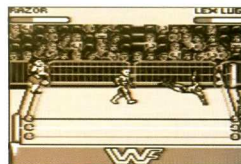
Diesel
144 kg
211 cm

1-2-... Na, hoffentlich rapselt 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
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.

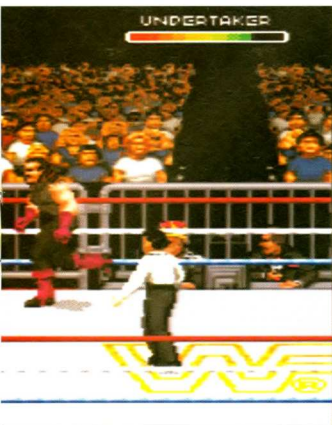
Sound ●●●●●●●●

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
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 ‚Clinch‘ 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



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	Kampfspiel
Level	10 Gegner
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continuos	Continuos
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

WWF RAW

Gameplay ●●●●●●●●

Die Figuren lassen sich gut steuern. Mit SechsbUTTON-PAD könnt Ihr allerdings besser wresten.

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	1-4
Genre	Kampfspiel
Level	12 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continuos	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 Kongs 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!

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!

CLHEAS

MEGA DRIVE

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

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

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!

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

GG **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

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!



SNK 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 soviele 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



NEO GEO

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

als Bruce Lee höchst-personlich 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 Erfahrungsbalken 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



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

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 ...

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

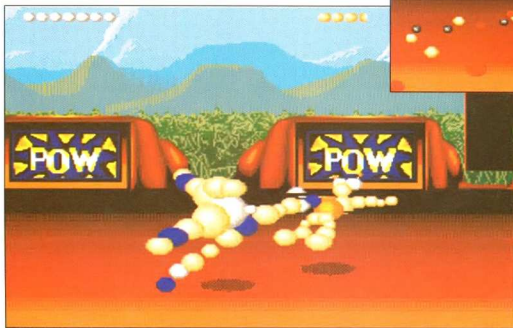


Ein Prügelspiel mit kugelrunden Akteuren? Etwa ein Game mit „Meat Loaf“?

KUGELN FÜRS MD

BALLZ

Wäre 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,



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

DRAGON

Gameplay ●●●●●●●●
Seltene 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 Färbung 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
Speicher/MBit 16 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT

4+



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

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“/Laute – gerade noch Durchschnitt.

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

FAZIT

4+

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.**

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

jährigen Weihnachtsfest wird nun Mitte Dezember „Super Return of the Jedi“ den Einzigen 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

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



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



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-



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

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-



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 Leveln auch.

In den letzten von insgesamt 20 Leveln 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

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



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

SUPER RETURN OF THE JEDI

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

Dauerspaß ●●●●●●●●
Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades werdet Ihr, trotz Pathwayssystem viele Anläufe benötigen.

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

Sound ●●●●●●●●
Astret! Schlüß! 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 MBiB
Erhältlich	ab Dezember

FAZIT
2-



alien 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-

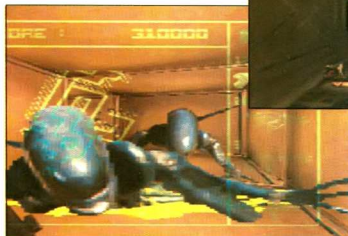
mittel, Munition sowie Bewegungsmelder. Technisch ist AvP imposant in Szene gesetzt. Die aufwendige 3-D-Grafik mit unzähligen Texturen scrollt fast perfekt und ruckelt nur dann ein wenig, wenn sich der Spieler dreht. Eine solche Grafik kennt man ansonsten nur von teuren PCs. Durch den ‚First Person-View‘ 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 ●●●●●

Dauerspaß ●●●●●

Grafik ●●●●●

Sound ●●●●●

FAZIT
2

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

VORTEX

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



Vortex 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 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



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

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
Erfährlich	ab November

FAZIT

4+

ABHEBEN MIT DEM GAME BOY

CHOPLIFTER 3

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

als 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



Der Hubschrauber bietet auf Nintendos kleinstem Action pur

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
Schwierigkeit	anspruchsvoll
Continues	Paßwort
Speicher	1 MBit
Erfährlich	im Handel

FAZIT

2

SOULSTAR

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

Wenn 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 Planeten, aber immer gegen 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 Außerirdischen.
Das ist der Beweis!



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

Mit „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 scrollenden 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 teilweise geniales 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

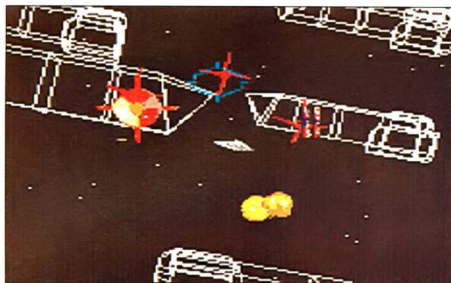
STARBLADE

1991 machte „Starblade“ in den Spielhallen durch schnelle Polygon-Grafik und gepflegte Star-Wars-Atmosphäre von sich reden.

in 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



MEGA CD Test

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	Actio 1
Genre	Actio 1
Level	4
Schwierigkeitsgr.	hoch
Continues	3
Speicher/MBIT	TCD
Erhältlich	ab November

FAZIT
4-

der 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 vor 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



300 Test

Platz für Ihre Auto-politur-Werbung!



MEGA RACE

Gameplay ●●●●●●●●

Pöbes Drumherum, 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 rief
sich auf ein bestimmtes*

*Spiel, und dann stellt sich heraus, daß eine europäische Version,
wenn überhaupt, erst in einigen Monaten auf den Markt kommt.*

pech 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-

Dabei 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.

eigentlich 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 mittel
Continues Batterie
Speicher 24 MBit
Erfülllich US-Import

FAZIT 1

SNES
Test

Im Dorf erfährt man den Tratsch des Tages



HIRN ODER FINGERGLÜCK? BRAIN LORD



Zelda 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.

Kut, es sind keine Kisten, die hier geschoben werden, aber wir kennen es doch...

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

als 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-

SNES
Test



KAMPF DER ROBOTER ROBOTREK

es 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 130
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

Die 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 Mächtschaften 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 69 DM 140
 Spieler 1 Spieler
 Genre Rollenspiel
 Level
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Controller Batterie
 Speicher 12 MBit
 Erhältlich US-Import

FAZIT
2

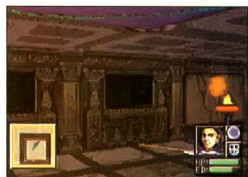


NEULICH IM DUNGEON

SLAYER

Iust 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 69 DM 130
 Spieler 1 Spieler
 Genre Action/Adventure
 Level einstellbar
 Schwierigkeitsgrad einstellbar
 Controller Batterie
 Speicher 1 CD
 Erhältlich US-Import

FAZIT
2-



Abenteuer 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 69 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

Während 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-

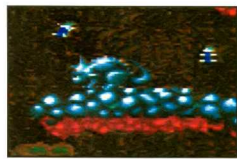


LEMMING

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!

mitte '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



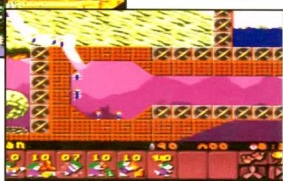
Dank Slider-Extra rutschen die
blauen Wichte einfach runter



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.

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 Lemmings 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	stark
Continues	unbegrenzt
Speicher	Ballwort
Erhältlich	ab November

Zu viele Lemming-Eigenschaften, miese Grafik, keine Maussteuerung, keine Batterie.

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?

es 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 hüpf't 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 vorgeronnene Story irritiert oft, das Problem des Abspeicherns hätte besser gelöst werden können.

Grafik ●●●●●●●●

Originelle Endgegner, gute Animationen und stimmungsvolle Grafiken können begeistern.

Sound ●●●●●●●●

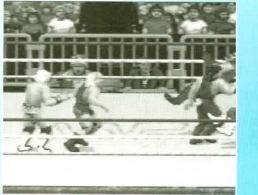
Der packende und abwechslungsreiche Soundtrack paßt meistens recht gut zum Geschehen.

Hersteller Sega
Preis ca. DM 150
Spieler 1
Genre Action/Adventure
Level mittel
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues ... Batterie-speicher
Speicher 16 KBit
Erfählich ab Dezember



FIKAKS SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER



WWF RAW 139.95



SUPER RETURN OF THE JEDI 119.95



INDIANA JONES 129.95



DONKEY KONG COUNTRY 139.95

SUPER NES NEU!
VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHENUNGEN!!!

- 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 119.95
- (Nov.-Dez.)
- KICK OFF 3 119.95
- LORD OF THE RINGS 109.95
- MEGA MAN X 2 129.95
- (Nov.-Dez.) US
- MICRO MACHINES MIGHT & MAGIC 3 109.95
- (Nov.-Dez.)
- PAGE MASTER 119.95
- POWER RANGERS 129.95
- ROBOCOP US TERMINAT 129.95
- SAMURAI SHODOWN (Nov.-Dez.) 119.95
- SOLZBLAZER STAR TREK ACADEMY (Nov.-Dez.) 119.95
- SUPER BOMBERMAN 2 (Nov.-Dez.) 109.95
- SUPER PINBALL 109.95
- SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO (Nov.-Dez.) 139.95
- SUPER TURBICAN 2 (Nov.-Dez.) 129.95
- SYNDICATE (Nov.-Dez.) 109.95
- TOP DEED GOOD (Nov.-Dez.) 129.95



SSF II US 139.95

MEGA DRIVE NEU!
VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHENUNGEN!!!

- BRETT HULL HOCKEY '95 (Nov.-Dez.) US 129.95
- DOUBLE DRAGON V 99.95
- EARTH WORM JIM 109.95
- ECCO THE DOLPHIN 2 (Nov.-Dez.) 99.95
- ELITE (Nov.-Dez.) 89.95
- HUMANS 2 (Nov.) 119.95
- ITCHY & SCRATCHY 99.95
- JAMMITT 109.95
- JOHN MADDEN '95 (Nov.-Dez.) 99.95
- 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 99.95
- MR. NUTZ 99.95
- NIGEL MANSELL INDY PAC ATTACK (Nov.-Dez.) 99.95
- PAC MAN 2 (Nov.-Dez.) 119.95
- PGA TOUR GOLF 3 PHANTASY STAR 4 (Nov.-Dez.) US 169.95
- POWER STRIP 49.95
- PROBOTECTOR 99.95

- UHRSA MONSTER TRUCK WARS 119.95
- ULTIMA RUNS VIRTUE 2 (Nov.-Dez.) US 129.95
- ULTIMA THE BLACK GATE (Nov.-Dez.) US 129.95
- X-MEN (Capcom) (Nov.-Dez.) US 129.95

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 119.95
- BRETT HULL HOCKEY CHADS ENGINE 109.95
- CHOPFLIPPER 3 99.95
- CLAYMATES 99.95
- DESERT FIGHTER 109.95
- DINO DINI'S SOCCER DOUBLE DRAGON 5 109.95
- DRAGON - Die Bruce Lee Story 109.95
- DSCHUNGLIBUCH DIE SCHLIMPE 109.95
- ECKE THE CAT 99.95
- ESPIRIT BASEBALL 99.95
- EYE OF THE BEHOL. US F1 POLE POSITION 2 119.95
- FINAL FIGHT 2 99.95
- GREAT CRUISE MYSTERY HULK & MINI US 119.95
- HICKY 119.95
- HUMANS 109.95
- HYPER VOLLEYBALL MILLER OF GALA 119.95
- (SOLZBLAZER 2) 139.95
- JORDAN ADVENTURE 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 129.95
- MICKEY MANIA MIGHT & MAGIC 2 129.95
- MIH HOCKEY '94 US 99.95
- NIGEL MANSELL 109.95
- OBITUUS US 129.95
- PAC-ATTACK 99.95
- PAC IN TIME (Nov.-Dez.) 109.95
- PAGMAN 2 US 119.95
- SAC OF MANA 109.95
- SHAQ FU 119.95
- SHADOWRUN 129.95
- SLAM MASTERS 119.95
- SMASH TENNIS 109.95
- SOCCER KID 99.95
- SPARKSTER 119.95
- SPINKE MAC FANG US 129.95
- STREET RAGER 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!
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
ADVENTURE ISLAND 69.95



FINAL FANTASY 3 US 139.95



NBA LIVE '95 119.95

- PSYCHO PINBALL 109.95
- RASENMAHERMAN (LAWN-MOWER MAN) (Nov.-Dez.) 99.95
- ROCK Y ROLL RACING 99.95
- SNOOKER (Nov.-Dez.) 89.95
- STAR TREK DEEP SPACE 3 (Nov.-Dez.) 129.95
- SYNDICATE 109.95
- TROY ALKMAN (Nov.-Dez.) 89.95
- UHRSA MONSTER TRUCK WARS 109.95
- WOLFFENSTEIN 3 (Nov.-Dez.) 129.95
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER (Nov.-Dez.) 79.95
- WWF RAW (Nov.-Dez.) US 119.95

MEGA DRIVE:

- BALL 3D 89.95
- BURBAN MIX 99.95
- BURBY 2 89.95
- DINO DINI'S SOCCER 99.95
- DSCHUNGLIBUCH DYNAMITE HEADY 99.95
- FIFA SOCCER 89.95
- FIFA SOCCER '95 99.95
- HAVOC 99.95
- INCREDIBLE HULK 99.95
- JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION 99.95
- KÖNIG DER LOWEN 109.95
- LEMMINGS 2 119.95
- MAXIMUM CARNAGE MENACER (PISTOLE) 99.95

- & 6 GAMES 99.95
- MICKEY MANIA 109.95
- MORPH 89.95
- MIL HOCKEY '94 79.95
- ADULT HOCKEY '95 99.95
- SHAQ FU 109.95
- SHINING FUR 2 109.95
- SONIC & KNUCKLES (Abwärtskompatibel) 109.95
- SPARKSTER (Rock Knight) Adventure 2 89.95
- STREETS OF RAGE 3 109.95
- S. STREETFIGHTER 2 119.95
- SYLVESTER & TWELTY 89.95
- TAZAMIA 2 109.95
- THE INCREDIBLE HULK 109.95
- TINY TOONS ACME 109.95
- JOHN STARS 99.95
- URBAN STRIKE 109.95
- URBAN STRIKE 149.95
- ZERO TOLERANCE 99.95

MD ANGEBOT!
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

- ALIEN STORM 49.95
- BURBY 39.95
- ALISIA DRAGON 39.95
- ANOTHER WORLD 49.95
- CRASH GARS 49.95
- B.O.B. 49.95
- BARCLAY SHUT UP 49.95
- BATMAN RETURNS 59.95
- CHIKI CHIKI BOYS 49.95
- COLUMBI 49.95
- CONBAT GARS 49.95
- COOL SPOT 59.95

- AERO THE AKROBAT 69.95
- 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 114.95
- BATTLEMANIACS 59.95
- BLUES BROTHERS 49.95
- BURBY 79.95
- CHAMP. WORLD CUP SOCCER 69.95
- CHESSMASTER 69.95
- CHOPFLIPPER 69.95
- JIMMY CONNORS US 69.95
- DAFFY DUCK 69.95
- CLAY FIGHTER 89.95
- CLIFFHANGER 59.95
- CYBERNATOR 59.95
- DAFFY DUCK 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 59.95
- METAL MARINES 89.95
- MR. NUTZ 69.95
- 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
- PILOTWINGS 49.95
- FLOK 69.95
- POCKY & ROCKY POPPIN' 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
- RASENMAHERMAN 69.95
- ROAD RUNNER 69.95
- ROCK N ROLL RACING 69.95
- SIM CITY 59.95
- SKY BLAZER 69.95
- SPECTRE 59.95
- SPINDOZZY WORLD 69.95
- STAR WARS 69.95
- STAR JAMES POND 69.95
- STARWING 69.95
- STREETFIGHTER 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 69.95
- SUPER PUTTY 69.95
- SUPER SOCCER 69.95
- SUPER TENNIS 49.95
- SUPER TURBICAN 59.95
- TERMINATOR 1 59.95
- TERMINATOR 2 - ARCADE 59.95
- THE HUNT FOR RED 59.95



RISE OF THE ROBOTS MD 119.95

- SHADOW DANCER 39.95
- SHADOW OF THE BEAST 2 39.95
- SHINOBI 3 39.95
- SKITCHIN 39.95
- SUPER BATTLE TANK 39.95
- SONIC 39.95
- SONIC 2 39.95
- SONIC 2 29.95
- SPACE HARRIER 2 59.95
- STREETS OF RAGE 2 39.95
- STRIDER 39.95
- STRIDER 2 69.95
- SUNSET RIDERS 69.95
- TERMINATOR 2 - ARCADE 69.95
- SUPER KICK OFF 69.95
- THE DUEL 39.95
- JAMES POND 2 39.95
- JAMES POND 3 39.95
- JUNGLE STRIKE 69.95
- JURASSIC PARK LAST BATTLE 29.95
- LEGEND OF GALAHAD 39.95
- LEMMINGS 59.95
- LUK ATTACK CHOPPER 39.95
- LOTUS TURBO 39.95
- MAGNIN WARS 49.95
- MERCUS 49.95
- MICKEY AND DONALD 39.95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 59.95
- MULHA 59.95
- OFFTANT 49.95
- PELE 2 39.95
- POWERMONGER 39.95
- RUSSY 39.95
- RANGER X 69.95
- REVENGE OF SHINOBI 39.95
- ROBOCOP VS. TERMINAT. 49.95
- ROCKET KNIGHT ADV. 59.95
- SHADOW DANCER 39.95
- SHINOBI 3 39.95
- SKITCHIN 39.95
- SUPER BATTLE TANK 39.95
- SONIC 39.95
- SONIC 2 39.95
- SPACE HARRIER 2 59.95
- STREETS OF RAGE 2 39.95
- STRIDER 39.95
- STRIDER 2 69.95
- SUNSET RIDERS 69.95
- TERMINATOR 2 - ARCADE 69.95
- SUPER KICK OFF 69.95
- THE DUEL 39.95
- JAMES POND 2 39.95
- JAMES POND 3 39.95
- JUNGLE STRIKE 69.95
- JURASSIC PARK LAST BATTLE 29.95
- LEGEND OF GALAHAD 39.95
- LEMMINGS 59.95
- LUK ATTACK CHOPPER 39.95
- LOTUS TURBO 39.95
- MAGNIN WARS 49.95
- MERCUS 49.95
- MICKEY AND DONALD 39.95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 59.95
- MULHA 59.95
- OFFTANT 49.95
- PELE 2 39.95
- POWERMONGER 39.95
- RUSSY 39.95
- RANGER X 69.95
- REVENGE OF SHINOBI 39.95
- ROBOCOP VS. TERMINAT. 49.95
- ROCKET KNIGHT ADV. 59.95
- SHADOW DANCER 39.95
- SHINOBI 3 39.95
- SKITCHIN 39.95
- SUPER BATTLE TANK 39.95
- SONIC 39.95
- SONIC 2 39.95
- SPACE HARRIER 2 59.95
- STREETS OF RAGE 2 39.95
- STRIDER 39.95
- STRIDER 2 69.95
- SUNSET RIDERS 69.95
- TERMINATOR 2 - ARCADE 69.95
- SUPER KICK OFF 69.95
- THE DUEL 39.95
- JAMES POND 2 39.95
- JAMES POND 3 39.95
- JUNGLE STRIKE 69.95
- JURASSIC PARK LAST BATTLE 29.95
- LEGEND OF GALAHAD 39.95
- LEMMINGS 59.95
- LUK ATTACK CHOPPER 39.95
- LOTUS TURBO 39.95
- MAGNIN WARS 49.95
- MERCUS 49.95
- MICKEY AND DONALD 39.95
- MUTANT LEAGUE HOCKEY 59.95
- MULHA 59.95
- OFFTANT 49.95
- PELE 2 39.95
- POWERMONGER 39.95
- RUSSY 39.95
- RANGER X 69.95
- REVENGE OF SHINOBI 39.95
- ROBOCOP VS. TERMINAT. 49.95
- ROCKET KNIGHT ADV. 59.95

- OCTOBER 59.95
- TIFFY TOON 59.95
- TOM & JERRY 79.95
- TOP GEAR 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 1 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 (S. Mario Land 3) 59.95



KÖNIG DER LOWEN 139.95

MD ZUBEHÖR:

- Mega Drive Konsole & 3 Spiele 259.95
- Mega CD & 3 Spiele 499.95
- 3 Spieler Pad 59.95
- Adapter US/Pal 29.95
- Action Replay 2 99.95

MEGA CD NEU!
VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHENUNGEN!!!

- LETHAL ENFORCERS 2 (Nov.-Dez.) 99.95
- NBA JAM 99.95
- NHL '95 (Nov.-Dez.) US 109.95
- MEGA CD-PAL: JURASSIC PARK 99.95
- ADAPTER PAL / US 89.95
- BACK UP RAM 109.95
- BEAST 2 99.95
- DUNE - Der Wüstenplanet 109.95
- EYE OF THE BEH. US 109.95
- FIFA SOCCER 69.95
- FORMULA ONE RACING 109.95
- FORMULA 1 RACING US 109.95
- JURASSIC PARK 99.95
- NYCKELMANN 109.95
- MICROSOFT 99.95
- NHL HOCKEY '94 109.95
- REBEL ASSAULT (STAR WARS) 99.95
- ROAD AVEGNER 39.95
- SENSIBLE SOCCER 99.95
- SOLSTAR 89.95
- THUNDERHAWK 89.95
- TOMCAT ALLEY 99.95



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

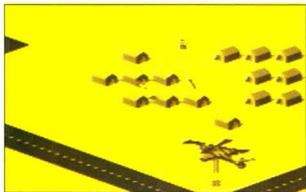
ab **72,-**^{DM}
12 Ausgaben

GAME BOY Test

DESERT STRIKE

nun 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-

MEGA DRIVE Test



SHAQ-FU

als 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-

SNES Test

LEGEND

es 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 Edgegner 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-

MCD Test

REBEL ASSAULT

Der To-destern in Klötchen-Form.



das 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 120
Spieler	1
Genre	Action
Level	16
Schwierigk.	mittel/hoch
Continues	Levelcodes
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4-

NEO GEO Test



Crazy! Jetzt wird's bitter...

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

es 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

MEGA DRIVE Test



Feind in Sicht!

GUNSHIP

als 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 Bereich so unter-durchschnittlich 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

die 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

auch 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

die 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!

electronic 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 Katastrophe. Das Basketball-Regelwerk wurde übernommen, 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 Live '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

kultprogrammierer 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 Perspektive betrachten – Hut ab vor dieser Programmierleistung! Lediglich 14 Trickschüsse und nur vier Computergegnern 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 ersten Teil sind minimal...

SNES Test

F1 POLE POSITION 2

freunde von realistischen Autorennspielen werden mit „F1 Pole Position“ gut bedient. Features wie das Einstellen von Getriebeübersetzung, Anpreßdruck, Verschleiß der Reifen, Bremsen und Stoßdämpfern, 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	Eaßwort
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

PAC IN
TIME

da 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
Spiele 1
Genre Jump&Run
Level 50
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues 3
Speicher 8 MBit
Erschließung ab Dezember

FAZIT
3SECOND
SAMURAI

Vielleicht 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 schlichten Grafik nicht übersichtlicher wird. Zum Glück gibt's wenigstens Paßwörter, damit man nicht alles nochmal spielen muß.

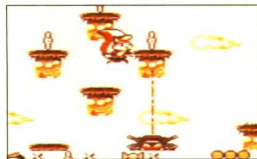
Hersteller Pygnosis
Preis ca. DM 130
Spiele 12
Genre Jump&Run
Level 6
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues Paßwort
Speicher 16 MBit
Erschließung ab sofort

FAZIT
4-

MR. NUTZ

Selbst 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
Spiele 1
Genre Jump&Run
Level 6 à 4
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erschließung ab sofort

FAZIT
2

HAVOC

Und „Zack!“ ist der Gute Havoc eingefrenen



mit 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
Spiele 1
Genre Jump&Run
Level 16
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues 3
Speicher 8 MBit
Erschließung ab sofort

FAZIT
2-JURASSIC
PARK

jurassic 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
Spiele 1
Genre Action/Jump&Run
Level 6
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicher 16 MBit
Erschließung ab sofort

FAZIT
3-REN &
STIMPY

Hey, Stimpy, alles ok.?

die beiden Toon-Hunde „Ren & Stimpy“ versuchen die verstreuten Teile einer ‚Müll-in-Schinken-Verwandlungs-Maschine‘ wiederzufinden. Stimpy hatte aus Versehen seine Maschine in Stücke gesprengt. 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 Zweispieler-Modus. Doch auch der kann das schöne Gameplay nicht retten.



Hersteller Sega
Preis ca. DM 120
Spiele 12
Genre Jump&Run
Level 5
Schwierigkeitsgrad nicht
Continues einstellbar
Speicher 8 MBit
Erschließung ab sofort

FAZIT
4+



Dieser blöde Piepmatz entwischt mir nicht wieder!

MEGA DRIVE Test

SYLVESTER & TWEETY

Sylvester 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

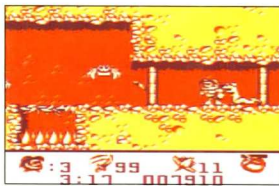


Wo sind denn jetzt nur die tollen Edelsteine abgeblieben?

Iost 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!

In 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	9
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	unendlich
Speicher	1 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
3-

S. S. LUCIFER

GAME GEAR Test

die grafisch bedingt abgespeckte Version für den Game Gear unterscheidet sich nur wenig vom großen Bruder. Lediglich die Statuszeile ist zusammengeschrumpft 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

MEGA DRIVE Test



Los, Leute, schnell zum Ausgang, das Schiff sinkt gleich!

In 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+



SNES Test

Fievel hat leider immer den gleichen niedlichen Gesichtsausdruck drauf

FIEVEL GOES WEST

Mit 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 120
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

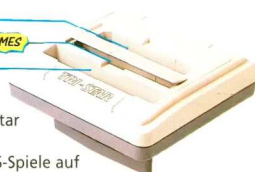
TRI STAR

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!



DM 989,-

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

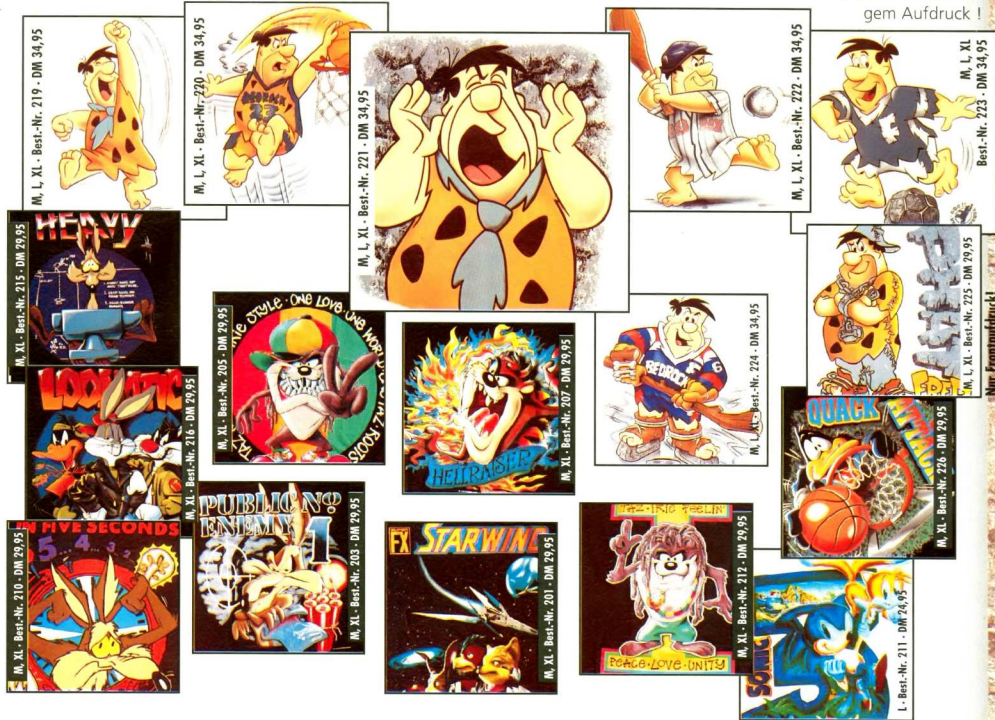
DM 49,95

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

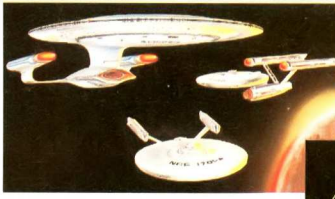
Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

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!



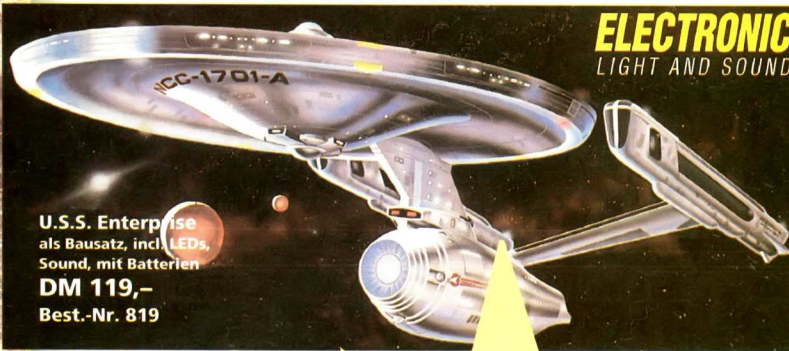
U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

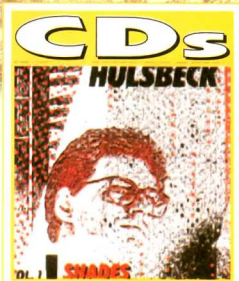


Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-
Best.-Nr. 819

ELECTRONIC
LIGHT AND SOUND



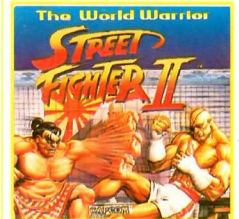
Best.-Nr. 301 - DM 29,95



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

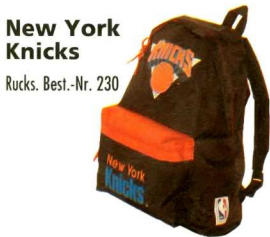


Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

New York Knicks



Rucks. Best.-Nr. 230

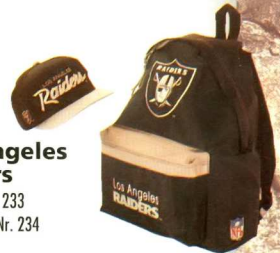


Dallas Cowboys

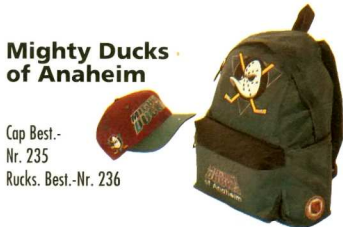
Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232

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



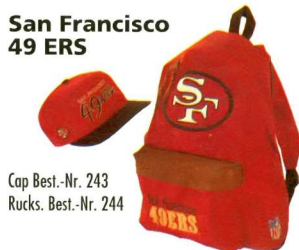
ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

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?

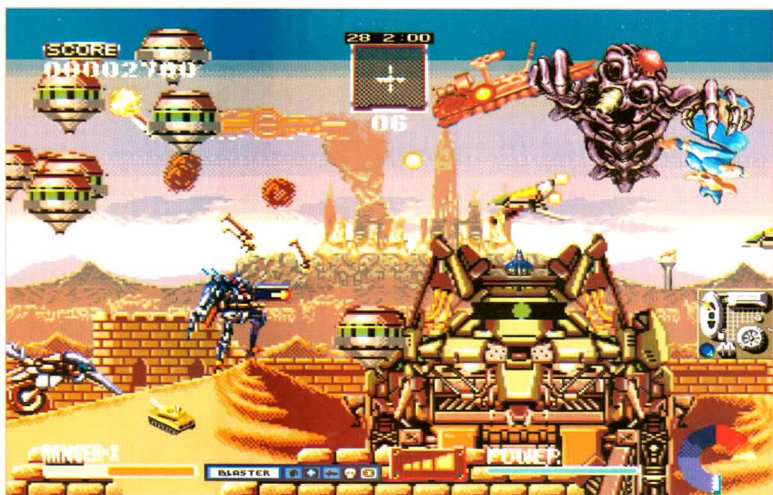


Suchbild des Monats

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.

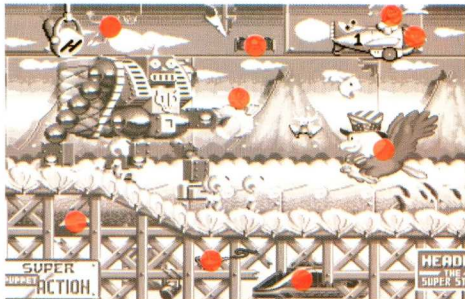


„Finde den Taz“

UNSER GRAFIKER
DOMENICO PAIS
HAT IRGENDWO IN
DIESEM HEFT EINEN
KLEINEN TAZ VER-
STECKT. HABT IHR IHN
SCHON GEFUNDEN?



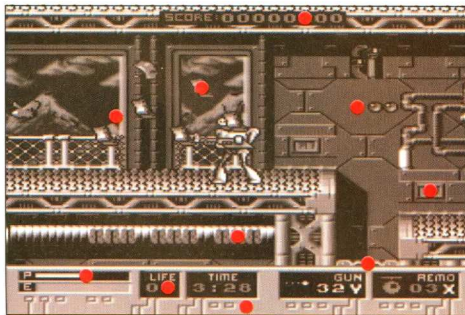
LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 10/94



- 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 F15. 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: Luftwürfe
 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'n: 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.

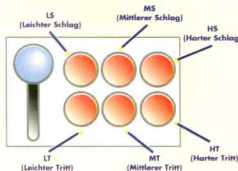
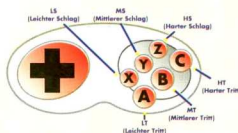
Dicke Charaktere: Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

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.

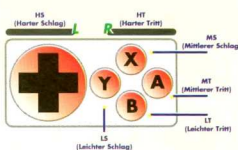


Attack Buttons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).

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.



Wenn Du das alles nicht in einer flüssigen Bewegung machst, oder nicht lange genug 'gecharge't hast, funktioniert die Spezial-Technik nicht! Der Nachteil von 'Charge'-Attacken ist, die Zeit, die Du brauchst um sie aufzula-

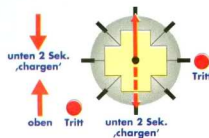
den. Du mußt also schon etwas vorausdenken und kannst nicht einfach spontan Deine 'Specials' ausführen. Allerdings hast Du den Vorteil, daß Du, einmal aufgeladen, zu jeder Zeit losschlagen kannst.

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' mußst, kannst Du auch links-unten (↙) für beide Techniken 'charge'n'.

Tricks

TER2-HURS

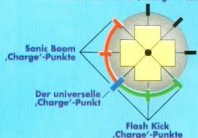
teil 3

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!

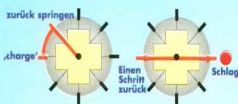
Voraussetzung dafür ist natürlich Euer Interesse. Schließlich bringen wir nur Sachen, die Ihr auch wirklich lesen wollt. Also haltet Euch auch weiterhin nicht mit Briefen zurück und laßt uns an Eurer Meinung teilhaben. Bis zum nächsten Mal! Euer Maris.

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

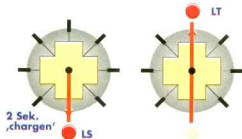
Guiles Two-In-One Combos
Guiles Two-In-One Combos funktionieren genau wie bei Ryu so, daß die Animation der ersten Attacke von der Animation der Spezial-Attacke unterbrochen wird, und sozwei ziemlich schnelle Treffer zu-

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

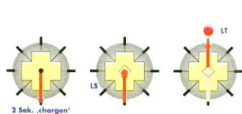
auch nicht zu schwer). Die zweite besteht darin, erst die Spezial-Attacke zu beginnen, dann in der Mitte der Controllerbewegung (nach dem „Charge“) die normale Attacke einzubinden, und

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
 Action Replay Pro 2 99,95
 Airborn Ranger us. 129,95
 Andre Agassi Tennis 119,95
 Arcus Odyssey us. Vorb.
 Barkley Shut up & Jam us. 139,95
 Battle Tank 2 dt. 124,95
 Beauty & Beast 129,95
 Beavis and Buttthead us. 139,95
 Balck Thorne Vorb.
 Breath of Fire us. 129,95
 Brain Lord us. 129,95
 Bubsy 2 139,95
 Chaos Engine 119,95
 Choplifter III dt. 109,95
 Clayfighter Tournament Vorb.
 Clay Mates us. 109,95
 Desert Fighter 129,95
 Earthworm Jim Vorb.
 Equinox 79,95
 Eye of the Behol. us. 139,95
 Fatal Fury Special jp. 129,95
 Fido Dido us. 129,95
 F1 Pool Position 2 Vorb.
 Feivel der Mauswanderer 119,95
 Final Fantasy III 144,95
 Inspector Gadget us. 119,95
 Infrarot Joypad 2 Player 99,95

Indiana Jones Vorb.
 Illusion of Gaia 139,95
 Jungle Book 129,95
 Jurassic Parc 2 Vorb.
 Legend us. 129,95
 Lion King Vorb.
 Lord of Rings us. 123,95
 Lemmings II us. 119,95
 Lufia us. 135,95
 Mario Andretti Racing Vorb.
 Marco's Magic Football 139,95
 Maximum Carnage 129,95
 Mega Man X dt. 109,95
 Mega Man Soccer us. 129,95
 Metal Mariners 129,95
 Might & Magic III us. 144,95
 Mr Nutz dt. 109,95
 NBA JAM 124,95
 NBA Showdown us. 119,95
 Obitus us. 144,95
 Prehistoric Man us. 139,95
 Rock n' Roll Racing 109,95
 Operation Alien us. 119,95
 Pirates Dark Water dt. 109,95
 R-Typ III eur. 89,95
 Secret of Mana dt. Vorb.
 Samurai Showdown jp. 149,95
 Saturday Night Slam jp. 89,95
 Smash Tennis 109,95

Speedy Gonzales us. 129,95
 Star Wars 3 Vorb.
 Star Trek Next Gen. us. 139,95
 Street Racer Vorb.
 Steel Talons us. 99,95
 Stunt Race F/X 109,95
 Super Bomberman II us. 119,95
 Super Bases Loaded II us. 149,95
 Super Metroid dt. 109,95
 Super Nova us. 119,95
 Schlümpe 119,95
 Turn and Burn 119,95
 Ultimate Fighters us. 129,95
 Undercover Cops us. 129,95
 Untouchables us. 134,95
 Virtual Bart us. Vorb.
 Wizardy 5 us. 139,95
 World Heroes II us. 139,95
 WWF Raw Vorb.

3DO

Grundgerät NTSC 899,00
 Grundgerät RGB 1099,-
 Demolition Man Vorb.
 Escape from Monster 99,95
 Guardian War 129,95
 Maddog II 119,95
 Mega Race 129,95
 Microcoms 109,95

Tradelink Spieleversand Eltastr. 8 • 78532

0 7 4 6 1



Alien vs Predator Jaguar



Battletoads D. Dragon SNES



Bubsy II SNES

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
					& Versandkosten
					Gesamt

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMEPRO-Shop

Euro-Scheck zur Verrechnung ipf. per Nachnahme, nur im Inland bestellbar (Lieferantennummer angeben)

Achtung! Wert mit Eurodecker

Nachnahme ganze DM 17,-

Westaid im Inland

Westaid im Ausland: DM 20,- per Bestellung

Bitte keine Überweisung!

Westaid nur Inland: DM 17,- per ipf

Bei Mail-Verordnungen: Bitte Schecken und/oder Westaid angeben. Einmalige Gebühren: 3,00 € (Einschreiben) oder 2,00 € (Einschreiben mit Versicherung). Einmalige Gebühren: 2,00 € (Zahlungsmittel) oder 3,00 € (Zahlungsmittel mit Versicherung). Bestellung signatur des Versenders.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

JA, ich abonniere die nächsten 12 GAMEPRO Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,-(Inland) oder DM 120,- (Ausland)

Du weißt was Du willst! Interessante News über alle Spielkonsole Kompetente Tests der neuesten Modelle für alle Systeme, Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weißt, was langweilt! GAMEPRO!

Barzahlung und barzahlung durch Banküberweisung

Euro-Scheck zur Verrechnung (Lieferantennummer angeben)

PLZ

Ko. Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Bitte keine Überweisung!

Gegen Rechnung, Bitte keine Vorzahlung leisten. Rechnung anweisen

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO Shop widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (postempfehl). Die Kennzeichnung dieses Hinweisens bestatige ich durch meine Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO BALROG

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

GP 024



SUPER STREET FIGHTER II

GAMEPRO E. HONDA

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

GP 025

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
Rüttscheider Str. 181
Tel.: 0201 - 777225

Gamestore

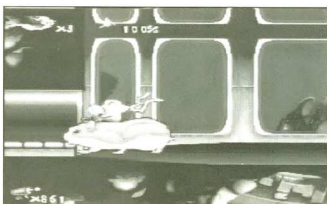
Düsseldorf
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

uttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

7 9 0 0 1



Donkey Kong Country SNES



Earthworm Jim SNES



Lion King 1 SNES

Wenn 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.)



das 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 Kataklyp, 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



EARTH JIM TIPS &

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-

Jim's Tips

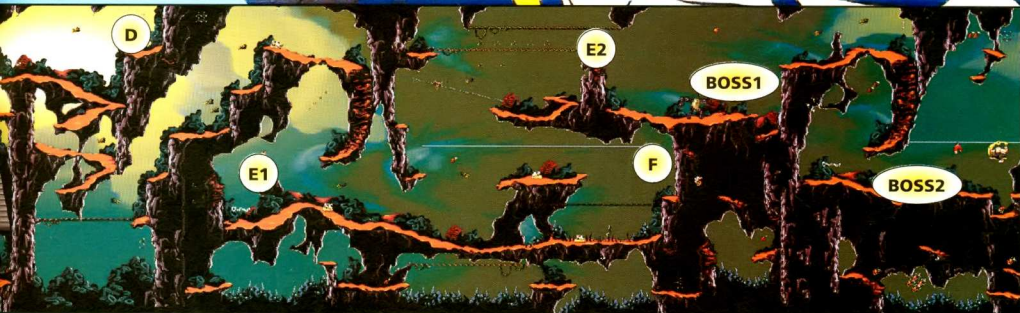
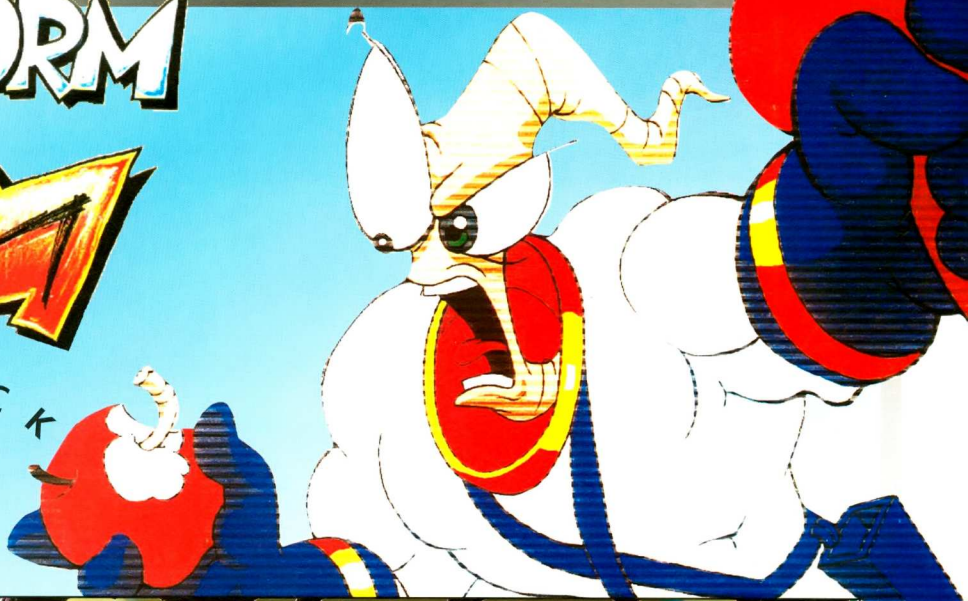
Studiert die Karten genau und haltet nach Extraleben Ausschau. Ihr werdet sie mit Sicherheit im Verlauf des Spiels noch brauchen. Also Augen auf beim Dauerlauf!



WORM

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.

Ieider 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, wengleich 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

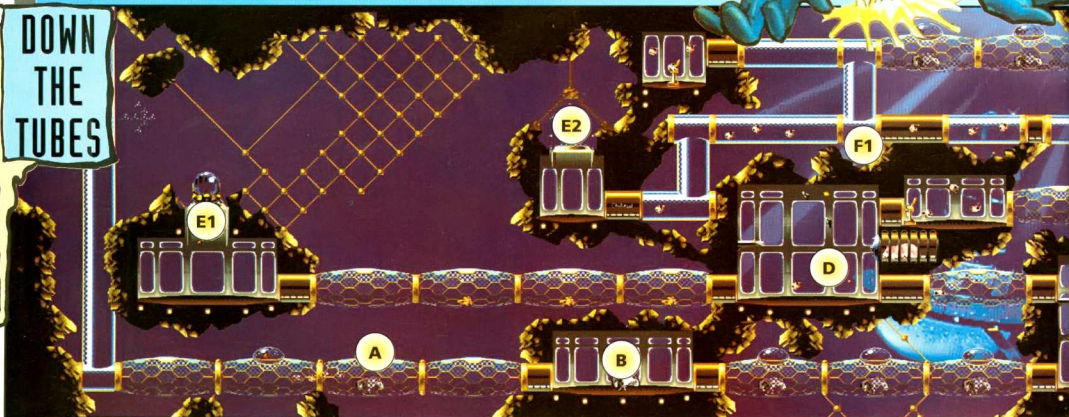
Jim's Gems

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 voreilig 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.

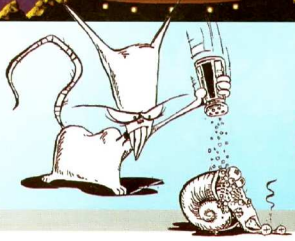


„Down the Tubes“ sollte eigentlich kein größeres Problem darstellen. An den fiesen „Muskel-Katern“ kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr dicht hinter ihnen herlauft und im geeigneten Moment unter die Kuppel springt und Euch nach oben zieht. Um den Hamster zu befreien müßt Ihr zunächst etwas weiter nach oben 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.

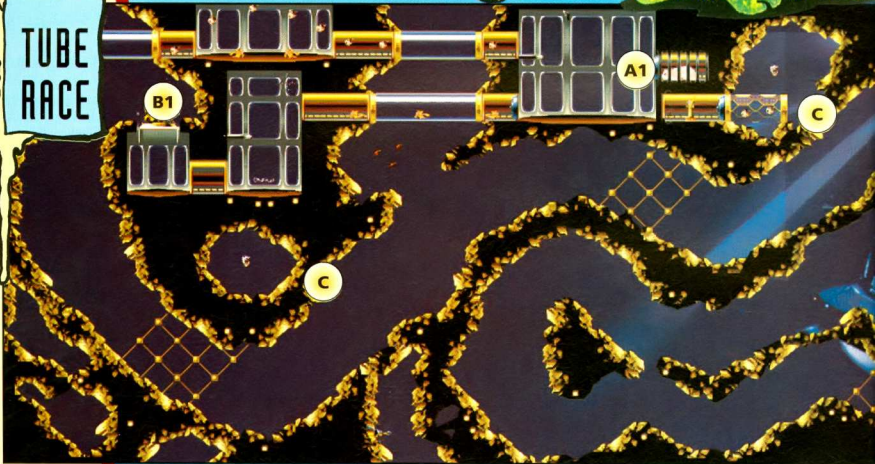


Zu Beginn von 'Tube Race' begrüßt Euch mal wieder ein freundlicher Hamster, aber vor Eurem Ritt solltet Ihr nochmals die Gegend absuchen: In einem Raum über dem Hamster warten noch einige Extras auf Abholung.

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



nach 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 Einsteins 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.)



EARTWORM JIM PSYCROW

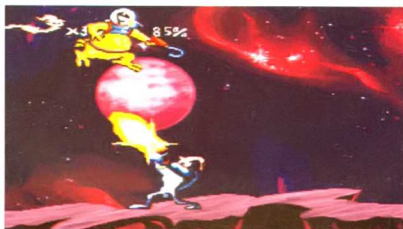
Habt Ihr beim Wettrennen ge Male, und gegen PsyCrow mal wieder gehörig geschwächt? Dann müßt Ihr Euch eben mit ihm herumbalgen, Pech gehabt. Mit der richtigen Taktik ist die Übelkrähe allerdings kein große Problem: Schießt so lange auf den Flattermann, bis er betäubt in der Luft herumhängt und peitscht ihn dann gehörig durch. Wiederholt das Spielchen ein-

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 Kampfanzug. Vielleicht fliegt Ihr das nächste Mal doch etwas besser??? Oder macht Euch die ganze Tortur etwa Spaß? Es soll ja tatsächlich etwas seltsame Leute geben.

TEIL 2
IN DER NÄCHSTEN
GAMEPRO



B2



Psycrow kann gehörig nerven, aber zumindest 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 Herumgeballern 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

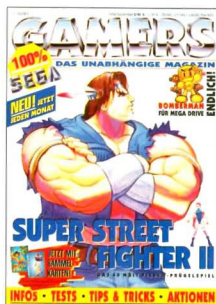
CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND

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

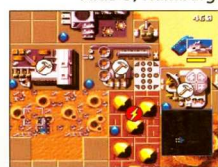
Ordos:

- 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 erhalten 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 Werkzeug
7E04 XX0F Flasche
7E04 XX10 Draht
7E04 XX11 Eisenklotz
7E04 XX12 Batterie

MD

Jungle Strike
FF10B 3000X Levelanwahl, X=Level
FFF5A 10020 Unverwundbarkeit fürHovercraft, Level 1
FFB92 70032 unendl. Rak. fürHovercraft, Level 1
FFFB8 300E8 Unverwundbarkeit, Level 2,6 + 7
FFCCC F003C unendl. Hydras, Level 2
FFCD0 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 BattleTank 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

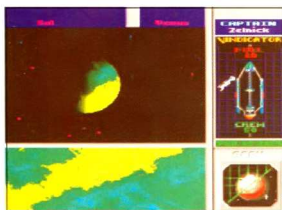
Strateg. = Strategie

Adv. = Adventure

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.

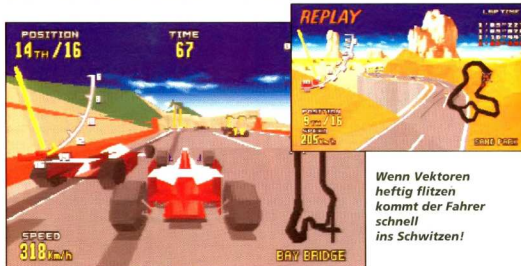
Keine Toleranz

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!

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

Dieser Soundtrack erhältlich bei



Dieser Soundtrack erhältlich bei



© THE WALT DISNEY COMPANY

Im Verleih der BUENA VISTA INTERNATIONAL



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

