

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELEMAGAZIN

**EXTRA**  
**PC-CD-ROM**  
**Sonderteil**

Die ersten Bilder:

**Mortal  
Kombat III**



Großer Hardware-Report

**Was leisten die  
neuen Konsolen?**



**Poster:**  
Alle  
Killer-  
Instinct-  
Fighter



**Geniale  
Wettbewerbe**  
**Über 100 Preise  
zu gewinnen**

# True Lies

Schwarzenegger-Action für SNES und MD

*Taste it!*

# Media- Gallery

CD-ROM

MEDIA GALLERY  
It's cool



Zutaten von Jackie Jones: Show-Elemente mit künstlerischen Aufpeppern, Zucker ersetzt durch Spiele-Hits mit überdurchschnittlichem Nährwert, Treiber für die aktuellen SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg



# EDI TORIAL

GAMEPROS HARDWARE-CHECK

**W**illkommen, liebe Leserinnen und Leser!

**Kurz vor Redaktionsschluß** dieser Ausgabe flogen die ersten Stimmen zum Thema PC-CD-ROM-Sonderteil bei uns ein. Eure Meinungen schwanken zwischen ‚genial‘ und ‚völlig überflüssig‘ — Insgesamt halten sich Pro und Contra bislang die Waage. Schreibt uns auch weiterhin Eure Meinungen zum Heft im Heft. Nächsten Monat werden wir in der Leserpost ausführlich auf dieses Thema eingehen.

**Kein Monat ohne Infos zu den neuen Konsolen!** Eure Briefe sprechen eine deutliche Sprache: Ihr bombardiert uns mit Fragen zu den kommenden Systemen. (Können wir nur zu gut verstehen, auch diesen Monat legten wir in fast jeder freien Minute eine Runde Ridge Racer ein!). Viele von Euch können es kaum noch erwarten und wollen schon jetzt alle Facts, Daten und Vergleiche haben — In unserer großen Hardware-Übersicht findet Ihr sie.

**Uns sind fast die Augen rausgefallen**, als wir all die genialen Killer-Instinct-Fighter gesehen haben. Ihr wollt wissen, welche wir meinen? Dann schaut doch mal auf der Seite 41 nach ...

**Über 100 starke Preise:** Die Wettbewerbe dieses Monats haben es in sich, unter anderem gibt es über 30 Module zu gewinnen. Wie heißt es doch so schön: Mitmachen lohnt sich!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe  
wünscht Euch

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew

Liebe Abonnenten, liebe Leser,  
Aus vertriebstechnischen Gründen erscheint GAMEPRO von nun an jeweils am ersten Mittwoch des Monats. Um dem Heft weiterhin eine dem Erscheinungstermin entsprechende Nummerierung geben zu können, trägt dieses Heft die Nummer 4/5/95. Abgesehen vom leicht geänderten Erstverkaufstag des Heftes und der Nummerierung entsteht daraus keine Veränderung. Alle Abonnements verlängern sich automatisch um eine Ausgabennummer, d.h., daß auf jeden Fall die bestellte Anzahl Hefte geliefert wird. Wir danken für Euer Verständnis.

GAMEPRO 6/95 erscheint am 3. Mai 1995



# REPORT

CD-i-Marktübersicht .....	70
Hardware-Übersicht .....	16
Jaguar: kommende Software .....	30
Atari kündigt dutzendweise Jaguar-Programme für die kommenden Monate an. Welche genau und was davon zu halten ist erfahrt Ihr in unserem Report.	
PlayStation: aktuelle Software .....	28
Saturn: aktuelle Software .....	29
Sega-Interview: Torsten Oppermann .....	66
True Lies – Der Film .....	35

# WETTBEWERBE

Sega Sports .....	63
Stargate – Preise für über 5000 Mark zu gewinnen .....	38
Virgin .....	7

# TEST

Hagane .....	33
NFL Quarterback Club .....	72
SOS – Sink or Swim .....	65
Spider-Man .....	36
Super BC Kid 2 .....	37
Top Gear 3000 .....	73

Der Nachfolger des beliebten „Top Gear 2“ bietet Rennaction für bis zu vier Spieler. Ob der Spielspaß nochmals gesteigert wurde?

True Lies .....	34
BC Kid 2 .....	37
Game Boy Gallery .....	64
Wario Blast featuring Bomberman! .....	40

Asterix and the Power of the Gods .....	64
ATP Tour .....	73
Battle Frenzy .....	74
Die Schlümpfe .....	61
NFL Quarterback Club .....	72
Spider-Man .....	36
StarGate .....	32
True Lies .....	34

Die reine Wahrheit über „True Lies“ offenbart unser ausführlicher Test. Ob's Arnold Schwarzenegger dabei an den Krügen geht?

Pitfall: The Mayan Adventure .....	61
Ecco 2: The Tides of Time .....	63

Metal Head .....	62
------------------	----

Fatal Fury Special .....	65
--------------------------	----

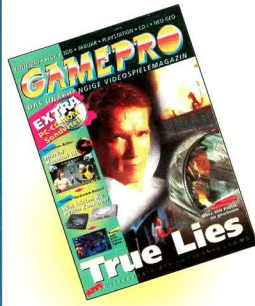
Micro Machines 2 .....	65
------------------------	----

„Micro Machines“ steht für flinke und spaßige Rennabenteuer. Der Nachfolger des bekannten Spiels setzt definitiv noch einmal einen oben drauf.

NBA Jam Tournament Edition .....	62
StarGate .....	64

Return Fire .....	74
-------------------	----

Actionreich, gnadenlos und ebenso gut wie geschmacklos: „Return Fire“, ein Programm für die Hartgesottenen unter uns Videospielern.



# I N

# GAMEPRO

## HARDWARE-ÜBERSICHT

ab Seite 16

**m**ittlerweile befinden sich über ein Dutzend



verschiedener Konsolensysteme auf dem Markt – die Systeme der neuen Generation, die in Deutschland leider erst Ende des Jahres erscheinen werden, einmal mitgerechnet.



Damit Ihr nicht nur bestens auf die neuen Geräte, wie PlayStation, Saturn und Ultra 64, vorbereitet seid, sondern auch alles Notwendige über die bewährten und offiziell

erhältlichen Systeme, wie 32X, Neo•Geo und Super Nintendo, wißt, haben wir eine megastarke Hardware-Übersicht für Euch ausgearbeitet. Neben geballten Informationen zu den Geräten auf



über zehn Seiten findet Ihr eine Tabelle vor, die ausführlich alle Daten der Konsolen auflistet. Damit sollten keine Fragen offenbleiben.



SNES

GB

MD

MCD

32X

GG

3000

# WALT

GAMEPRO PC



Auch diesen Monat kommt Ihr in den Genuß unseres 16-seitigen PC-Specials. Das eigenständige Heft zum Herausstreifen und Sammeln informiert über alles Wichtige aus dem PC-Bereich – und das völlig gratis! **ab Seite 43**

## Sega-Interview mit Torsten Oppermann



**i**m September will Sega den ‚Saturn‘ in Deutschland herausbringen, das neue 32-Bit-Zugferd des japanischen Softwarehauses. Nicht nur zu diesem interessanten Thema, sondern auch zum Videospiegelmarkt allgemein sowie zur Zukunft Segas haben wir exklusiv für Euch Segas Marketing Manager Torsten Oppermann befragt. **ab Seite 66**

**Mega Wettbewerbe** ÜBER 100 PREISE IM

GESAMTWERT VON MEHR ALS 5000 MARK ZU

GEWINNEN! • **Die Schlümpfe** DAS SCHLUMPFIGE

VERGNÜGEN NUN AUCH AUF DEM MD • **Atari**

**Jaguar** EINE SOFTWAREFLUT IST IM AN-

MARSCH • **Return Fire** GESCHMACKLOSES 3DO-

VERGNÜGEN • **Wario Blast** EIN BOMBIGES

SPEKTAKEL FÜR DEN GB • **CD-i** MARKT-

ÜBERSICHT & INTERVIEW • **Tips & Tricks** JEDE

MENGE ARP-CODES • **Killer Instinct** TOLLES

POSTER MIT ALLEN KÄMPFERN • **PlayStation &**

**Saturn** AKTUELLE SOFTWARE • **Und vieles mehr ...**

## TIPS & TRICKS

The Story of Thor, Komplettlösung, Teil 1	78
Cannon Fodder, Teil 1	80
Shorties	84
Action-Replay-Codes	88

## RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
<b>Neuigkeiten von der Softwarefront</b>	
USA-News	11
Leserpost	12
Poster: Killer Instinct	41
Alle Charaktere des Ultra-64-Prügelknüllers auf einem Superposter!	
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew	42
GAMEPRO PC	43
Top Ten	69
Die Top Ten der vergangenen drei Monate	
Tips-&Tricks-Verzeichnis	89
„Wo steckt noch gleich der Tip zu ...?“ Keine Frage mehr, dank unseres Tips-&Tricks-Verzeichnisses.	
GAMEPRO-Shop	90
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätsellecke	76
Knobelstoff für Euer Köpfchen	
Register – Was gab's bislang in GAMEPRO?	96
Kleinanzeigen	94
Günstig ein paar Spiele erwerben oder nicht mehr	
Benötigtes an den Mann bringen – kein Problem mit unseren Kleinanzeigen	
Impressum	95
Vorschau	98
Was bringt die kommende GAMEPRO?	

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Tapfere Krieger kommen in dieser Ausgabe gleich zweimal voll auf ihre Kosten. Zum einen haben wir nämlich den ersten Teil der Komplettlösung „The Story of Thor“ parat. Zum anderen präsentieren wir hilfreiche Tips für „Cannon Fodder“. Praktische Action-Replay-Codes dürfen selbstverständlich auch nicht fehlen.



# NEWS

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

SUPER NES

## WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI

Der dritte Teil der Weltraumsaga räumt zur Zeit kräftig in den PC-CD-ROM-Charts ab, da meldet sich ein alter Bekannter zurück. WC II wird ebenso wie der erste Teil auf das SuperNES umgesetzt. Grafisch und spielerisch muß die heiße Balleraction natürlich einiges an Federn im Vergleich zum PC-Original lassen. Aber schon der erste Teil hat die Umsetzung auf die Konsole vergleichsweise gut überstanden. Science-Fiction-Fans sollten sich den Mai auf jeden Fall schon mal vormerken ...

Viel Action und viel Story – das bewährte Konzept gibt's auch bei WC II



SUPER NES

## STARFOX 2

Ein großes Game wirft seine Schatten voraus: Das Sequel des legendären „Starfox“ (hierzulande „StarWing“), steht bereits in den Startlöchern! Die rasante 3-D-Raumjagd bezieht Saft und Kraft aus dem Super-FX2-Chip. Die verbesserte Vektorgrafik soll dank seiner Hilfe nun deutlich flotter über die Mattscheibe huschen.

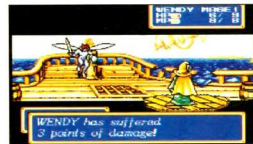
Das ist aber längst nicht alles. Die Arwing-Fighter können bei Bodenmissionen jederzeit in einen stabilen Walker verwandelt ... ähem: gemorphet werden, um das gegnerische



Fußvolk ein bißchen aufzumischen. Der größte Hit dürfte aber wohl der waschechte Zweispielermodus werden. Bei horizontal geteiltem Bildschirm steuert jeder einen eigenen Flieger, um gemeinsame Sache gegen den finsternen

## MEGA - CD SHINING FORCE

Das Darben hat ein Ende: Das legendäre Rollenspiel gibt's nun endlich auch für Euer Mega-CD! Die Story hat nichts mit den Cartridge-Versionen für Mega Drive zu tun, sondern wurde extra für die Silberscheibe entwickelt, außerdem gibt's reichlich atmosphärische Sounduntermalung direkt von den Audiospuren der CD. Erscheint in Kürze!



## NINTENDO PER SATELLIT

Große Pläne hegt Nintendo Japan: In Anlehnung an den amerikanischen Sega-Channel wird es dort demnächst „Satellaview“ geben. Über den Satelliten „St GIGA“ werden ab März täglich von 16 bis 19 Uhr Daten gesendet – Demos, Spieltyps und Infos über Neuheiten. Allerdings soll das System nicht zum Demo-Sender verkommen; Nintendo will in erster Linie eine erwachsene Zielgruppe erreichen.

Als technische Voraussetzung benötigt „Satellaview“ ein spezielles Zusatzgerät, das unter das SuperNES gestellt wird und mit dem Expansions-Slot der Konsole verbunden ist; Kostenpunkt: etwa 14.000 Yen (ca. 250 DM). In dieses

Gerät wird dann das Videosignal des Senders BS-5 eingespeist – das ist der Träger des Nintendo-Kanals. Wer

BS-5 nicht ohnehin empfangen kann, benötigt zusätzlich noch eine Satellitenschüssel – mehr braucht's für das Nintendo-Vergnügen aus dem All nicht. Es darf übrigens stark bezweifelt werden, daß „Satellaview“ jemals auch außerhalb Japans auf Sendung gehen wird.



## BANANEN FÜR DEN GAME BOY



DKC für die Keksdose – ein Scherz? Nein! **Donkey Kong Land** für Game Boy besteht aus den gleichen Zutaten wie der „große Bruder“: Affen, Rendergrafik und jede Menge Bananen (dank kleinem Game-Boy-Screen in Euronormgröße, s.o.). Das könnte der Game-Boy-Hit schlechthin werden! Erscheint im Sommer ...

# Stress mit den Bananen



Keine Toleranz für Nintendos Bananen – da ging den EU-Beamten der Hut hoch!

Das hat Nintendo nun davon: Wohl neidisch auf den immensen Erfolg eines Importprodukts fahndeten deutsche Zollbeamte lange nach einem Grund, Donkey Kong Country an den Karren zu fahren. Jetzt wurden sie mit europäischer Schützenhilfe fündig: „Das in Donkey Kong Country gezeigte Obst“, so ein Sprecher des Europa-Parlaments, „entspricht in keinsten Weise unserer Norm.“ Nach ausführlichem Probespiel wollen die Herren in Brüssel herausgefunden haben, daß die „in DKC zur Schau gestellten Früchte von gelblicher Färbung die zulässigen Toleranzgrenzen der verbindlichen EU-Norm in zum Teil erheblichem Maße überschreiten.“

Soll heißen: Die Dinger sind einfach zu groß. Und daher sind die digitalen „Weichsüdfüchtle“ ein Fall für den Kadi. Die EU-Bürokraten haben die erforderlichen Schritte zur europaweiten Beschlag-

nahme aller DKC-Module bereits eingeleitet. Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautet, daß die Techniker beim Entwickler Rare mittlerweile unter Hochdruck an gerendertem Alternativ-Obst arbeiten – wahrscheinlich werden knackige Äpfel den Zuschlag erhalten. Nintendo hat sich bereits die zulässigen Maße der Euro-Äpfel durchgeben lassen ...



Habt ihr ihn erkannt? Es ist John Goodman in der Rolle des Fred (außer rechts, das ist ein Vogel!)



## SUPER NES ALTE KINOHITS

Kramt mal in Euren Erinnerungen: Im letzten Jahrtausend, kurz nach dem ersten Kreide-

krieg, gab es zwei recht erfolgreiche Kinokomödien, nämlich „Addams Family: In verrückter Tradition“ und **The Flintstones** – das war im Jahr 1994. Nachdem reichlich Gras über die Sache gewachsen ist, kommen nun auch die passenden Lizenzspiele von Ocean. „The Flintstones“ baut auf den Grafiken und Charakteren des Spielfilms auf. Ein winzig digitalisierter John Goodman wehrt sich mit Keule und Bowlingkugel gegen prähistorisches Getier – eben ein Jump&Run. **Addams Family Values** dagegen ist – ganz untypisch für ein Filmspiel – ein Action-Adventure aus der Draufsicht, bei dem Ihr Fester steuert. Besonderheit beider Games: Auf Wunsch gibt's zuschaltbaren 3-D-Surround-Sound!



Bösewicht Andross zu machen. Der hat nämlich mal wieder tonnenweise Raumschiffe und Roboter mobilisiert ...

Wie es im Inneren der Cartridge speichertechnisch aussehen wird, war zwar noch nicht zu erfahren: „Starfox 2“ wird sich aber auch in dieser Hinsicht nicht lumpen lassen. Beim Preis will Nintendo ebenfalls Gnade walten lassen: Trotz Zusatzspiel soll der schnelle Shooter kaum teurer werden als andere SuperNES-Spiele. Nur ungeduldig solltet ihr nicht werden. Die interstellare Vektorhatz wird nicht vor August starten!



## STARFOX 2



## PRIMAL RAGE

Freut Euch: Der Automatenknaller des Vorjahres wird seinen Weg nun auch auf alle gängigen Heimkonsolen finden, als da wären: SuperNES, Mega Drive, MD 32X, Saturn, 3DO, Jaguar, Game Boy und Game Gear.

Das irre Prügelspiel mit den wilden Dinos soll – so verspricht Lizenznehmer Time Warner Interactive – alle sieben Charaktere mit nahezu 70 verschiedenen Moves enthalten. Zweispielmodus ist selbstverständlich auch dabei. Angestrebter Veröffentlichungstermin: November.



## DAS Virgin-JAHR



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

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein MEGA DRIVE mit einem „EARTHWORM JIM“-MODUL.

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich verraten, wer der geistige Vater von Super-Regenwurm „Earthworm Jim“ heißt!

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

GAMEPRO • Virgin 4/5/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Finsendeschluss ist diesmal der 28. April '95



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



# HOCKEY NUR ZU ZWEIT

Hoppla – da haben wir doch glatt Bockmist verzapft! In GAMEPRO 1/95 konntet Ihr in unserem Test zu NHL Hockey '95 (Seite 60) für SNES lesen, daß sich hier fünf Spieler simultan versuchen können. Daneben: Leider können nur jeweils zwei Leuten hier das Joypad schwingen.



Einmal auf die falsche Fährte geführt, haben wir gleich nochmal zugehakt: In unserem Mehrspieler-Report in der gleichen Ausgabe (Seite 40) steht das Spiel ebenfalls in der Reihe der Fünfspielerspiele. Sorry – aber die von uns getestete Vorabversion bot tatsächlich noch den angegebenen Mehrspielerspaß, beim fertigen Modul fiel er untern Tisch ...

# NEWS

## GAME BOY IN FARBE

Reingefallen: Eure Game-Boy-Spiele werdet Ihr auch in Zukunft in Schwarzweiß spielen müssen. Aber dafür könnt Ihr beim Kauf einer Keksdose jetzt aus insgesamt sechs verschiedenen Gehäusefarben auswählen. Unser Favorit unter den bunten Gesellen ist ohne Zweifel der durchsichtige Game Boy – da sieht man so schön die Fingerabdrücke drauf. Kostenpunkt der bunten Keks Dosen: etwa 110 DM pro Stück.



## SUPER NES AIR CAVALRY

Heiße Heli-Action will Gametek auf das heimische Nintendo bringen: Ihr Air Cavalry sieht ein bißchen aus wie ein „Desert Strike de Luxe“ und baut auf schnelle 3-D-Grafik im Mode 7. Zwei Spieler dürfen sich bei geteiltem Bildschirm gleichzeitig betätigen, um in zahlreichen Missionen reichlich gegnerisches Waffenmaterial zu schrotten. Der schnelle Actionspaß erscheint in Kürze!



## SUPERNES MEGA MAN VII

Ein Mega Man jagt den nächsten – und so dürften bald auch die letzten Klarheiten um Capcoms Actionhelden aus dem Weg geräumt sein. Also: Das kommende Mega Man VII ist nicht „Mega Man X2“, sondern vielmehr der Nachfolger vom sechsten Teil des Spiels für das gute alte NES. Wie Ihr an den ersten Screens erkennen könnt, sieht das Game grafisch aber nicht viel anders aus als „Mega Man X/X2“. Veröffentlichungstermin in den Staaten ist voraussichtlich Ende März ...



Typisch Mega Man: Die fantasievollen Gegner geben sich gegenseitig die Türklinke in die Hand

## SUPERNES / MEGA DRIVE / MD 32X IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

Die olympischen Spiele 1996 in Atlanta sind noch meilenweit entfernt, da macht schon das erste Lizenzspiel von sich reden. Izzy, das 96er Maskottchen, macht sich in diesem Jump&Run von U.S. Gold auf die Socken, um alle fünf olympischen Ringe noch vor Beginn der Spiele zusammenzutragen. Das kleine Kerlchen kann sich bei seiner Mission in einen Wurfspieß, einen Wurfhammer und andere sportliche Geräte verwandeln. Gibt's bereits im April!



TM, © '93 ACOG



## COMIC-COP

Der britische Comic-Cop Judge Dredd ist hierzulande bislang recht unbekannt – aber das wird sich ändern. Der erste Kinofilm über den nicht zimmerlichen Ordnungshüter der Zukunft ist zur Zeit in den Staaten in der Mache, die Hauptrolle spielt Sylvester Stallone. Acclaim sicherte bereits die Videospiele-Lizenzen und beauftragte die britischen Entwickler von Probe mit der Programmierung, veröffentlicht wird im Sommer. Auf dem deutschen Markt ist allerdings bei diesem Thema etwas Vorsicht angesagt: Das „Judge Dredd“-Spiel für den C64 kam bereits 1988 auf den BPS-Index ...



3DO / JAGUAR

## SYNDICATE

Wo Bullfrog draufsteht, ist auch Spielspaß drin – die zahlreichen Umsetzungen der Games auf der Feder von Peter Molyneux sprechen eine deutliche Sprache. Besitzer der oben genannten Hi-Tech-Konsolen dürfen sich nun auf die Umsetzung des 93er-Action-/Strategie-Mixes freuen. Zum Inhalt: In einer fernen Zukunft kämpfen mächtige Syndikate um die Vorherrschaft auf der Erde. In zahlreichen Missionen steuert Ihr eine Gruppe von Robo-Agenten durch die isometrisch dargestellte Gegend, um ordentlich Ramba-Zamba zu veranstalten. Die Grafik sieht deutlich farbenfroher und detaillierter aus als auf den 16-Bit-Konsolen, und zwischendurch werdet Ihr von hübsch gerenderten Grafiken aufgeheitert.



## SUPER NES SUPER TURRICAN 2

Kein Ende in Sicht: Die legendäre Ballerspielserie der deutschen Spieleschmiede Factor 5 bekommt erneut Nachwuchs. Wenn nichts schiefgeht, dürfen wir uns im Mai auf gewohnt gute Spielbarkeit, pfliffige Extrawaffen, irre Special-Effects und brillante Mode-7-Bosse freuen – und natürlich auf jede

Menge abschlußwillige Gegner in allen Farben und Formen!



Grafik ohne Ende: Turrican macht sich bereit für seinen neuen Auftritt auf dem SuperNES



## SUPER NES / GAME GEAR JAMES POND 3

U.S. Golds Geheimdienstfisch tritt erneut gegen seinen Widersacher Dr. Maybean. Der hat nämlich – man sollte es gar nicht glauben – herausgefunden, daß der Mond aus Käse besteht. Das will er für seine finsternen Pläne nutzen: Er baut er das edle Milchgewächs ab, um den irdischen Käsemarkt mit Dumpingpreisen zu zerstören. Kann der knuddlige Kabeljau die drohende Wirtschaftskatastrophe abwenden? Die Antwort auf diese Frage gibt's ab April!

CD - I

## WORLD CUP GOLF

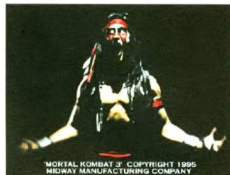
Nachdem bereits 3DO, PC und andere Systeme mit dem offiziellen Lizenzspiel zur Golf-WM beglückt wurden, dürfen sich jetzt auch CD-i-Besitzer beim digitalen Putten versuchen. Das Spiel verwöhnt mit edler Silicon-Graphics-Optik und „FlyBy“-Animationen entsprechend der Ballflugbahn. Das Golf-Vergnügen soll in diesen Tagen in den Handel kommen.



Das Grün stammt von Silicon Graphics, das nötige Geschick müßt Ihr aber schon selbst mitbringen ...



# NEWS



„Ich zerreiß' dich in der Luft!“ – werbewirksame Pose eines MK 3-Fighters



JAGUAR

## UMB AU 50/60 HZ

Eine Sperre wie bei Sega- und Nintendo-Maschinen gibt's beim Jaguar zum Glück nicht – Importspele laufen prinzipiell auch auf deutschen Konsolen. Aber nur mit einem nachgerüsteten 50/60-Hz-Umschalter könnt Ihr alle Eure Games – egal ob US- oder Europa-Version – in der richtigen Geschwindigkeit spielen. Neben effekt: Die störenden schwarzen Balken am oberen und unteren Bildende verschwinden ebenfalls. Der Umbau kostet etwa 75 DM – weitere Infos gibt's bei **Wolfsoft** in **56566 Neuwied, Tel. 0 26 22/8 35 17**.

## FEEL THE SOUND ...

Ein richtigen Tritt in den Bauch wird Euch Euer Lieblingsprügelspiel zwar auch in Zukunft nicht verpassen – aber ein paar sanfte Schläge in den Rücken sind doch auch



nicht zu verachten, oder? In diesen Genuß

kommt Ihr jedenfalls mit dem **Aura Interactor**, einer brandneuen Erfindung aus – woher sonst – dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Der schwarze Plastikkasten wird rucksackmäßig auf den Rücken geschlallt und wandelt Klänge in Vibrationen um. Damit könnt Ihr Euch die Sounds Eurer Videogames genauso in die Knochen hauen wie den Beat Eurer Lieblings-CD. Wer nicht auf Rucksack-Feeling steht, kann auch auf eine kissenähnliche Version

ausweichen, das Interactor Cushion. Beide Produkte gibt's für etwa 200

Märker bei **Siemssen & Co** in **22767 Hamburg, Tel. 0 40 / 38 02 - 0**.



## SATTE ACTION

Die Action-Profis von Core-Design schnürten gerade ein dickes Bündel feinsten Action-Games für die neuen Konsolen. Der rasante Helikopter-Spaß **Thunderhawk** und der spektakuläre Weltraumreißer **Soulstar**, bislang nur für Mega-CD erhältlich, werden zur Zeit umgesetzt für MD 32X, 3DO und Jaguar CD, erstgenanntes zusätzlich für PC CD-ROM. Beide Spiele werden nicht nur eine deutlich schnellere 3-D-Game-Engine haben als die Originale, sondern auch in satten 256 Farben erstrahlen. Besitzer von Saturn, Playstation, Jaguar CD und PC CD-

ROM dürfen sich mit **Thunderhawk 2** auf einen völlig überarbeiteten Nachfolger freuen. Mehr demnächst!



Vor dem Kampf: Gegenüberstellung der Fighter in voller Pracht

## SEQUEL FÜR D MORTAL

**Ja, es stimmt: „MK III“ ist in der Mache,**

**zunächst natürlich wieder für die Arkade.**

**Auftraggeber ist Autotentengigant Williams,**

**programmiert und gebacken wird der dritte**

**Teil wieder vom bewährten MK-Team**

**rund um Chefdesigner**

**Ed Boon, diesmal verstärkt um zwei neue**

**Gesichter. Wie's werden soll? Ed Boon über**

**die großen Pläne von Williams: „MK III soll**

**MK II so überflüssig machen wie MK II seinerzeit MK I“ ...**



Oben: Schauspieler John Turks posiert als Sub-Zero, der im dritten Teil ohne Maske erscheinen wird



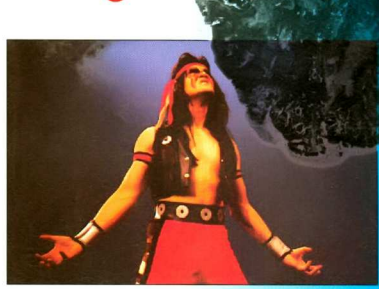
Wohlverdiente Drehpause – bei dem Streß reicht es nicht mehr bei jedem für ein Lächeln ...



# ERFOLGSPRÜGLER KOMBAT III

● **Zur Story:** Der verfluchte Kämpfer Shao Khan hat die Herrschaft der Erde an sich gerissen. Er hat ein Dimensionstor zur Erde der Gegenwart geöffnet und will unseren gemütlichen Planeten jetzt Stück für Stück in eine wüste Einöde verwandeln. Klaro: Dafür muß er richtig einen auf die Glocke bekommen! Und zwar sowohl von den alten Kämpfern als auch von einigen neuen Helden. Kung-Lao, Sub-Zero, Liu Kang und Rayden haben ihre Verträge aus „Mortal Kombat II“ verlängert, Sonya aus dem ersten Spiel ist ebenfalls mit von der Partie. Leider kein Wiedersehen gibt es mit Johnny Cage, Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena und Kitana. Dafür gibt's aber eine ganze Reihe frischer Charaktere, neun an der Zahl. Ihre Namen stehen zur Zeit allerdings noch nicht endgültig fest.

Auch am Gamedesign wurde kräftig gefeilt. Gekämpft wird diesmal hauptsächlich vor kahlen Stadtkulissen, und das mit deutlicher höherer Spielgeschwindigkeit als beim Vorgänger. Neue Moves, Fatalities und anderer Beikram sollen auch alte MK-Hasen bei der Stange halten. Für das alles steht etwa 50 Prozent mehr Speicherplatz als beim Vorgänger zur Verfügung. Außerdem soll der dritte Teil einige der Features enthalten, über die schon bei den Vorgängern die Gerüchte kursierten: Animatees, Nudalities oder was auch immer den Programmierern eingefallen sein mag. Lassen wir uns überraschen: Der Auftomat soll bereits im April in die Spielhallen kommen.



Man möchte fast meinen, Williams habe ein Herz für alternde Rockstars. Oder was meint Ihr zu diesem neuen Fighter?



**X-Men und Samurai Shodown II: Zwei Prügelspiele, die bald für das SNES umgesetzt werden?**

**PS-X UND SONY DEUTSCHLAND**

Liebe GAMEPRO-Redaktion! Zunächst einmal muß ich Euch sagen, daß Euer Magazin tatsächlich eine der besten Konsolenzeitschriften auf dem deutschen Markt ist. Keine andere berichtet so genau über die Next-Generation-Konsolen wie GAMEPRO. Mit großem Interesse



ne der neuen Konsolen zu kaufen? Wird man die Spiele der deutschen Version auf der japanischen Konsole spielen können?

**Mark Böhmer, Gelnhausen-Meerholz**

**GAMEPRO antwortet:**

Vorab vielen Dank für die Komplimente.

Daß man Dir bei Sony noch keine konkreten Angaben bezüg-



tet Probleme mit der Nachlieferung hat und die Geräte somit nicht leicht zu bekommen sind, führt es dazu, daß die wenigen Konsolen, die hier in Deutschland über den Ladentisch gehen, derart teuer sind. Bei einem umgerechneten Einkaufspreis von gut DM 600,- sind die von Dir angesprochenen Summen sicherlich viel zu hoch, doch die Nachfrage bestimmt bekanntlich auch den Preis ...

**FORT- UND UMSETZUNGEN**

Hallo!

1. Brauche ich, wenn ich mir eine Import-PlayStation kaufe, einen 60-Hz-tauglichen Fernseher, oder reicht ein 50-Hz-Fernseher mit Scartbuchse auch? Und wenn nicht, gibt es einen Adapter, der die 50 Hz in 60 Hz umwandelt und einen Anschluß für die Steckdose, mit dem man die 110-120 Volt in 230 Volt umwandelt? Wenn ja, wo bekomme ich solche Adapter her?

2. Werden die Automaten X-Men, Darkstalkers, King of Fighters '94, Super Street Fighter 2 Turbo, Dungeons & Dragons und Slam Master 2 sowie die Neo-Geo-Titel Samurai Shodown II und Fatal Fury 3 für das SNES umgesetzt?

3. Wenn erscheinen die Spiele Demolition Man und Art of

# Hallo!

Ihr habt Fragen, Kritik, Meinungen oder Anregungen zu GAMEPRO? Dann eist Euch vom Joypad los,

schnappt Euch Stift und Zettel und schreibt uns ein paar Zeilen an folgende Adresse:

GAMEPRO, Leserpost, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Unsere Post-Seiten bieten einen Querschnitt der Briefe, die Ihr uns in der letzten Zeit geschickt habt. Wir müssen uns dabei aus Platzgründen eine sinnwahrende Kürzung der Briefe vorbehalten. Und ganz gleich, ob Ihr uns mit einem Brief, einer Zeichnung oder einem Bild von Euch und Eurer GAMEPRO beglückt - Denkt bitte an den Absender!

**FRAGE DES MONATS**

„Ich finde Euer Heft sehr gut, Ihr macht aber immer noch einige Fehler. Warum vergebst Ihr auf der vorletzten Seite immer die Noten?“

Jörg Bender, Saarbrücken

habe ich besonders den Artikel über Sonys PlayStation gelesen. Von den technischen Daten und natürlich von Ridge Racer total begeistert, rief ich sofort bei Sony Deutschland an, um mich über das offizielle Erscheinungsdatum zu informieren. Man wußte dort zwar über eine Konsole, die Sony in Japan herausgebracht hat, aber von einer Veröffentlichung in Deutschland hatte man keinen Schimmer. Daraufhin rief ich einige Händler an, diese hatten die PlayStation zwar im Programm, aber zu horrenden Preisen (DM 1500,- bis 1900,-). Lohnt es sich überhaupt jetzt schon, ei-

lich der PlayStation geben konnte, läßt sich damit erklären, daß sich zur Zeit nur eine bestimmte Abteilung bei Sony mit der PlayStation beschäftigt, für die übrigen Mitarbeiter das Ganze aber noch gar kein Thema ist. Warum

**„DIE PLAYSTATION KOSTET DERZEIT ZWISCHEN DM 1500,- UND 1900,-“**

auch? Die Konsole kommt erst in ca. fünf Monaten in Deutschland auf den Markt, da ist es normal, daß man sich bis dato fast ausschließlich um die aktuellen (offiziell erhältlichen) Produkte kümmert. So bekommen wir beispielsweise die von uns vorgestellten PlayStation- oder Saturn-Titel auch nicht von Sony bzw. Sega Deutschland. Nichtsdestotrotz ist das von uns angegebene Datum (4. September 1995) der von Sony Deutschland veranschlagte Erscheinungstermin der PlayStation. Die Händler, von denen Du sprichst, haben ihre Geräte vorwiegend direkt aus Japan importiert. Da Sony Japan wie berich-

Ob es lohnenswert ist, sich die PS-X schon jetzt zuzulegen, liegt vorwiegend an Deiner Geldbörse und Deiner Geduld. Zudem wird es (wie Du schon vermutest) Probleme in puncto Kompatibilität geben. (Näheres hierzu findest Du in GAMEPRO 3/95 S. 18.)

**ULTRA 64 ODER PLAYSTATION**

Hi GAMEPRO-Team Ich finde Euer Heft wirklich super. Vor allen die Reportagen über die neuen Konsolen fand ich toll. Zu dem Thema hätte ich auch noch ein paar Fragen:

1. Welche Konsole ist von der Hardware besser, das Ultra 64 oder die PlayStation?
2. Welches Spiel wird mit der PlayStation geliefert?

**Georg Kappelmeier, Wolmwech**

**GAMEPRO antwortet:**

Danke auch für Dein Lob.

1. Antworten auf diese Frage findest Du in diesem Heft im Hardware-Report ab Seite 16.

Fighting 2 fürs SNES?

4. Ich habe gehört, daß Jago aus Killer Instinct in der Endversion nicht mehr enthalten sein soll, stimmt das?

**Andreas Bullinger, Unterrombach**

**GAMEPRO antwortet:**

1. Für die japanische PlayStation brauchst Du in jedem Fall einen 60-Hz-tauglichen Fernseher, der das japanische (und amerikanische) NTSC-Signal verarbeiten kann, sonst hast Du nur ein S/w-Bild oder überhaupt kein ordentliches Bild. Allerdings gibt es auch einen NTSC/RGB-Wandler, der das Fernsehsignal umwandelt und damit jedem Fernseher funk-



Ridge Racer auf der PlayStation kommt nicht nur bei den Lesern sehr gut an...



tioniert (gibt es im Fachhandel für ca. 140 DM; siehe auch GAMEPRO 10/94, Seite 9). Wenn demnächst das Sony-RGB-Kabel auf den Markt kommt, kannst Du aber auch einen normalen (60-Hz-tauglichen) Fernseher mit RGB-Eingang oder einen Computermonitor mit RGB-Eingang benutzen.

Einen Spannungswandler, der unsere 220 Volt in die japanischen 110 Volt transformiert, kannst Du von Deinem Importhändler bekommen. Die meisten legen der Play-Station kostenlos so einen Adapter bei – fragt einfach nach.

2. Super Street Fighter 2 Turbo wird definitiv nicht für SNES aber wohl für das Ultra 64 kommen (3DO-Version gibt es ja bereits). Samurai Shodown II und Fatal Fury 3 kommen ebenfalls nicht (SNK produziert nur noch für ihr eigenes Neo•Geo), King of Fighters '94, Slam Master 2 und



Neben Tempest 2000 mit Abstand der beliebteste Titel auf dem Jaguar: Alien vs Predator

Darkstalkers kommen vielleicht, und bei D&D und X-Men liegen noch keine Infos vor.

3. Das Release Date von Demolition Man und Art of Fighting 2 ist ebenfalls noch nicht sicher.

4. Nein! Er ist auf jeden Fall mit von der Partie!

### LESERBRIEF DES MONATS KONSOLEN & PC

Hallo GAMEPRO-Team!

Ich bin 20 Jahre alt und seit der Einführung des Atari 2600 begeisterter Videospiele-Fan. Zu Hause habe ich auch einen alten C64, Atari 800 XL und einen 468er PC. An diesen Geräten verlor ich aber immer nach einiger Zeit das Interesse. Die Spiele für Computer können einen einfach nicht so lange fesseln, wie ein gutes

Videospiel. Ich besitze ein Mega Drive, ein SNES und eine PC-Engine, und ich stelle immer wieder fest, wie sich die Spiele grafisch, im Sound und spielerisch verbessern. Natürlich muß irgendwann auch mal neue Hardware auf den Markt, aber bei den Konsolen bleibt ein Gerät so ca. fünf

Jahre aktuell.

Bei den PCs ist der Prozessor nach spätestens zwei Jahren veraltet, und das Gerät kostet ein vielfaches einer Konsole. Damit will ich einfach sagen, bleibt den Konsolen treu, egal ob den alten Geräten wie das CBS oder Atari 2600 oder den neuen Geräten (Jaguar, Saturn oder PS-X). Diese Geräte werde ich mir auf jeden Fall kaufen, jetzt werden einige sagen: „Der ist ja blöd, der kauft sich einen Jaguar, dafür kommen doch keine guten Spiele raus!“. Ich finde, der Jaguar ist einfach eine tolle Konsole, die noch lange nicht ausgereift ist, aber an Spielen wie Tempest 2000 oder Aliens vs Predators sieht man schon ein bißchen was der Jaguar kann. Ich finde es einfach so schade, das keine japanischen Firmen Spiele für den Jaguar herstellen. Das 3DO ist ja auch eine amerikanische Konsole, und die Japaner stellen jetzt auch Spiele dafür her, z. B. Capcom. Wenn Atari einige Hersteller wie Konami oder Capcom dazu überreden könnte, Spiele für den Jaguar herzustellen, wäre er bestimmt eine der erfolgreichsten Konsolen. Saturn und PlayStation finde ich total super, aber Sega sollte noch etwas an dem Preis



## PC-CD-ROM

Wie Ihr sicherlich schon längst bemerkt habt, befindet sich auch diesmal in der Mitte Eurer GAMEPRO ein 16-seitiger PC-CD-ROM-Sonderteil.



Wir wollen von Euch wissen, was Ihr von dem guten Stück haltet. Interessiert Euch alles rund um den PC überhaupt? Oder seid Ihr der Meinung, daß GAMEPRO ein reines Multi-Format-Konsolenmagazin bleiben soll? Schickt uns bis zum 28.4.'95 einfach obigen Coupon oder auch einen ausführlichen Brief mit Eurer Meinung! Die Mühe lohnt sich: Zu gewinnen gibt es ein Modul Eurer Wahl!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

für den Saturn arbeiten und hoffentlich die Qualität der Spiele etw. steigern (Virtua Fighter hätte man bestimmt besser hinbekommen können). Jetzt noch einiges zur GAMEPRO. Sie gehört zu meinen Lieblingsvideospielezeitschriften, da ich dort sehr viel über die neuen Konsolen finde, außerdem bewertet Ihr die Spiele sehr gut. Die grafische Gestaltung Eures Heftes ist im Moment die beste, bitte fangt nicht wie die anderen Zeitungen an, z. B. die Wertungskästen zu verändern usw. Noch 'ne Menge Spaß an Eurer Arbeit wünscht



Markus Jendges,  
Mönchengladbach

### GAMEPRO antwortet:

Zunächst einmal ist es schön zu hören, daß es noch einige wenige Videospiele gibt, die nach wie vor Gefallen an Raritäten wie dem VCS 2600 oder dem Coleco finden.



Früher bei jedem begeisterten Videospiele-Fan zu finden: Pitfall! auf dem VCS 2600 und das Coleco Vision von CBS

Auch wir erfreuen uns ab und zu noch an unseren ‚Antiquitäten‘ (Mine Storm auf dem Vectrex ist wärmstens zu empfehlen!). Im übrigen können wir Dich beruhigen: Wir werden den Konsolen

auf jeden Fall treu bleiben! Trotz der wachsenden Beliebtheit der PCs ist es mehr als unwahrscheinlich, daß der PC- den Videospielemarkt verschlingen wird. Trotzdem sind wir der Meinung, daß sich ein Blick über den Tellerrand lohnt, was wir ja auch seit dem vorigen Heft mit dem PC-Sonderteil zum Ausdruck bringen. Du hast uns gar nicht geschrieben,

## 3W 3W GAMEPRO 3W 3W

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

#### GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

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

Na, ist das ein Wort?

#### MEINE 3 W Ü N S C H E :

Lösung

Report

Interview

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

## COUPON

Ja! Ich will auch weiterhin PC-CD-ROM-Seiten in GAMEPRO (und gewinnen)!

Nein! PC-CD-ROM interessiert mich nicht die Bohne, gewinnen will ich trotzdem!

Wie immer an:  
GAMEPRO  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_



### GAMEPRO antwortet:

Das Lob ist angekommen, Danke. Was halten die anderen Leser von diesem Vorschlag? Wollt ihr eine Rubrik mit alten Top-Titeln aller Systeme in GAMEPRO? Schreibt uns, wir sind gespannt.

### UNGENAUE ANGABEN

Liebe GAMEPRO-Redaktion!

1. Wieso steht in Euren Heften nie etwas Genaueres über das Ultra 64?

2. Wie teuer wird das Ultra 64 in der Schweiz sein und wann wird es dort erhältlich sein?

3. Wird auch ein Spiel beim Verkauf dabei sein? Wenn ja, welches?

Ansonsten finde ich Euer Heft spitze!

**Reto Albisser, Wohlhusen CH**

### GAMEPRO antwortet:

1.-3. Ganz einfach: Weil es noch keine genaueren Angaben gibt! Du kannst sicher sein, daß wir unseren Lesern keine Neuigkeiten vorenthalten. Sobald es neue Fakten zu einem Thema gibt, teilen wir sie Euch selbstverständlich mit. Aktuelle Beispiele: Vorige Ausgabe haben wir Euch auf der Seite 64 ausführlich mit den neuesten Facts zu Killer Instinct und dem Ultra 64 versorgt, diesmal findet Ihr in den News die ersten Bilder zu Mortal Kombat III usw.

So kann Dir auch jetzt noch niemand eine Antwort auf Deine angeführten Fragen geben, zumal es im Moment so aussieht, daß das Ultra 64 und der Virtual Boy frühestens Anfang 1996 in Deutschland erscheinen werden. Falls Ihr trotzdem der Meinung seid, daß wir das ein oder andere Thema nicht ausführlich genug behandeln – kein Problem! Schreibt uns einfach was ihr wissen wollt bzw. nutzt das 3-Wünsche-Ticket.

### KONSOLEN-KLAU

Hi GAMEPRO!

Vor kurzem habe ich in einem



was Du von dem guten Stück hältst!

Kein Jaguar-Käufer braucht sich als ‚blöd‘ bezeichnen lassen. Wenn einem die Konsole zusagt und er Spaß mit den Spielen hat – wunderbar, genau so soll es doch auch sein!

In puncto Preise der neuen Konsolen ist wohl auch von seitens Sega noch nicht das letzte Wort gesprochen. (Interessante Infos zu diesem Thema findet Ihr auch ab Seite 66). Außerdem kann man sicher sein, daß noch we-



**Klassiker wie Super Mario Kart und Flashback schon bald als Test in Eurer GAMEPRO? Entscheidet Ihr!**

entlich bessere Software auf uns zukommen wird – die wenigen Titel, die bislang erst verfügbar sind, haben die Maschinen noch lange nicht ausgereizt.

Und zum Schluß noch ein Wort zur grafischen Gestaltung von GAMEPRO: Wir haben nicht vor, das Layout demnächst zu verändern. Keine Sorge!

### KLASSIKER-RUBRIK

Hallo GAMEPRO!

Erst einmal ein 100 Tonnen Lob Ihr seid wirklich die beste aller Videospielezeitschriften. Ich habe eigentlich keine Kritik, sondern nur eine Bitte: Könntet Ihr einen Teil für Spieleklassiker einrichten, das wäre ganz nett.

**Mario Schulz, Delitzsch**

## DIE GEWINNER aus Heft 2/95

### 3-D-Geheim Competition

Die richtige Antwort lautete 4

GAMEPRO-Logos (siehe rechts). Peter Stutzinger aus Düsseldorf hatte nicht nur den Durchblick, sondern auch Lust. Er erhält umgehend einen CD-i-Player 550 mit Digital-Video-Cartridge und dem Spiel „The 7th Guest“.

### Anime-Competition

Ein Mobile Suit P90Y-Bausatz\* gewinnt:

Manuel Wittke, Hamburg

Je ein Tecno Police Video;

Frank Lösel, Schwedt; Antonio De Lellis, Wernau; Christian Wolf, Winterbach; Stefan Gurovski, Brandenburg; Saidi H. Mwazda, Zeven  
Je ein Animania-Magazin;

Alexander Männer, Bingen-Büdesheim; Sven Hollensen, Heide; Markus Bandorski, Vebitz; Ho Yat-Ming, Bielefeld; Pancar Kadir, Würzburg; Sven Schäfer, Schwalmtal; Sven Herbring, Bernburg; Ruben Schwebe, Alzenau; Kay Endres, Simtal; Anita Golzsch, Mühlacker; Wilfried Mohring, Neusaß, Thomas Hanauer, Weiden; Christopher Gehrman, Zehdenick; Jeinek Georg, Furth i. Wald; Mirco Kuhn, Miltenberg; Jens Scheufele, Sundern; Andreas Gartun, Wolfsburg; Roland Willert, Moosheining; Michael Lafrentz, Burg; Christoph Deckert, Essen.

### Das Virgin Jahr

Marko Thomas aus Herne gewinnt ein Super NES und ein Earthworm Jim.

### Aus GAMEPRO 12/94

#### Star Trek-Competition

Die ‚NCC-1701-D‘ gewinnt Joe Seiter, Esslingen; der ‚Klingonische Battlle Cruiser‘ geht an Markus Schneider, Roth; das ‚Dreierpack‘ bekommt Christian Pauli, Vöslau; die ‚Galileo II-Fähre‘ erhält Patrik Dicke, Scheeßel; T.C. Kohl aus Berlin darf sich über die ‚EP-Kommandobrücke‘ freuen; Peter Zimmermann, Nordhorn erhält einen ‚Captain Kirk‘ und Gerald Lander, Volders gewinnt einen ‚Dr. McCoy‘.

*Herglichen Glückwunsch und viel Spaß mit den Gewinnen!*

anderen Magazin eine Tauschanzeige in der Kleinanzeige aufgegeben. Ich wollte mein Neo•Geo gegen ein Neo•Geo-CD tauschen. Es hat dann jemand bei mir angerufen und wollte das Gerät tauschen. Daraufhin schickte ich die Konsole zusammen mit fünf Spielen

ab, habe aber bis heute noch nicht das Neo•Geo-CD bekommen. Ich habe der Person Briefe geschrieben und ihm gesagt, daß ich der Polizei Bescheid geben werde – aber er hat immer noch nichts geschickt. Könnt Ihr mir sagen, was ich machen soll?

**Erdemirel Tan, Lorch-Weitmars**

### GAMEPRO antwortet:

Schon solange es Kleinanzeigen gibt, treiben auch die ‚schwarzen Schafe‘ ihr Unwesen. In der

Regel sichert man sich am besten ab, indem man die Sendungen nur per Nachnahme schiebt. Das hat den Vorteil, daß der Empfänger die Ware nur erhält, wenn er sie auch bezahlt. Bei Tauschgeschäften, wie es bei Dir der Fall war, ist dies freilich nicht möglich. So bleibt Dir wohl tatsäch-

lich nichts anderes übrig, als die Polizei einzuschalten. Eines sollte Dir allerdings klar sein: Du mußt belegen können, die Sendung der betreffenden Person auch wirklich geschickt zu haben. Hast Du das Päckchen beispielsweise per Einschreiben versendet? Dann hast Du auch einen Beleg der Post erhalten und kommst nicht in Beweisnot. Dies ist wohl der einzige Weg, an das Dir zustehende Gerät zu gelangen. Also in Zukunft immer daran denken: Wirklich sicher gehen kann man nur per Nachnahme!

# STARGATE™

## Bist Du bereit für die Zukunft?

Das Videospiel  
zum Film



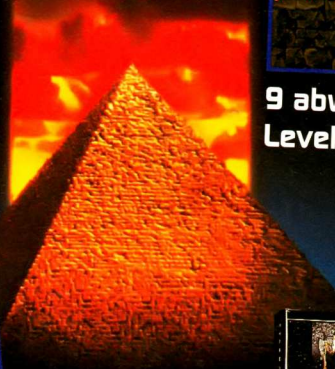
Heiße Feuertreffen



9 abwechslungsreiche  
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende  
„Mode 7“ Flugsequenzen



# SPIELEN IN DER DRITTEN DIMENSION

Alle Jahre wieder wechselt eine neue Technologie-Generation die alte ab. Wurde die Videospiel-Geschichte bis heute von 8- und 16-Bit geschrieben, schicken sich die etablierten Streithähne und einige neue Kämpfer an, mit 32-Bit, 64-Bit und der CD frischen Wind in die Welt der Spiele zu blasen. 1995 wird auch in Deutsch-



Im Dunkeln ist gut Munkeln - Ob Nintendo revolutionäre Wahrheiten im Dunkeln läßt oder sich auf die aufbau-schend dahermunkelnden

Presse-Stimmen verläßt, weiß angesichts geheimnisvoller Stille aus dem Mund des Videospiegiganten noch niemand - die wenigen Ultra-64-Fakten sind und bleiben vage, Spekulationen machen weiterhin die journalistische Runde. Nur eins ist sicher: Beim Kampf um den Sieger der nächsten Spiele-Generation hat der weltgrößte Videospiele-Konzern ein paar Wörtchen mitzureden.



Setzt auch auf Render-Grafik: Killer Instinct

Das sagenumwobene Ultra 64 soll als Nachfolger des SNES im Herbst/Winter '95 die Geldbörsen Japans und Amerikas um ca. \$250 erleichtern - noch immer ohne CD-Rom alleine auf Modul-Basis.

Bestätigte Fakten des Ultra 64 sind und bleiben: Ein mit sagenhaften 80-100 MHz getakteter R4000 64-Bit RISC Hauptprozessor aus der Silicon-Graphics-Schmiede MIPS wird Nintendos neuestes Baby antreiben, ein Grafikchip 'Reality Engine' aus der SGI-Entwicklung wird für den Farb- und Spritzezauber sorgen. Dieser ist zwar mittlerweile fertiggestellt, fiel jedoch mit \$85 doppelt so teuer aus wie von Nintendo 'gewünscht'. Viele der obigen Daten scheinen selbst Skeptikern möglich - Gerüchte allerdings wie das der Mini-Disc als Informations-Spender ist angesichts der horrenden Preise des Formats, der Daten-Unsicherheit, der unend-

lich langen Datentransfer-Zeiten und des Herstellers Sony absurd. Wahrscheinlich sind die angegebenen Fakten von bis zu 900.000 Polygonen/Sek. und Datentransfer-Raten innerhalb der echten 64-Bit Maschine von bis zu 500 MegaByte pro Sekunde recht realistisch, selbst aufwendige Effekte wie Echtzeit-Anti-Aliasing sind heute keine Utopie mehr. Doch auch SGI wird nicht das Problem der Datenkompression gelöst haben, und genau dieser



## SNES - CD

Das CD-Rom für das Super Nintendo, eine Co-Entwicklung von Nintendo und Sony, kam wegen firmeninterner Konflikte nie auf den Markt, obwohl Prototypen bereits fertiggestellt waren. Sony entwickelte von da an auf eigene Faust weiter, das Ergebnis war eine eigenständige 32-Bit-Konsole: die PlayStation!

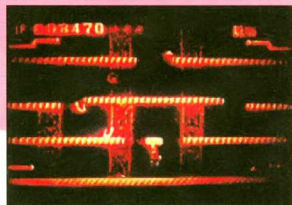
Punkt wirft die Frage des CD-Rom auf: Immer öfter taucht in Interviews mit Nintendo-Gewaltigen der Begriff CD auf. Selbst wenn die ersten Spiele noch unerwarteterweise in Modulform erscheinen sollten, könnten schnell CDs die teuren Module verdrängen. Genaues können selbst die wenigen Ultra-64-Entwickler wie Rare, Williams, Paradigm, Sierra-On-Line, Acclaim, Software Creations und Co. nicht sagen - auch ihnen stellte Nintendo bisher nur eine SGI-Onyx-Workstation zur Verfügung und vertröstet sie im Hinblick auf die endgültige Hardware.

## 3-D EIN

Die gezeigten VB-Spiele befinden sich noch in einem frühen ...



... Entwicklungsstadium. Natürlich mit dabei: die Mario Brüder





# ÜBERSICHT

land der Sturm der neuen Unterhaltungskünstler losbrechen, und die Karten bis ins nächste Jahrtausend werden neu gemischt. Wer mitmischt, wer falsch spielt und ob unter dem Strich nicht alles beim spielerischen Status Quo bleibt — GAMEPRO klärt auf.

Julian Eggebrecht/Klaus-Dieter Hartwig



Gerenderter Klempner auf dem Ultra 64? Only time will tell ...

## Top Games

Super Mario Bros. 3 auf dem NES ist mit ca. 17 Mio. verkauften Modulen das erfolgreichste Spiel aller Zeiten.



Auf dem SNES ist es in Super Mario All-Stars enthalten. Donkey Kong Country, die Render-Grafik-Sensation auf dem Super Nintendo.

Noch vor der 64-Bit-Umwälzung ist der Virtual Boy in den USA und Japan angesagt, ein 32-Bit 3-D-Nachfolger des Game Boy. Nur in vier Rot-Abstufungen, dafür allerdings in echtem stereoskopischem 3-D und mit minimalistischem 16-Bit-Sample-Stereosound wird Nintendo-Jüngern eine angeblich ganz neue virtuelle Spielwelt präsentiert. Erste Demos des auf speziellen LED-Technologien von der Firma Reflection Technologies basierenden Geräts auf der Winter CES verblüfften mit einem beeindruckenden 3-D-Effekt, der allerdings gedämpft wurde durch das

Rot in Rot gehaltene Ambiente und die allzu großen Abmessungen des virtuellen Wunderkinds. Allen von Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi angekündigten Schulter-Aufsätzen zum Trotz bleibt der „Winzling“ eine Schwerstgeburt: sieben Stunden Spieldauer pro Batteriesatz und die eingebaute Link-Möglichkeit sollen das mit 720g schwer tragbare 3-D-Monster und seine Macken versüßen. Offensichtlich ist angesichts der Erstlings-Software, daß viel Po-



Der Virtual Boy ist nicht gerade der handlichste einer ...



Die Präsentation des Virtual Boy löste auf der WinterCES nur wenig ...



... Begeisterung beim Fachpublikum aus

NINTENDO

## NINTENDO KONSOLEN



Anfang der 80er waren LCD-Spiele total in. Marktführer: Big N



Hat nach über einem Jahrzehnt ausgedient: das NES



Links das europäische/japanische, rechts das US-SNES



Trotz schwarzweiß deutlicher Marktführer: der Game Boy



GB-Spiele auf dem Fernsehschirm dank Super Game Boy



# SEGA

Während Nintendos Einstieg in die neue Konsolengeneration noch einige Zeit auf sich warten läßt, teilen Sega und Newcomer Sony den heißumkämpften japanischen 32-Bit Markt unter sich auf.

Doch Sega setzt nicht nur auf die teuren High-End-Maschinen. Gleich mit drei neuen Geräten macht sich der Konsolengigant daran, die Gunst der 32-Bit Stunde zu erringen. Wird für jeden etwas dabei sein, oder quittiert der zahlende Spieler das Konsolen-Überangebot mit geschlossenen Brief-taschen?



Neptun: Im Herbst entsteigt der Gott des Meeren den Fluten



**i**n Japan ticken nicht nur die technologischen Uhren etwas schneller – auch die Kauf- und Konsumierwut im Land der aufgehenden Sonne ist unschlagbar. Wohl nur dort ist der riesige Erfolg von Segas Saturn möglich gewesen – trotz Monsterpreisen von DM 800,- verkauften sich in den Wochen vor Weihnachten eine halbe Million Saturn-Geräte. Möglich machte diesen Erfolg allein der Kult um ‚Virtua Fighter‘, den Polygon-Prügler der vor anderthalb Jahren das Licht der Spielhallen erblickte.

Der Saturn bietet für den Preis einiges: Zwei mit 27 MHz getaktete 32-Bit Hitachi RISC Prozessoren sorgen neben speziellen Grafikchips für die Darstellung von bis zu fünf Hintergründen, nahezu unbegrenzt vielen Software-Sprites und ungefähr

## TOP GAMES



Sonic 3 (Mega Drive)



Virtua Racing Deluxe (32X)

## DIE ZUKUNFT IN DEN STERNEN



150.000 Polygonen pro Sekunde. Vor allem im 2-D-Bereich besticht der Saturn mit den umfangreichsten Fähigkeiten, die eine Heimkonsole je zu bieten hatte. Im für die nahe Zukunft sehr wichtigen 3-D-Bereich hat der Saturn auch ein erhebliches Potential, wird aber vom Konkurrenten PlayStation und voraussichtlich auch vom Ultra 64 in die Schranken gewiesen: Zwar sind 32.000 bis 16 Millionen Farben gleichzeitig darstellbar, dafür aber Texture Mapping und Gouraud Shading nicht in der hohen Auflösung (640x480) der Maschine und bei weitem nicht in den Mengen und in der Geschwindigkeit einer PlayStation. Segas Vorzeige-Entwicklung-

lerteam AM2 um 3-D-Guru Yu Suzuki arbeitet jedoch intensiv an Umsetzungen ihrer Automatenhits ‚Daytona USA‘ und ‚Virtua Fighter 2‘, und mit einigen Tricks und Kniffen dürften beide Spiele Vorzeige-3-D-Spektakel werden. Unüberhörbar genial und weit vor der Konkurrenz platziert sich der Saturn-Sound: Mit 32 Kanälen Digi- und FM-Sounds vom Synthesizermeister Yamaha stellt der Soundchip des Saturn alles andere in den Schatten. Die nötigen



## Planetarisch

Die Saturn-Technik wird von Sega auch an andere Hersteller lizenziert. JVC brachten Ende des vergangenen Jahres in Japan kurz nach dem Sega-Gerät ihren J-Saturn auf den Markt (Abbildung oben links), er unterscheidet sich nur äußerlich vom Original. Mit 30.000 Einheiten verkaufte sich der J-Saturn allerdings bei weitem nicht so gut.



# ÜBERSICHT

## Things to come

Als Vertreter der Sonic-Familie düst Knuckles in 'Chaotix' durch das 32X, große Erwartungen werden in die Saturn-Adaption des 'Daytona USA'-Automaten gesetzt.



Erwartungen werden in die Saturn-Adaption des 'Daytona USA'-Automaten gesetzt.

Daten für all diese Chips liefert das mit einem eigenen Chip betriebene Double-Speed-CD-Rom, mit dem durch geschickte Nutzung der Hauptprozessoren auch Filme in guter Qualität abgespielt werden können. Damit der Saturn auch mit seiner Peripherie nicht im Regen steht, versorgt Sega den Spieler mit zahlreichen

Ausbaumöglichkeiten: Neben einem kostspieligen MPEG-2 Modul zum Abspielen von Video-CDs könnt Ihr beim Erscheinen hier in Deutschland im September (Preis voraussichtlich 800 bis 1000,- DM) ein echtes Lenkrod, eine Maus, den obligatorischen Mehrspieler-Adapter für sechs (!) Spieler und sogar schon das Linkkabel zum Koppeln mehrerer Saturns bekommen. Bis dahin sollte sich auch das zur Zeit noch durchwach-

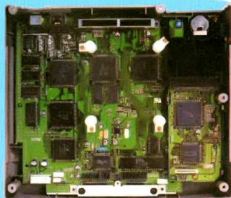
sende Software-Programm verbessert haben – Hoffnungsträger wie 'Daytona USA' und 'Shinobi' sollten über die zur Zeit mangelnde Dritthersteller-Unterstützung hinweg-

helfen. Doch auch oder vor allem für Deutschland gilt das, was Sega-USA Oberboss Tom Kalinske deutlich machte: Der Saturn ist aufgrund der Kosten vorerst kein Massenmarkt-Produkt und wird kurzfristig elitären Spielerherzen mit dicker Brieftasche vorbehalten bleiben.

Um den Massenmarkt nicht der Konkurrenz zu überlassen, arbeiten zwei 32-Bit Prozessoren parallel. Durch das komplizierte Platinenlayout ist Segas High-End-Konsole in der Fertigung nicht so günstig wie die 'aufgeräumtere' PlayStation

von Sony. Das schlägt sich natürlich auch auf den Verkaufspreis nieder.

## Ausblicke



Turboigel Sonic läßt mit seinem 32-Bit-Debut noch auf sich warten



## BISHER VON SEGA AUF DEM MARKT



Das gute alte Master System fand hierzulande zahlreiche Fans



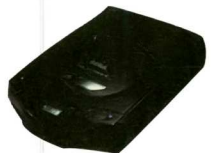
Das Mega Drive in Kombination mit dem Mega-CD 1 ...



... und die preisgünstigeren Nachfolger der Serie 2



Das Farb-Handheld Game Gear mit TV-Tuner



Alles in einem: das Multi Mega, MD und MCD in einem

überlassen. Neben Sega mit dem 32X die Lösung für alle 'normalen' Sega-User: Der Mega-Drive-Aufsatz ermöglicht den einigermaßen erschwinglichen Umstieg auf 32-Bit. Der niedrige Preis hat allerdings auch seinen technologischen Preis: Das 32X kann 32.000 Farben gleichzeitig darstellen (gut nutzbar ist allerdings nur der 256 Farb-Modus) und ist mit zwei Hitachi 32-Bit SH-2 Chips aus dem Saturn ausgestattet (allerdings mit 23 MHz langsamer getaktet). Zum Mega-Drive-Sound kommen zwei Sample-Kanäle mittlerer Qualität hinzu. So ausgestattet ist die Mega-Drive-32X-Kombo in der Lage, passable Polygon-Welten und quietsch-bunte 2-D-Optiken darzustellen. In Kombination mit dem Mega-CD können deutlich bessere Video-Sequenzen abgespielt werden. Insgesamt bügelt das 32X die meisten 'Alterserscheinungen' des Mega Drive aus und haucht dem 16-Bit Oldie neues Leben ein. Zusätzlich erscheinen Mega Drive und 32X in einem Gerät vereint. Mit diesem Neptun sollen auch Mega-Drive-lose Spielerherzen erobert werden. Ob die Kampf-an-Allen-Preisfronten-Strategie aufgeht und sich genügend Entwickler für 32X und Saturn finden werden, ist eine Frage der Zeit. Gerade potentielle Käufer des 32X oder Neptun sollten die Software-Entwicklung abwarten und erst dann zuschlagen, wenn wirklich genügend gute und originelle Softwaretitel, an denen es bislang noch mangelt, den Einstieg rechtfertigen – Finanziell besser Ausgestattete können sich Ende des Jahres die echten Vertreter der nächsten Generation (und deren Spiele) ansehen.

**SONY** Nach Monaten der Spekulation soll im September auch in Deutschland Nintendo und Segas Schonzeit enden - mit der PlayStation versucht sich einer der größten Unterhaltungskonzerne der Welt am wechselhaften Videospielemarkt. Wird der 32-Bitter vom Konsolen-Newcomer Sony zum PowerPlayer oder Flop?



COMPUTER ENTERTAINMENT



## Top Games

**Ridge Racer, der Rennspiel-Überflieger, setzt neue Maßstäbe im Heimbereich**



**Toh Shin Den läßt grafisch selbst Automaten Spiele alt aussehen**

# IT'S NOT A TRICK, IT'S A SONY



**te**chnisch hat Sonys PlayStation wenig Makel: Angetrieben von einem MIPS 32-Bit R3000 Prozessor und mit 32 MHz getaktet, geht auch sie den Risc-Weg der neuen Generation. Größter Leistungsträger in der PlayStation ist die leistungs-fähige Grafik-Hardware und

ein auf 3-D-Berechnungen spezialisierte Mathe-Coprozessor. Mit diesem Duo schafft die PlayStation theoretisch bei 32.000 Farben bis zu 360.000 Polygone/Sek. In der spielerischen Realität reduziert sich die Zahl bei Texture Mapping, Gouraud Shading und im Hi-Res-Modus auf ca. 120.000, aber auch damit liegt die PlayStation jenseits vom Saturn bei ähnlichen Anforderungen. Wie auch beim Saturn gibt es einen echten 16 Mio. Farb-Modus, der allerdings viele Einschränkungen hat und kaum für Echtzeit-Spiele in Betracht kommt. Gewinnt Sony den 3-D-Wettstreit, sind die 2-D-Aussichten der PlayStation nicht ganz so rosig. Wie beim Saturn sind keine Hardware-Sprites vorhanden, Sonys Maschine muß dazu die Hintergründe von Hand zeichnen – ein Performance-Fresser. In der Realität beweisen allerdings 2-D-Knaller wie Raiden, daß genügend Power vorhanden ist. Damit umfangreiche Video-Sequenzen vom Double-Speed CD-Rom in exzellenter Qualität bild-

schirmfüllend abgespielt werden können, besitzt die PS-X einen Motion-JPEG Dekompressions-Chip. Im Soundbereich erwarten den Spieler 24 Stimmen Digital-Sound in 16-Bit Qualität - zwar minimal datenreduziert, trotzdem der CD verdammt nah. Auch im Peripherie-Bereich wird einiges geboten: Von Memory Cards für Spielstände, über eine Maus bis hin zu einem speziellen Analog-Pad von Namco für Rennspiele ist das Angebot reichhaltig. Einzig die Multi-Media-Flagge will im Sony-Lager niemand hissen – die PlayStation soll reine Spiel-konsole

bleiben und bekommt vorerst kein MPEG-Modul für Video-CDs spendiert.

Ob dies allerdings ein entscheidender Nachteil gegenüber dem Saturn sein könnte bleibt abzuwarten. Softwareseitig setzt Sony auf starke Partner und rekrutierte von Namco über Konami bis zu Capcom alle Dritthersteller von Rang und Namen. Doch im Endeffekt wird über den Durchbruch hierzulande das Marketing entscheiden: Viele erinnern sich an Sonys geflopten Video-Überflieger Betamax.

## Sony so far ...



**Im Softwarebereich mischt Sony kräftig mit: Mickey Mania ist einer der Hits**



**Zumindest im Heim-computerbereich war Sony schon tätig: Der MSX-Standard hat sich außerhalb Japans jedoch nie so recht durchsetzen können**

## Krieg der 32er

In Japan tobt der Kampf der CD-Giganten Sony und Sega bereits seit Weihnachten – und bisher kristallisierte sich kein Sieger heraus. Zwar verkaufte Sega bis Ende Dezember 500.000 Saturn und Sony trotz niedrigeren Preises nur 300.000 PlayStation, seit Anfang Januar hat sich das Blatt allerdings gewendet. Alles deutet zur Zeit auf eine Co-Existenz beider Systeme hin.





## JAGUAR

Atari ist tot, lang lebe Atari. Bisher gelang es dem kalifornischen Videospielepionier mit dem japanischen Namen (Atari ist ein Begriff aus dem ‚Go‘-Spiel, ähnlich dem ‚Schach‘ im Spiel der Könige) nicht, mit dem Jaguar an ihre Erfolge aus der Konsolen-Frühzeit anzuknüpfen. Als unfreiwilliger Retter in der derzeitigen finanziellen Not erweist sich Sega.



## BACK TO THE FUTURE

Seit nahezu anderthalb Jahren ist der Jaguar auf dem Markt. Angesichts der neuen Konsolen-Generation spricht Atari noch immer mit der Überlegenheit ihrer 64-Bit-Revolution. Spätestens hier rächt sich der pure Zahlenglaube. Denn die Raubkatze ist trotz zweier 64-Bit Prozessoren und einer 16-Bit 68.000er CPU aufgrund der extrem komplizierten Architektur und fehlender Spezial-Chips für schnelle, aufwendige 3-D-Grafik von der Leistungs-fähigkeit eher mit dem 32X zu vergleichen (siehe „Doom“).

Da der Jaguar sehr schwer zu programmieren ist, sind weniger begabte Programmierer oftmals schon von solchen banalen Dingen wie Parallax-Scrolling und Software-Sprites in größeren Mengen überfordert. Doch die weiterhin akute Software- und Hardware-Verkaufsnot hat Atari nicht daran gehindert, ein CD-Rom zu entwickeln. Im Frühjahr erscheint der Double-Speed-Aufsatz, der das Video-Kompressionsverfahren Cinepak exzellent abspielen kann und für den natürlich auch ein MPEG-Modul (Video-CDs!) erscheinen soll. Software?

Neben der eingebauten psychedelischen Virtual Light Machine vom

gen Hippie und Kult-Programmierer Jeff Minter mal wieder Fehlentwürfe - doch angekündigt ist so einiges. Allen technischen Pros und Contras zum Trotz bietet der Jaguar eigentlich genug Potential, um fantastische Spiele auf den Bildschirm zu zaubern. In den letzten zehn Jahren hat der Videospiele-Pionier jedoch fast alle tonangebenden Kräfte der Videospielebranche so verunsichert, daß kaum jemand mehr Vertrauen in Atari setzt. Vielleicht ändert sich all dies durch einen unerwarteten Geldsegen: Nach jahrelangen Prozessen hat Atari gegenüber Sega einige grundlegende Patentrechte geltend gemacht - Ataris nächste Werbekampagne bezahlt also Sega. Eine feine Einnahmequelle für Chef-Kläger Sam Tramiel - Nintendo und andere horchen auf. Nach der teuren Einigung mit Sega gab man zur Freude aller Atari-ner auch noch bekannt, daß nunmehr sämtliche Sega-Titel (exklusive Sonic) ihren Weg auf das Jaguar finden werden (können). Atari's Zukunft könnte sich in Virtual Reality-Versionen von Zaxxon,

### Top Games



Der Doom-Verschnitt Alien vs Predator



Jeff Minters abgespacetes Tempest 2000

Der neue, alles in einem-Jaguar hat glücklicherweise nicht mehr das in der US-Presse als „The Toilet“ bekannte Design des CD-Aufsatzes

Frogger, Turbo und anderen ollen Kamellen finden.

### ATARI KONSOLEN



Die letzte Generation der VCS-2600-Konsole. Das erste Modell hatte noch eine geschmackvolle Holz-Imitation-Zierleiste



Leider nicht von großem Erfolg gesegnet: Ataris technisch vorzügliches Farb-Handheld Lynx

### Nur geträumt?

Mit der englischen Firma Virtuality startete Atari ein Projekt,

um eine Virtual Reality Brille für den Jaguar zu entwickeln. Sollte der gesundheitlich und preislich bedenkliche Apparat je das Licht der Welt erblicken, werden eventuelle Spiele schwer unter den geringen Hardware-Fähigkeiten im 3-D-Bereich zu leiden haben.



# PHILIPS: ALLEIN GEGEN ALLE



## TOP GAMES

Die verbesserte Version des PC-Hits 'The 7th Hour' und die Eigenentwicklung 'Burn: Cycle' setzen beide auf FMV. Auch Philips war Anfang der 80er nicht unaktiv: Das G-7000 (oben rechts), trotz Tastatur eine reine Konsole, blieb chancenlos auf dem vom Atari VCS beherrschten Markt. Auch einen MSX-Computer hatte Philips im Programm.

## Multi- medial



Das „alte“ CD-i 210 im Videorekorder-Look wurde vom 450er und 550er abgelöst



Die Digital Video Cartridge ermöglicht noch besseres Abspielen von Filmsequenzen



Das tragbare CD-i mit eingebautem LC-Display



en wundert's angesichts des in dieser Runde schon recht reifen Alters des CD-i, wenn dessen technische Innereien ganz und gar nicht von morgen sind. Herzstück des multimedialen Alleskönners ist ein eher biederer Anverwandter des im Mega Drive verwendeten 68.000er Prozessors vom Chipgiganten Motorola. Anverwandt aber eher im negativen Sinne, denn der Hauptprozessor des CD-i ist nicht sonderlich leistungsfähig. In der Grafik- und Soundhardware nagt mittlerweile ebenfalls den Zahn der Zeit: Zwar können Filmsequenzen in hervorragender Qualität von der Silberscheibe abgespielt werden, ansonsten ist das Potential weniger beeindruckend – zwei magere Hintergründe und kein Sprite lassen sich blicken. So hat folg-

**CD-i** Seit 1993 ist das CD-i auf dem Markt. Gestartet als multimedialer Standard der Zukunft, sprangen die ehemaligen Verbündeten ab und ließen den holländischen Medien-Multi Philips im Regen stehen. Tapfer und aggressiv bläsen die Niederländer zum letzten Gefecht.



lich der Hauptprozessor bei den wenigen „echten“ Spielen, die kein Full Motion Video benutzen, schwer zu schuffen – wenige Ergebnisse erreichen dabei heutiges 16-Bit-Niveau.

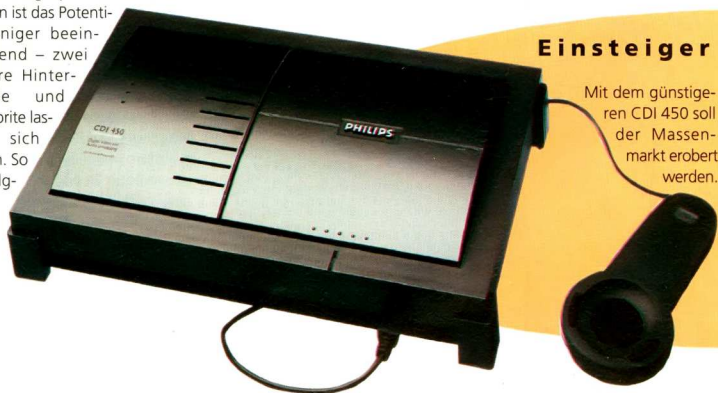
Erst mit dem inzwischen obligatorischen MPEG-Modul wird das CD-i leidlich interessant – doch durch diese kleine, teure Wunderbox allein, werden die Spiele auch nicht origineller und spielbarer.

Endlich, nach zwei verschlafenen Jahren und inzwischen alleine auf weiter Front (wie das 3DO war auch CD-i einmal als Standard gedacht), klotzt Philips auch im Software-Bereich kräftig ran: Spielerisch mehr oder weniger gehaltvolle „interaktive“ Titel wie „Dragon's Lair“ oder das erstaunlich gute „Burn: Cycle“ bringen endlich die Abspiel-Tugenden der Maschine zum Vorschein. Konsolen-Puristen seien angesichts der eingeschränkten Möglichkeiten des CD-i allerdings gewarnt: Echte, voll interaktive Spiele ohne Full Motion Video werdet Ihr auf dem CD-i nie besser als in 16-Bit Qualität erleben

– und in diesem Sektor fehlen Philips ganz klar die Dritt-Hersteller. Video- und Film-Freaks sollten sich das CD-i schon eher mal anschauen als solche, die ausschließlich an Spielen interessiert sind. Echte Film-Fans, die schon einmal eine Laserdisc gesehen haben, werden allerdings an dem meist mittelmäßigen Bild und dem teilweise arg entstellten Sound der zur Zeit erhältlichen Filme verzweifeln. Hier sollen jedoch in Zukunft Verbesserungen zum Tragen kommen. Das CD-i hat weiterhin ein gewisses Problem: Niemand kann sich unter dem Schlagwort Multimedia etwas konkretes vorstellen, und allmählich stellen sich immer mehr Leute die Frage, ob sie es eigentlich wissen wollen. Bevor man in ein veraltetes System mit vager Zukunft investiert, greift man lieber zu einem der technologisch wirklich neuen Systeme – und bekommt so neben der vagen Zukunft auch noch gute Spiele.

## Einsteiger

Mit dem günstigeren CD-i 450 soll der Massenmarkt erobert werden.





Vor mittlerweile fünf Jahren erschien in Japan SNKs Neo•Geo, eine Konsole für Freaks, Puristen und Träumer – nur zahlungskräftig sollten sie sein. Nachdem Jahre ins Land gingen und ein 100-Megabit-Schock den anderen jagte, folgt jetzt mit dem Neo•Geo CD endlich das Medium für die Massen – und der Ausverkauf des Systems.



Edles Design: das Neo•Geo CD

Es war ein ungewöhnliches Projekt, welches der (damals noch relativ unbedeutende) Automaten-Hersteller SNK verwirklichen wollte: Ein besonders leistungsfähiges 2-D-Videospielsystem, das es sowohl als Automat für die Spieltempel, als auch in einer Heimkonsolen-Variante geben würde. Damit das System auch nur im geringsten zukunftssicher sein konnte, mußte es mit fantastischen Möglichkeiten ausgestattet sein: Neben einem mit knackigen 12 MHz getakteten 16-Bit 68.000er Hauptprozessor plus 3,5 MHz Z80-Coprozessor bekam das Neo•Geo gewaltige Sprite-Kapazitäten mit auf den Weg: 380 Hardware-Sprites (16x512(!) Pixel) à 256 Farben (max. 4096 gleichzeitig) kann die

Maschine nicht nur darstellen, sondern auch noch flüssig zoomen und drehen – dafür verzichtete man auf Hintergründe, denn so viele Sprites können selbst mehrere Ebenen Parallax-Scrolling problemlos auf den Schirm bringen. Auch im Soundbereich trumpft das Neo•Geo mit einem 15-Kanal Yamaha-Chip mit FM-Sounds und 16-Bit Samples auf. Nicht nur vom Preis her übertraf das Neo•Geo damit alles, was damals für den Heimgebrauch verfügbar war. Besonders originelles Feature: Auf einer Memory-Card können Spielstände gespeichert und – zumindest in Japan – an Spielautomaten wiederverwendet werden. Der Weg in die „neue Welt“ war erfolgreich. Zwar gibt es praktisch keine Software-Drittanbieter für

das Neo•Geo, aber da SNK eine Menge Geld in die eigene Entwicklungsabteilung investierte, gibt es mittlerweile zahlreiche Top-Spiele, fast ausnahmslos Beat 'em Ups. Maximal 330 MegaBit schrien geradezu nach immer riesigeren Kämpfern vor immer gewaltigeren Landschaften – entsprechend unbezahlbar blieben die Module. Dies hat sich mit der CD-Variante geändert. Innerlich mit exakt denselben Daten wie die Mutterkonsole bestückt, quält ein extrem langsames Single-Speed-CD-ROM den Spieler mit endlosen Ladezeiten. Unschlagbarer Vorteil: Die CDs kosten nur noch soviel wie ganz normale 16-Bit Videospiel-Module. Doch nicht nur die Ladezeiten stören – angesichts erster Anzeichen, daß SNK eine neue Maschine in petto hat und in Hinblick auf den extremen Nachvermarktungscharakter der CD-Variante spricht vieles dafür, daß das Neo•Geo-CD weniger zu den Konsolen der nächsten Generation, als vielmehr zu einem der Ausläufer der letzten Generation zählen wird.

## AUFBRUCH IN DIE „NEUE WELT“?



Für Otto Normalverbraucher unerschwinglich: das Neo•Geo

### TOP GAMES



Bei ‚King of Fighters 94‘ könnt Ihr zwischen 24 Kämpfern wählen



Mit 202 MBit das bisher opulenteste (und beste) Spiel: ‚Samurai Shodown II‘

### Haudrauf- undschluß

Die Traumkonsole für Prügelfans: Zwar gibt es weder ‚Mortal Kombat‘- noch ‚Street Fighter‘-Versionen für das Neo•Geo, dies wird jedoch durch die SNK-eigenen Titel mehr als wettgemacht. Für Fans anderer Genres gibt es hier wenig zu holen, Strategie- oder Rollenspiele sucht man auf dem Neo•Geo vergeblich.



## DER STANDARD AM SCHEIDEWEG



Um sich ganz um sein Baby der 90er, das 3DO, kümmern zu können, legte Trip Hawkins den Vorsitz seiner '82 gegründeten Firma Electronic Arts nieder. Doch auch mit der Full-Time Betreuung des Marketing-Meisters wird es der Standard aus den USA nicht leicht haben.

### 3DO-Konsolen



Seit '94 in den USA und Korea erhältlich: Das 3DO von Goldstar



Das Samsung-3DO im Videorekorder-Look soll demnächst mit eingebautem MPEG-Dekoder erscheinen



Seit Oktober '94 in Japan auf dem Markt: die Sanyo-Variante. Toshiba plant demnächst ein portables 3DO (!), AT&T hat ihre Pläne für ein 3DO mit eingebautem Modem eingestellt

it dem 3DO wollte Hawkins ein Konzept verwirklichen, das im Reich der Videospiele noch keiner geschafft hatte. Hehres Ziel war es, ein international einheitliches Format zu schaffen, um für alle Zeiten das ‚Konsolen-Chaos‘ abzuschaffen – vergleichbar mit dem VHS-Standard bei Videorekordern. In der Entwicklungsphase (1990/91!) lasen sich die technischen Daten sehr beeindruckend: Ein 12,5 MHz 32-Bit-RISC-Prozessor, 32.000 Farben gleichzeitig, ca. 20.000 Polygone/Sec., ein Blitter für Software-Sprites und Double-Speed CD-Rom sollten den High-Tech-Standard für die Zukunft definieren.

Doch das 3DO kam nur schleppend in Gang, obwohl Unterhaltungsmulti Panasonic sofort auf den Zug aufsprang (Die 3DO-Company stellt selbst keine Konsolen her, sondern lizenziert die Technik an andere Firmen). Nach der Japan-Einführung wurden erfreuliche Zahlen vermeldet, immerhin wurden dort ca. 350.000 Geräte verkauft (obwohl die Verkäufe seit dem Erscheinen von Saturn und PlayStation stagnieren), auch in den USA geht es aufwärts, und demnächst erscheinen endlich die er-

sten Geräte von anderen Herstellern: Sanyo, Goldstar und Samsung. Zudem gibt es seit kurzem von Creative Labs eine 3DO-Karte für PCs (3DO-Blaster), die jedoch ebenso teuer ist wie das 3DO selbst.

Angesichts der technisch überlegenen 32-Bit-Konkurrenz aus Fernost kündigte Hawkins kürzlich den voll abwärtskompatiblen 64-Bit-Nachfolger, Codename Bulldog, an. Anfang 1996 soll mit einem 66Mhz PowerPC-Prozessor, 1 Mio. Polygone/Sec., erweiterten MPEG-Fähigkeiten und Quadro-Speed CD-Rom der Konkurrenz das Wasser abgegraben werden. Derzeit erhältliche 3DOs sollen mittels ‚Mk2-Accelerator‘ auf den nächsten Level aufrüstbar sein.



Quasi identische Technik, neuer Look: das ‚neue‘ 3DO von Panasonic (FZ-10) mit Top-Loader Laufwerk ist deutlich günstiger in der Produktion

### TOP GAMES



FIFA Soccer



Super Street Fighter 2 Turbo

Ob das 3DO beim voraussichtlichen Deutschlandstart nach der Berliner Funkausstellung (August) etwa zeitgleich mit PlayStation und Saturn gute Chancen hat, ist bei einem Preis von wahrscheinlich DM 900,- sehr fragwürdig. Derzeit ist man vom ursprünglichen Ziel, dem Standard, weit entfernt, sondern trägt eher dazu bei, das System-Chaos noch zu verkomplizieren.

### Zwei Daniel Düsentriebe

Ihre Namen sind Legende und Ihre Flops ebenso: Die ‚Erfinder‘ des 3DO, R.J. Mical und David Needle, verewigten sich in den Analen durch den Commodore Amiga und Ataris (ursprünglich Epyx's) Farbhandheld Lynx.







*Auch hierzulande wird schon jetzt vom Konsolen-Kollaps angesichts der vielen Neuer-scheinungen gesprochen.*

*Doch alle Nicht-Japaner bleiben von der wahren Warenflut verschont: Fernöstliche Spieler stehen vor einem riesigen Berg von Spielkonsolen und solchen, die sich dafür halten.*

## TECHNO-TRASH UND TRAUM-TOYS



icht nur, daß in Japan die Nintendo-Revolution schon 1983 begann, sie setzte sich dort 1987 mit dem nirgends sonst erschienenen Disketten-NES fort: Mit Disketten ausgerüstet konnten japanische NES-Kids an Tankstellen gehen und sich dort die neuesten Spiele auf Disk verewigen lassen.

Sehr viel tragischer die Geschichte der 1987 erschienenen PC Engine, die von Hudson Soft entwickelt und vom Halbleitergigant NEC vertrieben wird. Trotz eines 8-Bit RISC-Hauptprozessors steckten gewaltige Fähigkeiten in dem unscheinbaren Winzling – vor allem das Mega Drive sah im direkten Vergleich oft alt aus. Revolutionär war

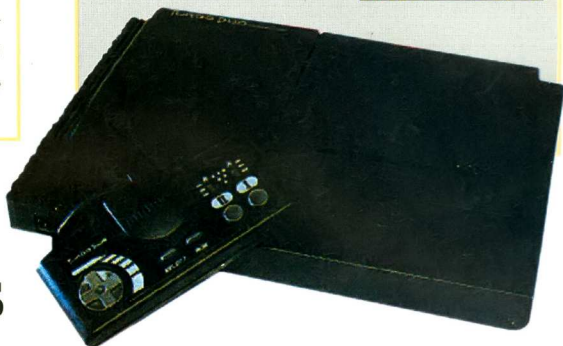
auch 1988 das erste CD-Rom für eine Konsole - die PC Engine.

Der größte Mitstreiter mit Sony und Sega im 32-Bit Clinch war dann zu Weihnachten auch der lang erwartete und extrem verspätete Nachfolger der Engine, die NEC FX. Mit einem 32-Bit Risc Prozessor und extrem guten CD-Video-Playback-Funktionen ausgestattet, wird Hudsons neueste Kreation aber leider fast ausschließlich für obskure Zeichentrick-FMV-Spiele benutzt werden - NEC suchte nach der Marktlücke und meint, sie gefunden zu haben.

In der Vergangenheit sorgte auch der FM Towns, ein 16-Bit Heimcomputer mit CD und seit kurzem die Marty, eine reine Konsolenvariante des Towns, für Aufsehen.

### RISING SUN

*Viele Fernost-Spiele sind speziell auf den japanischen Geschmack zugeschnitten und für westliche Spieler nur schwer zugänglich – und das nicht nur wegen der Sprachbarriere*



### Rest der Welt



*Europäische Spieler durften sich mit solchen Eintagsfliegen wie Commodores CD32 und dem Mega-Flop CDTV herum-schlagen – bis zum Konkurs der Firma*



*Das JVC X'Eye war ein Multi-Mega-artiges Gerät. Japan only!*

### Japan verappelt

Die vielbeachtete Symbiose zwischen Computer und Konsole – Apples, Pippin' (Projektname), wird Ende '95 über Bandai in Japan erscheinen. Von einem 64-Bit PowerPC RISC-Prozessor getrieben, mit MPEG-Decoder und einem 4-fach-Speed CD-Rom ausgestattet, soll die Multi-Mediakonsolle ca.

500\$ kosten. Macintosh-Programme sollen ohne großen Aufwand übertragbar sein.



*Wie die PC-Engine wird auch NECs PC FX nicht in Europa erscheinen*



# HARDWARE ÜBERSICHT

	Game Boy	Super Game Boy	Virtual Boy	SNES	Ultra 64	Game Gear	Mega Drive	Mega-CD	Neptun (32X)	Saturn	PlayStation	Jaguar (+CD)	Neo Geo (CD)	CD-i	3DO
<b>Bits / CPU</b>	8 / 780 (abgespeckelt)	8 / 780 (abgespeckelt)	32 / NEC RISC	16 / 65816 3,6	64 / MIPS R4000 80-100	8 / 780	16 / 68000	16 68000	32 / 787 / 2,512	32 / 2,512	32 / MIPS R3000	64 / 68000	16 / 68000	16 / 68000-Devlat	32 / ARP RISC
<b>MHZ (Takt- frequenz)</b>	4	4	20	3,6	80-100	4	8	8	80	2,512	32	27	12	8	13
<b>sonstige Co- prozessoren</b>			?	Gratik, Sound		Gratik, Sound	Gratik, Sound	Gratik, Sound, CPU, Zoomen	CPU, Grafik, Sound	Gratik, 3D, Sound, CD	Gratik, Animierk, 3D, Sound	Gratik, Sound	Gratik, Sound, Zoomen	Gratik, Sound	Gratik, Sound, 3D
<b>Anzahl Farben</b>	4 Grau stufen / 4	32768 / 16	dn. Roststufen	32768 / 256	16 Mio. / 7	4096 / 32	512 / 64	512 / 64	32768 / 32768	16 Mio. / 16 Mio.	16 Mio. / 16 Mio.	16 Mio. / 15 Mio	32768 / 4096	16 Mio. / 16 Mio	16 Mio. / 32768
<b>Sprites (max)</b>	40	40	Soft-Sprites	128	Soft-Sprites	64	80	80	116-bit Modul	Soft-Sprites	Soft-Sprites	Soft-Sprites	2048	Soft-Sprites	Soft-Sprites
<b>Polig. pro sec</b>	ungeeignet	ungeeignet	?	2-5000 mit SFX	900000	ungeeignet	2-5000 mit SVP	2-5000 mit SVP	70000	200000	350000	50000	ungeeignet	ungeeignet	20000
<b>Sound</b>	4 / FM	4 / FM + 1	8 / 16-bit Digi	8 / 16-bit Digi	7	3 / PCM	107 / FM + PCM + 1x 8 bit Digi + 1x 10 bit Digi	107 / FM + PCM + 1x 8 bit Digi + 1x 10 bit Digi	12 / FM + PCM + 32 / FM + 16-bit Digi	32 / FM + 16-bit Digi	24 / 16 bit Digi	16-bit Digi - Software abhängig	16 bit Digi + FM	ungeeignet	12 / 16-bit Digi
<b>(Kanäle, Art)</b>															
<b>Speicher- medium</b>	8-bit Modul	8-bit Modul	32-bit Modul	8-bit Modul	64-bit Modul	8-bit Modul	16-bit Modul	16-bit Modul	116-bit Modul	CD (Speed x2)	CD (Speed x2)	64-bit Modul / CD (Speed x2)	16-bit Modul / CD (Speed x1)	CD (Speed x2)	CD (Speed x2)
<b>Auflösung</b>	160 x 144 / -	160 x 144 / -	?	296 x 224 / 512 x 448	?	160 x 146 / -	320 x 224 / 640 x 448	320 x 224 / 640 x 448	320 x 224 / 640 x 480 (nur MD)	320 x 240 / 640 x 480	320 x 240 / 704 x 480	320 x 240 / 640 x 480	320 x 240 / 370 x 240 / -	320 x 240 / 640 x 480	320 x 240 / 640 x 480
<b>(non-interl. / interlaced)</b>															
<b>ca. Preis in DM</b>	160,-	100,-	320,- ...	200,-	250,- ...	200,-	400,-	400,-	500,-	900,- ...	600,- ...	550,-	750,-	900,-	1000,-
<b>ANSchlüsse</b>	Link	RF / Video / SVHS / RGB	Link	RF / Video / SVHS / RGB	?	Link	Video / RGB	Video / RGB / Audio-Cinch	Video / RGB	Video / SVHS / RGB	Video / RGB / SVHS / Audio- Video-Cinch	RF / Video / RGB / SVHS	Video / Audio- Cinch / SVHS		
<b>Ausbau</b>	4-Spieler- Link	4-Spieler- Adapter (5)	?	Mehr-Spieler- Adapter (2x4), Maus, NES- Adapter Modem (nur Japan)	?		Mehr-Spieler- Adapter (2x4), Maus, Master- System-Adapter, 32X, Modem (Jap)	Mehr-Spieler- Adapter (2x4), Maus, Master- System-Adapter, Modem (nur Jap)	Mehr-Spieler- Adapter (2x4), Maus, Master- System-Adapter, Modem (nur Jap)	Mehr-Spieler- Adapter (2x6), Link, Maus, Memory Cards, Lernkart, MPEG 1-2	Link, Mehr- Spieler Adapter, Maus, Memory Cards, Analog-Pad	Link / mit CD		MPEG 1	6-Button-Pad, MPEG 1
<b>Erscheinungs- termin in BRD</b>	1991	1994	1992	1992	Anfang 1996	1992	1991	1993	Mitte 1995	September 1995	September 1995	1994	1984	1993	September 1995

• ca. Preis über Import •• voraussichtlicher BRD-Preis ••• umgerechneter US-Preis





# BIG JAP

Während sich fernöstliche PlayStation-Besitzer über mangelnden Software-Nachschub nicht beklagen können, sieht es für den Saturn quantitativ weiterhin nicht allzu rosig aus: Die Vielzahl der Titel erscheint derzeit aus der Sega-eigenen Entwicklungsabteilung, von Drittanbietern ist

## GOtha SEGA

Nachdem uns vergangenen Monat 'Twin Goddesses' (PlayStation) in gelindes Erstaunen versetzte, verblüffen nun Segas Designer mit dem etwas anderen Action/Strategie/Luftkampf-Spiel. Solch bizarre Fluggeräte wie in 'Gotha' hat man seit der uralten 'Flash Gordon'-Fernsehserie nicht mehr zu Gesicht bekommen. Der Spieler führt ein Schwadron seiner Armada gegen ebenso seltsam gestaltete Feinde. Bevor es losgeht, werden in diversen Menüs noch Angriffsformation und -Taktik festgelegt. Die japanischen Bildschirmtexte mögen einen tieferen Einblick in den Gehalt des Spieles verwehren, die Polyongrafik spricht jedenfalls für sich selbst.



Wer so aussieht, schreit ja geradezu danach, abgeschossen zu werden



Gothas Piloten fürchten nur, daß ihnen der Himmel auf den Kopf fallen könnte ...



In den Menüs lassen sich zahlreiche Parameter modifizieren



## VICTORY GOAL SATURN

Mit 'Victory Goal' ist nun auch die erste Sportsimulation auf dem Saturn erhältlich. Neben diversen Spielmodi stehen Euch die zwölf Teams der japanischen Fußball-Liga zu Wahl.

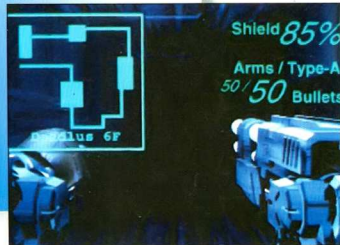
Eine gute Grafik mit drei verschiedenen Spielperspektiven, ein Vierspieler-Modus (Mehrspieler-Adapter) und Features wie Fallrückzieher, Hackentricks und Zeitlupen-Option sorgen für den nötigen Spielspaß. In puncto Spielbarkeit kann sich das Game mit 'FIFA Soccer' messen — schnelle und genaue Pässe gehen leicht von der Hand.



Anspruchsvolle Animationen und unterschiedliche Perspektiven gefallen gut



Der Penalty-Modus zum Üben



Durch diese finstere Gasse muß er kommen ...

## DAEDLUS SEGA

'Doom'-artige Spiele überschwemmen in letzter Zeit nicht nur die PCs, sondern auch die Konsolen. Futuristische Battlemechs à la 'Gunhed' sind die Protagonisten in diesem 3-D-Shooter. Gewaltige Feuerkraft ist auf der Haben-Seite zu verbuchen, demgegenüber stehen begrenzte Bewaffnung und Schildenergie. Nicht zu vergessen, daß die Gegenseite mit ähnlich eindrucksvollem Waffenarsenal aufwartet. Zielgenauigkeit und strategische Planung trennen hier die Spreu vom Weizen.



Dem möchte man nicht allein im Dunkeln begegnen



weiterhin nicht allzu viel zu sehen. Das AM2-Team arbeitet unter Hochdruck an der Fertigstellung von ‚Daytona USA‘, aktuelle Bilder lassen einiges erhoffen. Auch mit ‚Shinobi X‘ und ‚Panzer Dragoon‘ müssen wir Euch auf die kommende Ausgabe vertrösten, beide Titel lagen bei Redaktionsschluß noch nicht vor.



## RAIDEN PROJECT SEIBU KAIHATSU

Viele Zweifler nörgeln am angeblich unterentwickelten 2-D-Potential der PlayStation, „Raiden Project“ wird sie eines Besseren belehren. Fans der Automaten-Serie wissen, was sie erwartet: knallharte, brillant designte Shoot-'em-Up-Action vom Feinsten.

„Raiden I und II“ teilen sich die CD. Zwar besticht schon der inzwischen fünf Jahre alte erste Teil durch sein ausgewogenes Leveldesign, aber erst Teil zwei zeigt, was in der PlayStation steckt. Vor allem im Zweispieler-Simultan-Modus erschlägt Euch Raiden II mit unglaublichen Mengen von Gegnern, Explosionen und umherfliegenden Wrackteilen. Größere Opfer Eurer geballten Feuerkraft stürzen flüssig zoomend und brennend in die Landschaft – und hinterlassen Krater, Waldbrände und zerstörte Häuserzeilen.

Laut Angaben der Macher sind es bis zu 900 Objekte, die gleichzeitig Flacker- und fast immer auch ruckelfrei dargestellt werden – angesichts der auf dem Screen tobenden Action-Orgie wohl keine Übertreibung. Fürchterlicher Sound und unendliche Continues trüben den hervorragenden Eindruck ein wenig, insgesamt ist ‚Raiden Project‘ dennoch einer der besten Vertikal-Shooter, der je das Licht der heimischen Bildröhre erblickte.

Übrigens: Es gibt drei verschiedene Darstellungs-Modi; wenn Ihr das Spielhallenoriginal bevorzugt, dürft Ihr Euren Monitor auf die Seite stellen (oben rechts).



Gigantische Waffen und Gegner



Bildschirmfüllende Extrawaffen sind für Raiden kein Problem

## MYST SUNSOFT

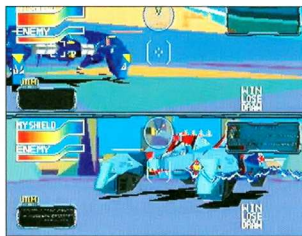
„Myst“ avancierte auf Macintosh- und PC-Computern zum Überraschungshit des vergangenen Jahres. Das Adventure besticht auf den ersten Blick durch seine wunderschönen gerenderten (Stand-)Bilder, unter der glänzenden Oberfläche verbirgt sich darüberhinaus ein klassisches Adventure mit zum Teil recht knackigen, mysteriösen Rätseln und fesselnder, mystischer Atmosphäre. Das Original wurde ohne Abstriche (oder Verbesserungen) für die PlayStation umgesetzt, eine Saturn-Version ist ebenfalls bereits erhältlich. Import-Interessierte seien allerdings vor zum Teil japanischer Schrift und Sprachausgabe gewarnt.



Texture-Maps gibt es nur im Single-Modus

## CYBER SLED NAMCO

Wer nach ‚Ridge Racer‘ von Namco eine weitere fantastische Automatenumsetzung erwartet hat, darf gleich weiterlesen. Langsame, unspektakuläre Grafik (im Zweispieler-Modus ohne Texture-Maps), träge Steuerung (mit Nancos ‚Negcon‘ Analog-Pad noch schlimmer), schlechte Computergegner und zahlreiche Bugs zeichnen „Cyber Sled“ aus. Insgesamt völlig überflüssig, dieses Spiel.



Der Zweispieler-Fight wird im Split-Screen-Modus dargestellt



Die Bibliothek: japanische Texte en masse

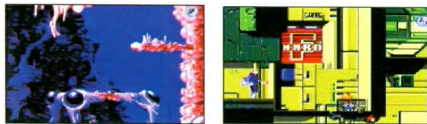


Animationen gibt es bei Myst höchst selten zu bestaunen



Geniale gerenderte Grafik – und alles ohne Silicon Graphics!

Conrad Hart in Aktion: Flashback gibt es bald auch für den Jaguar



## FLASHBACK

U.S. GOLD

Conrad Hart feiert sein Debüt auf dem Jaguar und muß sein bekanntes Abenteuer namens „Flashback“ einmal mehr überstehen. Dieses mit mehreren Preisen ausgezeichnete Science-Fiction-Actionadventure reizt den 64-Bitter zwar nicht aus, weiß aber durch elegante, flüssige Sprite-Animationen und ein spannendes Gameplay zu gefallen.

## BATTELMORPH CD ATARI

In „Battlemorph“, dem CD-Sequel zu „Cybermorph“, hat der Spieler über 50 Welten mit massiver Weltraumballerei zu überstehen. Härtere, zahlreichere Missionen, Unterwasserlevel sowie unterirdische Tunnel bringen mehr spielerische Tiefe und Abwechslung als der Vorgänger. Wie der Vorgänger bietet auch Battlemorph flotte 3-D-Vektorgrafik.



## BLUE LIGHTNING CD ATARI



Auf dem schon von vielen vergessenen Atari Lynx war „Blue Lightning“ ein absoluter Knaller – für das Jaguar-CD-ROM hat die actionreiche Flugkost beste Chancen, ebenfalls zum Hit zu werden. Als Pilot eines schnittigen Kampfflugzeugs muß der Spieler einen Bösewicht samt seiner Armee ausschalten. Zu den Missionen gehört nicht nur das Eliminieren gegnerischer Stellungen, sondern auch das Beschützen von Transportflügen. Schöne, gerenderte Grafik und hohe Spielgeschwindigkeit werden für gefällige Actionvergnügen sorgen.



# DAS GEHT VOR DEM



## RAYMAN

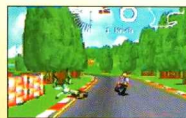
UBI SOFT

Das zweifelhafte heißerwartetste Jaguar-Programm aller Zeiten ist Ubi Softs „Rayman“. Das knuffige Kerlchen bewohnt ein Phantasieland, in dem der Teufel los ist. Mr. Black hat nämlich das „Große Proton“ gestohlen, was Raymans Welt ins Chaos stürzt (Sonic läßt grüßen!). Zauberhafte Animationen und Grafik mit über 65.000 Farben sorgen für einen auf dem Jaguar noch nie dagewesenen Augenschmaus. Ein flottes Gameplay läßt aus diesem Jump&Run mit Sicherheit einen der größten Hits des Genres werden.

## BURN OUT

VIRTUAL EXPERIENCE

Jaguar-Rennspiele waren bislang alles andere als gut und begeistert. „Katastrophal“ wäre die einzig passende Bezeichnung. Mit dem acht Hochgeschwindigkeitsstrecken umfassenden „Burn Out“ wird sich das sicherlich ändern. Das Motorradrennspiel zeigt in einer frühen Version nicht nur wesentlich ansprechendere Grafik (pure Bitmap, keine Vektoren), sondern macht auch deutlich mehr Spaß. Das Besondere: Das Spiel mit den heißen Feueröfen unterstützt die Modem-Link-Option, wodurch zwei Leute simultan um Pole Position und Wettkampfpunkte rasen dürfen.



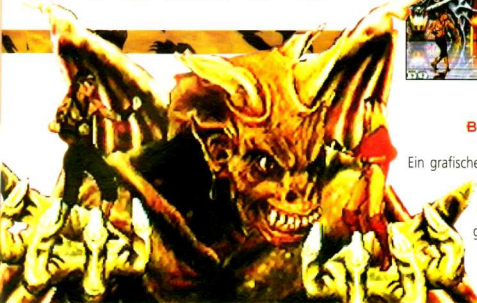
Nach Kolbenfressern wie „Club Drive“ gibt's endlich bessere Rennaction





# BRÜLLE STURM?

gangenen acht, zwölf Wochen erschien verstärkt Software für die leistungsstarke Konsole, vor allem in den kommenden drei, vier Monaten soll der Jaguar regelrecht von einer Softwareflut überschwemmt werden. Nur Gebrülle vor dem ausbleibendem Sturm? Wir werden sehen. Hält Atari Wort, erwarten uns in Kürze mitunter sehr interessante Modul- und CD-Titel, wie auf dieser Doppelseite zu sehen ist.



## ULTRA VORTEX BEYOND GAMES

Ein grafisches Gedicht ist das „Mortal-Kombat“-ähnliche „Ultra Vortex“. Zehn stramme Kämpfer, fein digitalisiert, flüssig animiert und mit jeweils einem individuellen Hintergrund, treten gegeneinander an. Geprügelt wird nach allen Regeln der Kunst, wozu freilich auch elegante Specialmoves gehören. Auch auf diesem Gebiet sind Ähnlichkeiten zu Acclains Programm unübersehbar: Dilemmen lassen viel „rote Farbe“ auf dem Bildschirm erscheinen. Das 32-MBit-Modul wird das von Atari angekündigte „Voice

verse Aktionen lassen viel „rote Farbe“ auf dem Bildschirm erscheinen. Das 32-MBit-Modul wird das von Atari angekündigte „Voice Modern“ unterstützen und außerdem ein Codesystem besitzen, durch das die Brutalität im Spiel eingeschränkt bzw. freizügiger gezeigt wird.



## FIGHT FOR LIFE ATARI

Stolze 32 MBit, ganze acht Kämpfer und neun digitalisierte Hintergründe weiß „Fight for Life“ zu bieten. Im Stile von Segas „Virtua Fighter“ wird wahlweise allein oder zu zweit bis zum bitteren Ende gekämpft. Replay-Modus und verschiedene Blickwinkel (sogar aus der Froschperspektive) sollen der kämpferischen Sache zusätzliche Abwechslung bringen.



## HOVER STRIKE ATARI



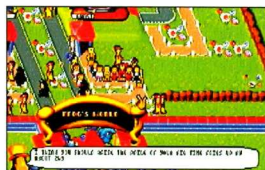
Viel Action für einen Spieler verspricht „Hover Strike“, bei dem über 30 Level mit Hilfe eines Hovercraft-Panzers und vier Waffensystemen von allerhand außerirdischen Rülpeln gesäubert werden müssen. Aus zwei verschiedenen Perspektiven darf die Hatz nach Bösewichtern betrachtet werden. Die Grafik bietet Rendering und Texturmapping. Nachtmissionen sorgen neben zahlreichen Gegnern für spielerische Abwechslung.

Auch bei Hover Strike darf der obligatorische Eislevel nicht fehlen



## THEME PARK ELECTRONIC ARTS

„Theme Park“ ist nichts für Freunde knackiger Action. Bei der an „Sim City“ erinnernden (Wirtschafts-)Simulation dreht sich alles um den Aufbau eines Vergnügungsparks. Egal ob Bau einer Achterbahn, eines Souvenirladens oder das leichte Versetzen der Pommes an den Buden, damit die Gäste mehr trinken: Alles obliegt Eurer Befehlsgewalt. Langanhaltender Spielspaß ist für Freunde des Genres garantiert.



## BRETT HULL HOCKEY



Eishockey-Action in 3-D mit viel Zooming, viel Rotation – wenig Übersicht. Kommt auf Modul und CD (Atari)

## CANNON FODDER



Absolut bitterböser, schwarzer Humor ist in diesem kriegerischen Strategiespiel trumf (Virgin)

## DOUBLE DRAGON V



Obwohl Double Dragon noch nie der große Hit war, wird es auch für den 64-Bitter umgesetzt (Tradewest)

## ROBINSON'S REQUIEM CD



Fluchtversuch auf einem Alien-Planeten. Dreidimensionales Terrain und hübsche Grafik werden geboten (Atari)

## SPACE WAR 2000



Weltraumballerei mit hübschen, gerenderten 3-D-Objekten. Schmäckerl: Zweispielersplitscreen-Modus (Atari)

## SYNDICATE



Der erfolgreiche PC-Hit fand auch den Weg zum Jaguar. Action und Strategie für Genre-Freunde (Ocean)

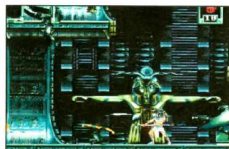
# STARGATE



**a**ls Kommandeur eines Himmelfahrtskommandos, mit dem Ihr von der Erde gestartet seid, um die Welt jenseits des Stargates (Verbindung zweier Parallelwelten) zu erkunden, landet Ihr in einer seltsam bekannten und zudem äußerst weltlich erscheinenden Wüste auf dem Planeten Abydos. Nach einem fürchterlichen Sandsturm, der Eure Crew samt Ausrüstung weit verstrengt, beginnt Euer Abenteuer in der Rolle des Expeditionsleiters Colonel Jack O'Neil. Bewaffnet mit einem Maschinengewehr, Handgranaten und unendlich Munition startet Ihr eure erste Mission, die darin besteht, fünf der überall verstreuten Ausrüstungskisten einzusammeln, ohne die Ihr nicht in das fremde Dorf Nagada gelangt. Natürlich machen Euch die schrecklichen Untiere dieser außer-



**Roland Emmerichs  
Film-Epos präsentiert  
sich als kompromiß-  
loses Action-Game**



**Immer wieder tauchen Szenen  
aus bekannten Action-Games auf**

**Filmgetreue Handlung, gutes  
Leveldesign, viele Missionen**

**Mickrige Soundeffekte,  
holprige Steuerung,  
zu wenig Ab**



## Fiese Gegner



**Der erste Endgegner ist unbesiegbar – so scheint es zumindest!**



**Horuswachen (rechter Bildrand)  
benutzen einen fieses Schutzschild**



**Dieser Tiefflieger schmeißt Euch  
mit Granaten geradezu dicht!**

galaktischen Wüste, wie auch später die starken Horuswachen des Herrschers Ra, das Leben gehörig schwer. Zum Ausgleich dafür gibt's jedoch alle Nase lang Extras – vom Schnellfeuer und Handgranaten bis hin zu Lebensenergie und 1ups. Nicht zu vergessen die sieben Symbole des Stargates, die Ihr für Euer variables Paßwort gebraucht, das jederzeit abrufbar ist. Außerdem trifft Ihr gelegentlich Crewmitglieder oder Personen, die Euch (leider nur auf Englisch) über den Stand der Dinge aufklären. O'Neil springt, klettert und rennt zwar mit der Ausdauer eines jungen Gottes, ist aber durch die etwas komplizierte und hakelige Steuerung in seiner Wendigkeit – insbesondere im Kampf – leicht eingeschränkt.

## INTERESSANTES LEVELDESIGN

Die folgenden Missionen,

die sich weitestgehend an der Filmhandlung orientieren, sind meist ähnlich wie die Erste aufgebaut. Das heißt, Ihr müßt jeweils eine bestimmte Anzahl von eigenen Leuten, Dorfbewohnern oder auch Gegenständen aufspüren. Das erfordert natürlich die komplette Erforschung der teilweise sehr großen Level, die in sich zwar nicht abwechslungsreich aber dafür grafisch interessant gestaltet sind. Musikalisch glänzt das Modul einerseits durch atmosphärische Filmtitel, andererseits – im negativen Sinne – durch

klangverzerrte und eintönige Kompositionen. So richtig nervig wird's aber erst bei den Soundeffekten, die teils mißraten und völlig realitätsfern sind. In diesem Punkt findet „StarGate“ nicht im Geringsten Anschluß an vergleichbare Action-Spiele wie „Alien 3“ oder die sehr ähnlich wirkenden Star-Wars-Titel auf dem SNES.

Thomas Hellwig



**Links:  
Dem Flat-  
termann  
solltet Ihr  
lieber  
davonlau-  
fen, denn  
er ist  
schwer zu  
treffen!**



## STARGATE

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

Eingeschränkte Beweglichkeit durch hakelige Steuerung. Statusanzeigen zu unübersichtlich. Ansonsten sehr solide Action.

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

Leider kaum Anreize, es erneut durchzuspielen. Schwierigkeitsgrad bei manchen Endgegnern ist extrem hoch – Frustgefahr!

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

Interessantes Design, animierend, jedoch gelegentlich zu düster und wenig abwechslungsreich. Technisch nur Durchschnitt.

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

Effekte zum Heulen: schrill und unpassend. Die Musik reicht von langweilig bis dramatisch und anregend.

Genre..... Action/Jump&Run  
Spieler..... 1 Spieler  
Hersteller..... Acclaim  
Preis (D)..... DM 129  
Level..... 3 & 15 Missionen  
Schwierigkeit..... hoch  
Continues..... unendlich  
Speicher..... 16 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT  
3**



**S**eit es Videospiele gibt, werden Action-Abenteuer aller Art am laufenden Band produziert. Nur wenige von ihnen bleiben im Gedächtnis der „User“ hängen, was allerdings nicht am Genre selbst,



Absolut präzise Steuerung, viele Extrawaffen und reichlich Action



Altbackenes Konzept, wodurch viele Dinge vorhersehbar sind

SNES  
Test

REIN IN DIE RÜSTUNG UND AB GEHT'S

# HAGANE

sondern vielmehr an der individuellen Qualität der Spiele liegt. Warum das so ist? Weil sich unter fast allen Programmiererteams schon seit geraumer Zeit Ideenlosigkeit speziell auf diesem Sektor breitmacht. „Hagane“, ein vom Softwarehersteller Hudson Soft produziertes Actionspiel, versucht sich nun im Meer der „Helden-Module“ über Wasser zu halten.

In erster Linie verteidigt sich der metallene Ritter „Hagane“ mit seinem Schwert. Durch Extrawaffen, die von besiegten Feinden freigegeben werden, kann er seine Bewaffnung ausbauen. Dies können Smartbombs, Wurfgranaten oder Spezialgeschosse sein, deren Anzahl allerdings begrenzt ist. Desweiteren geben vernichtete Gegner Lebensenergie und 1ups frei. Aufgrund des Zeitlimits und der Masse angreifender Bösewichter wird taktisches Kämpfen in allen 20 Leveln durch ständiges Springen und Ballern ersetzt, was dazu führt, daß sich auch in Zusammenhang mit dem hohen

## DURCHWEG STUPIDES ANGRIFFSVERHALTEN

Schwierigkeitsgrad eine gewisse Unübersichtlichkeit breitmacht. An dieser Stelle fällt bereits auf, daß Mängel im konzeptionellen Bereich bestehen. Es ist auch hier dasselbe wie bei fast allen Mitstreitern: Gegner erscheinen permanent an den gleichen Stellen, zeigen ein durchweg stupides Angriffsverhalten und

**Blitze, riesige Explosionen, herumfliegende Metallteile und schwere Waffen ... Das kann nur ein Action-Game sein!**



unterscheiden sich zudem wenig voneinander. Soll nicht heißen, daß ständig komplizierte Riesenendgegner den Bildschirm bedecken müssen – kommt aber auch vor – doch wünscht man sich



Oben: Die Szene erinnert ein wenig an „Strider“

Mit einer Smartbombe macht ihr alles platt



Ein bildschirmgroßer Riesen-Endgegner, wie er sein soll!



Manche Hintergründe können sich wirklich sehen lassen!

weg. Abschließend bleibt nur zu sagen, daß man als Action-Fan nichts Großartiges vom Spiel erwarten darf, aber sicherlich einen Blick riskieren sollte.

Thomas Hellwig



eben etwas mehr Pep in dieser leicht versalzene Jump&Shoot-Suppe.

Fans des Genres soll hier aber nicht das Wasser abgegraben werden und so finden sich natürlich auch positive Punkte im Spiel, zum Beispiel allerhand Spezial-Bewegungen, wie der Feuerstoß aus der Luft, der Doppeldrehsprung, Flickflacks oder das Rutschen über den Boden.

Größter Pluspunkt jedoch ist eindeutig die unablässige Action, die durch eine sehr präzise Steuerung und vielseitige Bewegungen des Helden unterstützt wird. Allerdings ragen sowohl Leveldesign und Soundeffekte wie auch die Hintergrundmusik nicht über den Rand des gehobenen Mittelmaßes hin-

## HAGANE

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Unbekannte Action, wie sie wohl jeder schon einmal gesehen hat! Optionen etwas sehr dünn.</small>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Einmal durchgespielt hat das Modul jeglichen Reiz verloren, denn es gibt u.a. kein Paßwortsystem.</small>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Kein Geflacker aber leider auch kaum herausragende Ereignisse in den Techno-Look-Leveln.</small>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<small>Wie gehabt! Alles schon einmal da gewesen, dennoch nicht schlechter als vergleichbare Games.</small>						

Genre ..... Action  
Spieler ..... 1 Spieler  
Hersteller ..... Hudson Soft  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 5  
Waffen ..... 4  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... unendlich  
Spracher ..... 16 MBbit  
Ehältlich ..... im Handel

# 3-



**Was passiert, wenn böse Buben sich ein paar Atoombömbchen ‚leihen‘? Genau, Arnold kommt und räumt richtig auf! Und Ihr könnt dank Acclaim live mit dabei sein. SNES oder MD genügt!**

**S**o sicher wie Kassenschlager Arnold Schwarzenegger die Massen in die Kinos zieht, genauso sicher werden seine Filme auch in gewinnbringende Software umgesetzt. „Oh nein, bloß keine Filmumsetzung!“ wird jetzt manch

vorgeschädigter Leser schreien. Aber keine Panik! „True Lies“ war in den USA nicht nur einer der kommerziell erfolgreichsten Filme des vergangenen Jahres, sondern wurde auch von Acclaim alles andere als lieblos designt!

Ihr steuert Euer Heldensprite in der Draufsicht durch die (mehr oder minder) aus dem Film bekannten Lokalitäten. Neben zahllo-

sen Terroristen, die natürlich entsorgt werden müssen, gilt es, eine

**Hoher Schwierigkeitsgrad (nix für Anfänger!), MD-Version mit schlechterer Grafik und Sound**

Aufgabe zu lösen. So müßt Ihr beispielsweise Waffenkisten vernichten oder wichtige Dokumente einsammeln.

Ihr startet mit Eurer Standard-Agentenpistole, könnt aber eine Pumpgun, eine Uzi oder auch Granaten fin-

den, die Euch natürlich die Arbeit immens erleichtern. Obwohl die Mission als gescheitert gilt, wenn Ihr drei Zivilisten getötet habt, bleibt es fraglich ob das Prädikat ‚pädagogisch wertvoll‘ hier zutreffend ist!

Grafik und Sound der SNES-Version setzen zwar keine neuen Maßstäbe im Action-Genre, heben sich



**MD:** Arnie verteidigt gerade unseren Server gegen die anstürmenden Horden aus Nürnberg!



**MD:** Achtung, die Flammenwerfer sind gefährlich

## TRUE LIES

<b>Gameplay</b>	6 5 4 3 2 1
Wie läßt sich gut steuern und kann mit seinen verschiedenen Waffen eine Menge Schaden anrichten!	
<b>Dauerspaß</b>	6 5 4 3 2 1
Für Freunde hammerharter Actionkost das Richtige! Otto Normalverbraucher wird Probleme haben.	
<b>Grafik</b>	6 5 4 3 2 1
Tja, leider kann die Grafik bei der MD-Version nicht so überzeugen. Schade, da doch auch auf dem MD gute Grafik machbar ist.	
<b>Sound</b>	6 5 4 3 2 1
Die begleitenden Melodien reizen eher zur verfrühten Verdauungsbeendigung als zum Mitsingen. Die FX sind noch schlechter!	
Genre	..... Action
Spieler	..... 1
Hersteller	..... Acclaim
Preis	..... ca. DM 140
Level	..... 3 große
Schwierigkeit	..... hoch
Continues	..... Pathwart
Speicher	..... 12 MB
Erhältlich	..... im Handel

## ARNIES WAFFEN!

**Die normale Pistole hat unendlich Munition, braucht aber Zeit beim Magazinwechsel. Geringe Durchschlagskraft!**



**Die Uzi ist eine feine Waffe! Schnell, tödlich und auch noch schwenkbar! Leider ist Mun sehr schnell ver-**  
schossen



**Mit der Pumpgun braucht Ihr zwar weniger Schuß, da sie recht stark ist, aber leider läßt sie ewig lange nach**

**Minen sind sehr praktisch, um häufig frequentierte Passagen zu ‚verminen‘. Aber Vorsicht, Ihr könnt sie auch auslösen**



**Granaten können Euch den Feierabend retten, da sie auch über Hindernisse geworfen werden können! Nach ein paar Sekunden explodieren sie dann und verletzen jeden, auch Euch!**

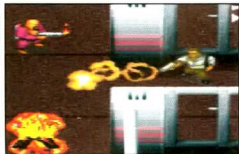




**+**  
**Knallharte Actionkost für Profis**  
 (hohe Schwierigkeit), Paßwort,  
 gelungene Filmumsetzung

**Besonders geschickt ist es, wenn  
 Ihr die Gegner schräg anschießt**

**„Hey, Schabo! Nimm sofort die  
 Flossen hoch, sonst ...“**



aber doch von der normalen 08/15-Ware ab, ganz im Gegensatz zur optischen und akustischen Präsentation des MD-Moduls. Wie Ihr schon unswcher an den Bildern erkennen könnt, wurden die grafischen Fähigkeiten von Segas 16-Bit-Konsole leider nicht genutzt. Auch die Musik stellt teilweise eine Beleidigung

und der Normalspieler wird das Pad wahrscheinlich nach 'ner halben Stunde in die Ecke schmeißen! Somit also genau das Richtige für alle Freaks, die mit verbundenen Augen und den Händen hinter dem Rücken spielen.

Maris Feldmann



für das Soundverwöhnte Ohr da. Von den schönen Schußgeräuschen blieb nicht viel übrig. Ansonsten unterscheiden sich die beiden True-Lies-Programme nicht oder nur unwesentlich voneinander.

Da sich im Laufe des Spiels nicht nur die Munition, sondern auch Arnolds Lebensenergie rapide dem Ende nähert, gibt es immer wieder Magazine für die verschiedenen Waffen und Erste-Hilfe-Kästen zu finden. Trotzdem werdet Ihr wohl das eine oder andere Dutzend Leben brauchen, da der Schwierigkeitsgrad extra für Hobbyheimagenten angesetzt wurde. Will heißen: Das Game ist exorbitant schwierig,

**SNES**  
**TRUE LIES**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1  
 Arnold läßt sich gut steuern und kann mit seinen verschiedenen Waffen eine Menge Schaden anrichten!

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1  
 Für Freunde hammerharter Actionkost genau das Richtige! Otto Normal-Verbraucher wird Probleme haben.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1  
 Teilweise etwas schlicht, aber sehr stimmungsvoll gezeichnet. Viel Liebe zum Detail!

**Sound** 6 5 4 3 2 1  
 Die Schußgeräusche klingen recht überzeugend und auch die Hintergrundmusik paßt zum Geschehen.

Genre.....Action  
 Spieler.....1  
 Hersteller.....Acclaim  
 Preis.....ca. DM 140  
 Level.....5 große  
 Schwierigkeit.....hoch  
 Continues.....Paßwort  
 Speicher.....16 MBit  
 Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**  
**2-**



C A M E R O N & A R N O L D

# TRUE LIES

## — DER FILM —

**d**as neueste Action-spektakel mit Muskel-paket Arnold Schwarzenegger unter der Leitung von Erfolgsregisseur James Cameron, war in den Staaten immerhin in den „Top Fünf“ der erfolgreichsten Filme '94. Das war auch bitter nötig, da er mit ca. \$110 Mio. Produktionskosten (ca. \$15 Mio. für Arnold) weit über einem normalen Etat lag und damit zu den teuersten Filmen aller Zeiten gehört. Allerdings muß das den Verantwortlichen von vornherein klar gewesen sein, da Cameron auch bei seinen anderen Filmen wie Terminator 1&2, Abyss und Aliens sowohl die Produktionszeit als

auch den-etat durch große Filmcrews und aufwendige Special-Effects weit überzogen hatte. Trotzdem spielte True Lies nur etwa \$160 Mio. ein. Da ein Film aber etwa das dreifache der Produktionskosten „erspielen“ muß, bis die Produktionsfirma ihre Ausgaben wieder drin hat, muß True Lies über den Videomarkt noch etliche „Märker“ machen! Als nächster „Cameron“ steht uns wohl ein Spiderman Film mit Van Damme (Street-Fighter) in der Hauptrolle ins Haus. Noch weiß man nichts Genaues, aber zu geeigneter Zeit werden wir Euch natürlich ausführlich unterrichten. mf



**Extra für die Harrierzenen wurde eine Hydraulik auf ein Hochhausdach befördert. War nicht billig, wirkt aber realistischer!**



# SPIDER-MAN

New York wird von einer Welle des Bösen überrollt. Packt die Netzpatronen ein und stellt Euch den Schurken!



Welcher MD-User jetzt kein Netz mehr hat, sieht alt aus

**W**ird ein Spiel für die zwei „großen“ 16-Bit-Konsolen umgesetzt, könnte man doch einander ähnliche Ergebnisse erwarten, oder?

Tja, was bei ‚Earthworm Jim‘ und ‚NBA Jam T.E.‘ funktioniert, ist bei Acclains ‚Spider-Man‘-Spielen für SNES und Mega Drive ein Unterschied wie Tag und Nacht!

Die Erzfeinde des Netzschwingers sind aus dem Gefängnis ausgebrochen, und haben sich in den sechs Leveln des Spiels verteilt. Mit Netz und ein paar Bomben bewaffnet steuert Ihr die ‚bessere Hälfte‘ von Peter Parker durch die Stages, die verschiedenen Schauplätzen New Yorks nachempfunden sind. Extras gibt’s reichlich einzusammeln, und verborgene Räume gilt es zu entdecken. Um gegen die Bösewichte anzukom-



Nein, wie romantisch! Vor einem malerischen Sonnenuntergang entert unser Held ein Küstenboot, und plättet mal eben die finstere Besatzung

men, kann Spidey sogar die Fantastischen Vier (Nein, nicht die Rapper!) zu Hilfe rufen. Diese machen Spider-Man mal unsichtbar oder stocken seinen Waffenvorrat auf.

Auf dem SNES ist das Ganze ein **FANGT SPIDEYS ENTFLOHENE ERZFEINDE WIEDER EIN** sehr gelungenes Actionpaket, das sicherlich nicht nur Spinnen-Fans Spaß machen wird. Fein animiert bewegt sich der Held über den Schirm. Die Gegner sind ebenfalls schön gezeichnet, und auch die Hintergründe sind gelungen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar einstellbar, im

Ganzen aber recht hoch. Trotzdem bleibt das Game fair, allein die Steuerung ist manchmal etwas hakelig und Sound sowie Geräusche sind nur unterer Durchschnitt.

Ganz anders bei der Mega-Drive-Fassung: Mäßige Animationen und Grafik-Bugs wohnen das Auge blickt. Wie oft Spidey z.B. durch feste Objekte springen kann, ist fast nicht mitzuzählen. Weiterhin verdirbt die schlechte Steuerung jeden nur aufkommenden Spielspaß. Die Diegegner sind zwar etwas leichter als auf dem Su-

per Nintendo zu besiegen, nur muß man auf seine Waffen acht geben. Hat man beispielsweise keine Netzflüssigkeit mehr, ist der Gegner auch durch Prügel nicht zu besiegen. Die musikalische Untermauerung kann hier leider nicht aufwerten, im Gegenteil! Auf dem einen ‚Ho!‘ auf dem anderen ‚Oh!‘. So lassen sich beide Games am besten beschreiben. Allen Action- und Spider-Man-Freunden sei die Super-Nintendo-Version empfohlen, und nur hartgesottene Fans sollten die Mega-Drive-Fassung anspielen.

Michael Koczy



## SPIDER-MAN

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Wäre nicht die ungenaue Kollisionsabfrage und die leicht hakende Steuerung, das Game wär top!

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades und der umfangreichen Level bleibt das Game für Fans lange spannend.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Ein fein gezeichnetes Hauptdarsteller, die Hintergründe, Endgegner und anderen Schurken sehen auch recht gut aus.

Sound 6 5 4 3 2 1

Auch wenn die Titelmusik von Aerosmith ist, der Rest der musikalischen Untermalung ist unterer Standard.

Genre.....Action  
Spieler.....1  
Hersteller.....Acclaim  
Preis.....ca. DM 140  
Level.....6  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....einstellbar  
Speicher.....16 MBbit  
Erhältlich.....im Handel

FAZIT  
2

### Zwei Beispiele für die Grafik-Bugs auf dem MD



In den Abwasserkanälen des SNES warten nicht nur Ratten auf unseren Superhelden



## SPIDER-MAN

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die Steuerung, die unfairen Stellen und der damit unnötig hohe Schwierigkeitsgrad trüben den Spielspaß erheblich.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Mehr Frust statt Lust! Im Spiel quält man sich vorwärts, immer hoffend es wird mal besser.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Zahllose Bugs, mäßige Animationen und eine ‚unglückliche‘ Farbgebung führen zu dieser Note.

Sound 6 5 4 3 2 1

Sound? Wohl eher nerviges Geplärr! Von der Titelmusik mal abgesehen ist der Sound eine Zumutung.

Genre.....Action  
Spieler.....1  
Hersteller.....Acclaim  
Preis.....ca. DM 130  
Level.....6  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....2  
Speicher.....16 MBbit  
Erhältlich.....im Handel

FAZIT  
4

**d**ie Fans der Exotenkonsole PC-Engine kennen ihn schon seit vielen Jahren: Bonk. Nachdem er mittlerweile in B C Kid umgetauft wurde, macht er sich nun auf, die Herzen aller SNES- und GB-Besitzer zu erobern. Beim SNES-Jump&Run gibt es fünf Welten, während das Game-Boy-Spiel mit insgesamt zehn Welten aufwartet. Ansonsten haben die SNES- und GB-Fassung viel gemeinsam: Jede Welt ist in vier Abschnitte unterteilt. Am Ende jeder Welt lauert dann ein Endgegner auf



K O P F A R B E I T

# BC KID



**Es ist wieder Jump&Run-Zeit: Der Neandertaler mit dem großen Schädel setzt nun zum Großangriff auf alle Nintendo-riener an!**



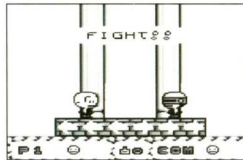
**Bonusrunde: Unter Zeitdruck müßt Ihr diesen Hubschrauber auflösen.**



**Bonusrunde, Teil 2: In einer Ballerspiel-Sequenz sammelt Ihr Münzen.**

Euch. Die Levelthemen reichen von Wald und Wiesen-Szenarien über Spaziergänge im Inneren diverser Monster bis hin zum schwerelosen Flug im All.

Wenn BC Kid mit seinem Mega-



Durch das Einsammeln von Bonbons wechselt er seine Größe (mini, normal und XL). Wenn BC Kid unterwegs eine saftige Keule findet, mutiert er nach dem Verzehr zum Berserker, der je nach Größe Schüsse abfeuert, bzw. explodierende Eier legt. Erst durch einen ungewollten Kontakt mit einem Gegner verwandelt Ihr Euch wieder zum lieben, verletzbaren Neandertaler zurück. Sind alle Leben aufgebraucht, müßt Ihr auf die unendlichen vorhandenen Continues (beim GB: Paßwörter) zurückgreifen.

nues ist das Ganze recht schnell durchgespielt. Auf dem Game Boy bietet ‚BC Kid 2‘ schon mehr an Quantität, dafür ist aber der gesamte Spielbau nicht so originell wie beim SNES-Game. Insgesamt machen beide Spiele Spaß, allerdings ist ‚Super BC Kid‘ trotz der genannten Mängel seinem GB-Brüderchen ein großes Stück voraus. *Magnus Kalkuhl*

## BC KID 2

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

Während Striken gibt es keine, allerdings ist die Steuerung mitunter ziemlich zickig. Weniger Gags als bei ‚Super B. C. Kid‘.

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

Trotz Paßwortfunktion seid Ihr eine ganz Weile mit dem Spiel beschäftigt.

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

Die Super-Game-Boy-Unterstützung ist gut, ansonsten gibt es aber wenig nennenswerte Grafik-Highlights.

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

Aufgepeppte Klassik-Stücke wechseln sich mit abgedrehten Japano-Songs ab.

Genre	Jump&Run
Spiele	1
Hersteller	Hudson Soft
Preis	ca. DM 70
Level	10 Welten
Schwierigkeit	mittel
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

Schädel Kopfnüsse aussteilt, wird selbst dem hartgesottesten Gegner mulmig zumute! Doch auch Luftangriffe beherrscht unser Held. Auf Knopfdruck dreht er sich im Sprung und knallt seinem Widersacher mit seinem Haupt von oben drauf. Auch sein Gebiß kann sich sehen lassen: Mit seinen Beißerchen klammert sich BC Kid an Wände und Säulen, um mit ständigen Knabberbewegungen nach oben oder unten zu gelangen. Den Dickkopf gibt es in drei Ausführungen:

## SUPER BC KID

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

Die Level strözen nur so von abgedrehten Gegnern, Gags und neuen Ideen. Nur die Steuerung könnte besser sein.

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

Dank unendlich vieler Continues ist das Game viel zu schnell durchgespielt. Schade!

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

Hier und da läßt sich ein Mode-2-Effekt blicken, ansonsten präsentiert sich Euch eine hübsche, aber unspitzakute Optik.

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

Aufgepeppte Klassik-Stücke wechseln sich mit abgedrehten Japano-Songs ab. Wenig, aber gute Samples.

Genre	Jump&Run
Spiele	1
Hersteller	Hudson Soft
Preis	ca. DM 70
Level	10 Welten
Schwierigkeit	mittel
Continues	unendlich
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel



# Das Tor zu einer anderen Welt



**E**nde der 20er Jahre stoßen Wissenschaftler bei Ausgrabungen in Ägypten auf etwas, von dessen Existenz die Menschheit nicht einmal zu träumen wagte; ein Tor zu einer anderen Welt – zu einer unbekannt Dimension! Was verbirgt sich hinter diesem „Stargate“? Was erwartet die Menschen? Während Kurt Russel und James Spader dieses Geheimnis in dem zur Zeit laufenden Kinohit lüften, solltet Ihr uns und Acclaim, den Machern der Videospielumsetzung des Films, folgende Fragen beantworten:

- 1 In welche Rolle schlüpft Ihr in Acclains Stargate-Actionspiel?
- 2 Worin unterscheiden sich die 16-Bit- und die Game-Boy- bzw. Game-Gear-Versionen von Stargate?
- 3 Wie heißt der Regisseur des Stargate-Films?
- 4 Wie nennt man die Zeichen der altägyptischen Bilderschrift?
- 5 Wie werden die altägyptischen Grabbauten der Könige genannt?

Natürlich haben GAMEPRO und Acclaim exklusiv für Euch geniale Preise auf Lager. Vor allem die sehr wertvollen, handbemalten Latex-Replikas der Original-Filmmasken sind der Hit schlechthin! Um ein solch kostbares Stück (Wert: über 700 Mark) ergattern zu können, müßt Ihr allerdings jede der fünf Fragen korrekt beantworten. Wer drei- oder viermal richtig antwortet, hat Chancen auf die Preise 4 bis 20. Sollten zwei Antworten richtig sein, kommen die Preise 21 bis 50 in Betracht. Wer nur einmal ins Schwarze trifft, könnte einen der Gewinne von 51 bis 100 erhaschen. Ein wenig Mühe lohnt sich also! Gehen mehr richtige Lösungen ein als Preise ausgeschrieben sind, entscheidet das Los.

Schickt Eure Antworten inklusive Angabe Eures Videospiel-systems (nur Mega Drive, Game Gear, SuperNES oder Game Boy) an folgende Adresse:

MVL GmbH, Stargate, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 28. April 1995

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MVL GmbH und Acclaim sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich!

1. Preis: eine Ra-Maske, ein Videospiel Stargate (System nach Wahl), eine Soundtrack-CD und eine Original-Stargate-Spielfigur mit individuellem Zubehör

2. Preis: eine Horus-Maske, ein Videospiel Stargate (SnW) und eine Soundtrack-CD (Wir danken der Firma Milan für die Bereitstellung aller CDs.)

3. Preis: eine Anubis-Maske, ein Videospiel Stargate (System nach Wahl) und eine Original-Stargate-Spielfigur

4.- 20. Preis: jeweils ein Stargate-Videospiel (System nach Wahl)

21.- 40. Preis: je ein Original-Soundtrack

41.- 50. Preis: je eine Original-Stargate-Spielfigur mit individuellem Zubehör

51.- 100. Preis: jeweils ein Stargate-Magnet-Puzzle



Mega Drive



Game Gear



Game Boy

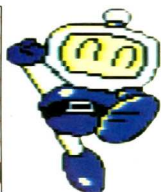


SuperNES





Im Solo-Modus scrollt das Bild ein wenig, links eine komplette Arena

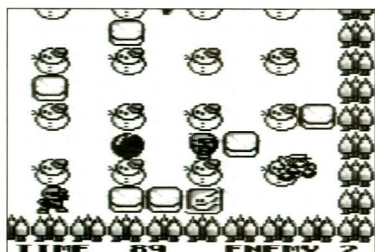


VORSICHT, EXPLOSIONSGEFAHR!

# WARIO BLAST

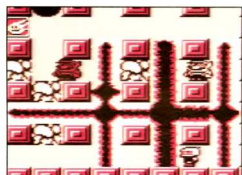
untersüzt  
SUPER  
GB

Einfach genial! „Wario Blast featuring Bomberman!“ vereinigt zwei legendäre Videospiele-(Anti-)Helden in einem bombigen Spiel.



Mit dem „Moto“-Extra könnt Ihr über Wände (bzw. Schneemänner) springen

Im „Battle“ bleibt kein Auge trocken



„Come on, B-Man, light my fire!“

**b**omben ohne Ende. Hinter dem Titel Wario Blast verbirgt sich ein wacheschtes Bomberman/Dyna-blast. Mitsprengen darf nun auch Nintendos Wario, der bereits in „Wario Land“ im Bonusgame seine Vorliebe für



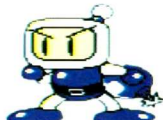
Vorgehen gelassen. Überraschend gut gelungen sind diesmal auch die Computergegner. Je nachdem, ob Ihr gegen Warios oder Bomberman in den Kampf zieht, warten diese mit unterschiedlichen Taktiken auf. Im Battle-Modus geht natürlich erst

aus ein paar Wünsche offen. Es gibt keine Computergegner, weder Rundenanzahl noch -Dauer lassen sich modifizieren, und es gibt keine Link-Option für „normale“ Game Boys.

Wie dem auch sei, Tatsache ist: Das Einspieler-Spiel ist sehr gut gelungen, leider dank unendlicher Continues in jeder Stage schnell durchgespielt. Das Vierspieler-Battle gehört (wie immer bei Bomberman) zu den besten Spielen überhaupt. Klaus-Dieter Hartwig-

Sprengkörper unter Beweis stellte. Im Solo-Modus tretet Ihr mit Wario oder dem B-Man im traditionellen Arena-Kampf an. Die Schlacht erstreckt sich über acht unterschiedliche Level à vier Stages. In den ersten drei Stages tretet Ihr nacheinander gegen ein, zwei bzw. drei Gegner an, gefolgt von einem garstigen Obermottz. Die Extra-Flut der „Super Bomberman“ wurde erheblich eingedämmt. Dies ist allerdings kein Nachteil, denn dadurch wird die Hektik aus dem Spiel genommen und mehr Platz für strategisches

so richtig die Post ab. Maximal vier Spieler können sich auf dem Super-Game-Boy (mit SNES-Multiplayer-Adapter) die explosiven Kugeln um die Ohren jagen – wahlweise nur mit den drei Standardextras (Flamme, Bombe, Totenkopf) oder auch mit den fünf zusätzlichen (z.B. Kick-Bombe, Sprung, Laufen), die Ihr im Solo-Spiel nach besiegt Bossen bekommt. Leider läßt dieser Mo-



Genialer Mehrspieler-Modus, der bislang beste Solo-Modus, endlich mal keine Extra-Flut

Zu einfach, keine Link-Option, keine Computergegner im Battle-Modus, kaum Optionen

**GAME BOY**

## WARIO BLAST

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

**FAZIT**  
2+





INSTINCT

Wie immer an dieser Stelle halten wir uns nicht zurück. Euch unsere persönlichen Statements zu aktuellen Games der Videospielszene zu präsentieren. Hier könnt Ihr ausnahmsweise einmal rein subjektive Meinungen zu den wichtigsten Spielen dieser Ausgabe finden.

Rundherum haben wir allerhand Kurioses, 'last-minute-News' und satirische Einlagen zusammengetragen. Wir hoffen Euch damit ein wenig Hürzelein bieten zu können, die hier und da auch zu den Schmunzeln anregt. Schreibt uns ruhig Eure Meinung hierzu!

Viel Spaß und bis zum nächsten Mal, Eure GAMEPRO-Crew!



## ABER, ABER, HERR ÜBERSETZER!

In der Spieleanleitung zum „Besser als Zelda“-Spiel „Soleil“ findet sich unter dem Punkt „Heben Sie dies auf!“ folgender merkwürdiger Hinweis: „Ein freundlicher Dickhäuter bringt Ihnen bei, wie Sie Gegenstände mit Ihrem Rüssel aufheben.“

Diese obskure Anweisung enthält eine erschütternde Voraussetzung: Mega-Drive-Besitzer haben einen Rüssel! Wohlgermerkt, nicht nur die männlichen! Wenn dem nun wirklich so wäre, hätte das einen tollen Effekt, und zwar den, daß man während des Spielens diverse Lebensmittel, wie Chips, Cola, Käsehäppchen etc., zu sich nehmen könnte, ohne das Joypad aus der Hand legen zu müssen! Wäre das nicht toll? Na gut, Ihr habt ja recht – sieht irgendwie schon komisch aus!



	REZA ABDOLALI	HANS-J. AMANN	JULIAN EGGBRECHT	MARIS FELDMANN
<b>BEVORZUGTE GENRE</b> <b>DERZEITIGES LIEBLINGSGAME</b>	Chefredakteur Sport, Rennspiele Ridge Racer (PS-X)	Redakteur Sport, Shoot 'em Up Return of Fire (3DO)	Freier Mitarbeiter Action, Shoot 'em Up Parodius 2 (SNES)	Volontär Prügelspiele, Strategie Ridge Racer (PS-X)
<b>WARIO BLAST</b> GB S.40	★★★★★ Gelungene Bomberman-Umsetzung für den Game Boy. Trotzdem werfe ich lieber auf dem SNES mit Bomben um mich.	★★★★★ Was für ein Spaß, sich auf dem GB zu werten in die Luft zu jagen. Auf dem GB? Leider nicht, nur SGB-Besitzer können die Mehrspieler-Option nutzen. Ärgerlich!	★★★★★ Spielerisch das beste Bomberman auf Nintendo-Puristen gefällt die SGB-Variante noch mehr als die echten SNES-Bombenmänner, da der Extra-Overkill endlich entfällt.	★★★★★ Endlich kann man mal wieder Bomberman ohne unfaire Extraspielen, Bomben und Flammen sind das einzige was der Bomberchampion (z.B. Klaus) wirklich braucht.
<b>HAGANE</b> SNES S.33	★★★ Macht optisch einen ziemlich guten Eindruck, spielerisch ist's aber eher dürrig. Da lege ich lieber noch eine Runde Ridge Racer ein...	★★★★★ Düstere Grafiken zeichnen Hudson Softs Actiongame aus, können aber nicht über die spielerischen Schwächen und Ideenlosigkeit hinwegtäuschen.	★★★ Endlich ein Shinobi-Ninja Spirit-Verschnitt auf dem SNES, doch Hudson Soft setzte den Schwierigkeitsgrad höllenhart zu hoch und damit das Spiel in den Sand. Schade...	—
<b>TRUE LIES</b> SNES/MD S.34-35	★★★★★ Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades hat es mir Arnie diesen Monat angefallen. Wem der Film gefallen hat, wird auch Spaß an der Umsetzung haben.	★★★★★ Arnold Schwarzenegger in seinem ersten wirklich vernünftigen Actionpektakel auf dem SNES. Geballere bis zum Abwinken im Stile von „The Chaos Engine“.	★★★★★ Die Grafik gefällt zwar überhaupt nicht, das Spiel ist aber für eine Umsetzung des viel zu langen und insgesamt nur netten Schwarzenegger-Streifen's ganz passabel.	★★★★★ Genau so muß knallharte Actionkost aussehen. Mit True Lies zeigt Acclaim, daß sie zurecht eines der erfolgreichsten Softwarehäuser sind. Mehr von diesem Kaliber!
<b>BATTLE FRENZY</b> MD S.74	—	—	—	★★★ Ich kann die User verstehen, die auch auf dem MD 3-D-Games spielen wollen, aber das Gerät ist einfach nicht dafür ausgelegt. Warum bleibt uns sowas nicht erspart?
<b>RETURN FIRE</b> 3DO S.74	—	★★★★★ Einfach köstlich, dieses Game! Superber Soundtrack, geschmackloses Gameplay und spannend bis zur letzten Mission – ein echtes Kultspiel für Hartgesottene!	★★★★★ Innovativ, kriegerisch, zynisch - zu zweit aber ein Heidenspaß. Neben der tollen Spielbarkeit sind auch Grafik und Sound vom Feinsten. 3DO-Besitzer mit starken Nerven sollten zugreifen.	★★★★★ Hey, Ihr alten Amigabesitzer! Erinnert Ihr Euch an den „Baron“ und sein unvergessenes „Firepower“? Nun ist er zurück, und präsentiert mit „Return Fire“ das aufgemotzte Sequel!

## REDAKTIONELLER NACHWUCHS

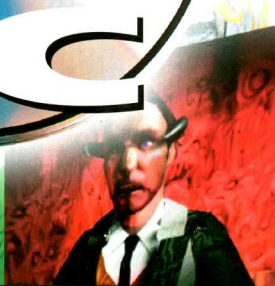
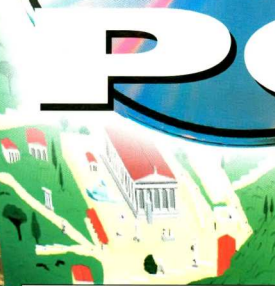
Lange schon fehlte eine echte Fachkraft im Bereich Spieletests für Game-Boy-Module mit besonders kleinen Helden und weniger als zwei Leveln Spielumfang. Nun endlich, nach zähen Vertragsverhandlungen, hat sich Filiz – 2 Monate alte Redakteurstochter von Thomas H. – dazu bereiterklärt, ihren Kinderwagen zu verlassen, und sich ausschließlich dem Testen solcher Games zu widmen. Erster Kommentar der neuen Mitarbeiterin: „Uhhääährh!“.



Die kleinen roten Sterne sind keine Seiten-Dekoration, sondern Bewertungen! Wir vergeben ein bis fünf

- ★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“
- ★★ „Gefällt mir nicht, kann ich nichts mit anfangen“
- ★★★ „Gutes Game, würde ich mir aber nicht unbedingt kaufen.“

# GAMEPRO PC



**DESCENT**  
Der neue Stern unter den  
3-D-Spielen

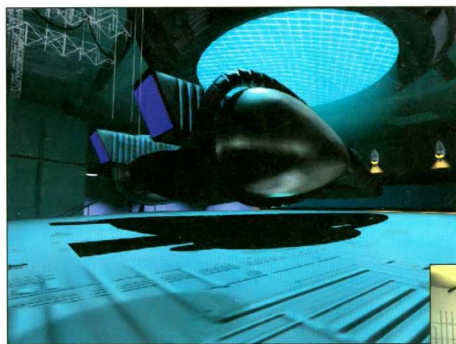
**DAS AMT**  
Sim-Bürgermeister

**HERETIC**  
Monsterjagd im Mittelalter

News +++ Kurztests  
+++ Compilations +++  
Low-Price-Spiele +++



Zum  
Herausnehmen!



Alleerfeinste Rendergrafiken in hochauflösender SuperVGA-Darstellung bietet „The Virtual Space Adventure“, das in deutsch-amerikanischer Zusammenarbeit entsteht

Sieht wirklich prächtig aus – aber ob das Objekt unten nun ein futuristisches Sitzmöbel oder ein seltsames Alien ist, werden wir wohl erst dann wissen, wenn TVSA im Laden steht ...



## VIRTUALITY

### Made in Germany

Interessante Neuigkeiten gibt es aus Osnabrück zu melden. Von dort aus will ein neues Softwarehaus im Herbst Furore machen: ESCAL Software arbeitet an einem Programm, das bereits jetzt in einer frühen Vorversion mit absolut phantastischen Grafiken und irren Kamerafahrten aufwartet. **The Virtual Space Adventure** wird gleichzeitig in good old Germany und in Orlando, Florida entwickelt, wo die zweite Hälfte von ESCAL zu Hause ist. Falls das Gameplay so gut wie die Grafik ausfällt, könnte TVSA ein Hammer werden. Wer den Vertrieb übernimmt, steht allerdings noch nicht fest.

### NEUER MEDIEN-GIGANT?

Manche Filmstudios können es einfach nicht lassen. Nachdem sich die Bosse der Warner Studios bereits mit „Time Warner Interactive“ (TWI) und „Warner Interactive Entertainment“ (WIE) auf den Softwaremarkt verlegt haben, wird die Warner-Familie hier um ein weiteres Mitglied aufgestockt. Die Abteilung Consumer Products der Warner Bros. Hollywood engagiert sich nun ebenfalls und nennt ihren wie die anderen Softwareabteilungen unabhängig agierenden Ableger „Warner Bros. Interactive Entertainment“ – was für ein Bandwurmname! Ziel von WBIE ist die Entwicklung interaktiver Software auf der Basis von Warner-Titeln. Dazu sollen sich normale Disk- und CD-ROM-Games gesellen. Um das Ganze abzurunden und dem Unternehmen einen futuristischen Touch zu verleihen, sind außerdem einige Projekte in Planung, die sich mit den Zukunftsprojekten interaktivem und On-line-Fernsehen beschäftigen.



## AUSGESPIELT

### HÖREN STATT SEHEN

Ideal für blinde Computer-User: In England gerade auf den Markt gekommen ist ein Schachprogramm, das unter Windows läuft und Schachfiguren und -brett nicht nur auf dem Bildschirm zeigt, sondern verschiedene Spielinformationen auch akustisch wiedergibt. Das sprechende Spiel der Könige heißt **HIARCS** und wird von Countrywide Computers in Wilburton vertrieben – Tel. 00 44-13 53-74 03 23.



# NE

DIE SPIELE

**Wo sind die neuesten Spleletrends zu sehen? Im Januar in Las Vegas! Wir haben für Euch reingeschaut und verraten, was es für CD-ROM in diesem Jahr geben wird und welches neue Zubehör Euch erwartet .**

## SCI-FI-KULT



Die Science-fiction-Serie **Perry Rhodan** erscheint nicht nur in Heftchenform, sondern ist auch als Hardcover äußerst erfolgreich. Der fünfzigste Band der Buchreihe wird deshalb zünftig gefeiert: Zum Preis von 25 Mark bekommt Ihr nicht nur das Buch (Titel: „Grueifin“), sondern auch eine CD, auf der



Ihr die Titelbilder aller fünfzig bisher erschienenen Ausgaben per interaktivem Programm bewundern könnt. Die momentan auf Eis gelegten Pläne für ein Perry-Rhodan-Computerspiel sollen übrigens demnächst wieder reaktiviert werden. Als Produzenten im Gespräch sind Attic Software, die sich mit den gelungenen Computeradaptionen von „Das Schwarze Auge“ einen guten Namen gemacht haben.

## Zukunftsmusik

Origin bastelt an der nächsten Warteschleifenarie: Gerüchteweise soll das Werk zwar bereits im Sommer fertig sein, doch sind derartige Meldungen aus Texas immer mit Vorsicht zu genießen. **Crusader** heißt das Strategie/Action-Spektakel und verspricht laut Presseabteilung Multimedia en masse. Was immer das heißen will ...



*Wird Konamis Maskottchen Sparkster vielleicht bald auch auf dem PC für Wirbel sorgen?*

## UMSTEIGER



Einfach nicht totzukriegen sind die Gerüchte, daß Konami, einer der großen Namen unter den Herstellern von Konsolengames, fremdgehen will. Angeblich bestehen ernsthaftige Pläne, in den PC-Markt einzusteigen, da sich dort bessere Möglichkeiten bieten als im streng von Sega und Nintendo kontrollierten Cartridge-Geschäft. „Policenauts“, der erste im Gespräch befindliche Titel, wird in Deutschland allerdings nicht erscheinen, selbst wenn sich das Gerücht bewahrheiten sollte.

## MEGA-FLOPPY

*Ist die Diskette doch nicht tot? Fuji Photo Film Co. soll angeblich eine 3,5-Zoll-Diskette (8,9 cm) entwickelt haben, auf der die 50fache Datenmenge einer bisher üblichen Disk gespeichert werden kann – sofern man ein speziell darauf abgestimmtes Laufwerk besitzt. Falls das neue Speichermedium nicht zu teuer ist, könnte es vielleicht zu einer ernststen Konkurrenz für die wiederbeschreibbare CD werden.*



*Wird die gute alte Diskette mit neuer Technik der CD-ROM den Kampf ansagen?*

*Wie kommt unser Chefredakteur Reza in ein PC-Spiel? Gar nicht – der Herr zur Rechten sieht nicht nur anders aus, sondern ist auch viel humaner ...*



## NEWS GEFÄLLIG?

Die verrückte Zeitungsmachersimulation **Mad News** erwartet dieser Tage Nachwuchs. Auf der **Data-Disk Extrablatt** gibt es neue unglaubliche Artikel und Bilder, die Eure Zeitung noch bunter und blöder machen. Mit der erweiterten CD-ROM-Version von **Mad News** erhaltet Ihr unter anderem einen Editor, mit dem Ihr auch eigene Meldungen basteln könnt. Alle drei Produkte sollen untereinander kompatibel sein.

## INHALT

**News** ..... 2

**Descent** ..... 4

Waghalsige Flugaction im unterirdischen Labyrinth

**Die Sage von Nietoom** ..... 6  
Ein deutsches Softwarehaus auf den Spuren einer alten Legende

**Heretic** ..... 7  
Mit Muskeln und Magie:  
3-D-Action à la Mittelalter

**Kurz & Knapp** ..... 8  
Kurz vorgestellt: Neue Spiele

**Hell** ..... 10  
Abenteuer in der Zukunft: Das Tor zur Hölle ist geöffnet ...

**Das Amt** ..... 11  
Politik im tiefsten Bayern: Wer ist der beste Bürgermeister?

**Commander Blood** ..... 12  
Abenteuer, Strategie und Action in einem verrückten Universum

**Premier Manager 3** ..... 13  
Jetzt geht's mit der Elf bergauf!

**Kiyeko u. d. Diebe d. Nacht** .. 13  
Ökologie zum Mitspielen

**Budget Bonanza** ..... 14  
Viel Spiel für wenig Geld!

**Laserlicht und Datenstrom** .. 16  
Die Technik der CD-ROM





In den außerirdischen Minenkolonien der Erde ist die Hölle los: Statt Erz zu fördern, sind die vollautomatischen Anlagen dabei, Killerroboter zu bauen. Ganz offensichtlich hat ein (noch) unsichtbarer Feind die Kontrolle über die Anlagen übernommen und alles umprogrammiert. Das Schlimme bei der Sache: Das Ziel der geheimnisvollen Fremden ist die Erde ...

**S**ie Roboter werden aufmüppig? So was kann selbstverständlich nicht geduldet werden. Mittels eines Antigrav-Gleiters geht es in die unterirdischen Anlagen und damit den randalierenden Robbies an den Kragen. Sicher hinter der Bildröhre Deines Monitors darfst Du Dich in das wildeste Actionsspektakel setzen, das es jemals unter der Erdoberfläche und auf dem PC gab.

In feinsten 3D-Grafik breiten sich die Gänge, Hallen und Stollen der unterirdischen Anlage vor Dir aus.

### SCHWINDELERREGEND SCHWERELOS

Dank des schwerelos dahingleitenden Fighters kannst Du Dich gefahrlos in senkrechte Schächte stürzen oder Dich auf den Kopf stellen und den Boden zur Decke machen. Alle diese Tricks sind auch tatsächlich nötig, denn die

Robbies können ebenfalls fliegen und greifen Dich aus allen Richtungen an – und ballern dabei auch noch aus vollen Rohren! In der Grundausrüstung ist der Gleiter mit einem Doppellaser ausgestattet, der durch Power-Ups ausgebaut werden kann. Andere Waffen gibt es ebenfalls; hinter Geheimtüren versteckt können Maschinengewehre, Minen, Torpedos und Plasmakanonen gefunden werden. Zusätzliche

Energie und Reparaturkapseln für den angeschlagenen Energieschild sind ebenfalls in den Korridoren versteckt oder entstehen bei der Explosion eines erlegten Gegners.

### KAMPF AM ZENTRALREAKTOR

Ziel jedes Einsatzes ist der Zentralreaktor der Mine, der zerstört werden muß. Damit werden alle Robbies vernichtet und die bösen Pläne der geheimnisvollen Inva-

HEISSE SCHLACHT  
DES



Die blauen Kugeln im Hintergrund frisieren die Schildenergie wieder auf



Sturz in den Tunnel – auf schnellen PCs kann einem da fast übel werden ...

# IN KÜHLEN STOLLEN

## DESCENT

...umm, weg  
...ar: Solch eine  
...che Feuerwol-  
...leibt von  
...in erlegten  
...ner übrig



**Winke winke:**  
Diese freundlichen Herren sind Geiseln – also bitte retten statt abballern!



**Phase 1:**  
Besuch von vorne



**Phase 2:**  
Ordnungsgemäßer Empfang

Bitte hier nicht landen – sonst gibt's heiße Söckchen: Dies ist ein Lava-pool in einer unterirdischen Höhle



**DAS ENDE: DER KAMPF MIT DEM REAKTOR**



Wenn Ihr den Reaktor abgeballert habt, läuft die Uhr gegen Euch: noch 60 Sekunden



Ein Blick auf die 3-D-Karte: Wo kann bloß der Ausgang sein?



In letzter Sekunde geschafft: Flucht aus der Station ...



... bevor es hinter Euch ganz gewaltig kracht!

soren vereitelt. Zuvor solltest Du jedoch noch die Zellen finden, in denen die böse Macht das Wartungspersonal der Minen gefangenhält. Gelingt es Dir, die Jungs zu retten, winkt ein satter Punk-tebonus.

Supersoft animierte 3D-Grafik mit tollen Oberflächentexturen. Scharrenweise monströse Robbies und ein knochenharter Heavy-Metal-Soundtrack mit knackigen Sound-FX erwartet Dich. Dank der wirk-

lich schnellen Grafik, die nicht nur auf einem Pentium, sondern auch auf einem 486er PC mit 66 MHz

### SHAREWARE ZUM AUSPROBIEREN

ein zufriedenstellendes Tempo bringt, fühlst Du Dich mitten in das Geschehen hineinversetzt. Auch eine Modemoption, durch die sich mehrere Computer verbinden lassen, ist vorhanden. „Descent“ ist mit Sicherheit das

heftigste Action-Game, das in den letzten Monaten für den PC entwickelt wurde. Eine Besonderheit zum Schluß: Von Descent gibt es neben der Vollversion auch eine abgespeckte Shareware-Version, mit der Du die ersten sieben Level schon mal zur Probezocken kannst. Aber sei Dir darüber im klaren –

wenn Du auf Nothin stehst, wirst Du spätestens nach dem ersten Probespiel voll auf das Programm abfahren ...

Heiner Stiller

Genre	Action	<b>FAZIT</b>
Spiele	1, 2 per Modem-Datentransfer	
Hersteller	Interplay	<b>2</b>
Info	Bonamico	
Preis	ca. DM 120	
Schwierigkeit	einstellbar	
System	PC CD-ROM	
Speicher	4 MByte	
Soundkarte	Sound Blaster, General MIDI	



T  
E  
S  
T

OPAS MAGISCHES VERMÄCHTNIS

# DIE SAGE VON NIETOOM

So ein Dimensionstor ist ein feines Gerät: Einfach durchgehen, schon landest Du wer weiß wo. Diesen ungeheuerlichen Vorzug wollen sich allerdings auch finstere Mächte zu eigen machen – da ist schnelles Handeln angesagt ...



Der Held durchsucht das Büro des verstorbenen Opas



Ohne Licht keine Sicht: Mit Kerze könnt Ihr in die Schublade gucken

D  
U  
R  
C  
H  
D  
I  
E  
M  
E  
N  
S  
I  
O  
N  
E  
N

**m**agisch-mystisch und trotzdem sehr zeitgemäß ist die Story des Adventures „Die Sage von Nietoom“. Ein salopper Yuppie wandelt im Haus seines mittlerweile verbliebenen Großvaters auf dessen Spuren, um den Wahrheitsgehalt der ominösen Sage zu überprüfen. Angeblich soll es nämlich in der Gegend magische Tore geben, die Zugang zu

fremden Welten und Dimensionen bieten. Ein Zauberer aus Nietoom hat es vorgemacht, allerdings geriet sein Wissen im Laufe der Jahrtausende in Vergessenheit. Und jetzt steht nur zu hoffen, daß Held Marco das Geheimnis schneller lüftet als die



dunklen Typen, die sich sonst noch dafür interessieren.

Solide deutsche Handarbeit bietet dieses Erstlingsprogramm des kleinen Berliner Softwarehauses „4th Generation Studios“. Nicht etwa synthetische Schauspieler und digitalisierte Videoszenen bis zum Abwinken erwarten hier den neugierigen Abenteurer, sondern sauber gepixelte Bilder mit sparsamen Animationen.

Spannung bietet das Game trotzdem, denn es ist reichlich Denkarbeit angesagt. Die Puzzles sind meistens recht logisch und sehr abwechslungsreich. Wenn sich etwa die klemmende Tür eines stabilen Wandschränkchens auch mit einem dicken Schraubenzieher nicht öffnen läßt, wirft man es eben vom zweiten Stockwerk aus in die Tiefe – in den Trümmern findet sich Nützliches. Zum Vergraulen eines merkwürdigen Besuchers empfiehlt sich der Bau einer gruseligen Vogelscheuche auf Rädern, und Safes sind normalerweise mit Zahlenkombinationen zu öffnen.

Die etwas antiquiert wirkende Steuerung benutzt Befehlswörter, die wie bei den alten Lucas-Art-Ga-

mes per Maus in einer Leiste am unteren Bildschirmrand separat angeklickt werden. Und das Scrollen durchs Inventory entwickelt sich bei fleißigem Sammeln leider zu einer langwierigen Klickarie. Spaß macht dagegen der Soundtrack, der selbst nach langen Spielsitzungen nicht auf die Nerven geht. Daß hier ein Profimusiker am Werk war, ist nicht zu überhören.

Das Adventure läßt sich direkt von der CD spielen, was zwar Festplattenplatz spart, dem



Der Safe in Opas Büro



Tärrä: ein Dimensionstor!



Spießfluß jedoch nicht sehr zuträglich ist. Wenn Ihr der „Sage von Nietoom“ dagegen 20 MB auf der Festplatte spendiert, geht die Genußkurve sofort steil nach oben.

Antje Hink

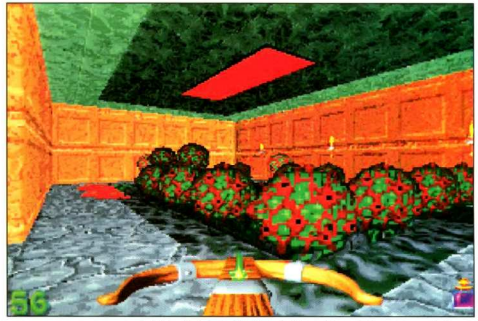
Genre	Adventure
Spiele	1
Hersteller	4th Generation Studios
Info	Kingsoft, Aschen
Preis	ca. 20 DM
Schwierigkeit	Mittel
System	PC CD-ROM
Speicher	2 MB RAM
Soundkarte	AdLib, Sound Blaster, Roland, General MIDI

**FAZIT**  
**3+**





46 Sind Sie nicht Herr Kaiser von der Hamburg-Mannheimer...?



56 Iggitt – Schleimkullen! Aber die plätzen so schön ...

# HERETIC

**Fatale Fallen, düst're Dungeons, miese Monster – und trotzdem hat dieses mittelalterlich angehauchte Fantasy-Game rein gar nichts mit Rollenspielen zu tun. Wer in den gegnerübersäten Räumen überleben will, sollte sich besser auf handfeste Argumentationsverstärker verlassen ...**



60



Solch stilvolle Ornamente wie an diesem reich verzierten Tor gibt's gleich haufenweise zu entdecken. Aber dahinter lauert das Grauen ...

**d**as alte Kastell, das schon bessere Tage gesehen hat, liegt scheinbar verlassen da. Aber der Friede trügt – in Kellern und Gewölben, in schattigen Ecken und abgelegenen Turmstuben versteckt lauert das Böse. Lebende Skelette, hirnlose Oger, fliegende Teufel und böse Zauberer haben das Gemäuer in Besitz genommen. Zunächst mit einem Blitze verschleudernden Zauberstab ausgestattet, später auch mit magischer Armbrust, Todesklauen und Eisstrahlen, geht es hinein in die muffigen Gewölbe, in denen Geheimtüren entdeckt, verborgene Schlüssel gefunden und weitläufige Hallen erkundet wer-

den müssen. Zusätzlich kannst Du auch immer wieder Heilränke finden, mit denen die Lebensenergie, die bei den Angriffen der Monster verloren wurde, wieder hergestellt wird. Was sich hier relativ märchenhaft anhört, stellt sich auf dem

## FANTASY MEETS ACTION

Monitor als beinhardt Actiongame erster Güte dar. Kein Wunder eigentlich, denn in diesem Fantasy-Game steckt die Spiel-Engine von ‚Doom‘. Raven Software hat sich mit ID Software zusammengetan und für die bewährte Technik eine neue Story einfallen lassen, das Ganze

mit eigenen Grafiken, Monstern, Waffen und Ideen ausgestattet und so eine Fantasy-Version des 3-D-Klassikers geschaffen. Die Kooperation hat sich gelohnt, denn dabei ist ein recht beachtliches Game herausgekommen, nicht so blutrünstig wie das Urprogramm dieses Genres, jedoch dank unheimlicher Musik und gruseliger Soundeffekte um so schauerlicher! Und rein von der Action her mindestens so hektisch wie das Original. Natürlich sind in einem so gut durchdachten Game wie

‚Heretic‘ auch solche Spezialitäten wie Automapping und Netzwerkoption enthalten. Außerdem gibt es den ersten der drei Abschnitte, in die das Game aufgeteilt ist, als preiswerte Shareware-Version. Somit könnt Ihr das Game für ein paar Mark erst einmal in aller Ruhe gründlich ‚probzocken‘!

Heiner Stiller



Auf Eurer, ähem: friedensschaffenden Mission erwartet Euch tolle Grafik



Genre	Action
Spieler	1 (im Netzwerk bis zu 6)
Hersteller	RavenID Software
Info	CDV, Karlsruhe
Preis	ca. 80 DM (Vollversion)
Schwierigkeit	Mittel
System	386/33
Speicher	8 MB
Soundkarte	Soundblaster

**FAZIT**  
3+





**BUNDESLIGA MANAGER SUPPORTER**

Tooor! Der „Bundesliga Manager Hatrick“ wird mit einer Datadisk beglückt. Die CD-ROM-Version enthält neben den neuen Namen, Daten, Teams usw. auch die für die Erweiterung nötige Grundversion der Fuß-



**Editieren bis zum Abbrechen ...**

ballsimulation sowie Bug-Fixes und ein Demo. Eine Einbindung ist relativ einfach und selbst von Nichtprofis schnell abgehakt. Für hartgesottene Fußballfans ist der „Supporter“ sicherlich ein Muß!

Genre.....Simulation/Erweiterung  
Spieler.....1-4  
Hersteller.....Software 2000  
Info.....Software 2000  
Preis.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....Einstufig  
System.....386SX  
Speicher.....4 MByte RAM  
Soundkarte.....Sound Blaster



**BATTLEDROME**

Große Worte, nix dahinter – das paßt hier in zweierlei Hinsicht. Zum einen versteckt sich dahinter möglicherweise die Taktik Deines Gegenspielers, der Dir in den kampfbereitenden Verhandlungen etwas vorgaukelt, was gar nicht wahr ist, zum zweiten gilt dieser Spruch leider für das ganze Game. Die Grafik ist mäßig, der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch für so ein simples Mechano-Prügelspielchen, die Zahl der erfolgversprechenden Taktikvarianten gering. Man muß schon sehr hartnäckig sein, um die sehr verborgenen Qualitäten von „Battledrome“ herauszukitzeln. Extrawaffen für Euren „HERC“ – nur gegen Bares natürlich – erhöhen die Chancen, in der Hierarchie der Robbiboxer aufzusteigen. Die Roboterprügelei hat übrigens mit dem recht ordentlichen „EarthSie-



**Grausige Grafik, schlechtes Gameplay – muß man nicht haben ...**

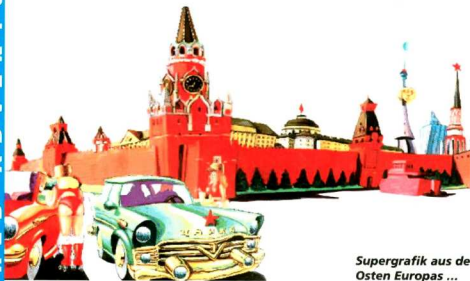
ge“ nur das Battle-Mech-Universum gemeinsam, Gameplaymäßig unterscheiden sich die Programme wie Tag und Nacht!

Genre.....Action  
Spieler.....2 über Netz, Modem, Nullm.  
Hersteller.....Dynamix/Sierra  
Info.....Romica, Keitstobach  
Preis.....ca. 100 DM  
Schwierigkeit.....Einstufig  
System.....386DX 33 MHz  
Speicher.....4 MByte RAM  
Soundkarte.....Sound Blaster, AxiLab, Roland, General MIDI



NEUE GAMES KURZ  
**KURZ UND**

Speed



**Supergrafik aus dem Osten Europas ...**

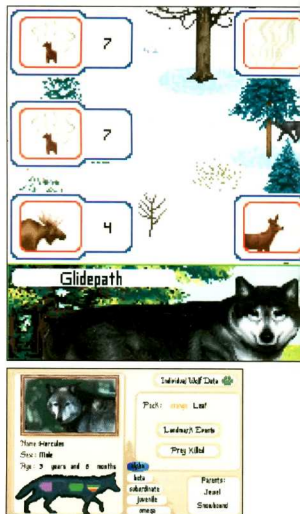


Moskau mal ganz anders: Im Comic-Stil und ohne Kommunismus, aber dafür mit einer wertvollen Krone im Museum, die Du unbedingt klauen willst. Und damit wären wir auch schon mittendrin in der witzig-wirren Geschichte, die Du per Mausclick und ganz auf deutsch erleben kannst. An den knackebunten Bildern gefällt besonders, daß sie den Bildschirm komplett ausfüllen und nicht wie üblich dicke schwarze Streifen am oberen und unteren Monitorrand aufweisen. Die Helden sind ganz nett animiert und



**WOLF**

Wie man in unserer Welt überlebt, sich einen Freund oder eine Freundin anlehnt und mit den Jahreszeiten fertig wird, wissen wir alle. Schlüpfst Du jedoch in die Rolle eines wilden Tieres, ist alles ganz anders. Diese Erfahrung wirst Du mit „Wolf“ machen, einer sehr originellen und überaus realistisch wirkenden Simulation (soweit man die Probleme eines Wolfs als Mensch nachvollziehen kann). In fotorealistischen Szenarien kämpfst Du um Deinen Platz im Rudel, suchst Wasserlöcher und eine Gefährtin und gehst tunlichst schießwütigen Farmern aus dem Weg. Das Programm entstand in Zusammenarbeit mit der Organisation Wolf Haven, die diese faszinierenden Tiere erforscht.



Genre.....Simulation  
Spieler.....1  
Hersteller.....Sanctuary Woods/US Gold  
Info.....Selling Points, Güterloch  
Preis.....ca. 120 DM  
Schwierigkeit.....leicht bis mittel  
System.....386/486 MHz  
Speicher.....4 MByte RAM  
Soundkarte.....alle gängigen



# VORGESTELLT KNAPP



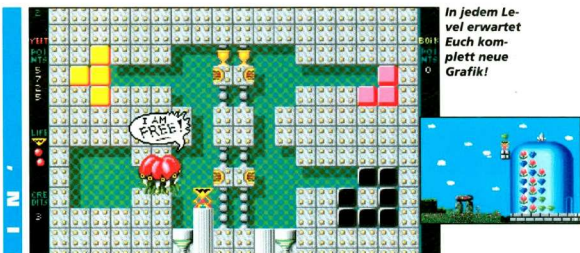
**Das Museum, in dem die Krone aufbewahrt wird ...**

werden sierramäßig durch die reichlich vorhandenen Spielerte geführt. Die Adventure-Persiflage bietet nicht unbedingt Revolutionäres (Revolution gab's in Rußland schließlich schon genug), aber zum Teil recht originelle Puzzles und ein ungewohntes Szenario. Grund genug, mal genauer reinzuschauen.



Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Core Design
Info	Bomico, Kelsterbach
Preis	ca. 120 DM
Schwierigkeit	mittel
System	486, SVGA
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	AdLib, Sound Blaster, General MIDI

**FAZIT 3**

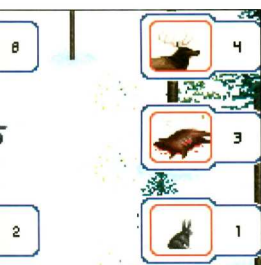


**In jedem Level erwartet Euch komplett neue Grafik!**

Heute schon das Gehirn geölt? „Boppin“ sieht zwar wie ein Arcadegame aus, ist aber in Wirklichkeit ein ganz schön anspruchsvoller Knobel/Geschicklichkeits-Mix. Dabei wirkt auf den ersten Blick alles so einfach: In 160 Levels (4 Episoden à 40 Level) sollst Du Klötzchen aufnehmen und damit Muster vervollständigen. Allerdings brauchst Du für jedes Level andere Strategien und Hilfsmittel. Mal muß man die Steine in richtigen Winkel werfen, mal weiterpusten und ähnlich nette Sachen machen. Zu zweit macht das Teil nochmal soviel Spaß, ist aber ganz schön anstrengend, weil man im Team arbeitet und nicht etwa gegeneinander. Ach ja, und am Ende wartet dann noch ein dicker Oberfliesing auf Dich/Euch!

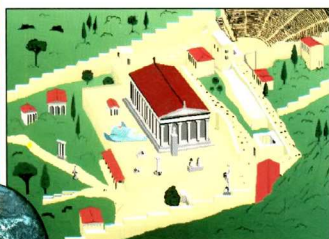
Genre	Knobelteil/Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Hersteller	Apogee
Info	CDV
Preis	ca. 20 DM
Schwierigkeit	mittel bis hoch
System	386
Speicher	2 MByte RAM
Soundkarte	alle gängigen

**FAZIT 2**



## RAUMSCHIFF ERDE

Die Rettung der Erde ist angesagt: In einem spartanisch eingerichteten Raumschiff fliegst Du zu den Planeten unseres Sonnensystems und besuchst bei dieser Gelegenheit per eingebauter Zeitmaschine auch diverse Zeitzonen der Vergangenheit. Überall sind wichtige Informationen und Speicherchips zu finden, ohne die Du Dein Endziel nicht erreichen kannst. Vom Lerninhalt her ist das Programm recht hoch anzusiedeln, spielerisch wirkt es jedoch eher flach.

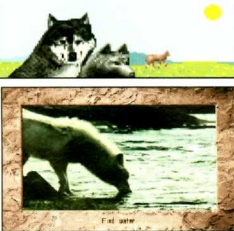


**Richtig: dies ist ein Stück der Erde von oben!**

Wer aber Geschichte lieber mit dem Computer als mit einem Buch lernen will, sollte sich „Raumschiff Erde“ doch einmal etwas näher ansehen.

Genre	Edutainment
Spieler	1
Hersteller	The Red Balloon
Info	Telemedia, Gütersloh
Preis	ca. 120 DM
Schwierigkeit	mittel
System	386DX
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	Sound Blaster

**FAZIT 4+**



**Videoszenen aus der freien Wildbahn gibt's bei „Wolf“**

Genre	Knobelteil/Erweiterung
Spieler	1-3
Hersteller	Bitchley Group
Info	Selling Points, Gütersloh
Preis	ca. 60 DM
Schwierigkeit	hoch
System	386, Windows
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	empfohlen, aber unnötig

**FAZIT 2**

## TENDO ZUSATZDISK

„Vorsicht: Suchtgefahr!“ müßte eigentlich im Vorspann dieses Knobelhits erscheinen, so sehr kann dieses kleine Windows-Spielchen gefangennehmen. Das Spielprinzip ist dem klassischen Mah-Jongg entlehnt, wo in immer neuen Formationen übereinander geschichtete Spielsteine paarweise vom Brett genommen werden, bis keiner mehr übrigbleibt oder Du keine weitere Möglichkeit mehr siehst. Eine Hilfefunktion zeigt noch verbleibende Paare an. Zwei Bildersets stehen für die Spielsteine zur Wahl, dazu gibt es drei Arten, Tendo zu genießen: Alleine, gegen (starke) Computergegner oder im Netz gegen menschliche Mitspieler. Die Zusatzdisk bringt fünf neue Levels, mit denen Du Deine grauen Zellen auf Hochtouren bringen kannst und in Deine Logik- bzw. Taktikfähigkeiten in unbekannte Höhen katapultierst.





So fängt alles an: Nach dem mißglückten Attentat bitten Rachel und Gideon einen ‚befreudeten‘ Hacker um Hilfe



Hollywood-Bösewicht Dennis Hopper ist als fieser Oberdämon mit von der Partie

**U**nser nächste Zukunft hält Düsteres für uns bereit. Eine religiös angehauchte Organisation, die sich ‚Das Auge Gottes‘ nennt, hat die Macht an sich gerissen. Angeblich sei ein Dimensionsloch aufgebrochen, das geradewegs in die Hölle führt und dem ‚Auge Gottes‘ die Anhänger scharenweise in die Arme treibt. Schon bald ist eine Art Geheimdienst installiert, der ‚Arm Gottes‘, der wie eine Mischung aus

spanischer Inquisition und CIA anmutet und sich auch entsprechend aufführt. Gideon Ashanti und Rachel Braque sind Agenten des ‚Arms‘ – umso seltsamer ist es, daß ein Arm-Einsatzteam versucht, die beiden zu beseitigen. Das Attentat kann vereitelt werden, doch fortan sind die beiden vogelfrei. Das Schlimme bei der



# HELL

Heute Freund, morgen Feind: Eben noch brachten Gideon und Rachel ihre Mitmenschen als Agenten einer Untergrundorganisation in Bedrängnis, jetzt gehören sie selbst zu den Gejagten. Die Suche nach den Hintergründen führt sie geradewegs in die Hölle.



Ja, da hat der Entwickler weder Kosten noch Mühen gescheut: Dieses reizende Wesen ist niemand geringeres als Grace Jones!

Sache ist, daß weder Gideon noch Rachel wissen, was sie eigentlich verbrochen haben sollen. Auf der Suche nach den Gründen erleben die beiden eine Odyssee durch ein korruptes Amerika, begegnen den Mitgliedern diverser Untergrundorganisationen und müssen sogar Abstecher in eine virtuelle Parallelwelt absolvieren – die ‚Hölle‘. Was Gideon und Rachel tun, wohin sie sich auf ihrer Suche nach den Hintergründen wenden sollen, liegt in Eurem Ermessen, denn Ihr steuert die beiden durch eine mit 3-D-Programmen gestaltete und gerenderte Welt. Die Orte, die Ihr dabei besucht, werden in bester Adventure-Manier als bildschirmfüllende Bilder dargestellt, in denen die beiden Helden hin- und herlaufen. Mittels intelligentem Mauszeiger, der an interessanten Stellen der Szene seine Form verändert, gilt es, die Schauplätze zu untersuchen, auftauchende Personen zu befragen und herumliegende Gegenstände zu manipulieren. Dabei gibt es immer neue Animationen und Sounds zu entdecken, neue Figuren kennenzulernen und

so manchen Alptraum zu durchleben. Höhepunkte im Verlauf der Story sind dabei die Auftritte der künstlichen Versionen einiger Hollywoodstars wie Dennis

## KÜNSTLICHE STARS IN KÜNSTLICHER KULISSE

Hopper und Grace Jones. Gelegentliche Realtime-Videoanimationen runden die Sache ab. Der erste Eindruck, den Hell hinterläßt, ist der einer originellen Grafikorgie mit sehr origineller Story. Wer tiefer in das Game einsteigt, stellt allerdings bald fest, daß Steuerung und Spielablauf leider nicht ganz halten, was Bilder, Story und Musik versprechen. Was bleibt, ist ein im Grunde recht konventionelles Adventure voller knackiger Rätsel, die einen ‚Nichtknobler‘ bald zur Verzweiflung treiben. Hirnakrobaten und ‚Um-die-Ecke-Denkern‘ allerdings dürfte das Teil echten Spaß machen.

Heiner Stiller

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Tako 2, USA
Info	Gametek, England
Preis	ca. 110 DM
Schwierigkeit	hoch
System	386SX/33 oder besser
Speicher	2 MB RAM
Soundkarte	Roland, AdLib, Sound Blaster, Sound Master II, ProAudio Spec.

**FAZIT**  
4+



Die beschauliche Grafik täuscht: Im Dörfchen brodelt's bisweilen ganz gut

# SIM BÜRGERMEISTER DAS AMT

**Inmitten Weißwürschtl' und Weißbier, im Land der Wolpertinger und Waigels ist Politik auch heute noch so gut wie hausgemacht. Wer mehr über Kumpanei und Kungelei im weißblauen Freistaat erfahren möchte, kann seinen Horizont jetzt auch am heimischen PC erweitern!**

**S**chon den römischen Cäsaren war bekannt, daß die Uhren in Bayern immer ein wenig anders gehen. Vieles von der eigenwilligen Querköpfigkeit der damaligen Bajuwaren haben sich die Bewohner des Freistaates bis heute bewahrt. So funktionieren denn

## IN BAYERN GEHEN DIE UHREN ANDERS ...

nicht nur die Dinge des täglichen Lebens nach einem etwas anderen Muster, auch die Politik wird in Bayern etwas anders angegangen als in der übrigen BRD. Irgendwo zwischen ‚Königlich-bayrischem Amtsgierd‘ und der ‚Tagesschau‘ angesiedelt, mit einem Schuß ‚Monopoly‘ abge-

schmeckt und mit Lederhose und Biermaß serviert, will Euch Greenwoods ‚Das Amt‘ Gemeindepolitik nahebringen. Natürlich ist das alles nicht ganz ernst gemeint und so gestaltet,



Wichtige Geldquelle: Tourismus

daß es als Spiel auch wirklich Spaß macht – haben es die Macher doch nicht versäumt, sich genauestens über die tatsächlichen rechtlichen Bestimmungen der bayrischen Gemeindeord-



Die Gemeinderatssitzung ist eröffnet: Wo gib't heute wieder Ärger?



Ein Termin jagt den nächsten

nung zu informieren. Herauskommen ist dabei eine Wirtschaftssimulation, an der sich bis zu vier Spieler gleichzeitig beteiligen können. Während eines Zuges hat jeder drei Minuten Zeit, seine diversen Aktionen zu tätigen. Da müssen Haushalte verabschiedet und Bebauungspläne besprochen, Gemeinderatssitzungen durchstanden und Wahlen überstanden, Investoren überredet und politische Gegner bestochen werden und obendrein solltest Du auch noch gute Beziehungen zum Nachbarort pflegen. Dort regiert nämlich im Mehrspieler-Modus der andere Mitspieler, und der kann, wenn er will, ganz schön bockig werden. Dazu gibt es typische Stammtischgespräche, die Sams-tagspredigt, das ‚ZDF-Heute Journal‘ (mit extra für dieses Game eingespielten Nachrichten), diverse Feste und noch einen ganzen Haufen weiterer Spezialitäten. Verpackt wurde das Ganze in

urige Grafiken, für die musikalische Begleitung sorgen fröhlich-bayrische Rumtaktlänge – letztere sind glücklicherweise abschaltbar. Das Amt ist solide recherchiert, aber nicht trocken und wird insbesondere mit mehreren Mitspielern zu einer rechten Gaudi, bei der man praktisch im Vorübergehen lernt, wie eine Gemeindeverwaltung funktioniert.

Heiner Stiller



Noch 'n Bierchen gefällig?

**Gebührensätze in Duppflingen**

BEANTRAGUNG EINES PERSONALAUSSWEISES:	10 DM
ÄNDERUNG VON DATEN IN EINWOHNERMELDEANTRAG:	9 DM
FRIEDHOFSGEBÜHR JE GRAB:	15 10 DM
ÄNDERUNG VON DATEN IN STRASSENVERKEHRSANTRAG:	2 4 DM
BENUTZUNGSGEBÜHR FÜR SPORTSTÄTTEN:	3 3 DM
EINTRITT FÜR MUSEUM:	1 5 DM
EINTRITT FÜR THEATER UND OPER:	3 2 DM
BIBLIOTHEKSGEBÜHR:	7 DM
KINDERGARTENGEBÜHR PRO WOCHE:	2 9 DM
BÜFFALLEGEBÜHR JE WOCHE:	8 DM
STRASSENREINIGUNG PRO WOCHE:	1 4 DM
FEUERWEHREINGABE PRO JAHR:	1 9 5 DM

**GEBÜHREN IM BEREICH FREIZEITVERKEHR:**

MURBEITFRAG PRO GAST PRO TAG:	0 DM
FREIZEITVERKEHRSGABE PRO GAST PRO TAG:	0 DM



Genre.....Simulation  
 Spieler.....bis zu 4  
 Hersteller.....Greenwood  
 Info.....Softprod  
 Preis.....ca. 130 DM  
 Schwierigkeit.....hochmittel  
 System.....386/33  
 Speicher.....Double-Speed-Laufwerk  
 Soundkarte.....4 MByte  
 Soundblaster.....Soundblaster  
 AdLib, Roland

**FAZIT**  
**3+**





T  
E  
S  
T

A  
B  
G  
E  
D  
R  
E  
H  
T  
E  
A  
U  
S  
S  
E  
R  
I  
R  
D  
I  
S  
C  
H  
E

Im  
Cyber-  
space  
dürft  
Ihr  
Bionixx  
fangen



ABGESPACTES ABENTEUER IM WELTALL

# COMMANDER BLOOD

**Sehr exotisch geht es bei diesem seltsamen Adventure-/Action-/Strategie-Mix zu. Der Nachfolger des Kultprogramms „Captain Blood“ aus 1989 wartet mit gerenderten Bildern, extravaganten Texturen und Settings auf.**



Die hübsche blaue Flosse rechts ist die Funktionshand

**S**ehr exotisch geht es bei diesem seltsamen Adventure-/Action-/Strategie-Mix zu. Der Nachfolger zum 1989 entstandenen Kultprogramm „Captain Blood“ wartet mit gerenderten Bildern, extravaganten Texturen und außergewöhnlichen Settings auf. Die Spielstory ist schnell beschrieben: Du findest Dich als Kommandant auf einem futuristischen Raumschiff wieder, das mit einem naseweisen Computer bestückt ist (der ständig dumme Bemerkungen vom Stapel läßt). Dazu schläft in einer Kältekammer Bob Morlock, der über 200.000 Jahre alte Besitzer des Schiffs und Dein Auftraggeber. Seine Anweisung: Kutschiere ihn zum richtigen Schwarzen Loch und

damit zum ‚Big Bang‘, denn der Urknall ist das einzige, was er in seinem langen Leben noch nicht gesehen hat. Easy? Na ja ... Grafisch wirkt das Spiel – wie eigentlich alle Cryo-Games – ausgefeilt und originell. Außergewöhnlich ist dabei schon der aufgeräumte Bildschirm, auf dem Du per Mausclick alle Aktionen steuerst: Da gibt es keine Instru-

mente und Monitore im herkömmlichen Sinn, sondern sich öffnende Bildflächen und kleine rote Kugeln, die Deine Steuerhand anschnippt.

Auch die Fortbewegung ist nicht mit der in anderen Adventures zu vergleichen. Hast Du die Sternkarte geöffnet, klickst Du den gewünschten Planeten an und schon wirbelst Du durch wild rotierende psychedelische Muster an Dein Ziel. Unterhaltungen mit den phantasievoll gestalteten Charakteren laufen über Stichworte ab, wobei Dein Gegenüber mit hübschen Animationen aufwartet. Ergeben sich dabei neue Sternpositionen, erscheinen diese später auf der Sternkarte und können dort aktiviert werden. Ein Walfisch übernimmt übrigens die physische Kontaktaufnahme zu fremden Welten, während Du sicher in Deiner ‚Arche‘ sitzt.

Nicht gerade alltäglich ist auch das Gameplay. Ob Du auf Venusia Batterien für einen tatterigen Roboter besorgst oder die berüsselten Izwals mit stinkendem Hüffelfleisch versorgen sollst, ob im Cyberspace eines Roboterhirns nach Bionixx gefischt oder ein großmäuliger Krol



übertölpelt werden muß: Für Witz und Abwechslung ist immer gesorgt. Commander Blood wirkt in allen Bereichen sehr exotisch und bedarf deshalb einer etwas längeren Eingewöhnungsphase. Hat man sich jedoch erst einmal mit den Eigenheiten des komplett in deutsch gehaltenen Programms angefreundet, läßt es einen nicht mehr so schnell los – und das nicht nur wegen des echt abgefahrenen Soundtracks!

Antje Hink



Fernsehen bildet: Das TV-Programm, das Ihr im Raumschiff empfangen könnt, liefert Euch wichtige Informationen über viele Planeten



Hier gibt's frisches Hüffelfleisch zu besorgen

Was ‚Commander Blood‘ so speziell macht, sind die ungewöhnlichen Helden, die hier zum Einsatz kommen: Marionetten in allen Größen und Ausführungen, die wie Schauspieler vor einem blauen Hintergrund (sog. Blue-Screen-Verfahren) gefilmt wurden. Sie alle sind Eigenproduktionen von Cryo und wurden auf die verschiedensten Arten gesteuert: Mal steckte ein Mitarbeiter unter den schweren Brokatfalten der lebensgroßen Figuren, mal reagierte die Puppe auf Funktionssignale, mal waren es Pedale und Drähte, die sie manuell oder über Motoren zum Leben erweckten. Bis zu zwei Wochen Arbeit steckt in den einzelnen Puppen, die alle in Handarbeit gefertigt wurden.

Genre.....	Adventure/Strat./Simulation
Spieler.....	1
Hersteller.....	Cryo/Microprofile, Paris
Info.....	Die Cassette, Mindem
Preis.....	Ca. 120 DM
Schwierigkeit.....	nicht bis mittel
System.....	486/33 MHz
Speicher.....	4 MB/16 MB RAM
Soundkarte.....	Sound Blaster

**FAZIT**  
**2-**



Unentbehrliches Hilfsmittel: das Telefon mit der Rufnummerliste einiger Spieler

**h**abt Ihr auch den Kanal voll von lauen Fußballbegegnungen, korrupten Vereinsbossen und kastrierten TV-Übertragungen? Ja! Dann nehmt die Sache doch selbst in die Hand. In PM 3 könnt Ihr in die Schuhe eines echten Fußball-Managers schlüpfen, einen eigenen Verein kontrollieren, um TV-Rechte fuggern, Spielertransfer-Monopoly spielen, den Ausbau des eigenen Stadions organisieren, lukrative Werbeverträge schließen und unfähige Trainer feuern. Ihr bibbert durch die ganze Saison mit Eurer Elf um Auf- oder Abstieg, widmet Euch der Öffentlichkeitsarbeit, sucht Sponsoren und schimpft über die Jury.

Ein Fußball-Managerspiel bewährter Macher (wäre ja auch schlimm, wenn die Macher aus Teil 1 und 2 nix gelernt hätten), das alles beinhaltet, was des Kickerfreundes Herz erfreut – für Mitglieder der Anti-Soccer-Liga allerdings eine echte Seelenpein. Fazit: Das spielt der nette Hooligan von Nebenan.

Heiner Stiller



Euer Stadion aus der Vogelperspektive



Das war knapp: Szene aus dem laufenden Spiel

Genre	Simulation
Spieler	1-2
Hersteller	Gremlin Graphics
Info	Softgold, Kassett
Preis	ca. 90 DM
Schwierigkeit	mittel
System	386
Speicher	2 MB
Soundkarte	AdLib/Sound Blaster

**FAZIT**  
3

# KIYEKO UND DIE DIEBE DER NACHT

Gedrucktes Kinderbuch war gestern – interaktive Erlebnisreise am PC ist heute.

Hier ist ein knallbuntes, interaktives Lehrbuch zum Thema Ökologie!

**S**onnenschein ist zwar sehr schön, aber wenn die Sonne nur noch brennt und es keine Dunkelheit zum Schlafen mehr gibt, dann nervt das doch ein bißchen. Ganz davon abgesehen, daß so ein Zustand auch nicht normal ist. Und damit bist Du auch schon mitten drin in der Story, die Dich in den tiefsten Amazonas-Urwald entführt. Das Game besteht aus 12 Episoden, in deren Bildern zunächst

eine Szene der Geschichte komplett mit deutscher Sprachausgabe abläuft. Und dann kommt Deine große Stunde (bzw. die Deiner kleinen Geschwister): Per Mausclick kannst Du eine Menge witziger und zum Teil auch recht umfangreicher Animationen aufrufen, die die Story weitertreiben oder einfach nur unterhalten.

„Kiyeko und die Diebe der Nacht“ ist zwar schön bunt und unterhaltsam, stellt aber keine großen

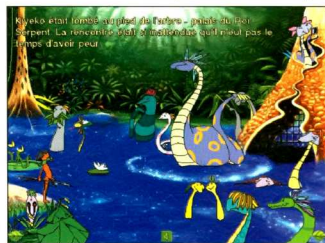
Anforderungen an den Spieler, so daß es vor allem für den Computernachwuchs sehr gut geeignet ist. Die Erzählerstimme gehört übrigens Walter Giller und gibt dem Spiel eine ganz eigene Note.

Antje Hink

Die Eingeborenen sind ratlos ...



Die sprechenden Schlangen



Genre	Interaktives Kinderbuch
Spieler	1
Hersteller	UBI Soft, Paris
Info	MicroProse, Gütersloh
Preis	steht noch nicht fest
Schwierigkeit	leicht
System	PC CD-ROM
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Sound Blaster

**FAZIT**  
3+

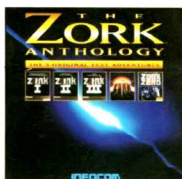




**Cooler Games für wenig Geld, wer würde da nein sagen? Game-Sampler, Budget-Spiele und Shareware machen es oft möglich, Super-Programme im Dutzend billiger zu bekommen. Aber wie, wo, was und wieviel? Gute Fragen, auf die wir einen Haufen Antworten und ein schönes Bündel spannender Games für Euch zusammengetragen haben.**

*Zork*

**ANTHOLOGY**



Damals in der Computerteinzeit, da gab's noch richtige Adventuregames, meint mein Opa. Damals gab's nur Texte, keine Grafik, und Du mußt alle Deine Befehle eintippen, in Englisch, versteht sich. Solche Games gab es wirklich mal, und sie waren auch wirklich gut, so gut, daß sie inzwischen einen legendären Ruf genießen. Was daran so phantastisch war? Na, die Story, die Figuren, der Humor – eigentlich alles. Und all denjenigen, die gut Englisch können und sich mal als Archäologe im Bereich Computergames betätigen wollen, sei die „Zork Anthology“ ans Herz gelegt, auf der sich sechs dieser Juwelen befinden: „Zork“ I, II und III, „Beyond Zork“, „Zork Zero“ und dazu das Original-„Planetfall“, zusammen mit einer Vorschau auf dessen kommende Grafikversion. Die neue Version soll dann übrigens sogar die Grafik von „Return to Zork“ in den Schatten stellen, aber das ist zur Zeit noch Zukunftsmusik ...

Hersteller: Activision  
Preis: ca. 70 DM

VIEL SPASS ZUM TASCHEN  
**BUDGET BOND**



*Classic Collection*  
**SPORT**

Der kleine Snob von nebenan geht mal wieder zum Golfplatz! Aber während der auf der Minigolfhalde von Kleinschumpichheim seinen weißen Pucker ins Loch setzt, greifst Du ganz cool zu deiner Classic Collection Sports und spielst mit „Links“ einige der bekanntesten Kurse der Welt, dargestellt in Edelgrafik und kontrolliert durch eine der bewährtesten Steuerungen, die es im Bereich Computergolf überhaupt gibt. Und kommt der kleine Snob dann heim, von oben bis unten naß, weil's in



Kleinschumpichheim gerechnet

hat, kannst Du ihn ja zu einer Partie einladen, denn „Links“ kann man mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zocken.

**Immer noch erste Klasse: „Links“**



Hersteller: ACCESS  
Preis: ca. 120 DM

*Classic Collection*  
**ADVENTURE**



**Ein Klassiker der besten Sorte: „Flashback“, das auch auf Konsolen für einigen Wirbel sorgte**

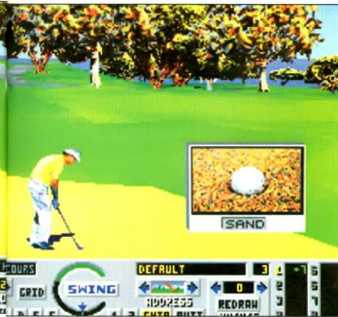
Fünf zum Teil schon etwas angejahrte Grafik-Abenteuer aus der Oberliga dieses Genres geben sich hier ein Stelldichein und werden dafür sorgen, daß Du für Wochen an den Monitor gefesselt bleibst, Essen und Trinken vergißt, die Schule schwänzen mußt und Deine Freunde nur noch vom Bild des letzten Klassentreffens her kennst. Vom Krimi über den Agenten-Thriller bis hin zur Science-fiction-Story ist alles drin, was Spannung verspricht: ‚Another World‘, ‚Future Wars‘, ‚Operation Stealth‘ und ‚Cruise for a Corpse‘ erwarten Dich – und natürlich das überaus begnadete ‚Flashback‘, das allein schon beinahe die Anschaffung der kompletten Sammlung wert ist.

Hersteller: Delphine/  
US Gold  
Preis: tba





# ANZA



50 + 1

## RAILROAD TYCOON

Auf dieser neuen CD von Prism Leisure gilt es erst einmal, sich durch fünfzig Sharewaregames zu baggern, um an das Sahnestückchen in der Mitte zu gelangen. „Railroad Tycoon“ heißt das gute Stück und betraut Euch mit der verantwortungsvollen Aufgabe, eine Bahnlinie quer durch die Welt zu bauen und dabei dem ständig drohenden Bankrott aus dem Weg zu gehen. Dieses Game ist unser persönlicher Tip für diesen Monat. Als das Spiel vor drei Jahren zum ersten Mal erschien, war der Autor dieser Zeilen für ein paar Monate verschwunden und hat im stillen Kämmerlein Schienen verlegt. In der Tat hat das Ding auch heute noch kein Stück an Spannung verloren – also nix wie ran an den Speck!



**Dies ist nicht die schwäb'sche Eisenbahn ... sondern eins der besten Strategiespiele überhaupt!**

Hersteller: Prism Leisure/  
Microprose/  
Preis: ca. 50 DM



## FANTASY FEST

Die Dungeon&Dragons-Welle schwappt weiter, und allen Rollenspielkriegern sei mitgeteilt, daß es jetzt vier tolle Games dieses Genres in einer interessanten

Sammlung gibt. „Fantasy Fest“ nennt sich die Sache und besteht aus den vier Spielen „Unlimited Adventures“ (ein Rollenspielbaukasten), „Dungeon Hack“ (Abenteurer in zufällig erstellten Dungeons, bis vier Milliarden mögliche Layouts), „Stronghold“ (Strategie und Wirtschaft im Märchenland) und „Fantasy Empires“ (nochmals Strategie, nur diesmal mit mehr Feldherren-Einschlag). Alles in allem ein solider Sampler, an dem Ihr wohl für einige Monate zu knabbern haben dürftet.

Hersteller: SSI  
Preis: ca. 90 DM

## X-Wing

### CD-COMPILATION

Toll für Star-Wars-Fans: Die „X-Wing-Compilation“ bringt Euch eine ganze Sammlung der rasanten Actiongames von LucasArts. Ihr bekommt auf einer CD das original „X-Wing“, dazu „Imperial Pursuit“ und „B-Wing“. An der Grafik wurde kräftig gebastelt, und so sieht das Ganze jetzt so schick aus wie bei „Tie-Fighter“, also Polygone mit Texturen und Gouraud-Shading. Dazu wurden noch sechs zusätzliche Missionen (alles in allem jetzt 122) mit draufgepackt, der Sound verbessert und mit reichlich Sprachausgabe abgerundet. Ein starkes Paket!



**Bei dieser Collection sind Star-Wars-Gamer genau richtig gelandet!**

Hersteller: LucasArts/  
Softgold  
Preis: ca. 90 DM





T  
E  
S  
T

So funktioniert's

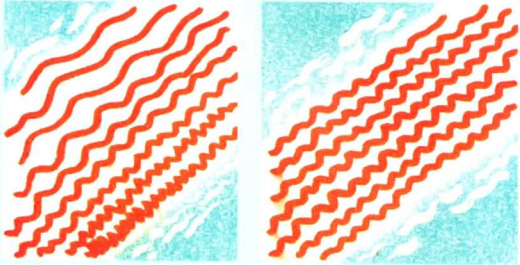
# LASERLICHT UND DATENSTROM

S  
O  
F  
U  
N  
K  
T  
I  
O  
N  
I  
E  
R  
T  
D  
I  
E  
C  
D  
-  
R  
O  
M

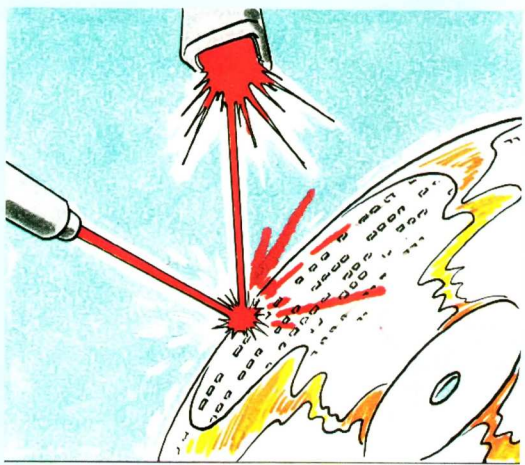
Laser – was ist das eigentlich? Sicherlich habt Ihr Euch diese Frage auch schon des öfteren gestellt. Okay, hier nun extra kurz und ohne Schnörkel das, worauf es ankommt.

Laser ist Licht – ganz spezielles Licht, logo. Licht an sich besteht aus Wellen und Teilchen, und die Wellen schwingen mit unterschiedlichen Intensitäten und Frequenzen. Das bedeutet, daß die Amplituden (Tiefe der Wellentäler und Höhe der Gipfel) und die Entfernung zwischen Wellenanfang und Ende unterschiedlich sind.

**EIN EDELSTEIN ALS FOKUSLINSE** Je nach Frequenz (Geschwindigkeit der Schwingung) ändert sich auch die Farbe des Lichts.



Laserlicht wiederum besteht aus Lichtwellen, die über spezielle Linsen auf eine Wellenlänge gebracht und fokussiert werden. Als Fokuslinse werden dabei Edelsteine verwendet, deren Farbe dann zur Farbe des Laserlichts wird, z.B. wird ein roter Laserstrahl über einen Rubin gebündelt. Durch die Bündelung vieler Lichtwellen gleicher Wellenlänge ist es möglich, die Streuung des Lichts herabzusetzen. Leuchtest Du mit einer Taschenlampe in den Himmel, breitet sich das Licht in einem Kegel aus, und schon nach 50 Metern ist nichts mehr zu sehen. Ein Laserstrahl hingegen ist so gebündelt, daß der Kegel eines Strahls, der von der Erde auf den Mond geschickt wird, nur ca. sechs Meter durchmißt. Auf kurze Entfernungen kann ein Laserstrahl millimetergenau justiert werden, auch wenn er über mehrere reflektierende Flächen umgeleitet wird.



GRÜBCHEN FÜR DIE REFLEXION

Wie bei den guten alten Vinylschallplatten – die kennt Ihr doch hoffentlich noch – befindet sich auch auf der CD eine spiralförmig angelegte Spur. Diese Spur liegt auf der glänzenden Schicht unter dem klaren Kunststoff, und auf ihr

**BINÄRER CODE** befinden sich winzige Grübchen, Pits genannt. Zwischen diesen Grübchen ist das silbrige Material glatt und reflektierend wie ein Spiegel.

Auf der Spur nun sind die Daten in binärer Schreibweise aufgezeichnet („Pit“ oder „kein Pit“) und können durch den Laser gelesen werden.

Dies geschieht, indem der Laserstrahl die Datenspur abfährt. Dabei wird der Strahl von den reflektierenden Stellen zurückgeworfen und trifft auf einen Sensor, der die Information aufnimmt. In den Pits dagegen wird der Strahl abgelenkt, der Sensor ‚sieht‘ nichts.

Der Rest ist einfach: Licht an = Null, Licht aus = Eins, fertig ist der Binärcode. Der entstehende Datenstrom wird von der Elektronik des CD-Laufwerks weiter aufbereitet und kann vom Rechner dann verarbeitet werden.

THOMAS  
HELLWIG



Redakteur  
Renn- und Prügelspiele  
F-Zero (SNES)



Jaja, schon gut, ich gebe es offen zu: Der Game Boy macht mich krank. Per SGB auf den Bildschirm gezaubert hat dieses Game aber das Zeug mich total zu begeistern!

MICHAEL  
ANTON



Redakteur  
Rennspiele, Rollenspiele  
Might&Magic III (SNES)



Tragbare Bomberman-Action in Reinkultur – da freut sich der Sprengmeister. Schöner wäre aber gewesen, wenn der Vierspieler-Modus auch ohne SGB funktioniert hätte.

MAGNUS  
KALKUHL



Volontär  
Action, Rollenspiele  
Super B.C. Kid (SNES)



Bei „Wario Blast“ wird wohl jeder GB-Besitzer zum rücksichtslosen Bombenleger. Ein Handheld-Spiel mit ähnlich hohem Multi-Player-Spaß-Faktor ist mir nicht bekannt.

MICHAEL  
KOCZY



Redakteur  
Prügelspiele, Rennspiele  
Ridge Racer (PS-X)



Da „Dynablasters“ für die Keksdose kaum noch zu kriegen ist, wurde es höchste Zeit für diesen „Bombenaufriff“. Auch zu viert am SNES macht „Wario Blast“ richtig Spaß!

ULRICH  
MÜHL



Red. Mitarbeiter  
Jump&Runs, Rennspiele  
Tetris & Dr. Mario (SNES)



Schön, „Bomberman“ jetzt also mit Wario. Wenn ich nicht momentan auf dem „Tetris & Dr. Mario“-Trip wäre, würde ich sicher mal ne Runde mitspielen.

## ZITATE DES MONATS

Kürzlich gab unser Volontär Maris F. anlässlich einer total sinnlosen Debatte über irgendwelche Unwichtigkeiten des Lebens Teile seines anatomischen Fachwissens preis: „Der Mensch hat 20 Finger, ... wenn man die Zehen dazuzählt.“! Woraufhin sich mehrere Redakteure die Schuhe von ihren Füßen rissen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Erkenntnisse wie „stimmt“, ja, tatsächlich! oder „Mensch, hätte ich nicht gedacht!“ blieben allerdings aus!

Als einer unserer Jung-Redakteure (hat nichts mit dem Alter zutun) eines Tages mit einem Jimmy-Hendrix-T-Shirt in den heiligen MVL-Räumen erschien, wurde er von Gerald A. in freundlicher Art und Weise auf folgenden Tatbestand hingewiesen: „Du, die haben Dich übers Ohr gehauen, Jimmy Hendrix ist doch schon lange tot!“.

Wie auf frischer Tat ertappt, färbten sich die Wangen des Betroffenen dunkelrot.

Weniger freundlich wurde Michael K. – überzeugter Nichtraucher – von Gerald A. – überzeugter Pfeifenraucher – im verqualmten Testraum auf die Bemerkung „Ich rieche den ganzen Tag Schei...!“ hin angemacht: „Wenn Du schei... riechst, muß Du Dich mal duschen, Du Blödmann!“. Gleich darauf brachen Beide in „überzeugtes“ Gelächter aus und die Kommunikation war damit sofort beendet.



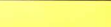
Also auf Dauer wird's schon irgendwie langweilig. Nein, nicht nur das Spiel selbst, vielmehr das Genre. Und zwar, weil lange schon gute und neue Ideen gänzlich fehlen.



Ein technisch beeindruckendes Spektakel, das mir persönlich eine Spur zu knifflig ausgefallen ist. Etwas weniger Optionen (Steuerung) wären wohl mehr gewesen ...



Ich habe nichts gegen schwierige Spiele, auch nichts gegen faire Spiele („Hagane“). Auf Abwechslung und intelligente Gegner muß aber verzichtet werden.



—



Fliegende Pagodendächer, Feuerzäuber und andere höchst abgefahrene Ideen gegen Japano-Games wie diesem ihr ganz eigenes, skurriles Flair. Mir gefällt's ganz gut!



Hervorragend! Echt super! Den moralischen Wert einmal außen vor gelassen, kann man sich hier so richtig austoben – aber bitte schön nur an den bösen Terroristen!



Ballern, ballern und kein Ende. Mir persönlich ist in dieser Hinsicht die gute alte „Chaos Engine“ wesentlich sympathischer. Ist aber Geschmacksache!



Endlich mal wieder ein Spiel, das seinem Filmvorbild gerecht wird. In diesem Fall bedeutet das: wenig Handlung, viel Action und gelungenes Drumherum.



Ein hammerhartes Ballgame mit mehr Unfair- als Fairneß. Wer nicht unbedingt das Arnie-Feeling braucht, ist mit „Chaos Engine“ besser beraten.



Stauemann & Söhne! So gut kann eine Filmumsetzung sein! Ein bißchen brutal, so hier und da, aber insgesamt wirklich gelungen!



Gäh! Lest meinen Text in der Gamepro 2195 zum Thema „Doom“ auf dem Jaguar (Seite 43)! ... der sagt alles!



Wahrlich kein Meisterwerk, das hier abgeliefert wurde. Zugegeben, das MD ist für solche Spiele ohnehin ungeeignet, aber mehr wäre schon noch drin gewesen.



Das Spielprinzip ist alles andere als neu, Abwechslung gibt es kaum. Wer auf Dungeon-Ballereien steht, ist mit „Zero Tolerance“ weit besser beraten.



Wer keinen leistungsstarken PC zuhause hat um „rumzudoomen“, muß auf dem MD mit „Zero Tolerance“ oder „BF“ vorlieb nehmen. Da gibt's nur eins: kräftig sparen!



Fürs MD ganz nett, aber man sieht doch ganz klar, daß die 16-Bit-Maschinen klar überlastet ist. Man hat sich wirklich bemüht, kann mich aber nicht fesseln.



Jaaa, zu guter Musik mit dem Panzer über Stock, Stein und Feind hinweggetragen. Und alles in 3D0-typischer 3-D-Grafik. Für mich ein weiteres Kaufargument!



—



—



Schon auf dem C64 und Amiga habe ich mir als Sandkastengeneral so manchen Orden erkämpft. Diese Mega-Giga-Version auf dem 3DO ist tausendmal mitreißender!



Geballer, Zerstörung & klassische Musik! Die Mixtur ist brilliant. Tiptop ist auch die variable 3-D-Darstellung des Spielfelds. Geschmacksneutral und richtig gut!



## SONIC AU PRÜGELKURS!

Die Programmier-Mannen der Software-Schmiede „Ignorant Orks“ haben sich in enger Zusammenarbeit mit Sega Deutschland endlich dazu durchgerungen, dem beliebten Maskottchen Sonic ein umfangreiches Prügelspiel mit sage und schreibe 31 (!) Fighters zu widmen. Unter anderem tritt der blaue Igelkämpfer gegen „Marioboy“, „Bombersun“ und „Earthworm Anton“, sowie „Assault A-Man“ und „Little Ulanov“ an. Geniale Special Moves, wie der „Hurricane Hedgehog“, der „Emerald-Kick“ oder der „Luigi-Destroyer“ werden das Game an die Spitze aller bestehenden Charts katapultieren. Als voraussichtlichen Verkaufspreis der Game-Boy-kompatiblen Prügel-CD „Super Sonicboy Fighters FX“ geben die Hersteller DM 45 an, womit der Silberling wohl bald in jedem Haushalt anzutreffen sein wird.

solcher Leuchtkörper, damit Ihr auf den ersten Blick seht, wie **der jeweilige Redakteur** das Spiel einordnet.



„Sehr interessant, macht Spaß, ein tolles Spiel!“



„Sowas will ich sehen, phantastisch, mehr davon!“



# PITFALL: GAMEPRO

## The Mayan Adventure



Harry verabschiedet sich aus einem neuen Level

MEGA-CD  
Test

Mit „Pitfall: The Mayan Adventure“ präsentiert Activision ein echtes Highlight für alle Mega-CD-Besitzer.

Schon die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen heimsten verdientermaßen ein „GAMEPRO GOLD“ ein, auf dem Mega-CD gibt es sogar noch einige Verbesserungen zu vermelden. Zu den zehn Leveln sind drei hinzugekommen, und die aufwendigen CD-Musiken und Dschungel-Sounds begeistern auf der ganzen Linie. Zwar wurden für die weiteren Level keine neuen Grafiken gezeichnet, der Aufbau ist aber jeweils durchweg gelungen. Unschön ist das Fehlen eines



Paßwortsystems. Einerseits erhöht das natürlich die Herausforderung, andererseits muß man sich aber einen ganzen Nachmittag freihalten, wenn man die dreizehn Level durchspielen will – was dennoch uneingeschränkt zu empfehlen ist. Denn Pitfall gehört unbestritten zu

den Top-Titeln im Action-Jump&Run-Genre.



### PITFALL

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Interessant spielbar, abwechslungsreiches Leveldesign, jederzeit fair

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Dreizehn Level sorgen für langanhaltenden Spielspaß, viel Versteckte zu entdecken.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Gelungene Grafik, die vor allem durch die filmreifen Animationen des Hauptdarstellers begeistert.

Sound 6 5 4 3 2 1

Die aufwendigen Musiken verdienen es, auf Audio-CD veröffentlicht zu werden.

Genre ..... Jump & Run/Action  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Activision  
Preis ..... ca. DM 120  
Level ..... 13  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... mindestens 3  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT  
1-

ENDLICH FÜR MEGA DRIVE

# DIE SCHLÜMPFE

Wer schlumpft so

schlumpft durch

Schlumpf und

Schlumpf? Es ist der

Schlumpf mit

seinem Schlumpf!

MEGA DRIVE  
Test

hockt Ihr auch immer noch gebannt vor der Glotze, wenn die kleinen blauen Kerle mit den weißen Zipfelmützen ihre aufregenden Abenteuer gegen den bösen Gargamel alias Gurgelhals bestehen? Dann seid Ihr hier genau richtig! Im Gegensatz zu der SNES-Version, die in erster Linie durch ihren fast unspielbar hohen Schwierigkeitsgrad glänzte, ist die MD-Variante nun endlich auch für jüngeren Spieler geeignet.



Kameraden befreien sollt. Unterwegs müßt Ihr sowohl auftauchenden Gefahren in Form von anderen Schlümpfen, Tieren oder feindseliger Natur trotzen, als auch herumliegende Extras und Bonus-

gegenstände einsammeln.

Begleitet werdet Ihr von schlumpfigen Melodien, die zum fließigen Mitsummen einladen.

„Die Schlümpfe“ ist ein klassisches Jump&Run, das sich in erster Linie an die jüngeren Fans der Fernsehserie richtet, aber durchaus auch älteren Freunden des Genres gefallen kann.



Hey, kleiner Tip! Ganz rechts kommt Ihr ohne Probleme durch!



„Hallo Frosch! Willst Du ein Geschenk? Ist wirklich schön!“



### DIE SCHLÜMPFE

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die kleinen Wichte lassen sich recht gut steuern aber leider tauchen besiegte Feinde wieder auf.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Dank der Paßwörter könnt Ihr Eure Rettungsaktion auch mal länger unterbrechen. Gut so!

Grafik 6 5 4 3 2 1

Zwar nichts besonders aber dafür sehr nahe an der Cartoonvorlage. In diesem Fall: passend!

Sound 6 5 4 3 2 1

Wer kennt sie nicht, die lustigen Melodien aus der Fernsehserie? Hier findet Ihr sie alle wieder.

Genre ..... Jump & Run  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Infogrames  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 12  
Schwierigkeit ..... einstellbar  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 8 MB  
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT  
2-

# MD 32x Test

Mit einem Bein  
läuft sich's schlecht  
- Pech für den Mech

BLECHDOSEN IN AKTION

# METAL HEAD

Mit Hilfe der Metal Heads, riesigen und schwerbewaffneten Kampfrobotern, war der Weltfrieden eigentlich recht schnell hergestellt.



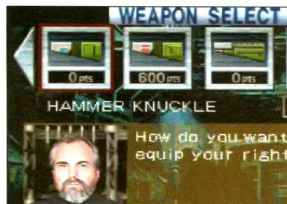
Hier herrscht eine etwas andere Schwerekraft

eine Handvoll Terroristen bedrohen den Weltfrieden, und es wird höchste Zeit, daß jemand eingreift. In sechs Missionen müßt Ihr versuchen, als Pilot eines solchen ‚Blechkopfes‘ dem Treiben der Terroristen ein Ende zu bereiten. Daß dabei jede Menge Schwermetall schrottret wird, dürfte klar sein,

aus insgesamt vier Perspektiven könnt Ihr Euer Zerstörungswerk beobachten. Leider steht der recht gelungenen Ausnutzung der grafischen Fähigkeiten des 32x eine gewisse spielerische Öde gegenüber: Am eigentlichen Spielgeschehen ändert sich im Verlauf der einzelnen Missionen doch recht wenig, auch

können die Aufrüstungsmöglichkeiten erfahrene Mech-Krieger nicht immer überzeugen. Vielleicht hätte man auf die ohnehin kratzige Sprachausgabe verzichten und stattdessen lieber noch einige zusätzliche strategische Elemente einbauen sollen. Wer allerdings auf geradlinige Action steht, der sollte mal einen Blick riskieren.

man



## METAL HEAD

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Schnelle Baller-Action ohne viel strategische Ballast - manche Leute mögen es so ...						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Etwas mehr Abwechslung und vielleicht ein Paßwortsystem wären nicht schlecht gewesen!						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Die Fähigkeiten des 32x werden recht gut genutzt, die Richtung stimmt jedenfalls!						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Die Kombination aus kratziger Sprachausgabe und fetziger Mücke hinterläßt gemischte Gefühle.						

Genre.....	Action
Spieler.....	1
Hersteller.....	Sega
Preis.....	ca. DM 120
Level.....	6 Missionen
Schwierigkeit.....	steigend
Continues.....	3
Speicher.....	32 MBit
Erhältlich.....	im Handel

# GAME GEAR Test

HUSCH, HUSCH INS KÖRBCHEIN

# NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Nun dunken sie auch wieder auf dem Game Gear, die millionenschweren Superstars der National Basketball Association.

claims Basketball-Superhit „NBA Jam Tournament Edition“ kommt auf dem Game Gear mit denselben Features daher wie die 16-Bit-Versionen. Nach wie vor dürfen wir uns demzufolge über Dutzende NBA-Spieler mit all ihren persönlichen Stärken, ein höchst flottes Gameplay und eine tolle Spielbarkeit freuen. Auf 25 versteckte

Cracks (nur noch 13) und Sprachausgabe indes muß auf dem Handheld verzichtet werden. Dafür können nach wie vor äußerst spektakuläre Dunkings gegossen werden. Auch an die Übernahme der zahlreichen Extras wie ‚On-Fire‘-Status, Zusatzpower oder ‚Hot Spots‘ sowie der Cheats für rutschige Böden, Teleport-Pässe etc. wurde gedacht.

Leider existiert keine Link-Option. Dadurch ist gleichzeitiges Spielen mehrerer Leute nicht möglich. Braves Abwechslern ist angesagt. Trotz dieses Mankos: NBA Jam Tournament Edition ist auf dem Game Gear eine lohnende Investition. hja



Auch auf dem Game Gear wissen die atemberaubenden Dunks zu begeistern

## NBA JAM T. E.

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Mit interessanter Features und Tournament Modus wird mehr Abwechslung als beim ebenfalls guten Vorgänger geboten.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Da mit Freunden nur abwechselndes Agieren möglich ist, kommt nicht der ganz große Spaß wie bei den 16-Bit-Versionen auf.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Gute Grafik mit spektakulären Dunkings, sauberem Scrolling und Portraits der NBA-Stars gibt keinen Anlaß zum Meckern.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Düdelmusik und lästige Soundeffekte beleidenen nahezu das Trommelfell. Sprachausgabe gibt es keine.						

Genre.....	Action/Sport
Spieler.....	1-4 (abwechselnd)
Hersteller.....	Accolm
Preis.....	ca. DM 90
Level.....	72 Teams
Schwierigkeit.....	variable (5 Stufen)
Continues.....	Paßwort
Speicher.....	4 MBit
Erhältlich.....	im Handel



SILBERFISCH

# ECCO 2 THE TIDES OF TIME



## MEGA-CD Test

**Segas Hausdelfin gibt sich nun auch auf dem Mega-CD die Ehre. Ob er sich im neuen Medium genauso wohl fühlt wie im Modul?**



**O**ffensichtlich ja, denn, wie nicht anders zu erwarten, hat sich am eigentlichen Gameplay nichts geändert: Ecco durchstreift bei seinem Kampf gegen die bösen Vortex-Wesen in Raum und Zeit genau die gleichen Level wie in der Modulversion. Allerdings wurde der wesentlich größere Freiraum der Silberscheibe nicht ungenutzt gelassen: Über 45 Minuten Sound-

ruckelfreie Animationen und trotz der wenigen Farben erstaunlich detailliert. Weiterhin wird das letzte Paßwort im Batteriespeicher gesichert, eine hübsche Sache, die die Umsetzung allerdings nicht übermäßig aufwertet. Wer die Wahlmöglichkeit hat, der sollte natürlich zur CD-Version greifen, ein gutes Spiel ist es aber in beiden Varianten – nicht nur für Liebhaber von Fischen ... man

track mit toller Tiefseemusik sind ebenso auf der CD zu finden wie zahlreiche Zeichentrick-Sequenzen, die die Episoden der Handlung kommentieren. Bei diesen Sequenzen hat man sich ordentlich Mühe gegeben und entsprechend nett sind sie auch anzuschauen – insbesondere, wenn man etwas mehr Abstand vom Bildschirm hält:



**MEGA CD**

**ECCO 2**

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Ungewöhnliche Steuerung und das stimmungsvolle Ambiente entführen den Spieler. – Gelingen, kann man da nur sagen!

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Zahlreiche Rätsel, die mit der Zeit immer schwieriger werden, sorgen für einen lange anhaltenden Spielspaß.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Zur gelungenen Grafik im Spiel gibt es als Zugabe noch stimmungsvolle Zeichentrick-Sequenzen als Zugabe.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Auch hier setzt die CD-Umsetzung noch einen drauf: Von der silbernen Scheibe klingt's nochmal so schön.

Genre ..... Action/Adventure  
Spieler ..... 1  
Hersteller ..... Sega  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 25  
Schwierigkeit ..... ansteigend  
Continues ..... Paßwort/Sicherheit  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2+**

**COMPETITION** **COUPON**

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Lösung: \_\_\_\_\_

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

# SEGA SUPER PREIS!



Sega hat das Jahr 1995 zum ‚Jahr des Sports‘ erklärt! Zur Einführung des ‚Sega Sports‘-Label verlosen



ein Jahr lang jeden Monat

**1 x ‚Sega Sports‘-Set**

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

**4 x ‚ATP Tour‘ (MD)**

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

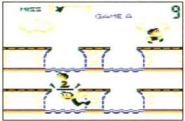
Ende April wird der Boxkampf um die Weltmeisterschaft im Schwergewicht stattfinden. Wer ist der voraussichtliche Gegner George Foremans?

- a) Henry Maske
- b) Axel Schulz
- c) Graciano Rocchigiani

Schreibt den richtigen Namen zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 28.04.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

**GAMEPRO • Sega Sports**  
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

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



MANHOLE – ein Klassiker

GAME BOY GALLERY



Hau den Maulwurf – eine wahrhaft kreative Freizeitbeschäftigung. (Wenn man es mag!)

**a**nfang der 80er Jahre schon liebte Nintendo die Daddlerherzen mit seinen Game&Watch-Spielen höher schlagen – kleine tragbare ‚Videospiel-Konsolen‘ für unterwegs! Na ja, ‚Videospiel‘ ist vielleicht etwas geschmeichelt, denn auf so einem Gerät lief normalerweise nur ein einziges Spiel, da die Anzeigetechnik damals noch nicht so ausgereift war und daher auf dem Display der Großteil der Spielfläche gezeichnet war und nur wenige LCD-Balken oder -punkte für Bewegung sorgten. Entsprechend simpel war meist auch das Gameplay dieser ‚Reaktionstests‘, mit heutigen Spielen können sie natürlich nicht mehr mithalten. Dennoch hat es sich Nintendo nicht nehmen lassen, gleich fünf dieser Oldies in ein Modul zu packen und die alten Zeiten nochmals aufleben zu lassen. Für Videospiele-Veteranen bietet das Modul noch einen Hauch Nostalgie (immerhin sind auch die Originalsounds integriert), schwingvoll-dynamischen Daddlern zu heute dürfte trotz Super-Game-Boy-Unterstützung wohl eher das Gesicht einschlafen. *man*

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

Genre ..... Action  
 Spieler ..... 1  
 Hersteller ..... Nintendo  
 Preis ..... ca. DM 50  
 Level ..... 5 Einzelspiele  
 Schwierigkeit ..... einfach  
 Continues ..... unendlich  
 Speicher ..... 1 MBit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
4-



Wenn man ein Feld gewinnt, erhält man auch die gegenüberliegenden Felder

STARGATE

**W**ährend die 16-Bit-Systeme mit einem durchschnittlichen Actiongame zum neusten Roland Emmerich-Film bedacht wurden, hat sich die Acclaim bei den Handheld-Versionen richtig Mühe gegeben und ein völlig neues Spielkonzept erarbeitet. Frei nach dem Film spielt Ihr gegen Ra und seine Schergen (oder einen Kumpel per Linkkabel) auf einer Art Reversi-Brett. Nachdem ein Spielfeld ausgewählt wurde, geht es mit dem richtigen Game los. Ihr seht von oben in einen dreidimensionalen ‚Becher‘. In diesem müßt Ihr Hyroglphen-Steine so anordnen, daß sie verschwinden. Jedes Plättchen kann gedreht werden. Auf der Rückseite befindet sich dann ein anderes Symbol. Wenn Ihr drei gleiche Symbole übereinander angeordnet habt, verschwinden diese. Eine Runde ist beendet, wenn Ihr alle geforderten Symbole einmal abgebaut habt, oder einer der beiden Spieler seinen Becher gefüllt hat. Jokersteine, die überall passen und Bonussteine, die eine ganze Reihe abräumen, gehören natürlich auch mit dazu. Stargate hat ganz klar Kultspiel-Qualitäten. Das Konzept ist gut durchdacht und macht richtig viel Spaß. Unbedingt anschauen! *mf*



Oben seht Ihr, welche Symbole Ihr abräumen müßt. Die beiden Kästen zeigen die zwei nächsten Spielsteine. Also: vorausschauend bauen!

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

Genre ..... Puzzelspiel  
 Spieler ..... 1 (Linkkabel)  
 Hersteller ..... Acclaim  
 Preis ..... ca. DM 100  
 Level ..... mittel  
 Schwierigkeit ..... mittel  
 Continues ..... unendlich  
 Speicher ..... 2MBit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
1-

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS



**i**n Segas neuestem Gallier-Spielchen steuert Ihr wahlweise Asterix oder Obelix durch insgesamt sieben Level, um Julius Cäsar einen Schild abzugeben. Neben Laufen, Springen und Zuschlagen, könnt Ihr mit der C-Taste Gegenstände aufnehmen oder Schalter betätigen. Ansonsten besteht Eure Hauptaufgabe darin, Römer zu verknopfen und von Plattform zu Plattform zu springen. Die nicht sonderlich komplexen Level sind mit etwas Vorsicht gut zu meistern, aber die hakelige Steuerung, die ungenaue Kollisionsabfrage und ein paar unfaire Stellen, können einen schon zur Verzweiflung bringen. Die farbenfrohe Grafik orientiert sich an der Comicvorlage, als musikalische Unterlegung wurden klassische Meisterwerke genommen – wirklich sehr beeindruckend! „Asterix and the Power of Gods“ ist ein Jump&Run wie Dutzende andere. Wer den kleinen Zaubertrankschlucker mag, darf ruhig die Märker investieren, erfahrene Freunde des Genres wird das Modul allerdings eher kalt lassen. *mik*



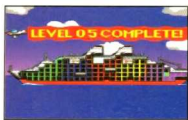
Ein bisschen ‚Jump&Run‘, eine Portion ‚Römer verknopfen‘, fertig ist das Asterix-Spiel

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

Genre ..... Jump&Run  
 Spieler ..... 1  
 Hersteller ..... Sega  
 Preis ..... ca. DM 120  
 Level ..... 7  
 Schwierigkeit ..... einstellbar  
 Continues ..... erspielbar  
 Speicher ..... 16 MBit  
 Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
3





Im Trainingsteil könnt Ihr fleißig üben



## SOS - SINK OR SWIM

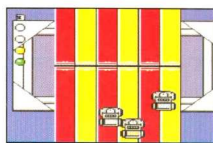
**W**er kennt sie nicht? Die Spiele, bei denen man seine Schützlinge durch viele, gefahrengepickte Level führen muß. Lemmings, Krusty's Funhouse ... die Reihe läßt sich endlos fortsetzen. Das dachten sich wohl auch die Mannen bei Titus und bescheren uns nun „Sink or Swim“. Schauplatz des Geschehens ist ein riesiges Passagierschiff, das unterzugehen droht. Eure Aufgabe in jedem der 100 Level ist es, jeweils drei bis fünf Passagiere sicher zur weit entfernten Schleuse zu bringen. Neben typischen Jump&Run-Eigenschaften verfügt Ihr über beliebige Bomben und Flickzeug (für undichte Rohre). So müßt Ihr Eure Schützlinge



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

Genre.....Strategie / Jump&Run  
 Spieler.....Titus  
 Hersteller.....Titus  
 Preis.....ca. DM 120  
 Level.....100  
 Schwierigkeit.....mittel/steigend  
 Continues.....Paßwörter  
 Speicher.....4Mbit  
 Erhältlich.....im Handel

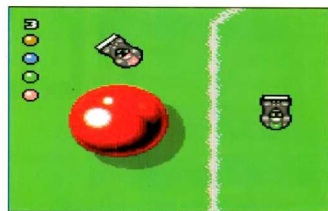
**FAZIT**  
3-



Oh Mann, die nächste Kurve ist doch wieder so schwierig



## MICRO MACHINES 2



Ob diese Billardkugel wohl mit Silicon Graphics gerendert wurde? **Tips an unsere Adresse!**

**W**ie bei allen anderen Micro Machines-Versionen auch, seht Ihr Euer winziges Fahrzeug aus der Vogelperspektive und müßt versuchen, auf teilweise sehr abgedrehten Strecken (Werkzeugbank, Billardtisch, usw.) irgendwie als einer der ersten ins Ziel zu kommen. Je nach gewähltem Spielmodus fährt Ihr gegen drei andere, gegen nur einen oder auch in der Liga gegen die restlichen 15 Fahrer. Spaßsteigernderweise könnt Ihr auch gleichzeitig an einem GG zu zweit rumrumpeln. Natürlich könnt Ihr Eure GGs auch koppeln und dann bis zu acht (mit vier GG) racen.

Fürs fahren selber braucht Ihr schon ein bißchen Fingerspitzengefühl, da die Wagen recht großzügig um die Kurven rutschen. Außerdem ist die Kollisionsabfrage nicht ganz optimal. Trotzdem kann man MM2 gut spielen, und es macht auch allein recht viel Spaß. Die mäßige Grafik und der übliche GG-Sound können das Game zum Glück nicht vermiesen, da die Spielschwerpunkte eindeutig im Gameplay und Dauerspaß liegen. Wer also etwas für Autos übrig hat und auch noch ein GG besitzt wäre schön blöd, wenn er nicht zumindest mal reinschaut! *mf*



Ein feiner Sprungtritt ist allemal besser als nix ...



## FATAL FURY SPECIAL

**t**akara, spätestens seit ‚Toh Shin Den‘ (PlayStation) jedem ein Begriff, bringen nun für Segas Hemdheld den dritten Teil ihrer Fatal Fury-Serie heraus. Bei „Fatal Fury Special“ könnt Ihr entweder allein oder per Linkkabel gegen einen Kumpel heiße Straßenkämpfe austragen. In insgesamt drei Spielmodi und dem Optionsmenü könnt Ihr alles einstellen, was das Fighterherz begehrt. Ob Ihr nun um den Thron der Straßenkämpfer fightet, lieber spannende Einzelmatches austragt oder Euch im Group-Battle versuchen wollt: Trotz der lediglich zwei Buttons lassen sich die Kämpfer erstaunlich gut steuern. Neben normalen Schlägen, Tritten und Sprüngen gibt es natürlich auch mehrere Specialmoves für jeden der Recken. Grafik und Animation sind ebenfalls auf dem neuesten Stand.

auf GG kommen wird ist FFS die optimale Wahl. Insbesondere zu zweit bietet das Game sehr gute Fighting-Action. *mf*

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

Genre.....Prügelspiel  
 Spieler.....1/2 Linkkabel  
 Hersteller.....Takara  
 Preis.....ca. DM 77,-  
 Level.....9 Kämpfer  
 Schwierigkeit.....einstellbar  
 Continues.....0-9  
 Speicher.....777Mbit  
 Erhältlich.....777

**FAZIT**  
2+

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

Genre.....Rennspiel  
 Spieler.....1,2 (simultan)  
 Hersteller.....Codemaster  
 Preis.....ca. DM 77,-  
 Level.....38 Strecken  
 Schwierigkeit.....mittel  
 Continues.....unbegrenzt  
 Speicher.....4 Mbit  
 Erhältlich.....777

**FAZIT**  
2+

MARKETING MANAGER TORSTEN OPPERMANN VERRÄT:

# SEGAS ZUKUNFT



Sega steuert auf ein ereignisreiches Jahr zu: Nicht nur die Veröffentlichung des Neptun, sondern vor allem die des Saturn werden ab Herbst frischen Wind in den Konsolenmarkt bringen. Doch die Konkurrenz ist auf dem Posten und bietet mit PlayStation und Ultra 64 Paroli. Zu diesem Thema, zur Marktsituation allgemein, zu Videospieldendungen und vielem mehr haben wir Segas Marketing Manager Torsten Oppermann ausführlich befragt.

DAS INTERVIEW MIT TORSTEN OPPERMANN FÜHRTEN REZA ABDOLALI UND HANS-JOACHIM AMANN



**GAMEPRO:** Hallo, Torsten! Schön Dich zu sehen, bitte stelle Dich unseren Lesern doch einmal kurz vor.

**Torsten Oppermann:** Hi, ich heiße Torsten Oppermann und bin bereits seit 1986 in der Computer- und Videospieldindustrie. Seit 1992 arbeite ich bei Sega und bin dort für das Marketing-Management zuständig.

**GP:** Du entscheidest unter anderem mit, welcher Titel für ein Sega-System auf dem deutschen Markt erscheinen wird. Nach welchen Kriterien geht Ihr bei der Auswahl vor?

**T. O.:** Sega Europa entscheidet vorab, welche Produkte, die in Japan, Amerika oder Europa entwickelt werden, in Europa erscheinen sollen. Danach setzen wir uns mit Sega Europa zusammen und schauen, welches Produkt welches Potential hat. Es gibt nur ganz wenige Produkte, die für den europäischen Markt bestimmt

sind, aber nicht auf dem deutschen Markt erscheinen. Grundsätzlich hängt es hierzulande natürlich vor allen Dingen davon ab, ob Spiele sehr brutal sind. Die Situation in Deutschland ist anders; weil wir hier eine Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften haben und wir keine Produkte veröffentlichen möchten, die stark indizierunggefährdet sind.

**GP:** Gibt es bei Euch eine Testabteilung, die sich Games anschaut und durchspielt, oder wird all dies von Sega Europa erledigt?

**T. O.:** Jedes Produkt wird in Deutschland auf Herz und Nieren geprüft und dessen Potential für den deutschen Markt einzeln eingeschätzt. Es gibt eine Testabteilung, die zum Teil aus dem Sega-Infoservice besteht, also von handverlesenen Spieleexperten und von Leuten aus der Produktabteilung.

**GP:** Was passiert, wenn ein Spiel bei Euch über-

haupt nicht ankommt oder Ihr es für stark verbesserungsbedürftig befindet?

**T. O.:** Nach ausführlicher Testphase wird die Software mitsamt unseren Kommentaren zu Sega Europa geschickt. Dort wird mit den Entwicklern kommuniziert. Wenn das Produkt verbesserungswürdig und -fähig ist und es vom Timing her paßt, dann wird das Produkt verbessert. Falls es aber für den deutschen Markt bzw. für die Zielgruppe, die wir hier betreuen, überhaupt nicht geeignet ist, wird es bei uns nicht veröffentlicht. Es erscheint definitiv nicht jedes Produkt, das auf der Welt für Sega entwickelt wurde. Das ist ganz klar, Ausschuß gibt es immer.

**GP:** Sega hat Ende vergangenen Jahres das 32X veröffentlicht, Neptun und Saturn sollen noch dieses Jahr folgen. Wird das Mega Drive bald keine Rolle mehr spielen?

**T. O.:** Im Gegenteil! Das Mega Drive ist für uns

das Brot- und Butter-Produkt. Denn mit dem MD machen wir am meisten Software-Umsatz. Gerade jetzt sind die Programmierer in der Lage, das MD 100%ig zu beherrschen. Außerdem haben wir dem MD durch das 32X noch viel mehr Lebenszyklus gegeben, als es sonst haben könnte. Das MD bekommt man schon ab 180 Mark, das 32X kostet 350 bis 400 Mark, und es gibt dazwischen eigentlich nichts anderes. Das MD wird für uns zur Einsteigerkonsole, weil das Master System jetzt allmählich keine Rolle mehr spielt. Neueinsteiger, die gleich mehr wollen, können mit dem Neptun anfangen bzw. die High-End-Freaks mit dem Sega Saturn.

**GP:** Und was ist mit dem Game Gear?

**T. O.:** Das Game Gear ist nach wie vor ein wichtiges Gerät. In Amerika hat das GG den Game Boy überholt, hat einen riesigen Marktanteil und einen Super-Erfolg. Wir versuchen ähnliches auch in Europa langfristig aufzubauen.

**GP:** Wenn Segas Zugferd auch weiterhin das

»Damit katapultiert sich Nintendo selber langfristig ins Aus«

Mega Drive sein soll, warum sollte sich der Videospieldesigner dann schon Ende dieses Jahres eine 32- bzw. 64-Bit-Konsole kaufen?

T. O.: Es gibt natürlich verschiedene Zielgruppen und wir müssen in unserem Geschäft auch diversifizieren. Das heißt, wir haben die Einstiegskonsole für knapp 200 Mark und im anderen Bereich, der Altersgruppe ab 17 Jahren, gibt es viele Leute, die ein bisschen mehr Geld haben und vielleicht auch in die interaktive Unterhaltung einsteigen möchten, denen das Mega Drive zu kindisch ist. Vielleicht liebäugeln sie mit einem PC, der ihnen jedoch nicht die „Plug and Play“-Möglichkeit gibt. Da ist der Sega Saturn die optimale Lösung. Er kommt Ende August auf den Markt, ist weitaus günstiger als ein leistungsstarker PC und hat den Vorteil, daß es wirklich „Plug and Play“ ist: also anstöpseln und losspielen. Das ist wirklich ein Gerät für das Wohnzimmer, eindeutig auf Videospiele ausgelegt und mit

»Das Master System spielt allmählich keine Rolle mehr«

Mehrformfunktionen. Durch MPEG 2 können auch ganze Videofilme in guter Qualität angeschaut oder Musik-CDs angehört werden.

GP: Wieviel wird der Saturn und die zugehörige Software denn genau kosten?

T. O.: Der Preis ist noch nicht festgesetzt. Wir schwanken im Moment noch und sind mit den Japanern am verhandeln. Im Augenblick ist es so, daß es ein ähnliches Preisniveau geben wird wie in Japan. Allerdings werden wir jeden Sega Saturn mit Spiel ausliefern. Die Software selbst wird günstiger sein, als bisherige Modulsoftware. Es müssen nicht bis zu 160, 180 Mark be-

»Der Saturn ist die optimale Lösung; in den nächsten zwei Jahren wird es nur CD-Software für ihn geben«

rappt werden. Diese Preise werden auf jeden Fall unterschritten, weil die Herstellungskosten der CD günstiger sind.

GP: Auf der Nürnberger Spielwarenmesse wurde von einem Preis von 950 Mark für den Saturn gesprochen. Siehst Du da nicht Probleme im Vergleich zur direkten Konkurrenz, der PlayStation und dem Ultra 64, die beide günstiger angeboten werden sollen.

T. O.: Es gibt auch noch keinen offiziellen Preis für die PlayStation. Meine letzte Information ist 800 Mark – ohne Software. Ich denke, daß der Sega Saturn und die PlayStation im ähnlichen Preisniveau angesiedelt sein werden..

GP: Als direkte Konkurrenten zum Saturn sieh-

»Das Mega Drive ist für uns das Brof- und Butter-Produkt«

st Du folglich nur die PlayStation?  
T. O.: Ja, eindeutig.  
GP: Und was ist mit Nintendo's Ultra 64?  
T. O.: Das Ultra 64 erscheint frühestens im ersten oder zweiten Quartal '96 (laut Nintendo Deutschland zu Weihnachten oder spätestens Anfang '96; d. Red.). Dan Owsen von Nintendo Amerika hat schon gesagt, daß die Leistung erheblich differieren wird, von der bisherigen Spielhallenversion. Das habe ich gerade auch in GAMEPRO gelesen. Zudem setzen sie nicht auf das wichtige Speichermedium CD. Damit katapultieren sie sich selber langfristig ins Aus. Wir haben den großen Vorteil gegenüber Sony (nur CD) und Nintendo, daß wir uns beide Wege offengehalten haben. Mit dem Sega Saturn können sowohl Videospiele-CDs als auch Videospiele-Cartridges abgespielt werden. Im Moment ist ganz klar die CD auf-



grund des hohen Speichers der Datenträger der Zukunft. Der Nachteil bei der CD – Nintendo nennt ihn ganz gern – ist die geringe Zugriffsgeschwindigkeit. Das haben wir mit einem hohen internen Speicher im Sega Saturn kompensiert. Wir meinen aber auch, daß in zwei, drei Jahren sicherlich auch Module aktuell werden könnten, die vielleicht die Speicherkapazität von 500, 600 oder 700 Megabyte haben können (Das entspricht 350 üblichen 16-MBit-Modulen; d. Red.).

Wir werden aber nur dann den Sega Saturn mit Modulen versorgen, wenn die Speicherkapazität um einiges erhöht wird und die Module günstiger sind als die CD von der Preisleistung. Und da dies im Moment nicht der Fall ist, wird es für den Sega Saturn in den nächsten zwei Jahren auch nur CD-Software geben.

GP: Ist der Saturn mit MPEG 2 ausgestattet?  
T. O.: MPEG 2 ist nicht integriert. Es wird für ca.

»Dem Markt mangelt es an innovativer, origineller Software«

300 bis 350 Mark eine MPEG-2-Karte, wie auch diverses Zubehör erhältlich sein.

GP: Wie haben Dir die bisherigen Ultra-64-Titel in der Spielhalle gefallen? Meinst du, sie sind für die Heimkonsole 1:1 umsetzbar?  
T. O.: Sie sind für mich keine Ultra-64-Titel, sondern eindeutig Spielhallenprodukte, deren Qualität eindeutig hinter Daytona bzw. „Virtua Fighter 1 & II“ liegt.

GP: Was hältst du vom „Virtual Boy“?

T. O.: Tom Kalinske hat ganz passend auf der Winter-CES im Januar gesagt, daß Sega solch ein Produkt schon vor drei Jahren in Farbe für das Mega Drive entwickelt hatte. Aber für uns ist diese Thematik eher ein Rückschritt und kein Fortschritt, weil wenn man von 16-Bit Farbe auf 32-Bit schwarz/rot-Virtual-Boy nach vorne schreitet und sagt, man habe eine Innovation, dann kann ich nur sagen: Ich sehe schwarz für Nintendo. Aber ich gehe mal davon aus, daß es sicherlich nur ein kleiner Ausrutscher von Nintendo war und der Virtual Boy sowieso nicht in Europa auf den Markt kommen wird. Er ist viel zu groß, unhandlich und kann nicht ohne weiteres unterwegs gespielt werden.

GP: Welche Marktchancen räumt Du Ataris Jaguar ein?

T. O.: Tot, Ende! Für mich ist der Jaguar ein totgeborenes Kind. Auch der amerikanische Marktanteil ist verschwindend gering. Gerade in Anbetracht der Tatsache, daß der Jaguar nun schon seit 1 1/2 Jahren auf dem Markt ist, denke ich nicht, daß sich die Raubkatze noch einmal irgendwie aufrappeln kann. Sega, Sony und Nintendo haben wesentlich mehr finanzielle Mittel als Atari jemals haben wird. Und mittlerweile auch mehr Know-how, weil die guten Leute von Atari, die damals, vor dem Videospiele-Crash 1983, das besondere Fachwissen hatten, heute längst alle weg sind.

»Der Jaguar ist für mich ein totgeborenes Kind«

GP: Der Sega-Channel ist in Amerika gut angekommen. Ist in Europa bzw. Deutschland belagert geplant, oder ist der Markt dafür noch nicht reif genug?

T. O.: Der Markt ist auf jeden Fall reif dafür. Der deutsche Markt im Kabel- und Satelliten-Bereich ist sehr wichtig für gesamt Europa.

Wir werden 1996 auch in diesem Bereich aktiv, sprich Sega-Channel wird 1996 erste Versuche starten, um möglichst bald voll auf Sendung gehen zu können.

GP: Da wir gerade bei der Entwicklung des Videospielmarktes sind: Woran mangelt es dem



Videospielmarkt? Deiner Meinung nach?

T. O.: Einwandfrei ein innovativer, origineller Software.

GP: Trotzdem gab es gerade im vergangenen

Jahr die eine oder andere positive Überraschung. Welches Programmiererteam ist Deiner Meinung nach besonders hervorzuheben?

T. O.: „AM 2“, die Macher von Superhits wie „Daytona“, „Virtua Fighter“ und dem Klassiker „Afterburner“.

GP: Wie sieht's mit David „Earthworm Jim“ Perry aus?

»Der Virtual Boy war sicherlich nur ein kleiner Ausrutscher von Nintendo«



T. O.: Richtig, David und seine Mannen müßte man auch noch erwähnen. Aber auch STI. Durch diese Sonic-8-Knuckles-Geschichte, was ich sehr innovativ finde. Nicht weil sie von Sega kommt, sondern weil es einfach eine echt starke und noch nie dagewesene Idee ist, daß man ein Modul abwärtskompatibel macht und daß man damit ältere Videospiele wieder auflädt. Wie man sieht, haben eine Menge Leute damit viel Spaß. (Durch das Aufstecken der Sonic-Teile eins bis drei auf das Sonic-8-Knuckles-Modul können die alten Abenteuer in neuem Gewand gespielt werden; d. Red.)

GP: Ist weiteres in dieser Art geplant?

T. O.: Ja – ich sage nur, „X-Perts“ (Ein Tiefseespionabenteuer mit Silicon-G-Grafik; d. Red.)

GP: Was hältst Du von Videospieldesignern im Fernsehen?

T. O.: Es gibt gute, es gibt schlechte. Was mir an allen Videospieldesignern im TV noch fehlt, ist kompetenter Informations-Charakter, auch für die Leute, die nicht Videospiele-Freaks sind. Das heißt, daß vielleicht der Otto-Normalbürger, der von der Altersstruktur her zur potentiellen Videospielezielgruppe gehört, sich das dann anschaut und sagt: „Mensch, das ist ja interessant, vielleicht sollte ich mir auch mal ein Videospiele kaufen.“ Das ist eigentlich immer so ausgelegt, daß es rein ums Spielen geht.

Wenn es dann mal Informationen gibt, dann so freakig, daß es keiner versteht außer uns. Das kann nicht Sinn der Sache sein.

GP: Gibt es Grundsätzliches, was Dir bei Videospielemagazinen fehlt?

T. O.: Eigentlich nicht, ich bin ganz zufrieden. Ihr macht zwei phantastische Magazine, das dritte will ich jetzt nicht so erwähnen (Gemeint ist TOTAL), welches ausschließlich über Ninten-

do-Produkte berichtet; d. Red.) und das vierte Electronic Entertainment (Alles rund um den digitalen Entertainment-Markt, besonders im PC-Bereich; d. Red.) ist auch sehr interessant. GAMEPRO und GAMERS sind sehr wichtig und gute Videospieletztschriften.

GP: Etwas ganz anderes: Schaut ihr Euch hier bei Sega auch prinzipiell die Produkte der Konkurrenz an, speziell die von Nintendo?

T. O.: Ich schätze, daß wir uns hier 80 bis 90 Prozent aller markterhältlichen Computer- und Videospiele anschauen. Das muß man machen, um zu sehen, ob es neue Trends gibt, um vor allen Dingen auch die Mitbewerber zu beobachten. Das ist ein ganz wichtiger Faktor und auch ein Schlüssel zum Erfolg. Man kann nicht erfolgreich sein, ohne zu sehen, was die Mitbewerber machen.

GP: Nintendo hat durch „Donkey Kong Country“ neue Standards in Sachen Grafik gesetzt.

T. O.: Aber nicht in Sachen Gameplay!

GP: Wie will Sega auf diesen Nintendo-Hammer reagieren?

T. O.: Wir wissen ja alle, daß vorher die Grafikstandards von Sega gesetzt wurden. Ich sage nur „Aladdin“, das als neuer Grafik-Standard definiert wurde. Das war ein Sega-Produkt. Jetzt hat Nintendo es erstmalig geschafft, ein phantastisches Produkt auf den Markt zu bringen – optisch. Nur da fehlt die Innovation im Gameplay. Mario, das war interessant wie auch innovativ vom Gameplay her, doch da fehlte die

Grafik. Was sie noch nicht geschafft haben, ist beides zusammen in ein Spiel zu bringen. Ich denke, daß wir auch ähnliche Produkte oder, bessere Produkte rausbringen werden.

**»Donkey Kong Country – ich denke, daß wir ähnliche oder bessere Produkte rausbringen werden«**

GP: Was ist natürlich verständlich, daß ich jetzt noch nicht sagen kann, welche Produkte es sein werden ...

GP: Aber nichtsdestotrotz war es in beiden Fällen so, daß Nintendo die Nase vorn hatte: Mit Donkey Kong Country in grafischen Belangen, in Sachen Gameplay mit Mario.

T. O.: Mario hatte nicht die Nase vorn. Sonic the Hedgehog ist in Amerika ein Riesenerfolgsgemäße und Mario zum Beispiel nicht so.

GP: Und in Europa bzw. Deutschland?

T. O.: Ich habe nicht die Zahlen der Mario-Ver-

käufe in Deutschland. Aber in gesamt Europa ist Sonic auf jeden Fall ein riesiger Verkaufshit gewesen, weil da doch die Grafik stimmte. Viele User haben ganz am Anfang, als das Nintendo-Gerät herauskam, gesagt: Oh, Schreck, jetzt habe ich ein 16-Bit-Gerät gekauft, aber es sieht irgendwie noch aus wie 8-Bit. Da sieht man natürlich ganz klar, daß die Kunden Wert auf die

Grafik legen. Das hat Nintendo ja auch gelehrt. Deswegen brachten sie Donkey Kong Country raus – ein phantastisches Produkt, keine Frage, das sich auch sehr gut verkauft hat.

**»Hiller Instinct und Cruis'n USA sind für mich keine Ultra-64-Titel«**



GP: Bist du der Meinung, daß auch in den nächsten Jahren genügend Platz auf dem Markt – gerade auf dem deutschen Markt. Ich glaube, daß Sega und Sony es?

T. O.: Grundsätzlich ist Platz für zwei, vielleicht zweieinhalb Anbieter auf dem deutschen Markt. Ich glaube, daß Sega und Sony ein Riesenspotential haben, so auch Nintendo. Ein Monopol kann für jedes Geschäft nur nachteilig sein. Es gäbe ganz klar Nachteile für den User. Die Software könnte das Fünffache kosten – es existiert ja keine Konkurrenz. Es wird keinen Preiskampf geben und, und, und. Deswegen denke ich auf jeden Fall, daß mindestens zwei Hersteller existieren können und müssen.

GP: Gehst Du davon aus, daß sich anhand der neuen Konsolen entscheidet, welche Firma sich langfristig durchsetzen kann?

T. O.: Kurzfristig wird sich nicht so viel ändern können, weil Sony einfach ein Gerät im unteren Preissegment fehlt. Genau das ist klar noch der Massenmarkt in den nächsten zwei Jahren. Sega Saturn und PlayStation sind phantastische Geräte, werden allerdings noch nicht die Stückzahlen absetzen können, wie Mega Drive und SuperNintendo es tun. Trotzdem werden mit den neuen Produkten Weichen für den Zukunftsmarkt gestellt. Ich halte es nicht für möglich, daß Sony Sega oder Nintendo verdrängen kann – auch nicht langfristig. GP: Hast Du noch irgendetwas, was du unseren Leser mitteilen möchtest

T. O.: Kauft Segal! Bleibt der kompetentsten-

ke im Videospiegelgeschäft, sprich Sega, true, und ihr werdet es nicht bereuen!

GP: Und warum sollten sie das tun?

T. O.: Ja, weil Sega einfach die Firma ist, die am meisten Softwareerfahrung hat. Softwareerfahrung ist das Wichtigste in diesem Bereich. Gerade auch deshalb, weil die neuen Videokonsolen von den Leistungen her immer ähnlicher den Spielhallenautomaten sind und Sega diesbezüglich bei weitem der erfolgreichste Hersteller ist.

Wir haben sogar eine Hardware auf der Basis des Sega Saturns entwickelt (Codename: Titan), die mit derselben Technik wie der Sega Saturn in der Spielhalle stehen wird.

Nur nicht CD-, sondern Riesenmodul-basierend, weil Spielhalle und CD aufgrund der Transportfähigkeit nicht kombinierbar sind. Es wird viele 1:1-Umsetzungen aus der Spielhalle für den Sega Saturn geben, weil wir den anderen Schritt gegangen sind. Wir entwickelten erst das Heimgerät und sagten dann okay, neben den High-End-Spielhallengeräten wie Daytona gibt es sicherlich auch noch eine andere Möglichkeit, phantastische Spiele auch mit 3-D-Grafik etc.

**»Saturn und PlayStation sind phantastische Geräte«**

darzustellen. Die den 80.000 Mark teuren Geräten zwar ein bißchen nachstehen, aber im Vergleich zu allen anderen Automaten, die in der Spielhallen stehen, sehr gut aussehen.

Aus diesen Gründen haben wir uns entschlossen, auch eine günstigste Möglichkeit für die Dritthersteller anzubieten, mit ihren Produkten in die Spielhalle zu gehen. Das ist der Titan. Es wird zum Beispiel ein bekanntes Sega-Prügelspiel in einer stark abgekehrten Version mit Silicon-Graphics-Grafiken für die Spielhalle umgesetzt. Ein bekanntes Prügelspiel, das es noch nie in der Spielhalle gab, sondern nur auf Heimgeräten. Einen Vorgeschmack auf die Silicon-Graphics-Bilder hat Achim schon gesehen. Man stelle sich sowas nochmal in Echtzeit vor, ein bißchen abgewandelt ...

GP: Der Name des Spiels?

T. O.: Noch geheim. Ich sag' nichts!

GP: Dann verrate uns zum Schluß doch noch eben Dein aktuelles Lieblingsspiel und deinen favorisierten Klassiker!

T. O.: Mein Lieblingsspiel derzeit ist Virtua Fighter – und keiner besiegt mich im Moment ... Thema Klassiker: „Summer Games II“ von Epyx, damals auf dem C-64.

GP: Torsten, wir danken Dir für das interessante Gespräch.



## Sega Enterprises Ltd, Tokio Die Geschichte

**1951**  
Firmengründung unter den Namen „Nippon Goraku Bussan Co.“

**1960**  
Die Firma wird umbenannt in „Sega Enterprises Ltd.“ (Sega = Service Games)

**1964**  
Sega Enterprises Ltd. übernimmt „Japan Machine Manufacturing“ und steigt in das Spielhallen Geschäft (Arcade Machine Manufacturing) ein

**1965**  
„Rosen Enterprises“ wird gekauft, damit engagiert sich Sega Enterprises Ltd. im Bereich Freizeitcentren (Amusement Division)

**1983**  
Sega Enterprises Ltd. gewinnt Mr. Hayao Nakayama als Vice President, der heute President und Chief Executive Officer ist

**1984**  
Sega Enterprises Ltd. wird Mitglied der „CSK-Group“ („Computer Service Co. Ltd.“), das führte zu einer Kapitalerhöhung. (1/3 der Aktien werden von der „CSK“ gehalten)

**1985**  
Sega of America wird gegründet

**1986**  
„Ariola Soft“, eine Tochterfirma der Bertelsmann-Gruppe vertriebt Sega-Produkte in Deutschland

**1986**  
Sega Enterprises Ltd. wird erstmals am Tokyo Stock Market notiert (Stammkapital 600 Millionen DM)

**1987**  
Sega Enterprises Ltd. erwirbt die Firma „Linguaphone“, der erste Schritt in den Bereich Bildung und Unterricht

**1988**  
Sega Enterprises Ltd. wird im 2nd Tokyo Stock Market notiert

**1988**  
„Virgin“ übernimmt die Vertriebsrechte der Sega-Produkte und firmiert europaweit unter „Virgin Mastertronic“, in Deutschland wird der Vertrieb unter „Virgin Games“ aufgebaut

**1990**  
Es erfolgt die Notierung in der „First Division of the Tokyo Stock Market“

**1991**  
Sega Enterprises Ltd. erwirbt „Virgin Mastertronic“ damit auch „Virgin Games“ und die Vertriebsrechte der Sega-Produkte für Europa. Damit wird auch der Grundstein für Sega Deutschland gesetzt

## Samurai Shodown II

Neo Geo - Test in Nr. 3/95



Für viele ist „Super Street Fighter 2“ das Referenzmodul unter den Prügelspielen. Wer allerdings so gut bei Kasse ist, sich ein Neo Geo leisten zu können, der kommt um die Grafik- und Sound-Orgie Samurai Shodown II nicht herum – es gibt keine Alternative!

## NBA Jam Tourn. Edition

SNES/MD - Test in Nr. 3/95



Der Ball brennt wieder – und das besser denn je! „NBA Jam Tournament Edition“ weiß durch zahlreiche, tolle Features noch mehr zu fesseln als der bereits erstklassige Vorgänger. Nicht nur für Sportfans ist Acclaims Superhit eine lohnende Anschaffung.

## Samurai Shodown

MD - Test in Nr. 3/95



Und für alle, deren Barschaft „nur“ für ein Mega Drive reicht, die gute Nachricht: Sahnehäubiges Asina-Prügeln ist nicht nur auf dem Neo Geo drin. „Samurai Shodown“ besticht durch große Akteure und famos Spielbarkeit.

## The Story of Thor

MD - Test in Nr. 3/95



Wem die dauernde Schwertschwingererei in den Action-Adventures langsam zu langweilig wird, der sollte sich dieses unheimlich packende Modul gönnen. Und als kleine Hilfestellung bieten wir Euch ab dieser Ausgabe die Komplettlösung zu „der Geschichte von Thor“ an.

## Hyper Parodius Deluxe

PS-X - Test in Nr. 2/95



Unzählige Versionen auf verschiedenen Systemen sind bereits unter dem Namen „Parodius“ erschienen. Einer der ersten Playstation-Titel vereint die ersten beiden Automatenversionen auf einer CD. Für Ballerfreunde ist der abgefahren Spaß ein Muß!

# DIE TOP TEN ... DER LETZTEN DREI MONATE

Und es gibt sie doch noch! Gleich drei Top-Spiele der letzten Ausgabe zogen in unsere Hitliste ein, allen voran das brillante „Samurai Shodown II“ auf dem Neo Geo. Großes Lob auch an die Entwickler von „NBA Jam T.E.“: Ihr zweiter Teil der Basketball-Saga knüpfte nahtlos an den Erfolg des ersten an – Kompliment!

Aber auch ihr sollt weiterhin zu Wort kommen. Schreibt uns ein Statement zu einem Eurer Lieblingsspielen. Legt, noch ein Foto bei dann stehen die Chancen gut, in der nächsten Ausgabe abgedruckt zu werden.

Also ran an den Schreibtisch!  
Schreibt an: MYL • GAMEPRO Top Ten • Heiligstraße 33 • 20249 Hamburg.  
Bis nächsten Monat. Eure GAMEPRO-Crew!

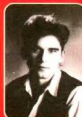
PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Samurai Shodown II	Neo Geo	Prügelspiel	1
2	NBA Jam T.E.	SNES/MD	Sport	1-
3	Samurai Shodown	MD	Prügelspiel	1-
4	The Story of Thor	MD	Action/Adv.	1-
5	Hyper Parodius Deluxe Pack	PS-X	Sh. 'em Up	1-
6	Snatcher	MCD	Action/Adv.	1-
7	Blackhawk	SNES	Action/Adv.	1-
8	Star Control II	3DO	Action/Adv.	1-
9	Madden NFL '95	SNES	Sport	1-
10	NBA Jam	MCD	Sport	1-



International Superstar Soccer

### Super Mario Kart (SNES)

Kein mannes Spiel hat mir soviel Spaß gemacht wie „SMK“. Selbst nach Monaten ist es in der 150er Klasse noch herausfordernd. Für zwei Leute gleichzeitig gibt es kein besseres Beispiel.  
Sven Sommerfeld



## LESERCHARTS

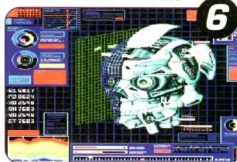
### Super Street Fighter 2 (SNES)

Ich finde „Super Street Fighter 2“ Klasse, weil es eine atemberaubende Grafik, neue Fighter, coole Action und neue verbesserte Specialmoves hat. Das Game ist mein absoluter Favorit.  
Marek Rogaczewski



## Snatcher

MCD - Test in Nr. 1/95



Biodroiden suchen die postapokalyptische Stadt Neo-Kobe heim. Ihr müßt diese Snatcher erwachen, um das Schlimmste zu verhindern. Dieses englischsprachige Action-Adventure ist eine gelungene Mischung aus „Blade Runner“, „Terminator“ und „Akira“.

## Blackhawk

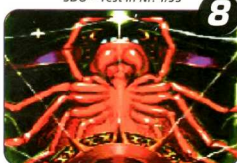
SNES - Test in Nr. 1/95



Wer auf Action-Adventures à la „Flashback“ oder „Prince of Persia“ steht, kommt um dieses Game nicht herum. Nur mit einer Pumpgun bewaffnet, kämpft ihr Euch durch ein Höhlensystem zum Finstlerling Sarlac vor, um Euren Vater zu rächen.

## Star Control II

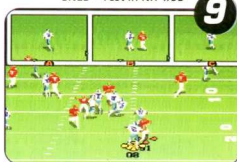
3DO - Test in Nr. 1/95



Eine futuristische Mischung aus Handlungssimulation, Rollenspiel und Action katapultiert „Star Control 2“ an den 3DO-Zeit. Wer keine Probleme mit der englischen Sprache hat, kommt bei dieser erstklassigen Silberscheibe voll auf seine Kosten.

## Madden NFL '95

SNES - Test in Nr. 1/95



Die fünfte Auflage von „Madden NFL“ glänzt (wie immer) durch realistische Spielweise und perfekte Footballsimulation. Wer sich auf dem Rasen keine blauen Flecke zuziehen möchte, ist mit der '95er Version bestens bedient.

## NBA Jam

MCD - Test in Nr. 1/95



Maximal vier Spieler können bei dieser actiongeladenen Basketballsimulation auf Korbjagd gehen. Gegenüber der SNES- und MD-Version wurden die Mannschaften aktualisiert und neue Secret-Charaktere integriert.



# CD-i-SOFTWA

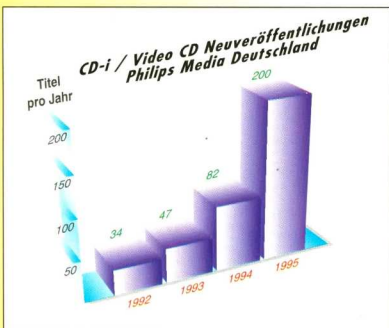
**Seit der Markteinführung des CD-i im Jahre 1992 hat Philips mit zwei Problemen zu kämpfen:**

**S**elbst unter Videospiele-Amateuren dürfte es sich mittlerweile herumgesprochen haben: Sega und Nintendo beherrschen den Videospielemarkt. Da stellt sich die Frage, warum ausgerechnet Philips, die sich doch eigentlich mit dem heutigen Markt auskennen sollten, ein eigenes Electronic-Entertainment-Gerät auf den Markt geworfen haben. Die Antwort der Philips-PR-Abteilung: Das CD-i war niemals als Spielkonsole gedacht, sondern soll letztendlich das verwirklichen, wovon Computerhersteller seit Jahren sprechen: Multimedia. Während die gängigen Videospielekonsolen zu

Unumgänglich ist es auch, Euch den Begriff zu erklären, der beim CD-i eine große Rolle spielt: MPEG.

## WAS IST MPEG?

Gerade bei den Spielfilmen ist eine MPEG-Karte unverzichtbar. MPEG steht als Abkürzung für Motion Picture Expert Group, die im Namen der International Standard Organization ein Verfahren zur Bildkompression entwickelt haben. Während ein normaler Film in Fernsehqualität pro Sekunde ca. 27 Megabyte an Speicher verschlingt, verbraucht ein MPEG-Video gerade mal 150 KByte in der Sekunde.



meist im Kinderzimmer stehen, ist das CD-i so gestaltet, daß es optisch gut neben die Stereoanlage im heimischen Wohnzimmer paßt. Da die Möglichkeiten des CD-i neben dem Abspielen normaler Software auch die Wiedergabe von Kodak-Photo-CD-Bildern (siehe Themenbox) und Audio-CDs umfassen, ist das Konzept des CD-i als Familiengerät durchaus greifbar. Im Laufe der Jahre hat das Angebot von CD-i-Titeln einen drastischen Aufschwung erfahren. Allerdings sind unter den mittlerweile über 100 CDs nur relativ wenige Titel, die im Bereich 'typisches Videospiel' mitschneiden könnten. Das Software-Angebot enthält zwar auch Konsolen-typische Spiele (Jump&Runs, Ballerspiele etc.), den Löwenanteil machen aber Lernprogramme, digitale Lexika, Spielfilme etc. aus. Aufgrund der hohen Zahl an CD-i-Titeln konnten wir leider nicht alle auflisten und auf einzelne Titel eingehen.

Auf eine CD passen also maximal 74 Minuten Film. Möglich wird dies durch eine Aneinanderket-



Die MPEG-Karte kostet ca. 399,- DM. Sie ermöglicht das Abspielen von Filmen

tung vieler komplizierter Kompressionsverfahren. Dabei gehen aber auch Bildinformationen verloren. Daher treten bei detailreichen Bildern manchmal Farbschlieren und Blöckchen auf. Ansonsten entspricht die Bildqualität der von S-VHS-Filmen.

Magnus Kalkuhl

## Musik Interactive 7%

Hierbei handelt es sich um Musik-CDs, bei denen das Anhören der Lieder noch mit Grafiken und Hintergrundinfos schmackhaft gemacht wird.

Titel	Preis (in DM)
Anti Static	39,90
E-scape	39,90
Golden Oldies Jukebox	39,90
Jazz Giants	39,90
Louis Armstrong	49,90
Mozart	49,90
Pavarotti - O Sole Mio!	49,90

## Spielfilme 25%

Die Auswahl an Filmtiteln für das CD-i kann sich wirklich sehen lassen - eine eingebauten MPEG-Karte vorausgesetzt. Da die Spieldauer der meisten Titel länger als 74 Minuten ist, umfaßt der Lieferumfang in der Regel zwei CDs.

Filmtitel	Preis (in DM)
Apocalypse Now	49,95
Black Rain	39,95
Die nackte Kanone 2 1/2	39,95
Die Stunde des Patrioten	39,95

## Special Interest 22%

Die Titel dieses Genres decken auch den Bereich Bildung ab. Lediglich PC-Besitzer können auf ein ähnliches Titel-Angebot zurückgreifen - Konsolenbesitzer müssen auf Spiele dieser Art ganz verzichten.

Titel	Sprache	Preis (in DM)
Compton's Encyclopedia	englisch	495,-
Die Franz. Impressionisten	deutsch	79,90
Die Zisterzienser Architektur	deutsch	79,90
Ein Kind entsteht	deutsch	89,90
Ernte der Sonne - V. van Gogh	deutsch	69,90
M. Python's More Naughty Bits	englisch	49,90
Playboy's Complete Massage	englisch	59,90
Reihe Privatunter.: Rockgitarre	deutsch	129,90
Renaissance in Florenz	deutsch	79,90
Time Life Kleinbildfotografie	deutsch	99,90
Was ist das für ein Vogel?	deutsch	79,90



## Kinder 8%

Philips hat ein Herz für Kinder. Bei Sega und Nintendo sucht man vergebens nach einem vergleichbaren, altersgerechten Angebot für die jüngste Zielgruppe.

Spiel-Titel	Sprache	Preis (in DM)
Asop: Die geheimnisvollen Fabeln	deutsch	49,90
Berenstein Bären	deutsch	59,90
Cartoon Jukebox	deutsch	69,90
Die Schöne und das Tier	deutsch	49,90
Malschule 1	deutsch	39,90
Malschule 2	deutsch	39,90
R. Scarry's wunderb. Geschichten	deutsch	59,90
R. Scarry's allerwitz. Geschichten	deutsch	59,90
Sandy's Zirkus-Abenteurer	deutsch	69,90
Tim & Bar im Krankenhaus	deutsch	59,90
Tom, der Maximager	deutsch	49,90



## Die Qual der Wahl

- 1. CD-i-210 (220):** Sowohl das 210er als auch das 220er spielen normale CD-i-Titel, Audio- und Photo-CDs ab. Das 220'er kostet wegen MPEG-Karte etwas mehr. Preis: ca. DM 899 (ca. DM 1299)
- 2. CD-i-450 (550):** Der transportable Bruder des CD-i 210. Preis: ca. DM 749 (ca. DM 1149)
- 3. CD-i-LCD:** Dieses Nobel-CD-i mit eingebautem LCD-Schirm ist nicht im freien Handel erhältlich. Preis: ca. DM 4000 (incl. MPEG)



# RESPIEGEL

**Dem Preis und dem Mangel an guter Software.  
Doch in den Jahren hat sich einiges getan!**

Ein Fisch namens Wanda 39,95  
Rain Man 49,95  
Star Trek VI 39,95



### Musikvideos 7%

Da es sich bei diesen CDs um Musikvideos handelt, ist hier eine MPEG-Karte unverzichtbar.

Titel	Preis (in DM)
A. L. Webber – Premiere Collection	39,95
B. Adams – Waking up the neighbours	39,95
Carreras, Pavarotti, Domingo i. C.	39,95
Eric Clapton – The Cream	39,95
Pink Floyd – The Wall	39,95
Sting – Ten Summoner's Tales	39,95
Tina Turner – Rio '88	39,95
U2 Rattle & Hum	39,95

## DAS FRAGE- UND ANTWORT-SPIEL

In dem folgendem Interview hat uns **Michele Jacobsen** (Philips PR-Bereich) Rede und Antwort gestanden.

**GAMEPRO:** CD-I-Spiele gibt es bereits eine ganze Menge, was wird uns die Zukunft bringen?

**Michele J.:** Im März wird 'Chaos Control' erscheinen, im April kommt 'Mad Dog McCree', im Mai 'Burn Cycle', im Juni 'Flashback' und 'Asterix'. Im Laufe des dritten und vierten



**Michele J.:** Der momentane technische Stand des CD-I ist für die jetzige Software völlig ausreichend und sicherlich noch nicht ausgeschöpft. Die jetzige Hardware ist in der Lage Spiele und andere interaktive Titel in einer Form auf den heimischen

Bildschirm zu bringen, wie der Konsument es aus keinem anderen Bereich gewohnt ist. Einer der Hauptgründe liegt in der Art, wie wir die Produktion unserer Titel ansehen. Während der allgemeine Trend in der Branche dahingehend, dem Kunden altbekannten Spielprinzipien mit besserer Grafik und Sound zu verkaufen, versuchen wir neue Wege zu gehen.

Quartals werden ein 'Rise of the Robots', 'Creature Shock', 'World Cup Golf', 'Return to Cybercity' und 'Thunder in Paradise' erscheinen.

**GAMEPRO:** Sega und Nintendo kämpfen seit Jahren um den Videospielmarkt. Welche Rolle soll das CD-I dabei spielen?

**Michele J.:** Das CD-I ist ein Familiengerät und keine Spielkonsole. Somit ist unser Produkt auch nicht als Konkurrenz zu Segas und Nintendos Geräten zu sehen. Wir bieten dem Kunden zwar auch Spiele, hinzu kommen aber noch viele Titel, die herkömmliche Spielkonsolen nicht, oder zumindest nicht in dem Maße bieten können.

**GAMEPRO:** Zum Beispiel?

**Michele J.:** Z. B. Infotainment. Dieser Begriff beinhaltet Lexika, elektronische Nachschlagewerke über Klassik und Kunst und überhaupt alles, was man sonst nur in PC-Bereich oder in Büchern findet – allerdings muß man beim Buch halt auf Musik und Animationen verzichten. Außerdem gibt es noch zahlreiche Edutainment-Programme, die speziell für Schüler gedacht sind und zusammen mit ADI entwickelt werden (ADI ist mit 50% Marktanteil führend im Bereich Lernsoftware, die Red.).

**GAMEPRO:** Du hast bereits das Thema PC angeschnitten. Wann kommt die angekündigte CD-I-Karte?

**Michele J.:** Mit der CD-I-Karte wird jeder PC-Besitzer seinen Computer zum vollwertigen CD-I aufrüsten können. Diese Karte wird nach der CeBIT wird für ca. DM 1000,- im Fachhandel erhältlich sein.

**GAMEPRO:** Wieso sollte ein PC-Besitzer das tun wollen?

Spiel-/ Musikfilme 25%

Kein Multimedia-Gerät ohne Spiele! In dieser Tabelle haben wir die interessantesten CD-I-Games aufgeführt.

### Spiele 31%

### Musikvideos 7%

### Spiele 31%

Titel	Sprache	Preis
7th Guest	deutsch	119,90
Dragon's Lair	englisch	119,90
Earth Command	englisch	89,90
Escape from Cybercity	deutsch	99,90
Hotel Mario	englisch	89,90
Inca	deutsch	99,90
International Tennis Open	deutsch	99,90
Labyrinth der Meister	deutsch	89,90
Lemmings	dt., fr., it.	69,90
Link – Die Fratze des Bösen	deutsch	99,90
Palm Springs Open	deutsch	99,90
Scotland Yard i. active	deutsch	69,90
Tetris	englisch	79,90
The Apprentice	englisch	89,90
Voyeur (Import)	englisch	99,90
Zelda – Der Zauberstab von Gamelan	deutsch	99,90
Zombie Dinos	deutsch	89,90



## Die Kodak-Photo-CD

Jeder hat schon mal etwas von Ihr gehört, aber nur wenige wissen, warum es sich dabei genau handelt: Die Photo-CD. Sie dient als digitaler Speicher für ganz normale Fotos. In der Praxis sieht das wie folgt aus: Ihr gebt Euren Film bei einem Fotogeschäft ab und sucht Euch die gewünschte Bildreihenfolge aus. Anschließend werden die Bilder auf die Photo-CD gepreßt. Der Grundpreis liegt bei ca. DM 20,-. Hinzukommen Kosten von ca. DM 1,20 pro Bild. Auf eine CD passen maximal 100 Fotos. Das CD-I ist bisher das einzige Multimedia-Gerät, bzw.

Spielkonsole, die Photo-CDs abspielen kann. Es gibt aber auch spezielle Photo-CD-Player (sind zugleich normaler CD-Player), die schon ab DM 400,- erhältlich sind.





# QUARTERBACK CLUB

**Acclaim attackiert Footballkönig John Madden mit einem ganzen Klub von Spitzen-Quarterbacks.**

**N**ach dem just erschienenen „NBA Jam Tournament Edition“ widmet sich Acclaim mit „NFL Quarterback Club“ einem weiteren und dem wohl typischsten Nationalsport der Amerikaner: dem Football. Um nicht einfach das xte Programm des harten Sports zu produzieren, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen: Sie nahmen 19 der prominentesten Quarterbacks mit ihren individuellen Stärken und lassen diese nun in Trainingswettkämpfen gegeneinander antreten. Dabei müssen sie in vier Disziplinen ihre Wurfgenauigkeit (Werfen auf Zielscheiben), Schnelligkeit und Agilität (Hindernislauf), Weitwurf (das ‚Ei‘



möglichst weit werfen) und das Erkennen von Spielzügen (nur manche der sich bewegenden Zielscheiben müssen getroffen werden) unter Beweis stellen. Wer möchte, der darf sich dafür einen eigenen Sportler kreieren. Selbstverständlich kann neben diesen Wettkämpfen auch richtig Football gespielt werden, wie es von der ‚John-Madden‘-Reihe gewohnt sind. Dabei wird reichlich Auswahl geboten, denn ob Freundschaftsmatch, Play-offs oder

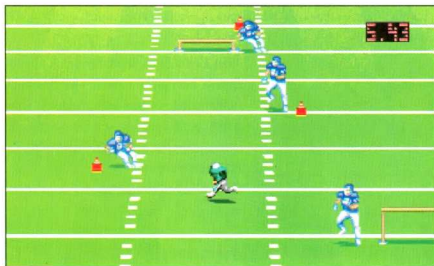
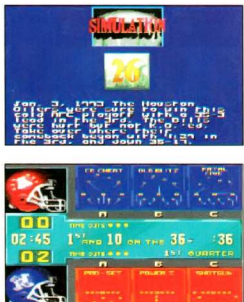
eine ganze Saison: An alles wurde gedacht. Der Clou allerdings ist, daß 30 ‚Match-Szenarien‘ integriert sind. Wie bei Konamis ‚International Super Star Soccer‘ greift man bei diesen in eine bereits laufende Begegnung ein und muß versuchen, einen Rückstand in einen Sieg zu verwandeln. Vom Gameplay und grafischen Aufbau ähnelt NFL Quarterback Club dem famosen ‚Madden NFL ‘95‘ (siehe News-Meldung) sehr und bietet diesem ob der zusätzli-



**Oben: ein Spielerprofil (MD)**  
**Links: erst der Touchdown, nun auf zum Extrapunkt per Kick (SNES)**

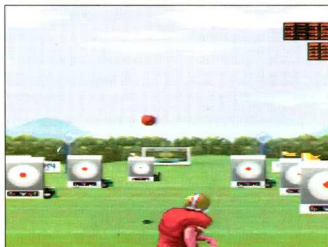
chen Modi und über 430 wählbaren Spielzüge durchaus Paroli. Allerdings spielt es sich nicht gar so flüssig. Auch die etwas klobigen Sprites kommen nicht an das große Vorbild heran. Dafür weisen sie witzigere Freudesimulationen auf. Unterschiede zwischen den getesteten Fassungen gibt es nur sehr unwesentliche. So sind auf dem MD die Portraits der Quarterbacks unifarben, und die Sprachausgabe kratzt. Abgesehen von diesen minimalen Unterschieden bieten beide Versionen ordentliche Grafik, sauberes Scrolling, gutes Gameplay und in jedem Modi Spielspaß für bis zu fünf Leuten. NFL Quarterback Club ist eine sehr gelungene Football-Simulation und hebt sich durch innovative Spielmodi von der Konkurrenz ab.

Hans-Joachim Amann



**Beim Hindernislauf kommt es auf Schnelligkeit an (MD)**

**Beim Wettwerfen sollte der Ball den roten Punkt treffen (SNES)**





## NFL QUARTERBACK

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

Der gute Spielbarkeit weiß zu gefallen – genauso wie die Wettwerfe, die Abwechslung bringen.

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

Dank Ligamentals, Spielertutor sowie guter Ideen ist langhaltender Spielspaß garantiert.

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

Die Sprites wirken roboterhaft und könnten schöner gezeichnet sein. Die Freudesimulationen sind sehr gelungen.

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

Wenig Atmosphäre, da sich die Effekte auf Zuschauerraumen und ein wenig Sprachausgabe beschränken.

Genre .....	Sport
Spieler .....	1-5 (simultane)
Hersteller .....	Acclaim
Preis .....	ca. DM 150 (MD), 180 (SNES)
Level .....	28 NFL-Teams
Schwierigkeit .....	je nach Position
Continues .....	Batterie
Speicher .....	24 MB/1
Erhältlich .....	im Handel

**FAZIT**  
**2**



„Top Gear 3000“

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI!?

könnte das 3000ste Rennspiel sein, in dem Ihr in 3-D-Perspektive um die Spitzenposition fahrt.

# TOP GEAR 3000

SNES  
Test

**i**nhaltlich ist wieder mal Standard angesagt: Ihr müßt die recht leichten Rennen gewinnen, um Euren Belohnungen mit der Siegesprämie für die nächste Strecke aufzurufen. Allein oder zu zweit braust Ihr im Championship-Mode über die Pisten. Neben einem Boost habt Ihr,

genügend Kohle vorausgesetzt, weitere Extras zum freien Einsatz. Außerdem befinden sich Beschleunigungs- und Teleporter-Felder auf den Strecken. Im Versus-Mode können bis zu vier Spieler gleichzeitig am SNES Platz nehmen, der Bildschirm ist hierbei in vier quadratähnliche Stücke aufgeteilt. Da die Perspektive bereits im Einspieler-Modus relativ flach gewählt wurde, kann man sich problemlos an die Vierer-Darstellung gewöhnen. Allerdings ruckelt es merklich und die Kollisionsabfrage ist sehr „großzügig“.

Die Mücke erinnert an Fahrstuhlmusik mit Tiefschlaf-Effekt, auch die Geräusche locken keinen hinter dem Ofen hervor. Top Gear 3000 kann weder seinem Vorgänger (Top Gear 2) noch dem Vierspieler-Referenzmodul „Street Racer“ das Wasser reichen. Trotz der genannten Mängel ist es spielbar und aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrades vor allem Fahranfängern zu empfehlen.

mk



Ob allein, zu zweit oder gar zu vier, Übersichtlichkeit ist garantiert



**SNES**

## TOP GEAR 3000

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

**FAZIT**  
**3-**

SECOND SERVICE

# ATP TOUR

Auch wenn es der Titel kaum erkennen läßt, ist ATP Tour der direkte Nachfolger von Segas „Wimbledon“.

**9**egen ernstzunehmende Konkurrenz wie Stich oder Chang gilt es, sich bei ATP Tour zu behaupten und im Rahmen der ATP-Meisterschaft an die Spitze der Welttrangliste zu kämpfen, die dank Batterie gespeichert wird. Bevor jedoch gegen diese Profis agiert wird, muß ein eigener Charakter geschaffen werden, der ganz unerfahren beginnt und sich Stärkelpunkte verdienen muß. Die weiteren Modi Schau- und Senioren-Wettkampf (mit Alt-profis) runden das Ganze ab.

Sonstigen Optionen, wie Spielgeschwindigkeit, die sich sehr feinstufig von ultralangsam bis megaschnell steigern läßt, geben keinen Anlaß zum Meckern. Anders das Gameplay: Flotte Ballwechsel sind zwar möglich, doch Stoppbälle lassen sich nur schlecht anbringen. Oftmals fragt man sich auch, warum der Ball nicht getroffen wurde. Am schlimmsten jedoch die dilettantischen Computergegner. Sehr einfach lassen sie sich haushoch be-

siegen. Daß die Grafik nur durchschnittlich und nahezu mit der von Wimbledon identisch ist und die Sprachausgabe kratzt, ist wegen der spielerischen Mankos nur noch nebensächlich. Fazit: ATP Tour stellt für Anfänger sicherlich ein ordentliches Spiel dar, ist für Profis jedoch ein klarer Schlag ins Aus. hja



Die Statistik ist sehr ausführlich



Tennis-Action auf vier Bodenbelägen



MEGA DRIVE  
Test

**MEGA DRIVE**

## ATP TOUR

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

**FAZIT**  
**3**

# 300 Test

BARBARISCH GUT!

# RETURN FIRE

Auge um Auge mit einem gegnerischen Vehikel. Jetzt heißt es, schnell agieren



Im Zweispieler-Modus wird der Screen gesplittet



Es gibt Spiele, die sind moralisch höchst verwerflich, aber unheimlich gut. „Return Fire“ ist eines dieser Games.

mit Return Fire melden sich die Programmierer des legendären ‚Firepower‘ zurück. In sehr ähnlicher Manier präsentiert sich deren neues Werk, bei dem entweder allein oder zu zweit gegeneinander ins Schlachtfeld gezogen wird. Ziel ist es, des Gegners Flagge zu erobern. Dafür



Linke Hälfte: Der Jeep als Amphibienfahrzeug; recht Hälfte: Ein Helikopter startet

steht ein Heer von Kampfvehikeln zur Verfügung, von denen es vier Typen gibt. Sie unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten: So kann der kaum gepanzerte, langsamere Jeep beispielsweise als Amphibienfahrzeug eingesetzt werden, während der schnelle Hubschrauber zum Überbrücken großer Distanzen dient. Allerlei Verteidigungsinstallationen der anderen Seite müssen auf dem nicht immer einfachen Weg zum Sieg ausgeschaltet werden. Dabei ist taktisches Vorgehen nötig. Neben einem sehr actionrei-

chen Gameplay wissen Grafik und superatmosphärische, klassische Musiken (z. B. Wagners Walküre) sowie kernige Soundeffekte zu gefallen. Einige köstliche Gags sorgen zudem für explosive Stimmung ... Fazit: Genre-Fans sollten schleunigst zugreifen – Kindern hingegen sollte Return Fire ob des kriegerischen Hintergrunds nicht einmal vor die Augen kommen!

hja

## RETURN FIRE

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
„In dem Verhältnis sich die Vehikel kurz an Gefährlichkeit, Ansonsten: gut durchdacht, actionreich.“						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
„Mega-Motivation im Zweispieler-Modus, allein nicht ganz so prickelnd. Statistiken wären toll.“						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
„Leider ruckelt's ein wenig. Gezoomt und leicht verschiedene Perspektiven entschädigen dafür.“						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
„Der superbe Sound strahlt ein unglaubliches Flair aus und gibt regelrecht Motivationsschübe.“						

Genre.....Action  
Spieler.....1-2 (simultan)  
Hersteller.....Prolific  
Preis.....ca. DM 120  
Level.....über 100 Inseln  
Schwierigkeit.....steigend  
Contentus.....Paläster/200 Spielchen  
Speicher.....1 CD  
Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**

# 2

# MEGA DRIVE Test

LAUER BALLERKRAM

# BATTLE FRENZY

Wer hat schon die Kohle für einen Pentium PC, um vernünftig ‚Doom‘ spielen zu können?



Im Zweispieler-Modus dürft ihr gegen einen Freund antreten

Ups, ein Zwischengegner



aus der Ich-Perspektive lauft Ihr durch zwölf Level und mäht Euch durch die Reihen von Alien-Angreifern. Unterwegs sammelt Ihr Waffen und Heilungskapseln ein, um für den Endgegner gewappnet zu sein. In dieser Geschichte geht's mit



äußerst knappem Zeitlimit zurück zum Ausgangspunkt. Zu zweit kann in drei verschiedenen Battle-Arenen gegeneinander gekämpft werden. Ganz ohne Außenirdische ist es Euer einziges Ziel, den Mitspieler abzuschießen. BF reizt die Hardware kaum aus: Durch miesen Sound und ruckelige Grafik ohne Endzeit-Stimmung,

hängt es ‚Zero Tolerance‘ hinterher. Die Gegner tauchen immer an den gleichen Stellen auf, auch zu zweit mag der rechte Spielspaß nicht aufkommen. Wer aber bereit ist, damit zu leben, dem sei BF empfohlen.

mik

## BATTLE FRENZY

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
„In dem Verhältnis ein Zweispieler-Modus, ansonsten wenig argineil. ‚Zero Tolerance‘ ist klar besser.“						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
„Das Zeitlimit beim Zurücklaufen läßt Frust aufkommen, mehr Abwechslung wäre toll gewesen.“						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
„Auch aus der geringen MD-Farpalette läßt sich mehr machen, unnötiges Ruckeln.“						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
„Der Sound eines Action-Spiels sollte mitreißend sein. Leider wurde der Grundsatz nicht beachtet.“						

Genre.....Action/Shoot 'em Up  
Spieler.....1-2 (simultan)  
Hersteller.....Domark  
Preis.....ca. DM 120  
Level.....12  
Schwierigkeit.....mittel bis hoch  
Contentus.....3  
Speicher.....16 MB  
Erhältlich.....im Handel

**FAZIT**

# 3-

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,  
PlayStation, 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%

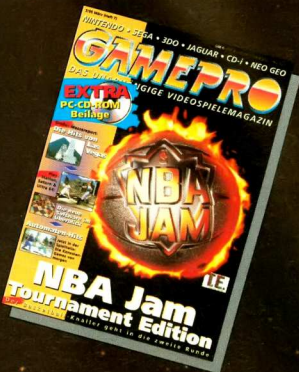
Info pur

**ABO • COUPON**

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



ABO AKTION  
ab **72,-** DM  
12 Ausgaben



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 Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift

Bankabbuchung

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben)

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

Bitte keine Überweisung!

**Wir haben wieder ein paar coole Game-Rätsel für Euch gestrickt. Also schält Euch mal von Eurer Konsole los und laßt die grauen**

DIE GAMEPRO

**Zellen ein bißchen rotieren. Wer Spiele-Know-how beim ‚Suchbild des Monats‘ beweist, indem er uns möglichst viele Spieletitel nennt, kann sogar noch etwas gewinnen. Viel Spaß!**

### Wer kennt dieses Spiel?

Aus der Spielanleitung welches Games stammt dieser Auszug?

Um seine volle Stärke zu entfalten und sein Exil zu beenden muß Ra ein uraltes Ritual an einem von Achmeds Nachkommen vollziehen. Bie ist gerade von der Erde zurückgekehrt und hat Nezu mitgebracht, ein Kind, in dessen Adern rein königliches Blut fließt. Alles zum entscheidenden Kampf bereit – und nur der Erwählte kann Sett Ra nun noch stoppen. Ein Erwählter, der körperliche und geistige Kraft, Mut, Beweglichkeit, Intelligenz und unübertroffene Fertigkeit in den Kampfkünsten besitzt.



Als wenn ‚Bubsy‘ auf dem Jaguar schon verwirrend genug wäre, haben sich nun auch noch Figuren aus zehn anderen Spielen mit ins Bild gemogelt. Ihr solltet Euch mit 3DO, Jaguar, Saturn, PlayStation und Ultra 64 schon etwas auskennen (Es reicht, wenn Ihr die GP immer aufmerksam gelesen habt!). Wenn Ihr alle Titel nennen könnt, aus denen die hineingesetzten Objekte stammen, dann schreibt sie auf eine Postkarte und schickt sie an:

**GAMEPRO,  
SUCHBILD 4/95,  
HEILWIGSTR.39,  
20249 HAMBURG**

Der Einsender, der uns die meisten richtigen Titel nennen kann, gewinnt ein Modul oder eine CD seiner Wahl! Einsendeschluß ist der 28.4.1995.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

## ORIGINAL & FÄLSCHUNG

**Nichts stimmt mehr!**

Im oberen Bild seht Ihr einen Original-Screenshot aus dem SNES-Game ‚Hagane‘. In unserer Fälscherschmiede haben wir jedoch noch zehn Fehler eingebaut. Könnt Ihr sie im unteren Bild entdecken?



## SUCHBILD DES MONATS



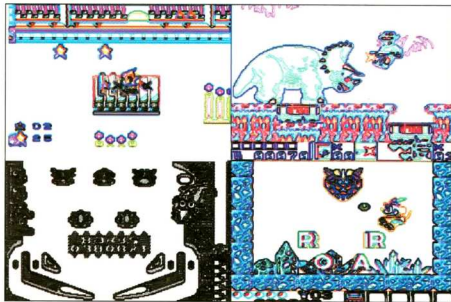
## „FINDE DIE IZZY-BANDE“

IRGENDWO IN DIESEM HEFT HABEN SICH IZZY UND SEINE FREUNDE VERSTECKT. KÖNNT IHR DIE DREI FINDEN?

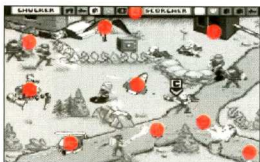


## „Konturenvolle“ Screenshots

Unser Rechner hat uns (wieder mal) einen Streich gespielt und die Screenshots auf vier bekannten Handheld-Titeln verfremdet. Ob Game Gear oder Game Boy – nach dieser Katastrophe sind die optischen Unterschiede nur noch gering. Könt Ihr die vier Spiele trotzdem noch erkennen?

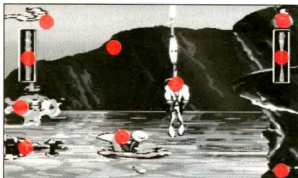


## LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 2/95



Folgende elf Titel müßtet Ihr auf Eurer Postkarte stehen haben, um zu gewinnen: Bomberman, Super The Empire Strikes Back, Gunstar Heroes, James Pond, Jurassic Park 2, Landstalker, Micro Maschines 2, Microcosm, Pac Attack, Plok und Shanghai. Benjamin Loppé aus Hohenhameln hat uns alle gesuchten Titel richtig genannt und gewinnt... (Fanfare!) einen Game Boy.

## Lösungen aus GAMEPRO 3/95



ORIGINAL & FALSCHUNG:  
LÖSUNG

Wer kennt dieses Spiel:

Lösung: Ghoul Patrol (SNES), Anleitungsheft, Seite 40.

Finde den Sparkster:

Mega Man versteckte sich auf der Seite 5.

„Konturenvolle“ Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn: Road Rash, Pitfall - The Mayan Adventure, Super Metroid und Cool Spot.

**SO SPIELT IHR MORGEN!**

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.

TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

UCK!

jetzt am Kiosk



**KAMPFTECHNIKEN**

Übt Eure Spezialattacken zuerst an schwächeren Gegnern, bis Ihr sie richtig beherrscht. Einzelne Gegner besiegt man normalerweise am einfachsten, indem man sie in eine Ecke drängt und mit Schlägen und Tritten weicklopft, bei mehreren Gegnern sind Rundumschläge mit Dolch oder Schwert angesagt. Außer in einigen speziellen Fällen ist vom Gebrauch der Armbrust abzuraten, da man mit ihr einfach zu langsam ist. Ähnliches gilt auch für die diversen Bomben. Dennoch sollte man immer einen kleinen Vorrat dabei haben, da sie sich hervorragend als Werkzeuge eignen, etwa um Schalter aus der Entfernung zu betätigen oder störende Kristalle wegzusprenken.



**ELIXIERE**

Hütet diese kostbaren Tränke und setzt sie nicht allzu leichtfertig ein – setzt sie lieber gar nicht ein, denn im Falle eines vorzeitigen Ablebens werden sie sowieso automatisch aktiviert. Da im ganzen Spiel nur vier oder fünf Tränke zu finden sind, solltet Ihr sie überlegt einsetzen.



Ein Prinz hat es wirklich nicht leicht – insbesondere dann, wenn er bei seinen Buddeleien auf ein seltsames Amulett stößt. Was ihm das Ding so alles einbrockt, könnt Ihr in unserer Komplettlösung lesen. Wir liefern Euch jede Menge praktischer Tips und Hinweise, die Euch und



1

**ERSTE SCHRITTE**

Nach dem ersten Kampf und dem Gespräch mit dem Lehrer geht es nach Westen zum heimischen Schloß. Dort wird mit König und Prinzessin geredet, im Keller des Schlosses befinden sich einige Truhen mit praktischen Gegenständen. Die Truhen sind bei erneutem Betreten des Schlosses immer frisch gefüllt, also nutzt die Gelegenheit, um Euch eine solide Startausrüstung zu beschaffen. Schaut auch einmal bei dem Riesen westlich des Schlosses vorbei und besorgt Euch einige Knoblauchzehen. Anschließend geht es schnurstracks zum Wasserscrein. Untersucht im dritten Raum die Röhren neben der Treppe: Es winken ein Schwert (+50) und das erste Ellixir. Eine der Truhen in dem Raum bleibt vorerst unerreichbar, in der anderen gibt es noch ein Schwert (+20). Haltet Euch im nächsten Raum nicht zu sehr mit den Schleimern auf, lediglich der rote links oben ist wichtig, er besitzt den nächsten Schlüssel. Im nächsten Raum hilft nur dauerdes Springen (und zwar möglichst so, daß Ihr nicht wieder aus dem Raum gespült werdet), danach steht Ihr schon vor dem örtlichen Endgegner. Noch bevor der so richtig weiß, wie ihm geschieht, könnt Ihr ihm mit gezielten Tritten und Schwerthieben fast schon die Hälfte seiner Energie rauben, der Rest ist dann nur noch Formsache. Nachdem durch die Kraft des Amuletts die Türe im nächsten Raum geöffnet ist, schließt sich der Wassergeist Dytto an. Wieder daheim im Schloß, erfährt Ihr, daß es am westlichen Wasserfall Interessantes zu entdecken gibt. Bevor Ihr Euch auf den Weg dorthin macht, solltet Ihr vielleicht noch Euer Inventar an Knoblauchzehen auffrischen - die paar Minuten sollten schon drin sein!



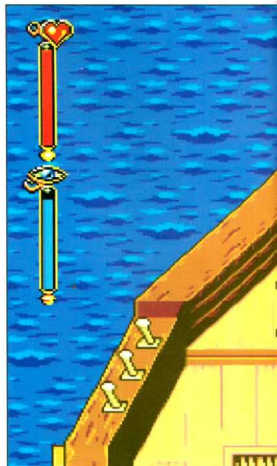
Dieser nette Herr hat immer eine praktische Knoblauchzehe für Euch parat. Ihr müßt ihn nur verprügeln ...



Die Waffenkammer im heimischen Schloß ist immer randvoll gefüllt, also schaut öfter mal vorbei!



Zerstört den Kristall mit Efreet, und Ihr werdet eine Überraschung erleben: Ein Juwel winkt als Belohnung!



Übersieht diesen versteckten Durchgang ja nicht!

2

**HEISSE ANGELEGENHEITEN**

Kriecht auf Eurem Weg zum Wasserfall unter die Brücken und schaut, was es dort so zu finden gibt. Löscht das Feuer mit Dytto's Hilfe, und Ihr erhaltet ein Juwel, das Dytto's Fähigkeiten verstärkt. Mit dem Eiskristall unter der anderen Brücke könnt Ihr momentan noch nichts anfangen, aber schaut doch einfach später nochmal vorbei. Aktiviert Dytto vor dem Wasserfall, um den Durchgang zu öffnen und schlägt Euch anschließend durch die Gewölbe. Öffnet im zweiten Raum alle Truhen und werft auch einen Blick auf die bröckelige Wand rechts oben. Hinter ihr verbirgt sich eine praktische Armbrust (+100), allerdings bedarf es schon einiger Tritte, bis sie zugänglich ist. Falls Ihr Dytto nicht ohnehin schon aktiviert habt, müßt Ihr im nächsten Raum den Stein auf den Schalter schieben, um das Feuer vor der Tür zu löschen. Das folgende Puzzle ist





dem Prinzen das Leben leichter machen. (Wenngleich wir wohl nicht unbedingt beantworten werden, was denn nun eigentlich der gute alte Thor mit dem Spiel zu tun hat. Das steht auf einem anderen Blatt und wird vielleicht auf ewig ein düsteres Geheimnis von Sega bleiben ...)



### KLEINE WAFFENKUNDE

Kämpft möglichst immer mit dem Dolch oder dem einfachsten Schwert und hebt Euch die besonderen Schwerter (z. B. Breit- und Omega-Schwert) für knifflige Situationen wie etwa

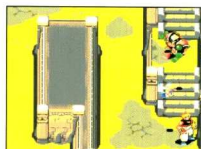


Endgegner auf. Verbraucht immer zuerst die am meisten abgenutzten Waffen, um wieder Platz im Inventar zu bekommen.



### GESCHMACKSSACHE

Geht den verschiedenen Monstern, was ihnen gebührt! Fliegende Monster, wie etwa Fledermäuse, lassen sich durch einen Kicksprung gezielt entsorgen, bei kriechenden Gegnern sollte man vor dem Schlag in die Hocke gehen, beispielsweise bei Schlangen oder später auch bei halbierten Zombies. Achtet auch auf Schwächen der einzelnen Gegner: Nervige Zombies reagieren allergisch auf Feuer, also kickt sie entweder in vorhandene Flammen oder benutzt Efreet. Gut gepanzerte Stahlritter lassen sich mit entsprechenden Waffen leicht aus dem Konzept bringen ...



Die Bomben dieser netten Herren kann man mit etwas Geschick auf den Werfer zurücklenken. Übung hilft!



Na gut, kümmern wir uns um diese Türe etwas später, sobald wir den Pflanzengeist gefunden haben



Wer nicht springt, der wird hier doch ziemlich naß gemacht ...

Hier hilft ein gut gezielter Pfeil am Hindernis vorbei...



ebenfalls nicht sonderlich kompliziert, überseht dabei aber auf keinen Fall die Truhe links unten in der Ecke mit einem weiteren wertvollen Juwel für Dytto!

Schon meldet sich der nächste Endgegner an, verprügelt zunächst den Teufelskopf mit dem Schwert und wartet dann, bis sich die fiesen Krallen auf Euch zubewegen. Laßt Euch zwischen den einzelnen Attacken von Dytto heilen und schon bald könnt Ihr mit Efreet einen weiteren hilfreichen Geist in der Party begrüßen. Zertrümmert mit seinen starken Feuerzaubern den Eiskristall unter einer der Brücken, um das erste Juwel für ihn zu bekommen. Danach geht es wieder zurück zum Schloß, wo Ihr wieder einmal wie gewohnt beim Gvatter König vorsprecht...



### 3 ES GEHT WEITER

Der schickt Euch nach Nordosten, um Gerüchten über dortige Fieslinge auf den Grund zu gehen. Deckt Euch zunächst mit Schwertern und Knoblauch ein und macht Euch dann auf den Weg. Verprügelt die Ratten am Lagerfeuer und zerstört mit Efreet den blockierenden Kristall. Sucht die versteckte Höhle und benutzt die Efreet-Rennbahn, um einige Extras zu erspielen. (Auf alle Fälle solltet Ihr ein weiteres Elixier und ein rotes Juwel herausholen, der Rest der Prämien ist nicht gar so interessant.)

Schlagt Euch weiter durch und macht Bekanntschaft mit Bombenwerfern. Ein kleiner Tip hierzu: Mit etwas Geschick und einem Kicksprung könnt Ihr geworfene Bomben zurück in Richtung Angreifer befördern – netter Effekt! Der Vorhof des neuen Schauplatzes bietet wenig Neues, nach der ersten geöffneten Tür fällt aber ein momentan nicht zu öffnendes Gitter auf – darauf kommen wir wohl später nochmals zurück. Ein kleines Rätsel im nächsten Raum: Brauchen wir Dytto oder Efreet? Egal, beide helfen. Mit der Armbrust den Schalter umgelegt, und schon ist ein neuer Raum zugänglich. Dort hilft zunächst auch ein weiterer Schuß aus der Armbrust. Rolling Stones im nächsten Raum – Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen sind hier Trumpf. Anschließend können wir am Schwermetal-Ritter unsere neue Metall-Armbrust ausprobieren.

Auf dem Schiff begegnen wir dann nach einigen nervigen Gefechten zum erstenmal dem Träger des silbernen Aмуettes. Dessen fliegende Schergen sollten eigentlich kein Problem mehr darstellen und mit gezielten Kicksprüngen aus der Luft geholt werden. Was unseren Helden letztendlich nach dem erfolgreichen Kampf in den neuen Gefilden erwartet, das lest Ihr in der nächsten Ausgabe!



FORTSETZUNG FOLGT

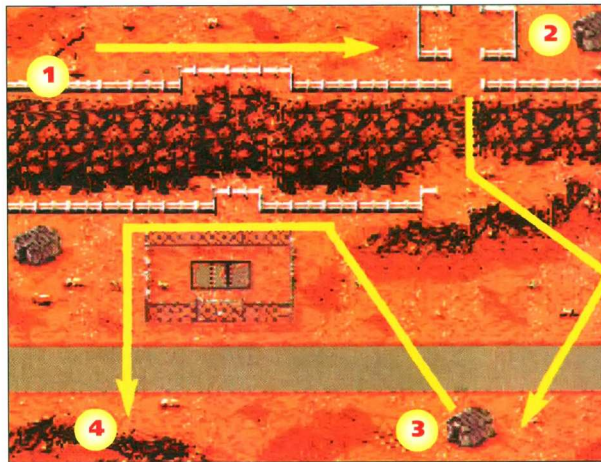


Das Leben kann manchmal schon ziemlich hart sein. Um Euren Pixel-Rambos wenigstens den Hauch einer Überlebenschance in der Hölle des Krieges zu geben, haben wir uns die schwierigsten Missionen angeschaut und einige taktische Tips für Euch ausgearbeitet. Zunächst aber einige kleine Ratschläge vorweg: Immer schön in Bewegung bleiben! Wer rastet, der rostet – oder wird, wie in diesem Falle, geröstet. Bewegliche Ziele sind ja bekanntlich wesentlich schwerer zu treffen!



# CANNON ÜBERLEBENS

**Aaachtung! Alle Mann antreten zum großen Gemetzel! Krieg war noch nie so lustig – das behaupten jedenfalls die Programmierer des Games. Wir verraten Euch, wie man in den Kriegswirren am sichersten überlebt, denn nur mit den richtigen Strategien und Taktiken kommt Ihr weiter.**



Einige Hinweise zum Gebrauch der Karten: Folgt den eingezeichneten Pfaden, um schnell und sicher ans Ziel zu kommen. Was an den markierten Stellen zu machen ist, erfahrt Ihr in den entsprechenden Kommentaren. Wir wünschen Euch viel Spaß und natürlich auch Erfolg!

## MISSION 6

### PHASE 1

- 1: Zerstört den Zaun mit einer Handgranate und schaltet dann die untere Hütte durch einen Distanzschuß mit einer Rakete schon einmal vorsorglich aus.
- 2: Hebt die Hütte aus und überquert die Brücke vorsichtig, damit Ihr nicht in das kaum erkennbare Loch fällt.
- 3: Schießt, sobald Ihr in Reichweite seid, auf die Granatenbehälter und schaltet damit nicht nur die Hütte, sondern auch den Scharfschützen aus. Bequemer geht es kaum.
- 4: Erledigt den letzten Scharfschützen und kümmert Euch anschließend um die restlichen Feinde, die noch die Gegend unsicher machen.

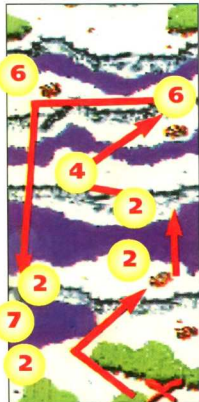


**Gebt diesem widerlich grinsenden Fiesling absolut keine Chance!!!**

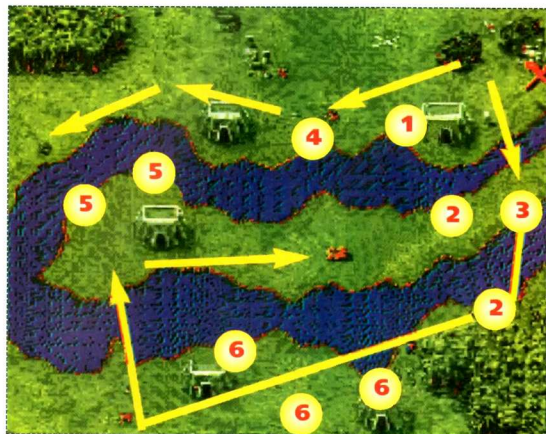
## MISSION 7

### PHASE 1

- 1: Nehmt zu Beginn einen einzelnen Mann ohne Raketen und Granaten.
- 2: Schaltet mit ihm die ersten vier der lästigen Scharfschützen aus.
- 3: Holt die restlichen Männer nach und zerstört die beiden ersten Hütten.
- 4: Überquert das Wasser und schießt rechtzeitig den hinterhältigerweise auf der Lauer liegenden Scharfschützen ab.
- 5: Klettert den Pfad nach oben und bombardiert die beiden nächsten Hütten.
- 6: Erledigt den letzten Scharfschützen und zerstört die letzte Hütte.
- 7: Jetzt geht es nochmals weit zurück, um die schwimmenden Feinde auszuschalten.



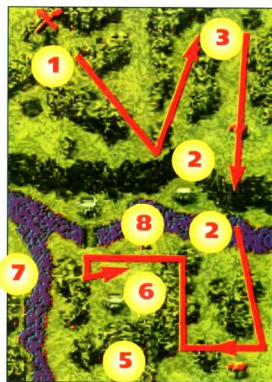




### MISSION 8

#### PHASE 2

- 1: Schaltet den ersten Scharfschützen aus.
- 2: Schickt einen Einzelkämpfer mit Granaten und Raketen los, um die lästigen Scharfschützen jenseits des schützenden Wassers auszuschalten.
- 3: Bringt zwei oder drei Männer an diese Stelle.
- 4: Schickt einen oder zwei der anderen Männer zu dem Faß und schießt entweder die Feinde ab oder wartet, bis sie sich selbst in die Luft sprengen.
- 5: Erledigt die beiden Scharfschützen auf der Insel.
- 6: Bewegt die andere Gruppe hierhin, um die restlichen Scharfschützen auszuschalten, bevor Ihr die Insel einnehmt.
- 7: Zerstört mit der Geschützstellung alle feindlichen Bunker, aber verläßt die Stellung, um Truppen, die es doch noch bis auf die Insel geschafft haben, auszuschalten.



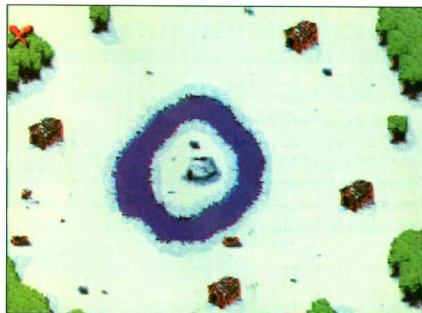
#### PHASE 4

- 1: Bombardiert zunächst die Hütte und den feindlichen Jeep.
- 2: Schickt einen einzelnen Kämpfer los, um die Scharfschützen auszuschalten.
- 3: Schnappt Euch den Jeep und zerstört die Hütte in der Nachbarschaft.
- 4: Steuert den Jeep mit drei Mann Besatzung über die Klippen ins Wasser und steigt rechtzeitig aus, bevor das Ding explodiert.
- 5: Zerstört die Hütte, indem Ihr eine Granate über die Bäume werft.
- 6: Schaltet den Scharfschützen neben dem Bunker auf die gleiche Weise aus.
- 7: Nur noch ein lästiger Scharfschütze, der aus der Ferne zu erledigen ist.
- 8: Jetzt noch schnell in die Geschützstellung und alle Bunker ausgeschaltet, und das war es dann auch.

### MISSION 9

#### PHASE 1

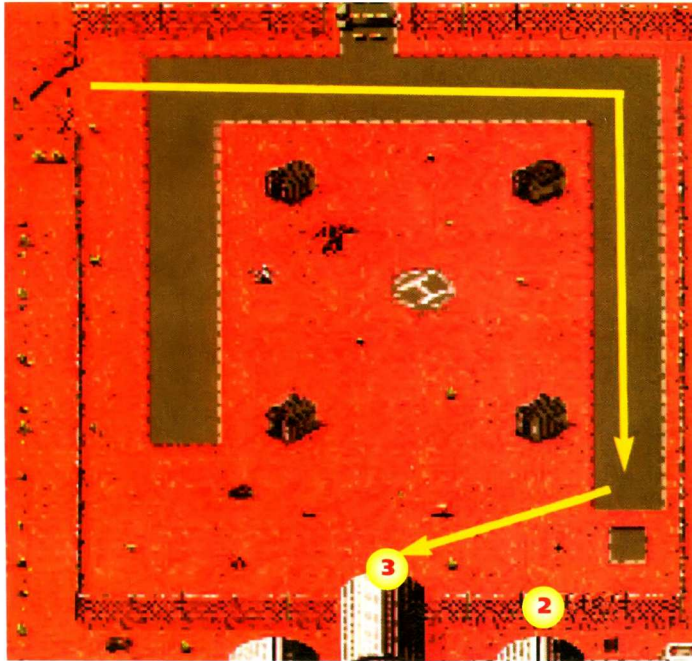
Es gibt hier wesentlich mehr Ziele, als Ihr mit Euren Waffen ausschalten könnt. Springt in das Schneefahrzeug und bewegt Euch so zwischen den Scharfschützen und den Hütten, daß diese im Kreuzfeuer liegen.



## MISSION 10

### PHASE 1

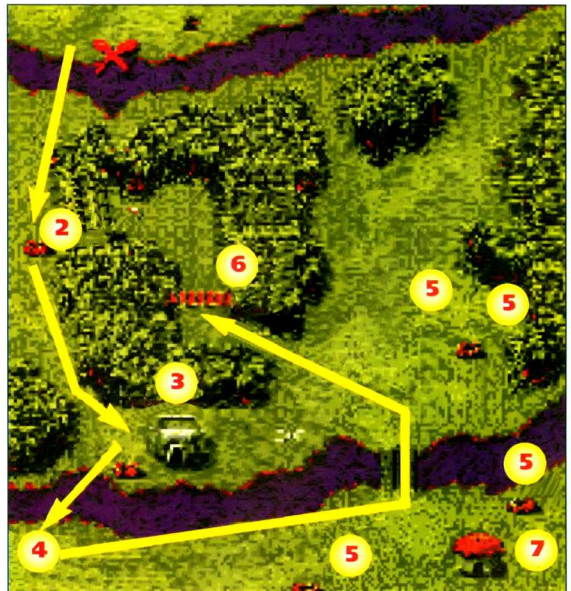
- 1: Bewegt (I) Euch im Uhrzeigersinn durch die Gegend und kümmert Euch nicht um die Granaten bei der ersten Hütte. Erledigt die Hütten von hinten, denn wenn Ihr das offene Gelände betretet, geratet Ihr in gnadenloses Kreuzfeuer. Ein Hubschrauber landet in unregelmäßigen Abständen und bringt Nachschub – spendiert ihm eine Rakete, sobald er gelandet ist.
- 2: In der Ecke hat sich ein Feind verschanzt. Zerstört den Zaun, erledigt den Feind und schnappt Euch bei Bedarf die Granaten.
- 3: Vorsicht vor dem Scharfschützen auf dem Dach. Kümmert Euch um die restlichen Feinde, nachdem er erledigt ist.



## MISSION 11

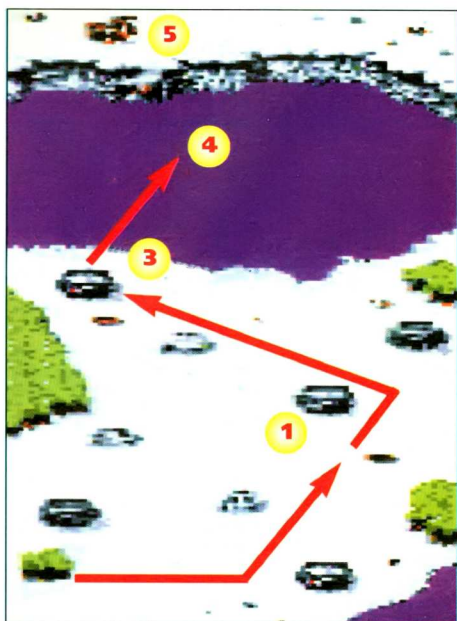
### PHASE 2

- 1: Teilt Eure Truppe in zwei Teams, um für den Fall der Fälle eine zusätzliche Chance zu erhalten.
- 2: Schaltet die Geschützstellung aus.
- 3: Zerstört mit Raketen die nächste Geschützstellung und versteckt Euch dann hinter dem Bunker, bis die andere Geschützstellung den Bunker zerstört hat. Mit etwas Glück wird auch der feindliche Hubschrauber in dieser Gegend landen, so daß Ihr ihn praktischerweise gleich miterledigen könnt.
- 4: Schnappt Euch den Panzer.
- 5: Schaltet die restlichen Stellungen sowie den herumfahrenden feindlichen Panzer aus.
- 6: Zerstört die Gefängniswand, achtet aber darauf, daß sich der Gefangene in ausreichendem Abstand zum Feuerzauber befindet.
- 7: Schaut zu, wie sich das kleine Kerlchen zu seiner Hütte durchschlägt, verlaßt dabei aber möglichst den Panzer nicht ...



# CANNON FODDER

## ÜBERLEBENS STRATEGIEN



### MISSION 12

#### PHASE 2

- 1: Steigt in den Panzer, sucht den feindlichen Panzer und zerstört ihn.
- 2: Zerstört alle Gebäude in der näheren Umgebung, dazu sind sie wohl da.
- 3: Schießt trotz aller Tierliebe auf den Seehund, denn er ist eine hinterhältige Falle.
- 4: Schickt einen mutigen Mann in Richtung des Pfades auf der anderen Seite des Ufers. Mit etwas Glück wird der Scharfschütze die Barriere zerschießen und Euch Zeit für den Weg nach oben geben.
- 5: Zerstört die Hütte.

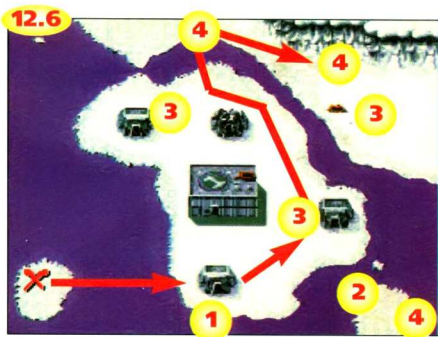
#### PHASE 5

- 1: Schießt die Stellung auf der anderen Seite des Ufers ab und schwimmt dann hinüber.
- 2: Zerstört die Stellungen auf der Insel.
- 3: Zerstört die Geschützstellung und die Hütte zwischen den Bäumen. Jetzt habt ihr die Geisel befreit.
- 4: Schickt einen Einzelkämpfer los, um die letzte Stellung auszuschalten.
- 5: Holt Euch den Hubschrauber und bringt mit ihm die Geisel zum Zelt unten auf der Landkarte.



#### PHASE 6

- 1: Schaltet mit zwei oder drei Kämpfern den Geschützturm auf dem Bunker aus und setzt dann über.
- 2: Zerstört den feindlichen Helikopter auf seinem Landeplatz.
- 3: Schaltet die übriggebliebenen Bunker und Stellungen aus.
- 4: Teilt Eure Leute auf und stellt jeweils einen Mann auf die Landeplätze.
- 5: Der freundliche Helikopter wird zu dem jeweils zuletzt aktivierten Landeplatz fliegen.
- 6: Landet auf dem Fabrikdach und bemannt die Geschützstellung. Feuert zehn bis 15 mal auf die Tür, um das Gebäude endgültig und unwiederruflich zu zerstören.



**Achtet unbedingt darauf, daß Ihr nicht in eine gerade geworfene Granate hineinlauft!**

**Der beste Weg, die nervigen Scharfschützen mit ihren Raketenwerfern loszuwerden besteht darin, einen einzelnen Mann auf sie anzusetzen. Der ist wesentlich besser zu Fuß und hat bessere Chancen, den feindlichen Schüssen auszuweichen. Verliert dabei aber Eure ‚ruhiggestellten‘ Leute nicht aus den Augen: Zwar ballern sie zwecks Verteidigung von sich aus in der Gegend herum, stellen sich dabei aber nicht sonderlich intelligent an. Und noch ein kleiner Tip für alle SNES-Generäle: Mit der Maus steuert sich das Spiel wesentlich angenehmer, auf dem Mega Drive geht dies leider nicht.**

**Teil 2**

folgt in der nächsten GAMEPRO



# Hai, Freaks!

Wie ja nur unschwer zu erkennen ist, prangt hier mein tolles Konterfei. Das soll natürlich nicht ewig so bleiben, denn Ihr sollt mit Eurem Tip auch noch ein **Photo von Euch** mitschicken, das wir dann zusammen mit Eurer Einwendung veröffentlichen! Aber keine Angst, auch ohne Photo könnt Ihr weiterhin eines der **drei Module nach Wahl gewinnen.**

Ihr müßt lediglich Euren Tip, Cheat, Code, Move usw. schön ordentlich (damit's keine Fehler gibt) aufschreiben und ihn dann an uns schicken:

**GAMEPRO  
Tips&Tricks  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

Mit der Einwendung gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und hier sind noch die glücklichen Gewinner aus Heft 3/95

Ronnie Fehmel, Oberwesel  
MAD Paulekuhn, Ovelgönne  
Till Georgi, Gotha

Viel Spaß damit wünscht Euch Eure GAMEPRO-Crew



# T i p s

## S H O P

### SNES

#### SECRET OF MANA

Neunte Orbs

Für jede Waffe gibt es einen neunten Waffens-Orb. Um die neunten Orbs zu finden, muß man in der Manafestung zahlreiche(!) Gegner besiegen. Außerdem kann man mit dem neunten Schwert-Orb das Manaschwert bekommen. Wenn das Kämpfen zu lange dauert, der kann das Manaschwert auch durch Harzingers Manazauber bekommen. Dieser Zauber funktioniert nur im Kampf gegen den Manadragon. Wer einen Zauber schon auf Level acht aufgestuft hat, sollte ihn auch weiterhin einsetzen. Hat der Zauber Level 8.99 erreicht, so wird beim Einsatz ein starker Super-Zauber ausgeführt.

Christian El Boustani, Hannover

### MEGA-CD

#### BLACKHOLE ASSAULT

Verstecktes Spiel

Wenn Du als Namen AZY (ohne Punkte) eingibst, erscheint ein geheimes Spiel namens Blackball Assault. Dabei handelt es sich um feines Zweispieler-Pong-Game, mit vielen Einstellmöglichkeiten und gutem Sound. Wenn Du allerdings BIGNET als Namen eingibst, stirbt Dein Gegner sofort, wenn Du auf Pad 2 Start drückst. Mit dem Namen FOMA kannst Du im BHA-Game alle Animationssequenzen ansehen. Und last, not least, wirst Du unverwundbar, wenn Du als MUTEKI spielst. Allerdings kann Dich der letzte Endgegner trotzdem manchmal treffen, insbesondere, wenn der Timer abgelaufen ist.

### SNES

#### SHAQ FU

Blut-Code

Is' ja wohl irgendwie die neue Mode, in jedem Game einen Blut-Code zu verstecken. Na ja, falls Du mit Shaq auch Blut aus Deinen

Gegnern rausprügeln willst, mußt Du im Optionsmenü schnell Y, X, B, A, L und R drücken. Wenn Du alles richtig gemacht hast, leuchtet der Screen zur Bestätigung rot auf. Erwarte allerdings nicht zuviel! Außer ein paar Bluttröpfchen ab und an tut sich nicht viel.

Nils Hegerding, Hamburg

## GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax / 7 58 25

Super Nintendo	Mega Drive	erhältlich
Blackhawk dt.	32X	erhältlich
Dragon - Bruce Lee dt.	Jaguar dt.	529,-
Donkey Kong Country dt.	Sega Saturn	
Earthworm Jim dt.	Grundgerät jät. inkl. Spiel	1349,-
F-1 Pole Position 2 dt.	Daytona USA	vorb.
Indiana Jones dt.	Klockwork Knight	139,-
International Star Soccer dt.	Panzer Dragon	vorb.
Jurassic Park 2 dt.	Shinobi	vorb.
Lemmings 2 dt.	Sony Playstation	
Madden '95 dt.	Grundgerät jät.	1399,-
NBA Jam Tournament dt.	Cyber Sled	189,-
NHL '95 dt.	Kileak the Blood	199,-
Pitfall dt.	Motortoon	189,-
Rise of the Robots dt.	Parodius	189,-
Rock'n Roll Racing dt.	Raiden Project	209,-
Radical Rex dt.	Toshinden	189,-
Return of the Jedi dt.	Neo Geo CD	
Samurai Shodown dt.	Grundgerät us.	989,-
Stargate dt.	Art of Fighting 2	97,-
Soul Blazer dt.	Aero Fighters 2	99,-
Street Racer dt.	Fatal Fury Special	95,-
Super Metroid dt.	King of Fighters '94	129,-
Super Street Fighter 2 dt.	Samurai Shodown 2	139,-
Shaq Fu dt.	Street Hoop	119,-
Top Gear 3000 dt.	Viewpoint	vorb.
True Lies dt.	Windjammer	129,-
Warlock dt.		
WWF Raw dt.		
Action Replay 2 dt.		

Vorkasse 6,00 DM • Nachnahme 9,90 DM • Ab 300 DM Versandkosten frei

Aggidienstraße 28 • 37520 Osterode

Viele andere Artikel am Lager

Ladenpreise können abweichen.



SEGA \* NINTENDO \* CD-ROM \* PC \* CDi

## TOP SPEED GAMES Versand

### MEGA DRIVE

Mickey & Minnie	114,-	Demons Crest	129,-	32 X	379,-	BC Racers	114,-
NBA Jam Tourm.	129,-	NBA Jam Tourm.	149,-	CD	114,-	Ecco 2	114,-
Die Schlampfle	109,-	Super BC Kid	119,-	Metal Head	129,-	Links	105,-
Stargate	119,-	Theme Park	129,-	Motocross Champ.	129,-	NBA Jam	109,-
Story of Thor	119,-	Tears & Dr. Mario	89,-	Surgical Strike CD	129,-	World Cup Golf	94,-



Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

Im Frühfeld 1 - 63856 Bessenbach 2

TELEFON 06026/8716 oder 06095/4298

# K Tr icks

## T I E S

### NEO GEO

#### KING OF FIGHTERS

Mehr Blut und Brust

Wer hätte das gedacht, da gibt es doch glatt einen Cheat, mit dem Du Mai eine größere Oberweite verschaffen kannst (Schönheits-Chirurgen sind teurer!). Außerdem kommt auch noch Blut mit ins Spiel, natürlich bei allen Fightern! Du mußt lediglich in der High-Score-Liste auf Board 1 A und D und auf Board 2 B und C zusammen drücken. Feine Sache!

Philipp Kutzelmann, Berg

### MEGA-DRIVE

#### SYNDICATE

Levelcodes

Zum Glück ist ja noch nicht jeder von uns der geborene Verbrecher. Wenn Du also bei Syndicate Deine Probleme hast, macht Dich das nur sympathischer. Deswegen greifen wir Dir natürlich auch gerne mit den Levelcodes unter die Arme.

Level 03: 49AV6NTTA  
Level 04: 788G5JV1CXR  
Level 05: 7PPVGN2RVK  
Level 06: PEZCK96CLH  
Level 07: 7GGKHM6CLHD  
Level 08: FYNG8M4RJ5N  
Level 09: GL247LFW05MN  
Level 10: WQJOWR7E4838M  
Level 11: VZJ1517E0L38MYZ  
Level 12: 1H61FB6FOC38MEJ  
Level 13:  
1FQ1EA6FOC38M6T  
Level 14:  
15J19D6FOC38M6V  
Level 16:  
DLEOJNT3G028M6V  
Level 17: A W O W Z O W S -  
HXJ8M6V  
Level 18:  
DJ9JBTW0XJ8M6V  
Level 19:  
XLZ9FSW03DJ8M6V

Level 20:  
XGV506W03DJ8M6V  
Level 21:  
X7C4RYW035T8M6V  
Level 22:  
ACG434W031Y8M6V3G  
Level 23:  
D7W73ME031Y8M6V3G  
Level 24:  
GBD7BXE033CQM6V3G  
Level 25:  
VPT4VEE011C856V3G  
Level 26:  
73J4ZAE011CC16V3G  
Level 27:  
7L54G5E011CC12ZEG  
Level 28:  
7XC3PE011CC12Z3Q  
Level 29:  
P544BYE011CC10X3Q  
Level 30:  
71G4Z04000CC10RTQ  
Level 31:  
58V7PBL000CC10R6R  
Level 32:  
2YA9EW44000CC10R6RG  
Level 33:  
EBKB0G4000CC10R6RG0



Level 34:  
EBKB1H4000CC10R6RG  
Level 35:  
C0TC1N4000CC10HERGG  
Level 36:  
D5YCK44000CC10HCVGG  
Level 37:  
9V49J26000CC101WVGG  
Level 38:  
JVZCVE6000CC101QZGG  
Level 39:  
2N2D2Q8000CC101QVLG  
Level 40:  
AX1BW2A000CC101QRNG  
Level 41:  
A2YDCGA000CC101QRJL  
Level 42:  
A1XA5YE000CC101QRMK  
Level 43:  
AX1BNCE000CC101QRMK8  
Level 44:  
YQMAXQG000CC101QRHP8



Level 45:  
64L87ZJ000CC101QQGP8  
Level 46:  
E3VA8BN000CC101GGGP8  
Level 47:  
DX6DAEN000CC101GG078  
Level 48:  
W4EFMKN000CC10100078  
Level 49:  
XXNJR2N000CC10100070  
Level 50:  
AV7K9XQ000CC10100070  
Level 51:  
CDTMZFT0000010100070  
Level 52:  
8CARQ4T000001100070  
Level 53:  
A8M477T0000001100074  
Level 54:  
B4Q4HHT0000001100076  
Level 55:  
9Q683FT0000001100032  
Level 56:  
P00ETGT0000001100010  
Level 57:  
PQQAXT0000001100001  
Level 58:  
6BTKBGN0000001100001  
Jochen Sattelmeyer, Bellheim

### MEGA-CD

#### MAKE MY VIDEO DISCS

Versteckte Szenen

Dieser Tip funktioniert auf jeden Fall mit Marky Mark, C+C Music Factory und Kris Kross, aber wahrscheinlich auch mit allen anderen Musik-Videos. Du mußt U-Direkt-Menü A, B, C und r drücken, um das sogenannte 'Hinter-der-Kamera-Material' zu sehen. Wenn Du während dieser Szenen Start drückst, bekommst Du zusätzlich noch die 'Annals of Digital Pictures' zu sehen.

### BEACH GAMES

VIDEOSPIEL KADEN & VERSAND

#### 300

Grundpreis PAL mit Spiel	998 DM
Grundpreis (US) mit Spiel	899 DM
Goldstar Grundpreis (US)	
mit FIFA Soccer und Schack Wave	998 DM
6 Button Pad	69 DM
Adapter Kabel für SNES Joypads	59 DM
Infrared Joypads (2 Stück)	119 DM
Flightsick PRO	119 DM
FIFA Soccer	109 DM
Need for Speed	129 DM
Wing Commander 3	119 DM
Road Rash	109 DM

#### NEO GEO CD

Aggressor of Dark Komal	129 DM
Art of Fighting 2	99 DM
Fatal Fury Special	109 DM
King of Fighters 94	139 DM
Leak Resort	99 DM
Samurai Showdown 2	129 DM
Super Sidekicks 2	99 DM
View Point	129 DM
Mutator Nation	129 DM
Beetle 2020	129 DM

# NEU

#### Star Trek

Sammler Telefonkarten	
15 verschiedene Motive je	39,90 DM

Lebensgröße Pappenausteller

von Spock, Pike, Ca Kirk je	99 DM
-----------------------------	-------

#### Star Wars

Lebensgröße Pappenausteller

von Darth Vader, Han Solo, Luke Skywalker, R2D2, C3PO je	99 DM
--	-------

Metallic!

Die neuen Tour Shirts sind da!

Fordern Sie unseren neuen Farbkatalog an.



AM BRENNER 3  
87941 TAUBERBISCHOFHEIM  
TEL.: 09341 - 31 21

SNES

**PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE**

Classic Pitfall/  
unendlich Continues  
Um die unendlichen Continues zu erhalten, mußt Du im ersten Level Deine Leben verlieren und dann im Continue-Screen dreimal B drücken. Die Anzahl Deiner Continues steigt auf neun und bleibt auch dabei! Wenn Du im Titelbild X, Select, A Select, Y, A, X und Select drückst, erscheint ein Auswahlmenü, in dem Du mit den L&R-Buttons durch die Level scrollen kannst. Und last, not least, kannst Du, wenn Du im Titelbild Select, A, A, A, A, A, A, A, Select und Start drückst, das Original VCS-Pitfall spielen.



JAGUAR

**IRON SOLDIER**

Level Select/  
alle Waffen  
Es ist doch wirklich ärgerlich, wenn man in irgendeiner Mission hängenbleibt und dann den Rest des Games nie zu Gesicht bekommt. GAMEPRO sorgt aber mal wieder für Abhilfe! Gib einfach 37668242 in das Optionsmenü ein und schon (wenn der Rand anfängt zu



blinken) kannst Du die verschiedenen Missionen direkt anwählen. Außerdem sind auch zu Beginn schon alle Waffen verfügbar. Na dann viel Spaß beim fröhlichen zerstören!

Tim Moll, Wietze

**Tips &****MEGA-DRIVE****PITFALL-THE MAYAN ADVENTURE**

Activisions neues Game ist ja sowieso schon ganz gut. Und mit diesen Cheats wird es sogar noch besser!

Im Titelbild kannst Du verschiedene Cheats eingeben, die Dir folgende



Features einbringen.

Atari 2600 Version von Pitfall: u, 26 mal A und u.  
neun Leben: r, A, u, B, r, A, B, o und u.  
99 Munition: A, B, o, C, A, C und A.

**GAME GEAR****BEAVIS AND THE BUDHEAD**

Levelcodes  
„Hey, Beavis. Die GAMEPRO hat die Levelcodes für unser GG-Spiel!“ „He he, cool! He he he!“

Burger World: GEL DLW  
BTZ  
Highland High: X L M  
DUO ATY  
Highland Hospital: WRG DVI  
GTY  
Turo Mall 2000: SXI HZC  
EPY  
GWAR: HYA KKC MUZ

**Das hat mir gerade noch gefehlt!**

Gamepro 10/94  
Best. 100 • DM6,-



Gamepro 11/94  
Best. 125 • DM6,-



Gamepro 12/94  
Best. 126 • DM6,-



Gamepro 1/95  
Best. 127 • DM6,-



Gamepro 2/95  
Best. 129 • DM6,-



Gamepro 9/94  
Best. 124 • DM6,-

**Ja, hiermit bestelle ich aus dem Heft-Shop!**  
(Anzahl bitte eintragen)

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!**  
**Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung  
(Kartenummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt **schleunigstmöglich** nach Vorabgabe. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preisanträge ihre Gültigkeit. Bestellmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**Versandkosten**  
Inland: DM 5,-  
Ausland: DM 12,-

**ADRESSE:**

GAMEPRO-Heft Shop  
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

# Tricks

Ma sagt:

Zimmer auf! <<

TOTAL! sagt:

## MD GG SNES

### NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Cheats / versteckte Charaktere  
Was dem ersten recht war, kann dem Sequel nur billig sein. Deswegen gibt es natürlich auch in dieser Version einen Haufen Cheats, die Euch das Leben (und spielen) erleichtern. Alle Cheats müssen im 'Tonight's Match Up'-Screen eingegeben werden.

#### Shot Percent Display:

SNES/MD: o, o, u, u und B.

GG: u, u, o, o und 2.

#### Quick Hands (Bessere Ballabnahme):

SNES/MD: l, l, l, A und r.

GG: l, l, l, l, 1 und r.

#### Max Power (Mehr Kraft beim schubsen ect.):

SNES/MD: r, r, l, r, B, B und R.

GG: r, r, l, r, 2, 2 und R.

#### Powerup G.T. (Kein Goal Tending mehr):

SNES/MD/GG: r, o, u, r, u, o.

#### Powerup Fire (On Fire):

SNES/MD: u, r, r, B, A und l.

GG: u, r, r, 2, 1 und L.

#### Powerup Turbo (unendlich Turbo):

SNES/MD: B, B, B, A, u, u, o, l.

GG: 2, 2, 2, 1, u, u, o, l.

#### Powerup Off (bessere Offensive):

SNES/MD: A, B, o, A, B, o, u.

GG: 1, 2, o, 1, 2, o und u.

#### Powerup 3Pt (bessere 3-Pkt.-Würfe):

SNES/MD/GG: o, u, l, r, l, u, o.

#### Powerup Dunks (von überall dunken):

SNES/MD: l, r, A, B, B und A.

GG: l, r, 1, 2, 2 und 1.

#### Power Block:

SNES/MD: u, r, A, B, A, r, u.

GG: u, r, 1, 2, 1, r und u.

#### Einen blocken, beide fallen:

SNES/MD: o, o, o, o, l, l, l, l, A, A.

GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 1, 1.

#### Einen blocken, nur der andere fällt:

SNES/MD: o, o, o, o, l, l, l, l, A und B.

GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 1 und 2.

## MD GG SNES

#### Teleport-Paß:

SNES/MD: o, r, r, l, A, u, l, l, r, B.

GG: o, r, r, l, 1, u, l, l, r, 2.

#### High Shots (schwierig abzufangen):

SNES/MD: o, u, o, u, r, o, A, A, A, A und u.

GG: o, u, o, u, r, o, 1, 1, 1, 1 und u.

#### Speedup:

SNES/MD: o, o, o, o, l, l, l, l, B, A.

GG: o, o, o, o, l, l, l, l, 2, 1.

#### Slippy Court /rutschig für alle Spieler):

SNES/MD: A, A, A, A, r, r, r, r und r.

GG: 1, 1, 1, 1, 1, r, r, r, r und r.

#### Versteckte Charaktere SNES/MD

Die Kürzel eingeben und mit dem angegebenen Button bestätigen.

#### Chow-Chow:

A (irgendein Knopf), M (A & Start) und X (Y & Start, SNES; C und Start, MD)

#### Weasel:

R (B & Start), A (A & Start) und Y (irgendein Knopf)

#### Brutah:

L (A & Start), G (B & Start) und N (irgendein Knopf)

#### Kabuki:

D (irgendein Knopf), A (B & Start) und N (A & Start)

#### Facime:

X (B & Start), Y (B & Start) und Z (A & Start)

#### Air Dog:

A (Y & Start, SNES; C & Start, MD), I (irgendein Knopf) und R (B & Start)

#### Kid Silk:

K (irgendein Knopf), S (B & Start) und K (Y & Start, SNES; C & Start, MD)

#### Scooter Pie:

H (A & Start), T (irgendein Knopf) und P (Y & Start, SNES; C & Start, MD)

#### Versteckte Charaktere GG

#### Hillary Clinton:

H (1), C (1) und Space (Start)

#### ???:

H (Start), V (2), Y (2)

»Häng' Dich an den Absatz und spring. Behutz' das Kraftfeld und schalte dann den MUTANTEN aus! <<

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache. Und weiß, wo es langgeht.

# TOTAL!

100% Nintendo,

UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH

# Tips & Tricks

## ACTION REPLAY CODES

### BEACH GAMES

VIDEOSPIEL • LADEN & VERSAND

#### SUPER NES

Carrier Aces	199	DM
Hilf Super Star Soccer	129	DM
NBA Jam T. Edition	139	DM
Tetris & Dr. Mario	89	DM
Star Trek Starfleet Act.	119	DM
NFL Quarterback	139	DM
Star Wars	129	DM
Clayfighter 2	129	DM
Southbazer	119	DM
Warlock	129	DM
Final Fantasy 3 (US)	149	DM
Branch (US)	139	DM
Super Scope Lichtkanone m. 6 Spielen	119	DM

#### MEGA CD

Mega CD mit 1 Spiel	279	DM
Fifa Soccer CD	59	DM
Robot Assault CD	69	DM
Powermanger CD	49	DM
WWF CD	59	DM

#### MEGA DRIVE

Story of Thor (Di. Texte)	139	DM
Gannen Fodder	99	DM
NFL Quarterback	124	DM
Star Wars	119	DM
Warlock	119	DM
Mazakr Lichtkanone m. 7 Spielen	169	DM

#### ATARI JAGUAR

Jaguar mit Cypermorph		
aguar-CD ROM jetzt erhältlich		
CD Spiel tel. erfragen	558	DM
Control	69	DM
Link Kabel	49	DM
Scarf Kabel	49	DM
Alien vs Predator	139	DM
Cannon Fodder	129	DM
Syndicate	129	DM
Doom	129	DM
Iron Soldier	129	DM

#### Sony Playstation

Grundspiel mit Ridge Racer		
oder Toshidon	1299	DM
Memory Card Jyosticks		
Joy pads, Spiele bitte tel. erfragen		

#### Sega Saturn

Grundspiel mit Virtua Fighter	1299	DM
Daiyatala USA	149	DM
Panzer Dragoon	149	DM

Memory Card/Jyosticks/Jyosticks/Joy pads und Spiele tel. erfragen.

## SCHNELL VERSAND



AN BRENNER 3  
87941 TAUBERBISCHOFHEIM  
TEL.: 09341 - 31 21

### ACTION REPLAY CODES

#### Hallo Schummelfreunde!

An dieser Stelle findet Ihr die heißesten Schummelcodes für Action Replay (und Game Genie)! Da wir natürlich nicht den ganzen Tag Codes suchen können (irgendwer muß 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 Eure Namen stehen sollen, dann schickt Eure Codes an folgende Adresse:

GAMEPRO • Game-Codes • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

P.S. Dank an: Stefan Much, Tanja Kassiolf,  
und Doran Schler

### MEGA DRIVE

#### AFTER BURNER 2

002D5 06004	unendl.	Leben
00381 C600A	unendl.	Raketen

#### ALESTE

FFD11 30002	unendl.	Leben
-------------	---------	-------

#### ART OF FIGHTING 1

FF8EC 60002	unendl.	Credits
-------------	---------	---------

#### DAS DSCHUNGELBUCH

FFFAD 40031	unendl.	Leben
FFF4D B0007	unendl.	Energie
FFF9B E0039	unendl.	Zeit

#### JURASSIC PARK R. Edition

FFC96 90003	unendl.	Leben
-------------	---------	-------

#### LETHAL ENFORCERS 2

FFB0A F0005	unendl.	Leben
-------------	---------	-------

#### NEW ZEALAND STORY (US)

FF800 30003	unendl.	Leben
FF800 40005	unendl.	Continues

#### PAGEMASTER

FFF4F 70002	unendl.	Leben
-------------	---------	-------

#### PITFALL

FF3EC 60014	unendl.	Steine
FF3EC 50004	unendl.	Leben

### MEGA DRIVE

#### THE OTTIFANTS

FF879 90004	unendl.	Leben
-------------	---------	-------

#### WONDERBOY 5 (US)

FF962 D00FF	unendl.	Gold
-------------	---------	------

### SNES

#### BATMAN & ROBIN

7E00 9603	unendl.	Leben
7E00 9828	unendl.	Energie
7E00 A009	unendl.	Batarangs
7E00 A404	unendl.	Bomben
7E00 A204	unendl.	Schlafbomben
7E00 A609	unendl.	Schlaf-Spray
7E00 8C0x x = Level		
7E00 A290 90	Sekunden in	Level 5 (ARP gleich nach Start ausschalten!)

#### BLACKHAWK

7E0F C706	unendl.	Lebensenergie
7E18 7A05	unendl.	Hover Bomben
7E18 7C04	unendl.	Lebenstrank
7E18 7E07	unendl.	Brückenschlüssel
7E18 820A	unendl.	Feuer Bomben
7E18 8406	unendl.	Levitator
7E18 7808	unendl.	Wasps
7E18 8602	unendl.	eiserne Schlüssel

### SNES

#### Donkey Kong Country

80E9 BC60	Basiscode,	
	ermöglicht ARP-	
	Benutzung	
80E9 EE60	PAL-	
	Modul auf Jap-/US-	
	Konsolen spielen	
7E05 7899	immer 99	Bananen
7E05 6F02	immer mit	Diddy anfangen
7E1E 215A	immer	'Stop-Lampen'
		(Ruckzuck-Station)
7E15 0301	ein Treffer	erledigt den Biber-
		Boss
7E05 7901	unendlich	Affen (hilft nicht
		gegen Abgründe)
7E00 3EXX	Level-	Anwahl; ersetze XX
		mit ...
72 Dschungel-Fieber, 0C		Sturztal, EE Crankys Koje, 70
Höhlenwahnsinn, BF Korallen		Karambolage. Des weiteren
gibt es: 73, 17, FA, 0E, ED,		D9, 2E, 07, 31, FB, F5, 42, EF,
E1, E9, A5, A4, F9, D0,43, FF,		0D, F3, DE, E5, E8, 24, 6D,
A7, 3E, F0, 14, FC, F6, CE, E2,		E7, 40, 2F, 18, FD, 22, F1, 27,
F7, 41, E3, E6, 30, 12, 0A, F9,		36, FE, 2B, F2, E4, 68, 5E
7E12 A9FF	Diddy	schwebt in der Luft
7E08 8802	es werden	keine Sprites dargestellt,
		sämtliche Gegner und die
		Kollisionsabfrage bleiben
		aktiviert (So, und jetzt
		versucht mal, das Spiel
		durchzuspielen!!!)





PRO SHIRT NUR **DM 69,95**  
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



Best.-Nr. 217

**SOLANGE DER VORRAT REICHT**

### TASCHEN

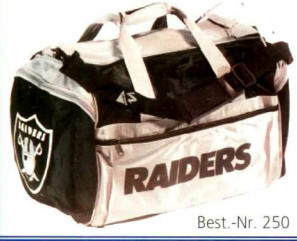
Mannmann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüthlichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 250



Best.-Nr. 252

PRO TASCHEN NUR **DM 49,95**

### SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis
<b>Verwandkosten*</b>							
<b>Gesamt</b>							

**JA,** hiermit bestelle ich aus dem Shop

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben)  
**Achtung!** Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme ganze DM 7,-

**Versandkosten Inland:** Es fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an.  
**Ausland:** Versandkosten DM 20,-  
Wir versenden per Paketservice!

per Nachnahme, nur im Inland (Versandkosten DM 10,- zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,- (insg. DM 17,-))

**Bitte keine Überweisung!**  
Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise nach Vorablage. Mit Entschernen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preise ihren Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlegers.

Vorname, Name \_\_\_\_\_

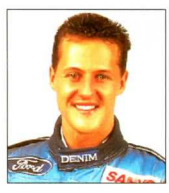
Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

### Die Michael Schumacher Collection

Benetton Ford B 193 Modell 1994  
Maßstab 1:18  
(ohne Fahrerfigur)  
DM 89,95  
Best.-Nr. 820



Modell 1994 (s. Abb.)  
Maßstab 1:43  
DM 49,95 Best.-Nr. 821



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

# AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

## Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261  
Rucks. Best.-Nr. 260



## Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267  
Rucks. Best.-Nr. 266



## San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263  
Rucks. Best.-Nr. 262



## Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265  
Rucks. Best.-Nr. 264



## Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247  
Rucks. Best.-Nr. 248



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

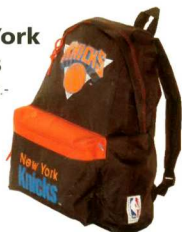
## Cleveland Indians

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



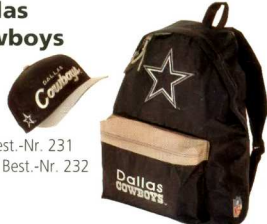
## New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



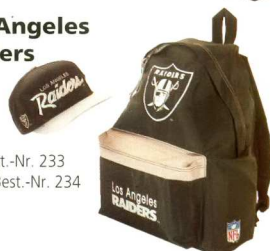
## Dallas Cowboys

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



## Seattle Supersonic

Cap Best.-Nr. 241  
Rucks. Best.-Nr. 242



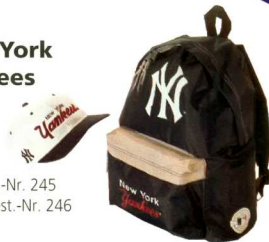
## San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243  
Rucks. Best.-Nr. 244



## New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245  
Rucks. Best.-Nr. 246



## STAR TREK - THE NEXT GENERATION

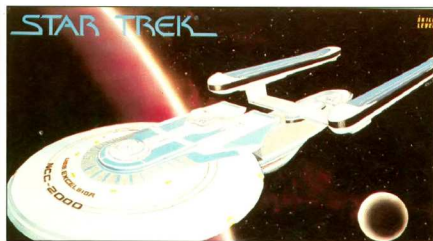


### U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

**DM 179,95** Best.-Nr. 823

### U.S.S. Excelsior Bausatz



**DM 69,95** Best.-Nr. 828



### Doctor Leonard McCoy Bausatz

**DM 64,95**  
Best.-Nr. 831

### Captain James T. Kirk Bausatz

**DM 64,95**  
Best.-Nr. 830



## 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

Original-Farbkombinationen:  
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz  
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz  
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.  
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

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



# CDs



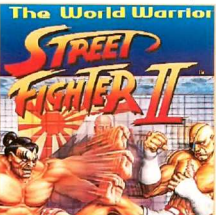
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

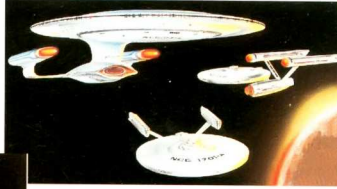


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

# CDs

# STAR TREK & Co.

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

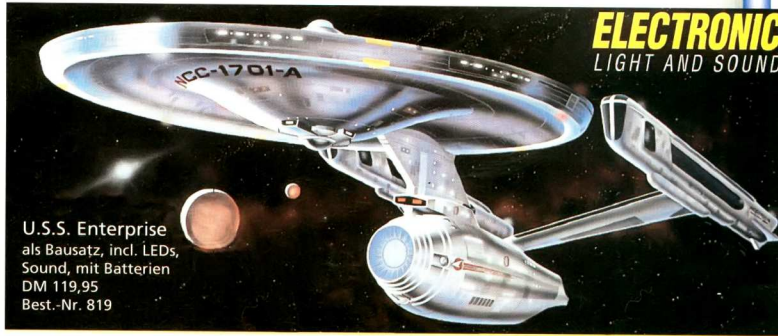


Deep Space 9 Station  
Bausatz  
DM 64,95  
Best.-Nr. 811



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

Der Weltraum -  
unendliche Weiten!  
Mit unserem  
galaktisch guten  
Zubehör holt Ihr die  
Zukunft schon heute  
ins Haus. Ob Star  
Trek oder Star Wars  
- damit seid Ihr den  
anderen um  
Lichtjahre voraus!



**ELECTRONIC**  
LIGHT AND SOUND

U.S.S. Enterprise  
als Bausatz, incl. LEDs,  
Sound, mit Batterien  
DM 119,95  
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation  
U.S.S. Enterprise · Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder  
Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer · Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

# GAMEPRO KLEINANZEIGEN

NAME: (Bitte in Blockbuchstaben schreiben)

STRASSE:

ORT/PLZ:

TELEFON:


DATUM:

UNTERSCHRIFT:

Eine Kleinanzeige (max. 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, **BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!**) kostet DM 5,-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark- Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefturnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll.

- SNES-Spiele
- NES-Spiele
- Game-Boy-Spiele
- Mega Drive-Spiele
- Master System-Spiele
- Game Gear-Spiele
- 3DO-Spiele
- Jaguar-Spiele
- CD-i-Spiele
- Hardware + Zubehör
- Verschiedenes

GAMEPRO vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. GAMEPRO kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand hin, der in Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Kleinanzeigen Formular schickt bitte an: MVL GmbH, GAMEPRO-Kleinanzeigen, Heilwigstr.39, 20249 Hamburg



## Kein Geld für neue Spiele ? Wie wär's dann mit was Gebrauchtem aus unseren Klein- anzeigen!



**Verkaufe/Tausche** Spiele (brandaktuelle und ältere) z.B. Syndicate, Rise of Robots, Might & Magic 2, Mega-Lomania, Paladins Quest, Aladdin, FIFA Soccer, Royal Rumble und 40 andere. Tel.: 07805-59328, Lothar  
**Suche** Spiel-Geräte und - Sammlungen für alle Systeme, Neuheiten bevorzugt, verkaufe

und tausche auch einige Spiele für fast alle Systeme, Tel.: 07724-7747, Martin & Moni, ab 17:30 Uhr

**Verkaufe/Tausche** Spiele (brandaktuelle + ältere), z.B. Syndicate, Rise of the Robots, Might & Magic 2, Mega-Lomania, Paladin's Quest, Aladdin, FIFA Soccer, Royal Rumble und 40 andere Spiele, Tel.: 07805-59328, Lothar

**Sonderangebot:** Verkaufte Super Game Boy mit 50 Spielen für DM 200, Donkey Kong C. DM 50, Tel.: 05231-65295, Michael

**Kaufe/Tausche** Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO, Jaguar, suche Neuheiten auch Sammlungen, habe Soleil, Pittfall, Punch Out, auch Verkauf möglich, suche Sony PS oder Saturn günstig, Tel.: 04774-1789, Rainer

**Suche** Neuheiten und Modul-sammlungen für SNES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear etc., suche auch 3DO mit Spielen, Tel.: 0641-71250, Kirsten

**Tausche!** Nur in Berlin, WWF Royal Rumble gegen WWF-Raw, Super Tennis gegen Radical Rex, Turtles gegen Super Metroid, verkaufe Game Boy mit sechs Spielen, Tel.: 030-3822286, Samir

**Verkaufe** SNES-Games: Super R-

Type DM 40, Super Street Fighter 2 Turbo (ohne Anleitung) DM 50, Tiny T. Bustls. DM 55, Batman Returns DM 50, Wrestlemania DM 40, Another World DM 60, Vers. P. NN + Porto, Tel.: 05172-37267, Holger

**Verkaufe** SNES mit 15 Spielen, z.B. Super Street Fighter 2, NBA Jam, NBA Live '95 usw., Super Game Boy mit Probotector und drei Control Pads, alle Spiele mit Anleitungen, Tel.: 02572-82147, Benjamin

**Verkaufe** drei Monate altes SNES mit drei Spielen: NHL '95 (zwei Wochen alt), StarWing und Super Hockey für DM 300, Tel.: 06257-61112, Oliver



**Verkaufe** Sega Mega Drive 2 zwei Pads, König der Löwen, Mega Bomberman für DM 350, wurde am 19.1.95 neu gekauft! Tel.: 02433-86236, Gregor

**Tausche** 2 gegen 1! Habe Dune 2 und Gynoug (beide dt.), suche dafür Shining Force 2 (dt.)! Nur Tausch, Tel.: 0203-23907, ab 17 Uhr, Nelson verlangen! Es eilt!



**Tausche** 3DO-Spiele, z.B. Rebel

# Wie bitte?

An Eurem Kiosk

gib't s keine



## Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte? NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMEPRO auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Es ist ein/e  Kiosk  Supermarkt  Tankstelle  Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl!

Mein Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Land, PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Mein Wunschspiel: \_\_\_\_\_ für:

Bitte einsenden an: GAMEPRO • Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

Assault, Slayer, World Cup Golf, Off W. Intceptor uva., suche alles Gute und Neue außer Prügelspiele und Joypads, Tel.: 05261-16061, Ludwig

**Tausche** 3DO-Spiele, habe Wing Commander, Off W. Interceptor, Rebel Assault, Star Blade, Return Fire, Street Fighter, suche M. Manor, Slayer B. Soldier, Shanghai, World Cup Golf, Tel.: 0234-799717, Björn

# JAGUAR

**Inf.** Lynx-Jaguar-Club, Clubzeitschrift, Tauschbasar etc., Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Tel+Fax: 0043-0732-778930

**Verkaufe/Tausche** Jaguar mit zwei Joypads und den Spielen Iron Solider, Kazumi Ninja, Tempest 2000, AvP, Doom und Cybermorph für DM 800 oder tausche gegen 3DO, Tel.: 04421-13467, Dennis

# HARDWARE

**Verkaufe** Mega Drive, Mega CD, drei Joypads, Scartkabel, 16 Spiele, davon sieben CDs, z.B. Shinobi 1 und 3, Cool Spot, Rebel Assault, Night Trap., WWF, Silpheed, Wonderdog für DM 1200, Tel.: 07935/6253, Bernd

**Verkaufe** Mega Drive mit zwei Joypads und neun Spielen, z.B. Aladdin, NBA Jam, Sonic 1, Jungle Strike usw., alle mit Originalanleitung und Verpackung für DM 550 VB, Tel.: 06733-1263, Stefan

**Verkaufe** SNES mit neun Spielen für DM 600: Plok, Final Fight, Zelda, Flashback, Batman, Street Fighter 2, Super Mario World, Bomberman alle mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 030-4952144, Prasat

**Verkaufe** SNES mit drei Joypads, 13 Spielen, Action Replay Pro, Multi-Pad und zwei Videos komplett, Tel.: 07622-61975, Banz

**Verkaufe** SNES mit 11 Spielen, z.B. Donkey Kong C. für DM 800, Tel.: 06441-73874, von 16-18:30 Uhr, Daniel

# VERSCHIEDENES

**Verkaufe** und tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Super Nintendo, Pana-sonic, 3DO, Atari und Jaguar, Tel.: 0511-414899, Thomas

**Verkaufe** für den Saturn das Spiel Gale Racer für DM

150. Tel.: 040-48052166

**Tausche** SNES- und Jaguar-Games. Tausche/Verkaufe FM Marty Towns, Pal, drei Spiele oder SNES, RGB, 50-60 Hertz, jede Menge Spiele und Zubehör, suche 3DO, PSX, Neo Geo (CD), Tel.: 07354-2873, Stefan

**Spieleclub** jetzt mit eigenem Adventure, macht mit! Gegen DM 1 Info bei: Thomas Meyer, Frauenhofstr. 15, 47057 Duisburg. Spiel mit!

**Kaufe** und verkaufe Spiele und Hardware für Duo und Engine, Tel.: 02334-40198, ab 17 Uhr, Peter

**Kaufe/Tausche** Spiele für MD, CD, 32X und SNES, biete und suche neue und ältere Spiele, wie z.B. E. W. Jim, Donkey Kong C. usw., Liste an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin, also bis bald

## GAMEPRO IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach

**Redaktionsdirektion:** Philipp Berens

**Chefredaktion:** Reza Abdolali (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

**Redaktionelle Mitarbeit:** Ulrich Muhl

**Redaktion:** Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Mars Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kakuhi (mk), Michael Koczy (mik)

**Freie Mitarbeit:** Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Stiller

**Graphikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach

**Graphik:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susanne Rieger, Theadora Saleck

**Marketing:** Sven Jakobsen

**Anzeigen:** Michael Gremilza,

Tel.: 040/48 05 22 34

Ann Katrin Schoel,

Tel.: 040/48 05 22 23

Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigenpreliste Nr. 1 vom 2.4.1994

**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

**Abonnement:** GAMEPRO- Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

**Lithografie:** City Repro lghaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

**Druck:** Evers Druck, 25704 Meldorf

**Verlag:** MVL GmbH, Heiligwigr. 39, 20249 Hamburg

**Titel:** True Lies™ TM & ©1995 Lightstorm Entertainment, Inc. Wir danken der Firma Acclaim für die freundliche Unterstützung.

**Titel Sonderbeilage:** Gerald Arend

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMEPRO erscheint am ersten Mittwoch eines Monats zum Einzelpreis von DM 6,-. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der I.D.G., USA.

# 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



**Ihr habt eine GAMEPRO-Ausgabe verpaßt oder wißt die Note eines Spiels nicht mehr? Kein Problem! Hier findet Ihr neben den Tips & Tricks-Strecken und Reportagen alle bisherigen Tests auf einen 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.
Donkey Kong Country Teil 1	2/95	-	T&T
Donkey Kong Country Teil 2	3/95	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 1	12/94	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 2	1/95	-	T&T
Earthworm Jim Lösung Teil 3	2/95	-	T&T
Gestatten: GAMEPRO	1/95	-	Report
Hot at the Arcades	1/95	-	Report
IMA '95:			
Die neuesten Automaten	3/95	-	Report
Import-Module	12/94	-	Report
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
Mehrspieler-Adapter	1/95	-	Report
Messe Report:			
ECTS London '94	10/94	-	Report
Messe Report:			
WCES Las Vegas '95	3/95	-	Report
Mortal Kombat - Der Film	1/95	-	Report
NBA Jam	9/94	-	T&T
Nintendos Ultra 64 Teil 1	12/94	-	Report
Nintendos Ultra 64 Teil 2	1/95	-	Report
Nintendos Ultra 64	3/95	-	Report
PC-CD-ROM Sonderbeilage	3/95	-	Extra
Prügelspiele '95	2/95	-	Report
Stars & Bytes	2/95	-	Report
Street Fighter - Der Film	10/94	-	Report
Street Fighter II - Kurs Teil 1	10/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 2	11/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 3	12/94	-	T&T
Street Fighter II - Kurs Teil 4	1/95	-	T&T
Super Game Boy	9/94	-	Report
Super Street Fighter II	9/94	-	Interv.
Top & Flops 1994	1/95	-	Report
Videospiele im neuen Look	12/94	-	Report
Virtual Boy	1/95	-	Report

**TEST 3DO**

Alone in the Dark	11/94	4+	Adv.
Burning Soldier	11/94	3	Action
Crash 'n Burn	11/94	2-	Renns.
Crime Patrol	3/95	3-	Action
Demolition Man	2/95	3-	Action
Dragon's Lair	11/94	5-	Act/Adv
FIFA Soccer	1/95	2+	Sport
Gridders	11/94	5+	Strat.
Guardian War	11/94	3+	Adv.
Jammit	1/95	5-	Sport
John Madden Football	11/94	1-	Sport
Jurassic Park Interactive	11/94	5	Act/Adv
Lemmings	11/94	2+	Strat.
Mega Race	12/94	4+	Action
Microcosm	11/94	5+	Action
Monster Manor	11/94	3+	Action
Off-World Interceptor	2/95	4-	Renns.
Out of this World	11/94	3	Act/Adv
Pataank	1/95	5-	Action
Pebble Beach Golf Links	11/94	2-	Sport

**Titel Heft Note Genre**

Real Pinball	11/94	6	Simul.
Rebel Assault	2/95	4	Action
Road Rash	10/94	1-	Rennsp.
Samurai Shodown	1/95	3+	Prügel
Shanghai: Triple Threat	3/95	2+	Strat.
Shock Wave	10/94	2	Action
Slam City with Scottie Pippen	3/95	5+	Sport
Slayer	12/94	2-	Act/Adv.
Star Control II	1/95	1-	Act/Adv
Super Street Fighter II Turbo	1/95	2+	Prügel
Super Wing Commander	11/94	2	Act/Adv
The Horde	9/94	2+	Strat/Act
The Incredible Machine	11/94	3	Strat.
The Need for Speed	2/95	2+	Rennsp.
Total Eclipse	11/94	2-	Shoot
Twisted	11/94	3+	Strat.
VR Stalker	12/94	5	Action
Way of the Warrior	10/94	4	Prügel
World Cup Golf - Hyatt Dorade Beach	3/95	2	Sport

**TEST CD-i**

Apprentice	2/95	3	J&R
Dragons Lair	10/94	5-	Action
Earth Command	1/95	3+	Strat.
Lil'it Divil	12/94	4	Act/Adv
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
Brainbender	3/95	3-	Strat.
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	J&R
Choplifter 3	12/94	2	Action
Desert Strike	12/94	2-	Action
Golf Classic	2/95	4+	Sport
Itchy & Scratchy	2/95	4+	J&R
Jelly Boy	3/95	2	J&R
Jungle Strike	3/95	2	Act/Strat
Jurassic Park 2	3/95	3	J&R
Madden '95	3/95	3+	Sport
Megalit	1/95	3	Strat.
Micro Machines	1/95	2-	Rennsp.
Milons Secret Castle	2/95	2-	Strat.
Monster Max	12/94	2+	Strat.
Mr. Nutz	12/94	2	J&R
NBA Jam	2/95	2-	Sport
Pagemaster	12/94	4+	J&R
Power Rangers	1/95	6+	Prügel
Probotector 2	10/94	2+	Action
Samurai Shodown	2/95	2-	Prügel
SeaQuest	3/95	4-	Action
Space Invaders	1/95	3	Action
Stargate	3/95	2+	J&R
Super Chase H.Q.	1/95	3-	Rennsp.
Tarzan	12/94	3	J&R
Tiny Toons Adventures	-	-	-
W&W Sports	12/94	4-	Sport
USHRA Monster Trucks	2/95	5+	Sport
Winter Golf	3/95	4-	Sport
WWF Raw	12/94	3	Prügel

**Titel Heft Note Genre**

**TEST GAME GEAR**

Daffy Duck	11/94	3+	J&R
Der König der Löwen	1/95	2-	J&R
Dynamite Headdy	10/94	3	Act/J&R
Ecco 2: The Tides of Time	1/95	2-	Act/Adv
Ernie Els Golf	12/94	2-	Sport
Hurricanes	3/95	4+	J&R
Legend of Illusion	3/95	2-	J&R
Pete Sampras Tennis	12/94	2	Sport
PGA Tour Golf II	12/94	2+	Sport
Power Rangers	2/95	2	Action
Power Rangers	3/95	2	Prügel
Rise of the Robots	3/95	6+	Prügel
Ristar	3/95	2+	J&R
S.S. Lucifer	12/94	3-	J&R
Sonic Triple Trouble	11/94	2+	J&R
Taz in Escape from Mars	2/95	4+	J&R
WWF Raw	12/94	2-	Prügel

**TEST JAGUAR**

Alien vs Predator	12/94	2	Action
Brutal Sports Football	10/94	2-	Sport
Bubby	3/95	5+	J&R
Checkered Flag	2/95	5	Rennsp.
Club Drive	2/95	6	Rennsp.
Doom	2/95	2-	Action
Dragon	1/95	3+	Prügel
Iron Soldier	3/95	2-	Act/Strat
Kasumi Ninja	3/95	4	Prügel
Raiden	9/94	3-	Shoot
Tempest 2000	9/94	1-	Action
Val d'Iserie	3/95	4	Sport
Zool 2	3/95	3-	J&R

**TEST MEGA-CD**

B.C. Racers	2/95	3-	Rennsp.
Battlecorps	9/94	1-	Action
Beyond the Limit	12/94	2-	Rennsp.
Double Switch	10/94	3-	Action
Flink	2/95	3+	J&R
Iron Helix	1/95	5+	Act/Adv
Jurassic Park	2/95	3-	Adv.
Lawnmower Man	2/95	5+	Action
Mickey Mania	1/95	2+	J&R
NBA Jam	1/95	1-	Sport
Rebel Assault	12/94	4-	Action
Snatcher	1/95	1-	Act/Adv
Soulstar	12/94	2-	Action
Starblade	12/94	4-	Action

**TEST MEGA DRIVE**

Aero the Acro-Bat 2	12/94	2	J&R
Animaniacs	12/94	2-	J&R
Ballz	12/94	4+	Prügel
Boogerman	2/95	3-	J&R
Bubby II	11/94	3-	J&R
Cannon Fodder	3/95	2-	Act/Strat
Chaos Engine	12/94	2-	Action
Daylighter	11/94	3	Prügel
Das Dschungelbuch	9/94	2+	J&R
Der König der Löwen	1/95	4-	J&R



Title	Heft	Note	Genre
Dino Dini Soccer	12/94	2-	Sport
Dragon	12/94	4+	Prügel
Dynamite Headdy	10/94	1-	Act/J&R
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
Ecco 2: The Tides of Time	12/94	2	Act/Adv
FIFA Soccer '95	11/94	2+	Sport
Flink	12/94	3+	J&R
Generation Lost	1/95	3	Act/J&R
Gunship	12/94	4	Action
Havoc	12/94	2-	J&R
Hurricanes	2/95	4+	J&R
Jimmy White's Whirlwind Snooker	12/94	2	Sport
Jurassic Park Rampage Edition	12/94	3-	Act/J&R
Kick Off 3	2/95	3-	Sport
Lawnmower Man	2/95	4+	Action
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2-	Strat.
Madden NFL '95	1/95	1-	Sport
Mega Bomberman	11/94	2	Action
Mega Turrican	1/95	2	Action
Mickey Mania	12/94	2	J&R
Micro Machines 2	11/94	1-	Rennsp
Mr. Nutz	2/95	2-	J&R
NBA Jam			
Tournament Edition	3/95	1-	Act/Sport
NBA Live '95	2/95	2-	Sport
Newman Haas IndyCar	1/95	3	Rennsp
NHL Hockey '95	11/94	1-	Sport
Nigel Mansell's World Championship Racing	3/95	4	Rennsp
Pagewriter	12/94	4+	J&R
PGA Tour Golf III	12/94	1-	Sport
Pitfall: The Mayan Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Power Drive	2/95	4-	Rennsp
Probotector	10/94	2+	Action
Psycho Pinball	12/94	2+	Simul.
Radical Rex	2/95	2	J&R
Red Zone	1/95	2	Action
Ren & Stimpy	12/94	4+	J&R
Rise of the Robots	3/95	4-	Prügel
Ristar	3/95	2+	J&R
Road Rash III	3/95	3+	Rennsp
Road Runner	3/95	4	J&R
Rock 'n Roll Racing	2/95	2+	Rennsp
Rugby World Cup '95	2/95	2-	Sport
S.S. Lucifer	12/94	3+	J&R
Samurai Shodown	3/95	1-	Prügel
Second Samurai	12/94	4-	J&R
Shadowrun	12/94	2+	Rollen
Shaq-Fu	12/94	3-	Prügel
Shining Force II	11/94	2+	Adv.
Soleil	12/94	2	Act/Adv
Sonic & Knuckles	11/94	1	J&R
Sparkster	10/94	3+	Act/J&R
Story of Thor, the Striker	3/95	1-	Act/Adv.
Super Street Fighter II	9/94	1-	Prügel
Sylvester & Tweety	12/94	4	J&R
Syndicate	2/95	3-	Strat/Act
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
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	3+	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügel
Yogi Bear	1/95	3-	J&R
Zero the K. Squirrel	12/94	2	J&R
Zero Tolerance	1/95	2-	Action

## TEST MD 32X

Afterburner II Complete	3/95	4+	Action
Doom	1/95	3+	Action
Space Harrier II	3/95	4+	Shoot
Star Wars Arcade	1/95	4+	Action
Virtua Racing Deluxe	1/95	2+	Rennsp

Title	Heft	Note	Genre
<b>TEST NEO GEO</b>			
Aero Fighter 2	11/94	4	Shoot
Aggressors of Dark Kombat	12/94	3	Prügel
Karnov's Revenge	10/94	3	Prügel
King of Fighters '94	12/94	2+	Prügel
Samurai Shodown II	3/95	1	Prügel
World Heroes 2 Jet	10/94	2	Prügel

## PLAYSTATION

A-Train	3/95	-	Strat
Crime Crackers	3/95	-	Action
Cyber Sled	1/95	-	Action
Geom Cube	3/95	-	Strat
Hot Blooded Family	3/95	-	Prügel
Motor Toon Grand Prix	3/95	2-	Rennsp.
Parodius	2/95	1-	Shoot
Powerful Pro. Baseball	3/95	-	Sport
Ridge Racer	2/95	2+	Rennsp.
Sony PlayStation	11/94	-	Report
Starblade	2/95	-	Action
Tama	3/95	-	Strat.
Tekken	3/95	-	Prügel
Toshinden	3/95	2	Prügel
Twinbee Puzzle Game	3/95	-	Strat
Twin Goddesses	3/95	-	Prügel

## SATURN

Clockwork Knight	2/95	2-	J&R
Daytona USA	3/95	-	Rennsp.
Digital Shinobi	3/95	-	Action
Gale Racer	2/95	5	Rennsp.
Panzer Dragoon	3/95	-	Action
Victory Goal	3/95	-	Sport
Virtua Fighter	1/95	3+	Prügel
Virtua Fighter 2	3/95	-	Prügel
Virtua Racing	3/95	-	Rennsp.

## TEST SUPER NES

Actraiser 2	11/94	3+	Action
Aerobix Supersonic	3/95	3+	Simul.
Animanics	12/94	3+	J&R
Barkley: Shut Up & Jam	2/95	4-	Sport
Biker Mice From Mars	1/95	3-	Rennsp.
Blackhawk	1/95	1-	Act/Adv
Bonkers	3/95	4	J&R
Brain Lord	12/94	3	Adv.
Breath of Fire	12/94	2	Rollen
Cannon Fodder	3/95	2-	Act/Strat
Clay Fighter 2	3/95	2	Prügel
Das Dschungelbuch	9/94	1	J&R
Daze Before Christmas	2/95	3-	J&R
Demon's Crest	1/95	2+	Action
Der Herr der Ringe	1/95	3-	Sport
Der König der Löwen	1/95	4-	J&R
Die Schöne und das Biest	12/94	4	J&R
Dino Dini Soccer	12/94	3	Sport
Donkey Kong Country	12/94	1-	J&R
Double Dragon V	2/95	4-	Prügel
Dragon	11/94	2+	Prügel
Earthworm Jim	11/94	1	J&R
ESPN Baseball Tonight	1/95	3-	Sport
F1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennsp.
Fievel goes West	12/94	5+	J&R
Final Fantasy III	12/94	1	Adv.
Ghoul Patrol	12/94	2-	Action
Great Circus Mystery - Mickey & Minnie	2/95	2-	J&R
Hammerlock	3/95	5+	Prügel
Heberke's Popoon	1/95	3+	Action
Hurricanes	1/95	4+	J&R
Illusion of Gaia	12/94	2-	Act/Adv
Indiana Jones			
Greatest Adventures	11/94	2	Act/J&R

Title	Heft	Note	Genre
International Super Star Soccer	2/95	2	Rennsp.
Jelly Boy	3/95	2	J&R
Joe & Mac 3 — Lost in the Tropics	12/94	3-	J&R
Jurassic Park 2	3/95	3	Action
Kick Off 3	2/95	3	Sport
Kid Clown in Crazy Chase	1/95	2+	J&R
Kirby's Tree Shot	3/95	2+	Act/Sport
Legend	12/94	4-	Prügel
Lemmings 2 — The Tribes	12/94	2	Strat.
Madden NFL '95	12/94	2-	Sport
Magic Boy	10/94	3-	J&R
Mario Andretti's Indy Car Challenge	2/95	4+	Rennsp.
Maximum Carnage	11/94	3-	Action
Mega Man X2	3/95	3+	Action
Michael Jordan CITWC	2/95	3	Action
Mickey Mania	12/94	2-	J&R
Micro Machines	1/95	4	Rennsp.
Mr. Tuff	3/95	3	Act/J&R
NBA Jam			
Tournament Edition	3/95	1-	Act/Sport
Newman Haas IndyCar	1/95	4+	Rennsp.
NHL Hockey '95	1/95	2	Sport
Pac in Time	12/94	3	J&R
Pagewriter	12/94	3-	J&R
Parodius 2 - Fantastic Journey	3/95	2+	Shoot
Pawns of Fury	3/95	3-	Prügel
Pinball Fantasies	1/95	3-	Simul.
Pitfall: The Mayan Adventure	12/94	2+	Act/J&R
Pocky & Rocky 2	3/95	2	Action
Populous II	9/94	1-	Strat.
Power Drive	3/95	4-	Rennsp.
Power Rangers	1/95	5-	Prügel
Radical Rex	12/94	2	J&R
Ren & Stimpy: Time Warp	3/95	4-	J&R
Rise of the Robots	2/95	4-	Prügel
Robotrek	12/94	3	Adv.
Samurai Shodown	11/94	2	Prügel
Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügel
Shaq-Fu	11/94	3	Prügel
Smash Tennis	9/94	1	Sport
Soulblazer	3/95	2-	Act/Adv
Sparkster	10/94	2+	Act/J&R
Speed Racer	1/95	6	Renn/Act
Star Trek: Starfleet Academy	3/95	4	Strat.
Stunt Racer	11/94	2-	Rennsp.
Stunt Race FX	9/94	2+	Rennsp.
Super Adventure Island	1/95	2	Act/Adv
Super BattleTank 2	10/94	3	Action
Super Bomberman 2	11/94	2	Action
Super Dropzone	12/94	3+	Action
Super Morph	2/95	3+	Strat.
Super Pinball - Behind the Mask	1/95	4-	Simul.
Super Punch Out	2/95	2-	Sport
Super Return of Jedi	12/94	2-	Act/J&R
Super Street Fighter II	9/94	1	Prügel
Syndicate	1/95	3+	Act/Strat
Tréris & Dr. Mario	3/95	2	Strat.
The Adventures of Batman & Robin	1/95	2-	Action
Tiny Toons Adv. - W&W Sports	12/94	4+	Sport
Turn & Burn	10/94	3-	Action
Virtual Bart	11/94	4+	diverse
Vortex	12/94	4+	Action
Wolverine	1/95	4+	Action
World Cup USA 94	9/94	2	Sport
WWF Raw	12/94	2	Prügel
X-Kaliber 2097	1/95	5+	Prügel

# VOR SCHAU

## WIE ENT- STEHT EIN PRÜGELSPIEL ?

Wer einmal hinter die Kulissen einer Videospiele-Entwicklungsfirma schauen möchte, sollte die nächste GAMEPRO nicht verpassen. Unser heißer Draht nach Amerika und zur Firma Namco macht es möglich, daß wir Euch einen Blick

in die laufende Produktion des kommenden Beat-'em-Up-Knüllers **'Weapon Lord'** geben können. Eine ausführliche Reportage, ein Interview mit den Entwicklern sowie reichhaltiges Bildmaterial in der kommenden Ausgabe!



Wenn die Tage wieder länger werden HEISST DAS NICHT AUTOMATISCH, DASS MAN MEHR ZEIT ZUM SPIELEN HAT – DIE FREIZEITPLA-  
NUNG WILL AUCH WEITERHIN WOHL BEDACHT SEIN. DAMIT ES NICHT  
ZU FRUST NACH MODULKÄUFEN KOMMT, SOLLTET IHR DIE **GAMEPRO**  
**6/95** NICHT VERSÄUMEN. AM **3. Mai** LIEGT SIE BEI EUREM HÄNDLER  
BEREIT, UM EUCH SICHER DURCH DIE VIDEOSPIELWELTEN ZU FÜHREN.  
HALTET BIS DAHIN DIE OHREN STEIF UND DAS PAD GERADE!

## NICHT VERZAGEN GAMEPRO FRAGEN !

Mal wieder an der Übermacht der Feinde gescheitert? Abermals das knifflige Rätsel zum Weiterkommen nicht lösen können? Macht nichts! In der nächsten GAMEPRO versorgen wir Euch mit den zweiten Teilen unserer **Komplettlösungen** von 'Canon Fodder' und 'Story of Thor'. Natürlich gibt's auch wieder mässig Tips&Tricks zu den aktuellen Games der Videospielezene!



EL PRESIDENTE WINS AGAIN



## DER NINJA SCHLÄGT ZURÜCK !

Segas Vorzeigeheld Joe Musashi aus den wunderbaren 'Shinobi'-Action-Knallern kommt nicht zur Ruhe. Ein spannendes Abenteuer in 32-Bit-Qualität wartet auf den asiatischen Recken, denn in **'Digital Shinobi'**

auf dem Saturn werden alle Register eines Actiongames gezogen. Ob sich das Warten bis zum deutschen Erscheinungstermin (vorräussichtlich im Herbst dieses Jahres) lohnt, sagen wir Euch in der nächsten Ausgabe.

## SONYS PLAYSTATION AUF 10.000 M<sup>2</sup>!

Auf der Frühjahrsmesse in London, der Frühjahrs ECTS 95, präsentierte Sony die PS-X über auf 10.000 m<sup>2</sup> Ausstellungsfläche zum ersten Mal der europäischen Öffentlichkeit. Aber nicht nur den Neuling haben wir begutachtet: Weitere brandaktuelle News und heiße Infos rund um die Video-



spielszene haben wir von der Messe mitgebracht.



## ES IST NICHT ALLES GOLD WAS GLÄNZT

Kaum elf Jahre alt und schon ein gefragter Klassiker: die Compact-Disk, kurz CD. Da sie bekannterweise nicht nur Musik speichern kann, stellen wir erneut die Highlight der PC-CD-ROM-Spiele auf unseren Sonderseiten vor: 16 Seiten prall gefüllt mit Spieleinfos – nicht verpassen.!

## GAMEPRO RESERVIERUNG 6/95

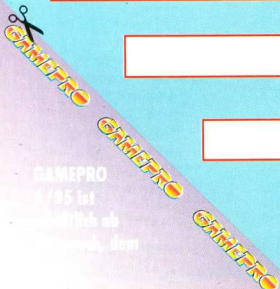
Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 6/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis  
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen  
einer Woche abgeholt werden, verfällt die  
Reservierung zugunsten anderer Kunden.





TEL. 0931-571601 ODER 06

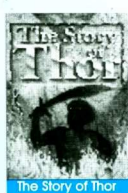
SCHNELL, SCHNELLER...

# THEO KRANZ VERSAND

Falls Sie in der Nähe sind:  
Besuchen Sie unsere  
neue Filiale in 94032 Passau,  
Bahnhofsstraße 28,  
gegenüber dem Bahnhof

## SUPER NINTENDO

SUPER GAME BOY	89.-
S. N. MORE FUN SET	299.-
ACTRAISER 2	119.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
BLACKHAWK	109.-
CANNON FODDER	109.-
CARRIER ACES	114.-
DEMONS CREST	129.-
DINO DINI SOCCER	79.-
DONKEY KONG COURAGE	129.-
EARTH WORM JIM	119.-
FLINTSTONES THE MOVIE	134.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI)	119.-
INDIANA JONES	129.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.-
JUNGLE STRIKE	119.-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109.-
NBA JAM Tournament	129.-
NFL QUARTERBACK CLUB	139.-
PAC - MAN 2 (APRIL)	114.-
PAGEMASTER	89.-
PINBALL FANTASIES	99.-
PUNCH OUT	114.-
SECRET OF MANA (DT TEXTE; SPIELB.)	114.-
SHADOW	119.-
SKYBLAZER	59.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN TV	129.-
STAR TREK - NEXT GENERATION	109.-
STAR TREK - STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STREET RACER	119.-
SUPER BC KID	119.-
SUPER BOMBERMAN 2	99.-
TETRIS & DR MARIO	89.-
THE MASK	119.-
TOP GEAR 3000	119.-
TRUE LIES	139.-
UNIRALLY (APRIL/MAI)	119.-
WARIO'S WOODS	89.-
WARLOCK	129.-
WWF RAW	134.-
ZERO KAMIKAZE SQUIRREL	129.-



## MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359.-
GOLF BEST 36 HOLES	129.-
MOTOCROSS CHAMP.	129.-
VR-RACING DELUXE	119.-
STAR WARS ARC	99.-

## MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
4-SPIELER ADAPTER (MD und EA)	59.-
ANIMANIACS	79.-
ATP TENNIS	109.-
BUBSY II	69.-
CANNON FODDER	109.-
CLAYFIGHTER	109.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	109.-
DEMOLITION MAN	109.-
DUNE II	104.-
DYNAMITE HEADDY 99.- ECCO II	89.-
ETERNAL CHAMPIONS	39.-
FIFA SOCCER 95	99.-
FLINK	59.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
HAVOC	69.-
HYPERDUNK	49.-
JIMMY WHITE SNOOKER	99.-
JOHN MADDAN FOOTBALL 95	99.-
KAWASAKI SUPER BIKES	119.-
KICK OFF 3	99.-
KÖNIG DER LÖWEN	109.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
MEGA SWIV	89.-
MICKEY MANIA	59.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
NBA LIVE 95	109.-
NFL QUARTERBACK CLUB	124.-
NHL HOCKEY 95	99.-
PAGEMASTER	89.-
PGA TOUR GOLF III	99.-
PITFALL	59.-
POWER RANGERS	109.-
PSYCHO PINBALL	99.-
RED ZONE	114.-
RISTAR	109.-
ROAD RASH 3	109.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	99.-
RUGBY WORLD CUP	99.-
SAMURAI SHOWDOWN	109.-
SEAQUEST DSV	114.-

SHINING FORCE II	129.-
SHINOBI III	49.-
SLAM MASTERS	139.-
SOLEIL DT.	114.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SONIC 3	99.-
SPARKSTER	79.-
SPEEDY GONZALES (APRIL)	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
SYNDICATE	109.-
THEME PARK	109.-
TINY TOONS ALLSTARS	79.-
TOE JAM & EARL 2	49.-
TOUGHMAN CONT.	109.-
TRUE LIES	119.-
WINTER OLYMPICS	59.-
MICKEY & DONALD W. OF ILL.	79.-
WWF RAW	119.-
X-MEN 2	109.-
ZERO TOLERANCE	69.-

## MEGA DC

MEGA CD II MIT 41 SPIELN 4	99.-
ANOTHER WORLD 2	99.-
BC RACER	99.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
ECCO THE DOLPHIN 2	104.-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99.-
HEIMDALL	99.-
LINKS	109.-
REBEL ASSAULT	109.-
SNATCHER	119.-
SOULSTAR	119.-
STARBLADE	99.-
THUNDERHAWK	99.-
TOMCAT ALLEY	79.-

## PCCD

1942 PACIFIC AIRWAR PCCD	79.-
DESCENT PCCD	89.-
WOODRUFF PCCD	89.-



## 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.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8.- \* UPS DM 10.- \* Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4.- \*  
Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (DM 3.-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an Theo Kranz Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel. (0931) 571601 oder 06