

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

# GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

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

## Mortal Kombat 3



Mehr Infos! • Mehr Bilder!  
Mehr Moves!

## Messe-Report aus Los Angeles



Nintendos Ultra 64

## Zu gewinnen:

- Judge-Dredd-Kinobesuch für 200 Personen
- zahlreiche Module

• Konsolen u.v.m.



Stallones kommender Kino-Hit

# Judge Dredd

Schon jetzt auf Euren Konsolen!



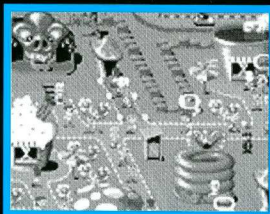
# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11&68

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28



ILLUSION OF TIME 119,-(SN)



THEME PARK 119,- (SN)



DAYTONA USA 129,- (SAT)

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

### SUPER NINTENDO

POWER STATION	199,-
ORIG. CONTROLLER	29,-
ACTION REPLAY PRO 2	99,-
ACTRAISER 2	99,-
ADDAMS FAMILY VAL.	119,-
BLACKHAWK	89,-
CARRIER ACES	109,-
DEMONS CREST	129,-
DINO DINI SOCCER	49,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
F-1 CHAMPIONSHIP	119,-
FLINTSTONES THE MOVIE	109,-
GREEN LATERN	129,-
HAGANE	119,-

### ILLUSION OF TIME 119,-

INDIANA JONES	79,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119,-
JELLY BOY	109,-
JUNGLE STRIKE	109,-
JUDGE DREDD	119,-
JUSTICE LEAGUE	109,-
LOTHAR MATTHÄUS S.	119,-
OPERATION STARFISH	129,-
PAC-MAN 2	114,-
PAGEMASTER	89,-
POCKY & ROCKY 2	109,-
SHADOW	119,-
SHOOTOUT SOCCER	109,-
SPIDERMAN	129,-
STAR TREK-NEXT GEN.	109,-
STARGATE	109,-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	99,-
SUPER BC KID	119,-
SUPER TURRICAN 2	119,-
THEME PARK	119,-
TRUE LIES	109,-
TURBO TOONS	89,-
UNIRALLY	109,-
WWF RAW	64,-
WWF RAW SPIELEBERATER	19,-
X-MEN	119,-

28327 KUR 59

**FIFA SOCCER '95 (MD)**

ANGEBOT DES MONATS:

NHL HOCKY 95 (MD)	59,-
NBA LIVE 95 (MD)	59,-
STREET RACER (SN)	79,-

Nur solange Vorrat reicht.

### MEGA DRIVE 32 X

MEGA DRIVE 32X	
LIEFERUNG PORTOFREI	359,-
FAHRENHEIT 32X-CD	129,-
GOLF MAGAZIN BEST	119,-
NUCKLES CHAOTIX	109,-
METAL HEAD	129,-
MIDNIGHT RAIDERS	129,-
MOTHERBASE	119,-
NBA JAM TOURN. 32X	119,-
STAR WARS ARC	79,-
SHADOW SQUADRON	129,-
VR-RACING DELUXE	109,-
WWF RAW 32X	119,-

### MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189,-
ACTIONREPLAY 2 PRO	99,-
6 BUTTON CONTROLLER	39,-
ADDAMS FAMILY VALUES	109,-
ADV. OF BATMAN & ROBIN	109,-
ALIEN SOLDIER (2.QUART.)	99,-
ASTERIX POWER OF GODS	109,-
BUBSY II	39,-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89,-
DYNAMITE HEADDY	79,-
ECCO 2	79,-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	99,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
JELLY BOY	109,-
JUDGE DREDD	109,-
JUSTICE LEAGUE	109,-
KÖNIG DER LÖWEN	89,-
LOTHAR MATTHÄUS	109,-
MEGA MAN WILY WARS	109,-
NBA ACTION BASKETBALL '95	89,-
NBA JAM TOURNAMENT	109,-
PAGEMASTER	79,-
PGA TOUR GOLF III	94,-
RISTAR	94,-
ROAD RUNNER-DESERT	
DEMOLITION	99,-
ROCKET KNIGHT ADV.	39,-
SAMURAI SHODOWN	109,-
SCHLÜMPFE	99,-
SEAQUEST DSV	114,-
SHINING FORCE II	99,-
SHINOBI III	49,-
SKELETON KREW	109,-
SLAM MASTERS	139,-
SPEEDY GONZALES	109,-
STARGATE	99,-
STORY OF THOR	119,-
SPEEDY GONZALES	114,-
SUPER STREET FIGHTER II	99,-
THEME PARK	109,-
WWF RAW SPIELEBERATER	19,-
WWF RAW	59,-
X-MEN 2	109,-

### MEGA CD

MEGA CD II MIT R.A.V.	299,-
BC RACER	79,-
DUNGEON MASTER 2	99,-
DUNGEON EXPLORER 2	99,-
EARTHWORM JIM SPEC. ED.	109,-
ECCO THE DOLPHIN 2	104,-
EYE OF THE BEHOLDER	99,-
FAHRENHEIT CD	109,-
F-1 BEYOND THE LIMIT	99,-
FIFA SOCCER	59,-
FLYING NIGHTMARES	109,-
HEMDALL	99,-
JURASSIC PARK DT. CD	89,-
KEIO FLYING SQUADRON	89,-
LORDS OF THUNDER	99,-
REBEL ASSAULT	109,-
ROAD RASH CD	109,-
SCHLÜMPFE CD	99,-
SHINING FORCE CD	109,-
SOULSTAR	59,-
SPACE ADV. CD	99,-
STARBLADE	99,-
SUPER STRIKE TRILOGY	99,-
THEME PARK	109,-

### ATARI JAGUAR

JAGUAR GRUNDGER.	374,-
CD-ROM	329,-
ALIENS VS. PREDATOR	119,-
BLUE LIGHTNING CD (2.Q)	109,-
DRAGON	89,-
FIGHT FOR LIFE	119,-
HOVER STRIKE	109,-
IRON SOLDIER	109,-
TEMPEST 2000	109,-

### 3-DO

3-DO GOLDSTAR MIT FIFA SOCCER	879,-
-------------------------------	-------



### SATURN

LIEFERBAR AB AUGUST  
(BEGRENZTE STÜCKZAHL - BITTE  
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!)

SATURN GRUNDGERÄT	749,-
CLOCKWORK KNIGHT	99,-
DAYTONA USA	129,-
PANZAR DRAGOON	109,-
PEBBLE BEACH GOLF	99,-
VICTORY GOAL	129,-
VIRTUA FIGHTER	129,-



ALLE SPIELE DT. VERSION!

# 0931 / 5716 01

ODER: 0931 / 5716 06

Labelpreise können variieren. Versand per NN 8,-. \*Kassensur Euroschicks DMA-JUPS DM10 - Preisänderung vorbehalten. Porto Ausland DM18,-



# EDITORIAL

G A M E P R O I N L A A .

**h**allo, Ihr GAMEPROfis!

**So haben wir uns das vorgestellt:** Der Kalifornien-Trip nach Los Angeles zur Electronic Entertainment Expo (E<sup>3</sup>) hat sich mehr als gelohnt – die mit Abstand beeindruckendste und aufregendste Messe dieses Jahres liegt hinter uns.

Nach unserem Messeflash in der vorherigen Ausgabe liefern wir Euch diesmal einen ausführlichen Bericht von diesem Videospielepektakel.

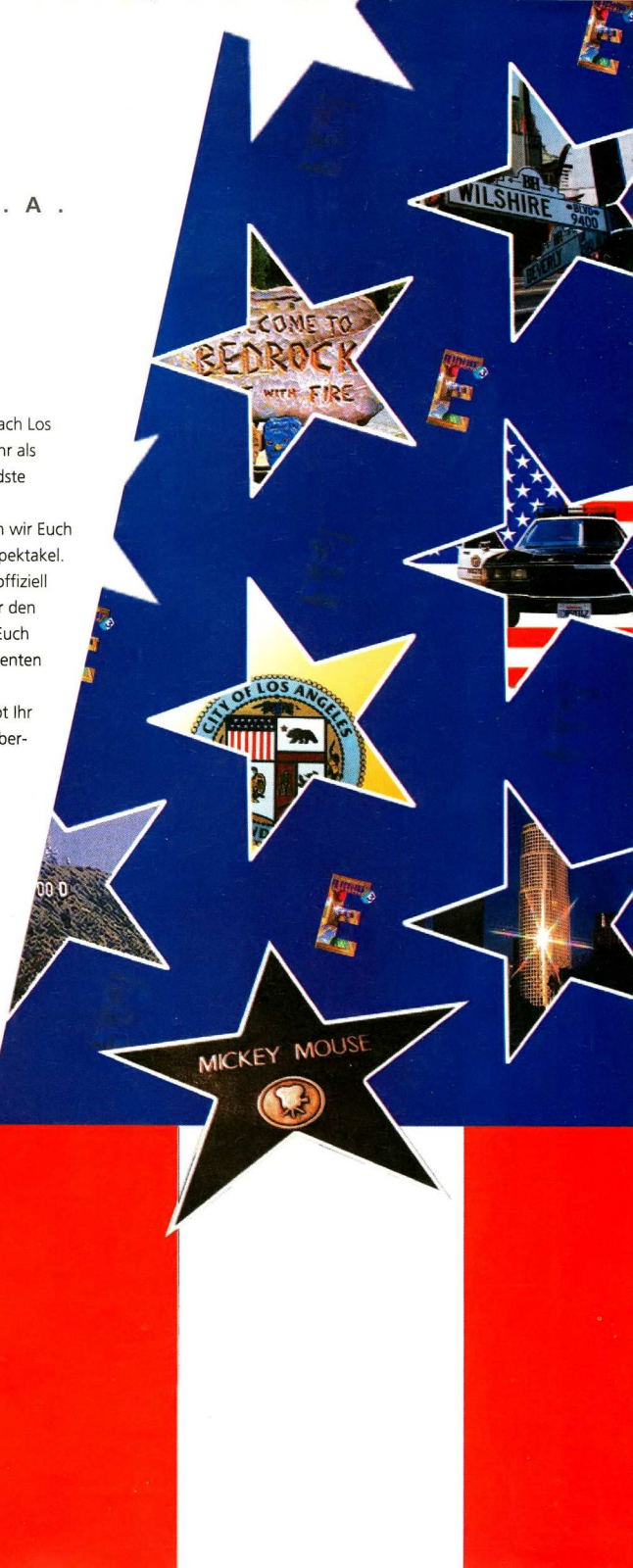
**Das 3DO** ist seit wenigen Tagen nun auch in Deutschland offiziell erhältlich. GL Electronics (Goldstar) macht mit seinem Player den Anfang, Panasonic und andere werden folgen. Wir stellen Euch das gute Stück vor und hoffen, daß es den starken Konkurrenten Saturn und PlayStation Paroli bieten kann. Warten wir's ab!

**Keine GAMEPRO ohne MK 3!** In den letzten Wochen habt Ihr uns mit Fragen zur Fortsetzung des umstrittenen Prüglers überschüttet. Die Antworten findet Ihr im zweiten Teil unseres Mortal-Kombat-3-Reports, in dem wir unter anderem die einzelnen Kämpfer genauestens unter die Lupe nehmen.

**Ein weiterer Comic-Held** findet seinen Weg zum Videospiele. Judge Dredd ist hierzulande bislang nur den wenigsten bekannt – doch das wird sich bald ändern: Noch bevor Sylvester Stallone auf den deutschen Kinoleinwänden in die Rolle des Future-Cops schlüpft, gibt es dessen Abenteuer für Eure Konsolen. Neben den ausführlichen Tests haben wir für alle JD-Fans noch eine geniale Competition: Ihr könnt Euch mit bis zu 200 Freunden Judge Dredd noch vor dem offiziellen Start in einem Kino anschauen! Zudem gibt es jede Menge Judge-Dredd-Module, -T-Shirts und -Caps zu gewinnen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe  
wünscht Euch wie immer

Eure  
**GAMEPRO**  
Crew





# REPORTAGEN

Goldstar-3DO – Facts und Informationen .....	26
Messe-News Los Angeles .....	8
Mortal Kombat 3 .....	32
<b>PlayStation: Aktuelle Software</b> .....	<b>25</b>
BallBlazer X, Syndicate Wars	
<b>Saturn: Aktuelle Software</b> .....	<b>24</b>
Hyper Parodius Deluxe Pack, Gran Chaser	
Sony-Interview: Ron Lakos .....	64
Star Trek – The Next Generation .....	41


# WETTBEWERBE

Virgin .....	7
Codemasters .....	50
Acclaim .....	67
Sega Sports .....	75

# PREVIEWS


Super Bomberman 3 (SNES) .....	27
--------------------------------	----

# TESTS

ACME Animation Factory .....	81
Al Unser Jr.'s Road to the Top .....	80
Big Sky Trooper .....	70
Illusion of Time .....	68
Judge Dredd .....	28
 Metal Warriors .....	71
Ninja Warriors .....	81
StarGate .....	38
Star Trek – The Next Generation 41	
X-Men: Mutant Apocalypse ...	74
Zero the Kamikaze Squirrel ...	60

Animaniacs .....	61
Der König der Löwen .....	80
Judge Dredd .....	28
NBA Jam .....	63

Batman & Robin .....	31
Cheese Cat-Astrophe .....	61

 Kawasaki Superbikes .....	80
Mega Man: Wily Wars .....	75
NBA Action '95 .....	72
Skeleton Crew .....	72
The Punisher .....	62
X-Men 2: Clone Wars .....	74

Corpse Killer (CD) .....	81
Motherbase .....	62
Slam City (CD) .....	81
Stellar Assault .....	62
Supreme Warrior (CD) .....	81

Championship Hockey .....	80
Judge Dredd .....	28
Kawasaki Superbikes .....	80
Tempo Jr. ....	80

Quarantine .....	63
Seal of the Pharaoh .....	63
Slam 'n' Jam '95 .....	73

SNES

GB

MD

32X

GG

3DO



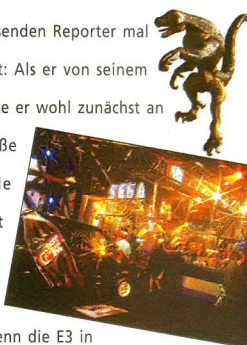
# I N

# GAMEPRO

## MESSE-NEWS LOS ANGELES

ab Seite 8

**t**ja, da haben wir unseren rasenden Reporter mal wieder ordentlich reingelegt: Als er von seinem Reiseziel hörte, dachte er wohl zunächst an sandige Strände, heiße Beach Babes und kühle Drinks. Sehr viel Zeit dafür hat er dann allerdings doch nicht gefunden, denn die E3 in



Los Angeles war eine Messe der Superlative: Sega überrascht, Nintendo verströmt und auch viele andere Firmen warten mit kleineren und größeren Sensationen auf. Was es so alles an Wissenswertem aus der Videospielebranche zu berichten gibt, erfahrt Ihr in unserem



Leider noch in der Warteschleife: Nintendos Ultra 64 dürfte dieses Jahr noch nicht erhältlich sein ...



gigantischen Messebericht: Über 15 Seiten randvoll mit brandheißen News und aktuellen Informationen haben wir für Euch zusammengetragen.



# WALTT

## MORTAL KOMBAT 3



Der Prügelspiel-Klassiker geht in die dritte Runde, und unser Report in die zweite: Sechs Seiten News und Infos nicht nur zum Automaten, sondern auch zu den Konsolenversionen liefern wir ... **ab Seite 32**



## SONY-Interview

**h**eißersehnt und ab September endlich auch hierzulande erhältlich:

Sony's PlayStation. Grund genug für uns,

Sony's Marketing Manager Ron Lakos mal

etwas zuzuhören. Interessant, was er zu PlayStation, Sony's Plänen für die Zukunft und der Videospielebranche im allgemeinen zu sagen hat.

Freche Fragen und aufschlußreiche Antworten findet Ihr ... **ab Seite 54**

**Judge Dredd** RECHT UND ORDNUNG AUF FAST

ALLEN SYSTEMEN • **X-Men** COMIC-HELDEN IN

AKTION • **Illusion of Time** ENDLICH OFFIZIELL

ERHÄLTlich • **Big Sky Trooper** SCHLEIMALARM

IM WELTALL • **Slam 'n' Jam '95** BASKETBALL-

ACTION AUF DEM 3DO • **Metal Warriors**

BATTLEMECHS DREHEN AUF • **Zero the Hamakaze**

**Squirrel** EICHHÖRNCHEN AUF EXTRATOUREN •

**PC-CD ROM Vollgas:** BEINHARTES BIKER-ADVENTURE

• UND VIELES MEHR ...

Double Dragon ..... 81

## TIPS & TRICKS

International Super Star Soccer, Tips & Tricks ..... 82

Shorties ..... 84

Action-Replay-Codes ..... 91



... ebenso wie jede Menge radikale Codes und Cheats. Reinschauen lohnt sich also wirklich für jeden!

Ein Leckerbissen für alle Prügel-Fans: Coole Moves zu Tekken findet Ihr in den Tips und Tricks ...



## RUBRIKEN

Editorial ..... 3

Leserpost ..... 6

Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew ..... 42

GAMEPRO-PC ..... 43

Top Ten ..... 78

DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätsellecke ..... 80

GAMEPRO-Shop ..... 92

Kleinanzeigen ..... 96

Impressum ..... 97

Vorschau ..... 98

## DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Auch in dieser Ausgabe lassen wir alle gestreßten Spieler nicht im Stich und versorgen sie in gewohnter Qualität mit Tips, Cheats und Action-Replay-Codes. Als Leckerbissen für alle Fußball-Fans haben wir Taktiken zu International Super Star Soccer zusammengetragen, bei denen so mancher Bundestrainer sicherlich vor Neid erblassen würde.







# 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! ◆

### PC-TEIL NEIN DANKE!

Jetzt bekommt Ihr mal einen Brief von einem nicht ganz so typischen Leser Eurer Magazins (bin 29 Jahre und selbstständig). Erstmals ein Wort zu Eurem Mag. Vor allem: Unabhängig! Das beste Beispiel hierfür ist der Text zu „True Lies“. In allen anderen Mags Verriß über Verriß und bei Euch letztendlich eine angemessene 2-. Wirklich gut und informativ die Interviews mit Rudolph und Oppermann. Sehr

gut auch das Layout und die geniale Optik. Übersichtliche Tests und auf den Punkt kommandes Schulnotensystem. Super ist auch der News-Teil. Verbesserungen? Eigentlich keine, aber bitte bleibt bei Euren Leisten und laßt den PC-Teil weg. Ich glaube mit der Einführung der neuen Konsolen PS-X, Saturn und 3DO in Germany kommt noch jede Menge Arbeit auf Euch zu, für die Ihr jede Seite

### 'GAMEPRO BLEIB' BEI DEINEN LEISTEN! LASST DEN PC-SONDERTEIL WEG!

benötigt. Außerdem gibt es eh schon genug PC-Mags. Ansonsten weitere Berichte, Berichte und Berichte über die 32-Bitter. Ich könnte mir nämlich vorstellen, daß der eine oder andere eine gute Konkurrenz für den PC abgeben könnte. Vor allem für Leute die wirklich nur Entertainment genießen wollen und keine Lust auf neuerliches Aufrüsten, Konfigurationsproblem und horrende Geldsummen für Hardware, um der ständig steigenden Qualitäten der Games gewachsen sein zu können, haben. So, jetzt noch eine Frage: Nennt mir doch bitte eine Auswahl an Monitoren, die zu allen drei Konsolen PlayStation, 3DO, und Saturn mit ihren verschiedenen Anschlüssen kompatibel sind.

**Wolfgang Hampel, Aurich**

### GAMEPRO antwortet:

Ein guter Monitor wäre der Philips CM 8833, der eine Scartbuchse für RGB hat, baugleich ist der Commodore 1084 S, der jedoch auch ohne Scartbuchse angeboten wird.

Am besten ist für Konsolen eigentlich immer noch ein großer, NTSC-tauglicher Fernseher mit RGB- und Cinch-Eingängen geeignet. Meistens liefern diese dann auch schon ganz passablen Stereo-Sound, während Monitore neben schlechteren Lautsprechern natürlich auch einen kleineren Bildschirm haben.

(Ein Kommentar zum Thema PC-Teil folgt unten.)

### PC-TEIL JA BITTE!

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob aussprechen, denn Ihr seid meines Erachtens die beste Videospiele-Fachzeitschrift auf dem Markt. Ich finde Eure Zeitschrift am besten weil Ihr sehr viel über die Hard- und Software der Zukunft berichtet und in Sachen

## DIE GEWINNER aus Heft 6/95

### Sega Sports Competition

Ein Sega Sports-Set geht an: Jochen Brinkmann, Mettingen  
Je ein ATP Tour-Modul (MD) geht an:  
Tobias Grünewald, Köln; Claudius Brauer, Berlin; Ralf Duballa, Vechelada; Uli Flad, Weiden

### Das Virgin-Jahr 6/95

Jan-Benedikt Hellmuth aus Waben gewinnt ein SNES mit einem Earthworm Jim-Modul

### Game Boy Competition

Je ein Game Boy inklusive Wario Blast geht an: Dat Le, Berlin; Michael Funke, Lehrte; Peter Bartusek, Kahla; Alex Lehmann, CH-Ueberstorf; Rafael Huber, CH-Adliswil

*Herglichen Glückwunsch*

Software-Tests den anderen Zeitschriften nicht nachsteht. Genial finde ich auch Euren PC-Teil, weil Ihr so einen Gesamtüberblick schafft.

Nun habe ich ein paar Fragen an Euch: Ich bin 15 Jahre alt und gehe in eine Realschule in die 9. Klasse. Das ist die Zeit, um eine Berufswahl zu treffen. Man sollte sich einen Beruf auswählen der einem Spaß macht und Zukunft



Wird auch in Mortal Kombat 3 Blut spritzen?

**Mario Schulz, Delitzsch**

hat. Mir machen nun mal Computerspiele und alles Drumherum sehr viel Spaß, und wenn man sich Fernsehberichte über Multimedia ansieht, sprechen Experten von einem

enormen Umsatz, die dieser Bereich in Zukunft haben wird. Deshalb bitte ich Euch mir mitzuteilen, welche Möglichkeiten ich mit einem Realschulabschluß oder mit deren weiterführenden Schulen in der Computerspiel-Industrie habe.

**Ante Knezovic, Stuttgart**

### GAMEPRO antwortet:

Das hängt davon ab, welches Aufgabengebiet Dich interessiert. Für Programmierer kann ein abgeschlossenes Informatik-Studium nicht schaden. Auch für Product- oder PR-Manager ist ein Studium wünschenswert. In diesen

Bereich kann man jedoch über den Umweg Presse gelangen. Voraussetzungen hierfür sind eine abgeschlossene Redakteurs-Ausbildung, z.B. bei einer Tageszeitung (zum Teil bilden auch Verlage für Fachmagazine aus), für die allerdings in der Regel Abitur erforderlich ist – oder ebenfalls ein Studium (zum Beispiel Publizistik, Journalistik, Germanistik, Kommunikationswissenschaften).

Wichtig sind natürlich auf jeden Fall fundierte Fachkenntnisse und – im Zeitschriften-Bereich – ein guter Schreibstil.

## PC-CD-ROM-Sonderteil

Der PC-Sonderteil ist weiterhin ein heißdiskutiertes Thema. Mittlerweile zeichnet sich jedoch eine klare Mehrheit für den PC-Teil ab. Da PCs immer wichtiger werden (s. Multimedia, On-Line Dienste wie Internet usw.), sind wir der Meinung, unseren Lesern zusätzlich einen Überblick über die Computerlandschaft zu vermitteln – zumal es auf PCs auch Spiele gibt, die auf Konsolen nicht so populär bzw. technisch nicht machbar sind.

Es erreichen uns zum Beispiel immer wieder Fragen nach Adventures, die es bis auf wenige Ausnahmen auf Konsolen nicht gibt. Auch ist die Auswahl an Konsolen-Rollenspielen im Gegensatz zum PC hierzulande sehr gering.

Vorerst werden wir den PC-Teil nicht ausweiten, auf absehbare Zeit wird er aber auch nicht wegfallen. Zur Zeit berichten wir bereits alles wissenswerte im Bereich der neuen Konsolen, daran wird sich natürlich auch nach dem offiziellen Release nichts ändern.

### WIR SIND EIN KONSOLENVOLK

Ich lese seit Ausgabe 10/94 GAMEPRO. Ich finde, Eure Mag ist das Beste von allen. Ich bin fast 17 und bestimme ein MD, ein MCD und seit einer Woche auch ein SNES. Früher war ich total auf dem Sega-Trip, ich hatte alles, was mit Nintendo zu tun hatte. Vor gut einem Jahr kaufte mir kleiner Bruder sich ein SNES. Das habe ich mir natürlich mal angeschaut und ich muß sagen, sonderlich begeistert von Spielen wie First Samurai oder Mario World war ich nicht gerade. Und so blieb ich beherrlich der Meinung, SEGA wäre sowieso 1000 mal besser als Nintendo. Dann kam der wunderbare Tag, an dem ich von einem Freund Batman Returns für SNES auslieh. Dieses Spiel begeisterte mich der-



Donkey Kong Country (SNES)





Landstalker (MD) wird fortgesetzt ...

maßen, daß ich irgendwie immer wieder das SNES-Joypad an mich reißen mußte. Als mein Bruder dann für eine Woche ins Schulanheim fuhr, schloß ich das SNES an meinen 70 cm Fernseher und die Stereoanlage an. Inzwischen hatte er sich auch noch DKC zugelegt. Ich merkte dann genau, was in Nintendos Gerät steckt. Der Sound des SNES schlägt den des MD um Längen, ist fast so gut wie der des 32X. Ein paar Tage später kaufte ich mir dann selbst ein SNES. Mein MD/MCD würde ich aber trotzdem nie hergeben. Was ich mit diesem Brief sagen will, ist, daß sich keiner auf ein System versteifen sollte, bzw. auf eine Firma. Das SNES, sowie das MD (&MCD) können gut miteinander konkurrieren, haben eigene Stärken und Schwächen.

Nun habe ich auch noch ein paar Fragechen ...

1. Mein ARP (MD) funktioniert nicht bei folgenden Spielen: Test Drive II, Sonic & Knuckles, Sonic 2, SSF2 (auch nicht mit irgendwelchen Access-Codes). Ist das normal?
2. Wird Lady Stalker auf SNES genauso ein cooles Game wie Landstalker? Wann kommt es heraus?
3. Wieso sind die Konsolen in Japan und USA immer viel billiger als hier? (Ich meine nicht die Importpreise) Joe Musashi, Bremen

#### GAMEPRO antwortet:

Hallo Joe, wir fühlen uns geehrt, Post von dem weltberühmten Shinobi zu erhalten. Da wir Deinen Brief sehr interessant finden, haben wir ihm etwas mehr Platz eingeräumt. Denn wir sind



... als Lady Stalker auf dem SNES

der Meinung, daß die Feindschaft zwischen den „stolzen Besitzern“ unterschiedlicher Konsolensysteme albern ist. Wer seine Firmenbezogenen „Scheuklappen“ einmal abnimmt, sollte erkennen, daß jede Konsole ihre Vor- und Nachteile gegenüber den anderen hat, und alle ihre Existenzberechtigung haben. Die Monopolstellung eines Gerätes wäre allen andere als wünschenswert, denn schließlich belebt Konkurrenz das Geschäft.

Und nun zu Deinen Fragechen:

1. Viele neue Spiele sind nur noch mit dem ARP 2 zu „cheaten“ (z.B. SSF2). Bei den meisten älteren sollte der ARP 1 jedoch funktionieren. Möglicherweise sind die Kontakte des ARP (oder auch der Module) verreckt, in diesem Fall würde es schon helfen, diese zu reinigen. Sollte alles auf einen Defekt des ARP hindeuten, solltest Du dich allerdings an den Händler bzw. Hersteller wenden.

2. Die „Fortsetzung“ von Landstalker, Lady Stalker (SNES-exklusiv) ist in Japan über Taito erschienen, für USA und Europa gibt es noch keinen Termin. Abgesehen von einer neuen Story hält sich das Spiel eng an den MD-Vorgänger.

3. Weil die Lebenshaltungskosten (und auch die Steuern) generell viel niedriger sind als bei uns. Die Preisunterschiede gibt es jedoch nicht nur in der Unterhaltungselektronik wie Videorecorder, CD-Spieler oder Fernseher, auch in fast allen anderen Bereichen findet es sich in den USA wesentlich günstiger (eine Levi's 501 kostet dort z.B. nur \$30, Preise für Nobel-Autos beginnen bei \$15.000).

#### HALLIHALLO GAMEPRO-TEAM:

am besten gefällt mir an Eurem Magazin, daß Ihr keine der aktuellen Konsolen vernachlässigt. Auch den PC-Sonderteil finde ich interessant. Ich habe zwar keinen PC, aber den Sonderteil lese ich trotzdem sehr gerne. Vor etwa einem halben Jahr bin ich vom guten alten C64 auf den Jaguar umgestiegen. Als Konsolen-Neuling habe ich kaum eine Ahnung von Fachbegriffen...

1. Was ist das „Texture-Mapping“?
2. Was bedeutet „gerenderte“ Grafik?
3. Was ist „Polygongrafik“? Könntet Ihr noch andere Fachbegriffe für mich und andere „Anfänger“ erklären?

Carsten Zeiner, Lauda



1



2



3

#### GAMEPRO antwortet:

1-3. Ein Polygon ist, wie Dir Dein(e) Mathematiklehrerin sicherlich gern erläutern wird, ein beliebiges Vieleck. Dieses geometrische Gebilde eignet sich sehr gut, um dreidimensionale Grafiken zu erzeugen. Die Grundlage für 3-D-Objekte ist ein Drahtgitter-(Wireframe)-Modell (Abbildung 1), das aus Polygonen – zumeist Drei- oder Vierecken – besteht. Schon auf dem Commodore 64 gab es Spiele mit dieser sogenannten Vektorgrafik, z.B. Elite oder Mercenary. Der nächste Schritt ist nun, diese Drahtgitter mit Flächen zu bedecken (flat-shading) (Abbildung 2). Ausgefüllte Vektorgrafik ist z.B. bei Starglider (Amiga), StarWing (SNES) oder Virtua Racing (MD) zu sehen.

Weiterführend kann man die Oberflächen mit Mustern, sogenannten Texturen oder Texture-Maps, versehen (texture-mapping) (Abbildung 3). Dazu werden mit einem Malprogramm 2-D Bilder erstellt, die dann von der Konsole/dem Computer perspektivisch auf die 3-D-Objekte gelegt werden.

Der Ausdruck „rendern“ bezeichnet allgemein einfach nur das Errechnen von Grafiken. Neuerdings spricht man aber nur von generierter Grafik, wenn bei der Berechnung der Texturen auch noch Licht- und Schatteneffekte berücksichtigt werden, was dem Ganzen natürlich ein noch realistischeres Aussehen gibt (wie z.B. bei Donkey Kong Country).

#### VERKAUFS-ZAHLEN

Wie sind die weltweiten

Verkaufszahlen von 3DO, CD-i und der anderen Next-Generation-Konsolen?

Peter Reichhart, Kolbermoor

#### GAMEPRO antwortet:

Die von den Firmen offiziell bekanntgegebenen Zahlen lauten: 3DO: 600.000, CD-i: 500.000, Jaguar: 150.000, PlayStation: 1 Million. Vom Saturn gibt es keine aktuellen Zahlen, er soll im Frühjahr bei etwa 550.000 gelegen haben (3DO, CD-i, Jaguar: weltweite Verkäufe; PlayStation, Saturn: nur Japan).

#### FREMDENFÜHRER

Im Messebericht in GAMEPRO 6/95 habt Ihr erwähnt, daß man in London Nintendo Game&Watches kaufen kann. Wo genau liegt besagter Laden? Sascha Schwahn, Berlin

#### GAMEPRO antwortet:

Der obskure Elektronik-Laden (den Namen wissen wir leider nicht mehr) befindet sich in der Oxford Street zwischen dem Virgin



Mega-Store und

HMV (gegenüber eines Pizza Huts, gar nicht zu verfehlen).

Noch ein kleiner Tip: Der Verkäufer läßt bei größeren Einkäufen mit sich handeln.



## DAS Virgin - JAHR



HABEN SIE GELAUBT!

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

Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPER NES mit einem „EARTHWORM JIM“-MODUL

Ihr müßt uns nur eine Frage beantworten: Auf welchen tragbaren

Konsolen wird der tolle Wurm in Kürze sein Unwesen treiben?

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

GAMEPRO • Virgin 8/95 • Heiligwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einwandschluß ist diesmal der 2. August '95 (Datum des Poststempels).

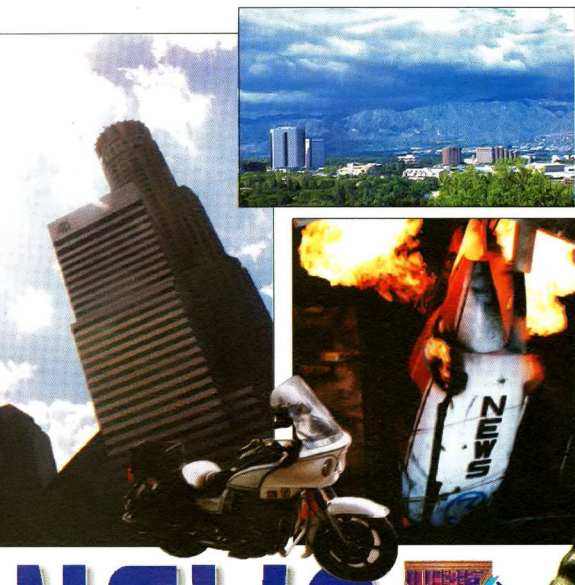


Der Rechtsweg ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von VMV und Virgin dürfen leider nicht teilnehmen.









# NEWS

## E

### Los Angeles

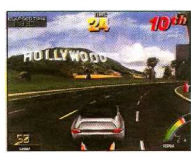
drehte sich in der kalifornischen Millionstadt (fast) alles um ganz andere Dinge: L. A. war Austragungsort der erstmals abgehaltenen ‚Electronic Entertainment Expo‘ – kurz E<sup>3</sup> –, ihres Zeichens die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele!



nur – erstmalig in L. A. – Bilder der Hardware gezeigt. Hält man sich Nintendos Erfahrung, das Know-how von Silicon Graphics und die finanziellen Möglichkeiten des weltweit führenden Videospieleherstellers vor Augen, so scheint der Zweckoptimismus auszuscheiden. Zu sehr vertraut man Nintendo und erwartet – sicherlich berechtigterweise – eine Traummaschine. Doch warum diese Verzögerung? Die Gerücheküche brodelt wie seit langem

nicht mehr. Sicherlich spielt der Virtual Boy eine entscheidende Rolle, da dieser im August in den USA auf den Markt kommt. Zwei neue Geräte zeitgleich zu veröffentlichen macht wenig Sinn. Gut möglich ist, daß sich die Technik derzeit noch nicht günstig genug produzieren läßt, um den angepeilten Preis beizubehalten. Außerdem befindet sich Nintendo nicht unter Zugzwang. Mit ‚Donkey Kong Country 1 & 2‘ sowie ‚Killer Instinct‘ hat man zwei heiße Eisen im Feuer, die mehr auf dem Kasten haben als so manches 32-Bit-Programm der Konkurrenz. Das kurioseste Gerücht kommt von den Leuten, die behaupten, Big N und Konkurrent Sony hätten vor einiger Zeit einen Vertrag miteinander abge-

schlossen. Dieser unter sagt Nintendo bis zu einem gewissen Datum eine CD-ROM-betriebene Konsole herauszubringen. Theoretisch müßte dies heißen: Nintendo verzögert deshalb, weil das Ultra 64 letztlich doch auf CD- und nicht Modultechnik basieren wird. Ziemlich abwegig, nicht wahr? Eine Tatsache, die völlig dagegen spricht, ist, daß das Ultra 64 bereits am 1. Dezember ’95 in Japan zu kaufen sein soll. Außerdem befinden sich seit April Entwicklermaschinen bei Ultra-64-Softwareherstellern, welche natürlich fleißig Programme auf Modulbasis entwerfen. Am wahrscheinlichsten ist, daß Nintendo wirklich zu einem Rundumschlag ausholen will, wie Howard Lin-



coln auch andeutete. Und dies kann auf dem deutschen und amerikanischen Markt nur gelingen, wenn gleichzeitig mit der Hardware ein gesundes Pensum an Top-Spielen erhältlich ist. Denn anders als in Japan ist auf diesen Märkten die Qualität der Software für den Erfolg eines Systems entscheidend. Was auch immer die wahren Gründe für den verspäteten Start nun sind, mit Sicherheit dürfen wir eine phantastische Nintendo-Hardware erwarten, die die Ultra-64-Automatenhits ‚Killer Instinct‘ und ‚Cruis’n USA‘ bestmöglich ins heimische Wohnzimmer bringt – oder sogar noch besser ...

























































# NEWS

Los Angeles



## STARS GABEN SICH DIE EHRE

Die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles war von (Film)Stars und Schönheiten geradezu überrannt worden – was Wunder, liegt Hollywood doch um die Ecke und Film- und Softwarebranche wachsen schließlich immer enger zusammen. Ob Präsentations-Damen oder gar Baywatch-Behuty Erika Eleniak, Wrestler Shawn Michaels oder Luke Skywalker alias Mark Hamill: Es gab viel zu sehen ...



William Shatner, besser als Captain James T. Kirk vom Raumschiff Enterprise bekannt, ließ sich auf die E<sup>3</sup> beamen, um bei Capstone TekWar zu präsentieren. Shatner lieferte dafür die Vorlage

Commander Riker aus Star Trek – The Next Generation alias Jonathan Frakes war zugegen



Links: George Lucas, Regisseur des Klassikers Star Wars, sprach auf der Pressekonferenz seiner Firma LucasArts



Oben: Nintendo wußte Killer Instinct lautstark aufregend zu präsentieren

Rechts: Der erfolgreichste Regisseur der vergangenen Jahre – Steven Spielberg – besuchte diverse Stände wie die von Sony und Virgin



Oben: Baywatch-Star Erika Eleniak bewies ihren Charme am Warner-Active-Stand und schenkte uns ihr schönstes Lächeln ...



# ACTION PUR!



## DOUBLE DRAGON Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANBOX PRODUCTIONS PRESENTS SHAM PRODUCTIONS "DOUBLE DRAGON"  
 ROBERT PATRICK MARK DAGANASSOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRINO WAGNER  
 LEON RUSSON JOHN MALLORY ASHER AND ALYSSA MILANO JELLYBEAN BENTZ JAY FERGUSON  
 TOM YARONSON MAYVE BIERKE GARY D. KUBE  
 PRODUCED BY SHAM INC. AND ILLUMINATED  
 SWOOP R. SHAH AND ANDERS P. JENSEN MICHAEL DAVIS PETER GOULO PAUL DINI NEAL SHUSTERMAN  
 SUNIL R. SHAH ASH R. SHAH ALAN SCHECHTER AND JANE HANSHER & DON MURPHY  
 JAMES VUKICH  
 CENTRAL FILM  
 Vertrieb GmbH

Ab 6. Juli im Kino







Die Tänzerin rechts stammt aus Parodius 1, die anderen Bilder aus Teil 2



# NEUES FÜR SATURN & NE



## HYPER PARODIUS DELUXE PACK KONAMI

Sechs Monate später als Sony's PlayStation erscheint jetzt auch endlich das Vorzeige-Shoot-'em-Up schlechthin für Segas Saturn. Konami lies sich zwar Zeit mit der Version - dafür hat sich das Warten gelohnt. Hatte die PlayStation angesichts von drei Parallax-Ebenen, Hi-Res Grafiken und gigantischer Sprite-Mengen vor allem im Zweispieler-Simultan-Modus schwer zu schlucken, beweist der Saturn souverän seine 2-D-Überlegenheit. Konamis zweites Parodius-Spektakel besticht durch neun grandios komisch und skurril designte Level, die Ihr alleine oder zu zweit mit mindestens ebenso abgedrehten Spieler-Raumschiffen in Schutt und Asche legen müßt - eine Action-Orgie ohnegleichen. Ob nun riesige Meerjungfrauen mit der Flosse peitschen oder monströse Tetris-Steine den Spieler bedrohen - der Saturn kommt trotz unglaublicher Sprite-Mengen auf dem Bildschirm so gut wie nie ins Stocken und bietet allein dadurch die bessere Spielbarkeit als der 32-Cousin aus dem Sony-Lager.

Findet Ihr neben der irren Technik auch viele kleine verbesserte Details auf der Sonnenseite, ist der Sound ein kleines Trauerspiel. Zwar gelangen die Musiken ganz passabel, doch schlägt bei den Effekten der zu kleine Sound-Speicher des Saturn übel zu. Während die PlayStation-Variante dank exzellenter Datenreduktion im Soundchip nahezu 2 MByte an 16-Bit-Samples verbrennen konnte, ist das Saturn mit nur 512 KByte und 8-Bit-Samples auf den verrauschten zweiten Platz verdrängt. Im Fall von Parodius 2 gewinnt der Saturn den 32-Bit-Vergleich, der erste Teil auf dem Deluxe



Hyper Parodius Deluxe Pack vereint Parodius 1 und 2 auf einer CD

**Dominierte die Ankündigungen und 32-Bit-Tests in letzter Zeit Sonys PlayStation, trumpfen jetzt gleich zwei Saturn-Titel im Sega-Lager auf: Konami schickt das „Hyper Parodius Deluxe Pack“ in die Schlacht und Sega „Gran Chaser“ ins Rennen. Beide Spiele sind bereits über Import erhältlich, Parodius wird aller Voraussicht nach auch offiziell zum Saturn-Start in Deutschland erhältlich sein. Die PS-X-Titel lassen noch auf sich warten: „BallBlazer X“ ist für Ende des Jahre avisiert, „Syndicate Wars“ für das erste Quartal 1996.**

Pack ist jedoch schlechter gelungen. Parodius 1 kranke unter der nicht veränderbaren Joypad-Belegung und spielt sich ganz einfach nicht so gut. Habt Ihr beide Konsolen, ist für Parodius-2-Fans und Technik-Fanatiker die Saturn-Variante eindeutig vorzuziehen. Legt Ihr viel Wert auf Teil 1 (der spielerisch sogar etwas gehaltvoller ist) oder deutlich besseren Sound, greift zur PlayStation-Version. So oder so - keine Konsole sollte ohne Parodius auskommen. je

Muster: Galaxy, München



## SYNDICATE WARS ELECTRONIC ARTS/BULLFROG

Noch in den Kinderschuhen steckt zur Zeit die PlayStation-Version von Syndicate. Der Krieg der Syndikate wird von Bullfrogs Programmierern für die 32-Bit-Version natürlich gehörig aufgepeppt. Die Perspektive läßt sich um 360° rotieren, Licht- und Schatteneffekte geben dem Geschehen ein noch realistischeres Aus-



sehen. Syndicate Wars soll die Link-Funktion der PlayStation unterstützen, anders als bei den bekannten Versionen soll das Gameplay mehr auf Action ausgelegt sein, wobei das Strategie-Element dennoch nicht zu kurz kommen wird. kdh



# DIE 32-BIT PLAYSTATION WS



**GRAN CHASER**  
SEGA



Lange bevor Psygnosis' grafisch beeindruckendes Wipeout für die PlayStation an den Start geht, springt Sega auf dem Saturn in die futuristische Renn-Bresche. Grob auf dem PC-Krampfspiel Cyberace basierend (und koscherweise mit dessen Lizenz ausgestattet) und grafisch von Design-Altmeister Syd Mead (Blade Runner, Tron, 2010) erdacht, besticht Gran Chaser mit flotten Grafiken und wenig Spielspaß.

Zwar ist der Sega-Flitzer deutlich flüssiger als Daytona und dank cleverer Kurven in den Strecken wurden auch die 'Plopp-Probleme' der weit entfernten Streckenteile umgangen – all dies hilft dem Spielspaß trotzdem nicht auf die Beine. Gegen vier Konkurrenten treten Ihr auf elf verschiedenen Strecken an. Habt Ihr Euch an den Zwischen-Grafiken und der extrem statischen Präsentation sattgesehen, fängt das Rennen alleine oder zu zweit simultan flott an – doch dank der etwas schwammigen Steuerung und der allzu kurzen Sichtweite will echter Fahrspaß nicht recht aufkommen. Tüpfelchen auf dem I ist die Gegner-Intelligenz, die leider kaum vorhanden ist. Bis dahin ist Gran Chaser noch ein nettes Rennspiel, der Sound untergräbt jedoch alle guten Ansätze: Grand Chaser hat schlichtweg den schlechtesten Sound, den Ihr je auf einer 32-Bit (und vielen 16-Bit) Konsolen gehört habt. Kläglich dahinfiepende Düdel-Musiken sind die CD nicht wert, die unglaublich schlechten Soundeffekte setzen dem ganzen die Krone auf. Solttet Ihr taub sein, ist Gran Chaser mal einen Blick wert – alle Menschen mit funktionierenden Ohren sollten abschal-



ten. je

Muster: ECS, Hamburg

*Im Zweispieler-Modus ist die Hardware von der Polygonanzahl schon mal überfordert.*

## **BALLBLAZER X** **LUCASARTS/FACTOR 5**

Auch LucasArts setzt auf Sonys PlayStation und zeigte auf der E3 eine sehr frühe Version Ihres ersten 3-D-Atch. Basierend auf einem Atari-8-Bit Computer-Klassiker entwickelt Factor 5 für LucasArts eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit. BallBlazer X ist eine Mischung aus Science-Fiction Action und Fußball. Das hört sich abgedreht an – und spielt sich extrem schnell: Zwei Mannschaften von Aliens treten in sogenannten Rotofoils – bestens ausgestatteten Gleitern mit Energiefeldern, Waffen etc. – im Kampf um den Titel des MasterBlazer an. Die härteste und beliebteste Sportart der Galaxis soll die PlayStation bis an die Grenzen ausreizen. Für die opulenten Alien-3-D-Grafiken wurden Jurassic-Park-erfahrene Designer der Spezialeffektschmiede ILM angeheuert. Zur Zeit halten sich die Entwickler mit Details noch



bedeckt – kein Wunder, denn BallBlazer X soll erst Ende des Jahres fertig werden. kdh



## **SNES** **TOP-PREISE**



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

### Hardware

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

### MEGA DRIVE & GAMEBOY auf Anfrage !!

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

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

### HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!



FLENSBURG - MÜRWIK  
Mürwiker Straße 196  
24944 FLENSBURG  
Tel: 0461 / 36280 FAX: 36290

\*Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !





SEIT MITTE JUNI IM HANDEL:

# GOLDSTAR 3DO

## Facts und Infos

**W**ir leben in der Zukunft: Hi-End-Konsolen mit reichlich Rechenpower, Videospiele in so realistischer Darstellung, daß man es kaum glauben mag und ein Zauberwort namens ‚Multimedia‘ sind die Zeichen der Zeit.

Multimedia, dieser Begriff wird dem einen oder anderen vielleicht noch in den Ohren klingen. Als der Audio-Video-Gigant Philips 1992 mit dem CD-i-Player versuchte einen ‚Alleskönner‘ zum neuen Standard zu machen, war es einfach noch zu früh. Die Bereitschaft ein multimediales System zu akzeptieren und als Pionierkäufer den Stein ins Rollen zu bringen, war selbst unter Freaks nur bedingt gegeben. Und das nicht ohne Grund: Fast alles, was dieses Wundergerät zu können vermochte, war entweder längst in anderer Form vorhanden (Videorecorder, CD-Player, Videospielekonsole etc.), oder die Nutzungsmöglichkeiten waren noch nicht ausreichend gegeben (Video-CD). Folglich flopte das Projekt, und der CD-i-Player fristet seither ein Schattendasein.

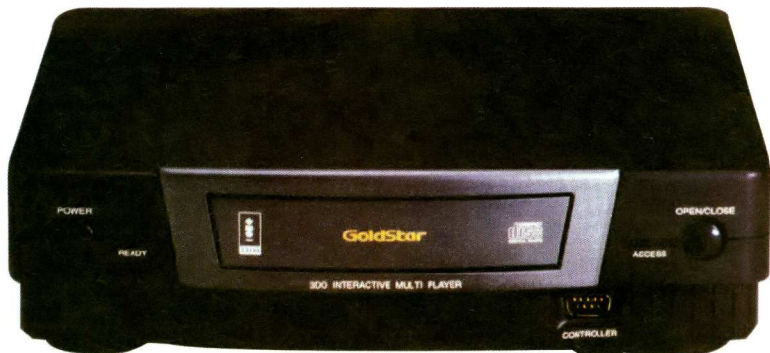
Im vergangenen Jahr startete auch die 3DO-Company den Versuch, ein vielseitiges System an den Mann zu bringen – vornehmlich als zukunftsweisenden Standard auf dem Gebiet der Unterhaltungselektronik und der Verbraucher-

### ERSTER VERSUCH SCHLUG FEHL

Anbieter-Kommunikation (On-Line-Dienste, Tele-Shopping). Per Lizenzvergabe ist es Herstellerfirmen wie Panasonic – weltweiter Vorreiter in Sachen 3DO –, Sanyo, Samsung und LG Electronics (vormals GoldStar) möglich, das Gerät in individuellem Gehäuse-Outfit herzustellen. Die Software ist in diesem Falle voll kompatibel mit allen Geräten.

Seit Mitte Juni diesen Jahres bietet nun LG Electronics als Erster in Deutschland – im September wird Panasonic folgen – den Home-Entertainer 3DO für satte DM 899,- unter dem Namen GoldStar an. Im Set enthalten ist ‚FIFA Soccer‘ – nahelegend für die Fußball-begeisterte Nation Deutschland –, eine Demo-CD mit Erläuterungen zur multimedialen Nutzung und ein Joypad.

Auf den ersten Blick deutet heute alles auf einen erfolgreichen Feldzug hin: Das Multimedia-Gerät, unter anderem auch für Audio-, Video-, und Photo-CD geeignet, ist dank der neuen 32-Bit-Tech-



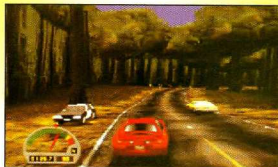
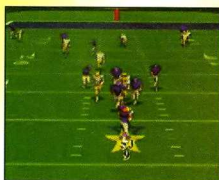
**Nun dürfen sich auch deutsche Videospiele- und Multimedia-Fans an der neuen Hi-End-Konsole 3DO versuchen!**



*Das äußerst realistische und prima spielbare ‚FIFA Soccer‘ (Test in GAMEPRO 1/95, Note 2+) ist bereits im 3DO-Set enthalten!*



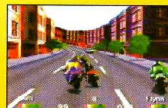
*„John Madden Football“ wurde in GAMEPRO 11/94 getestet und erhielt die Note 1-. Fußball auf dem heimischen Bildschirm war nie schöner!*



*Die Prügelspielreferenz auf dem 3DO heißt ‚SSF 2 Turbo‘ (siehe auch GAMEPRO 1/95, Note 2+)*



*Fantastische Grafiken, brillanter Sound und ein nahezu perfekt realistisches Fahrverhalten der zahlreichen Sportwagen zeichnen diesen Topshit aus! (Wurde in GAMEPRO 2/95 mit 2+ bewertet)*



*‚Road Rash‘ bekam in der GAMEPRO 10/94 eine 1-. Es zählt zu den top Highlights des 3DO!*

nik (Darstellungen bis zu 64 Mio. Pixel pro Sekunde / 16,7 Mio. Farben gleichzeitig) doppelt so schnell wie der CD-i-Player. Allerdings ist das 3DO mit einer Taktfrequenz von 12,5 MHz bedeutend langsamer als die Konkurrenz (PlayStation, Saturn) mit fast doppelt so viel. Bis Jahresende hat LG Electronics, die auch selbst Videospiele diverser Software-Hersteller (allen voran Electronic Arts, siehe Kasten) vertreiben, sage und schreibe 200 neue Titel angekündigt. Anfang nächsten Jahres, welches unter dem Zeichen der neuen Generation

steht, soll für das modulare (erweiterbare) 3DO von GoldStar eine entsprechende Aufrüstung erhältlich sein. Preis noch nicht bekannt. Im Zuge der Um-

### 64 MIO. PIXEL IN JEDER SEKUNDE

stellung auf 64-Bit wird dann auch die erweiterte Version des 3DOs als 64-Bit-Konsole (das ‚M2‘) erhältlich sein. Doch auch hier hält man sich in Sachen Preisangabe bedeckt.

Ob die Rechnung letztendlich aufgeht, sich das 3DO als Standard auf den genannten Gebieten etablieren kann und

die multimedialen Anwendungen auch wirklich beim Verbraucher ankommen werden, bleibt nach wie vor offen. Sicher ist nur, daß das 3DO als reine Spielkonsole aufgrund der zahlreichen und guten Spiele (GAMEPRO testete bereits diverse) zwar seine Existenzberechtigung hat, jedoch aufgrund des happigen Einstiegspreises einen steinigen Weg beschreiten muß.

In der GAMEPRO 9/95 werden wir Euch über die angekündigten Spiele, sämtliche Erweiterungen und die technischen Daten des 3DO informieren! *th*





SPRENGMEISTER IM FÜNFERPACK

# SUPER BOMBERMAN 3

Hudson Soft's Bombermänner schlagen zu: Zum dritten Mal bevölkern die sprengfidelen Gnome das Super Nintendo. Multi-Spieler-Spaß, endlich auch mit fünf Mit-Bombern.



Da haben wir aber nochmal Glück gehabt: Unvorsichtige Bombermänner erwartet ein feuriges und schmerzhaftes Ende



Wieder mit dabei: Die sympathischen Reittiere mit ihren besonderen Fähigkeiten



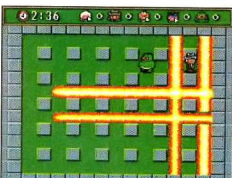
Auch unter Wasser sprengt es sich gut – da staunen nicht nur die kleinen Fische ganz gewaltig

**S**chauten Nintendo-Fans etwas neidisch auf die teilweise mit neuen Features gespickte „Mega Bomberman“-Variante auf Segas 16-Bitter, ist mit den Klagen kurz vor Weihnachten Schluß. Mit schöner Regelmäßigkeit beschert Hudson Soft allen Hobby-Pyromanen auch dieses Jahr ein explosives

Weihnachtsfest - „Super Bomberman 3“ tritt zum Sprengen an.

Vielleicht wichtigste Neuerung des inzwischen zu sattem 12 MBit angewachsenen Moduls ist der fünfte Spieler. Endlich können sich wie beim japanischen PC Engine-Original gleich 5 Bombermänner den Garus machen. Um die einzelnen Spieler besser voneinander unterscheiden zu können, stehen nicht nur die klassischen Bomber-Typen zur Auswahl, sondern auch andere Evolutions-Ergebnisse der Bomberman-Spezies: Vom kugelförmigen Fettwanst bis zur mit Herzchen geschmückten Bomberine kommen alle Ausprägungen voll zur Geltung - auch ein Bomber-Opa fehlt nicht.

Solltet Ihr bei Sega-Freunden bereits Bekanntheit mit den Bomber-Reittieren gemacht haben, sind die knuddeligen Mixturen aus Känguruh und Hund keine Neuheit mehr. Wie auch die restlichen Extras sprengt Ihr sporadisch ein Ei frei - je nach Farbe schlüpft daraus ein der hilfreichen Reit-



Viele Flammen sind des Helden Tod: Mit genügend Extras kommt Freude auf!



Damit man sich frei bewegen kann, muß erst mal so einiges an störenden Hindernissen weggesprengt werden. Die Mühe lohnt sich aber...



Abgedrehte Artistikeinlagen gibt es in der Zirkuswelt zu sehen - öfter mal was neues ...



genossen. Hoch im Sattel seid Ihr nicht nur vor einem Treffer sicher (leider verlohnt das Känguruh im Flammenstrahl), sondern auch noch mit einer besonderen Fähigkeit des jeweiligen Helfers aus-

## HIER KOMMT BOMBENSTIMMING AUF

gerüstet. Vom besonders rasanten Fluchtsprung bis zum Überspringen verbauter Mauern eröffnen die Kängurhs ganz neue Kampfstrategien. Damit auch der einsame Bomber-Fan nicht zu kurz kommt, wurde natürlich auch der 1-Spieler-Modus wieder kräftig

erweitert und aufgewertet – die Anschaffung des Moduls wird allerdings mal wieder nur der Multi-Spaß rechtefertigen. Solltet Ihr noch keinen Multitap besitzen, schlagt schon mal zu, ladet vier Freunde ein und vertreibt Euch die Zeit mit einer der anderen Bomberman-Versionen. Ob Super Bomberman 3 die Mutter aller Bombermänner wird, testen wir demnächst.

Julian Eggebrecht







Mal wieder be-  
dient sich die  
Film und Video-  
spiel-Industrie  
an alten Helden  
zeichnerischen  
Ursprungs.

# JUDGE DREDD

## DIE COMICSERIE

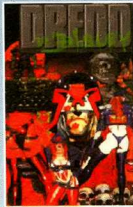
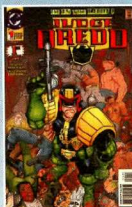
**i**m Jahr 1977 hatte der Brite John Wagner die Idee, einen völlig neuen futuristischen Comic zu entwickeln. In der postapokalyptischen Story, die Wagner sich für seine neue Erwachsenen-Serie vorstellte, sollte es eine Hauptfigur geben, die sowohl Polizist, Richter und Geschworener in einer Person ist. Dem Zeichner Carlos Ezquerro legte er sein Script vor, welcher dann den ultimativen Cop zu Papier brachte: Judge Dredd.

Die Figur ist seitdem in dem Comic-Magazin „2000 AD“ in den britischen Regalen zu finden, eine eigene Serie bekam der ‚Held‘ erst später. Der brutale Stil ist sicherlich der Hauptgrund dafür, warum die Hefte nie im großen Stil nach Deutschland kamen und Dredd hierzu-land fast unbekannt ist. Der erste deutsche JD-Comic „Aufruhr in Mega City One“ erschien 1982 beim holländischen Verlag Rijpermann, und ist sogar noch auf Flohmärkten zu finden. Beim Bastel-Lübbe-Verlag erschien eine

Serie, die jedoch mangels Erfolg wieder eingestellt wurde. Mittlerweile gibt es mehr englischsprachige Hefereien mit dem Zukunfts-Cop, und nach dem Anlaufen des Films ist es sicher nur eine Frage der Zeit, bis Ihr deutsche Ableger der Serie kaufen könnt. Übrigens: Zwei Gast-Auftritte hatte der behelmte Ordnungshüter in den beim Carlsen Verlag erschienenen Batman-Comics „Vendetta in Gotham City“ und „Kampf um Gotham City“ – der letztere ist besonders empfehlenswert!



Links sieht Ihr das Cover des ersten deutschen JD-Comics. Rechts das erste der amerikanischen DC-Serie



Neben seiner eigenen Serie tritt Dredd auch schon mal in Specials oder als Gast bei Batman auf



Judge Dredd © 1995 Cinerigi Pictures Entertainment Inc. and Cinerigi Production N.V. All Rights reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights reserved. Judge Dredd™, and all Names, Charaktere und Elemente thereof a

SNES  
Test

## DAS VIDEOSPIEL

**Im Jahr 2139 lebt die Bevölkerung in riesigen ‚Mega Citys‘. Um innerhalb dieser Städte für Recht und Ordnung zu sorgen, sind Wächter nötig, die Polizisten, Geschworene und Richter in einer Person sind: die ‚Judges‘! Der legendärste unter ihnen ist „Judge Dredd“.**



**e**ntwickelt wurde das 16MBit-Modul von der Firma Probe, die in der Vergangenheit bereits mit einigen guten Filmumsetzungen (‚Alien 3‘, ‚True Lies‘ und ganz aktuell ‚StarGate‘) auf sich aufmerksam machte. Für die Animationen der Charaktere wurden in den ‚Blue-Screen-‘ und ‚Motion-Capture-Studios‘ von Acclaim reale Bewegungsabläufe aufgezeichnet, damit die Pixel-Figuren möglichst echt und plastisch wirken (einen Bericht über die Studios sowie die

dort verwendete Technik findet Ihr in GAMEPRO 7/95 ab Seite 38). Sobald Ihr die erste Stage betretet, baut sich eine dichte Atmosphäre auf, die Euch sofort ans Spiel fesselt. Zum einen sorgt dafür die effektreiche Grafik in

den multi-scrollenden Leveln: Regen in der Stadt, schummriges Licht in der Kanalisation und die realistischen Bewegungen des Hauptakteurs. Außerdem erzeugt der Sound viel Spannung und unterstützt ebenfalls das Geschehen.



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



Wenig spielerische Neuheiten, kein Optionsmenü, aber das läßt sich verschmerzen.

Nicht nur einige ABC-Robots lauern Euch in Mega City One auf ...

... selbstverständlich verderben Euch auch zahlreiche Gangster den Polizisten-Tag.





# DREDD

## DER KINOFILM

**S**ylvester Stallone scheint starken Gefallen an der Rolle des eigenwilligen Ordnungshüters gefunden zu haben. Nach 'Tango & Cash' und 'Demolition Man' bleibt der durch die 'Rocky'- und 'Rambo'-Filme bekannt gewordene Schauspiel-Athlet dem Action-Genre treu, und verkörpert nun den futuristischen Polizisten mit dem strengen Gerechtigkeitssinn. In dem 70 Millionen teuren – für Hollywood-Verhältnisse fast schon günstigen – Film stehen ihm u.a. Armand Assante, Diane Lane und Rob

Schneider ('Saturday Night Live', beliebte US-Comedy-Fernsehserie) zur Seite. Die Story ist wie im Comic in der fiktiven Metropole 'Mega City One' des 22. Jahrhunderts angesiedelt. Um den ultimativen Cop zur Überwachung der Bevölkerung heranzuzüchten, werden genetische Experimente vorgenommen. Das dabei vor allem Böses herauskommt, ist klar, und nur Sylvester Stallone sowie eine lange Reihe von genialen Special-Effects kann das Übel aufhalten. Im August läuft der Film in den deutschen Kinos an.



Hier haben sich die Jungs von der Maske mit wieder schwer ins Zeug gelegt



Selbst im Jahr 2139 noch der alte Kampf: Gut gegen Böse



Eine aufwändige und futuristische Ausstattung gehört dazu



marks of Egmont Foundation. Licensed by Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc.



Showdown mit Rico bei der Freiheitsstatue



Sie haben das Recht zu Schweigen und sich zu Ergeben!



Zu Beginn jedes Levels erhaltet Ihr ein Briefing von Eurem Central-Office. Ihr bekommt stets einen Primär- und meist auch einen Sekundär-Auftrag. Ersteren müßt Ihr erfüllen, um weiterzukommen (z.B. Sprengkanister entfernen, Gegenstände finden etc.), während Euch der letztere nur Punkte für Euren Score bringt. An in den Stages verteilten Computer-Terminals könnt Ihr Euch u.a. über

den Mission-Status informieren. Da Ihr einen Polizisten spielt, könnt und solltet Ihr natürlich auch die herumlaufenden Schurken verhaften. Denn so erhaltet Ihr zusätzliche Waffen-Extras und bessert Euren Punktestand auf. Ansonsten steht Euch ein reichhaltiges Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem Ihr bestens für die Schurken gerüstet seid. Vorwiegend agiert Ihr in Plattformleveln, eine kurze

Mode-7-Motorradsequenz sorgt zwischendurch für ein wenig Kurzweil.

Judge Dredd spielt sich insgesamt hervorragend flüssig und die fein gezeichneten Level bieten vielfältige Action-Kost. Allerdings sind dort wenig neue Spielelemente zu entdecken, und wer 'Alien 3' (SNES) kennt, dem werden die Parallelen zum zwei Jahre alten Titel geradezu ins Auge stechen. Trotzdem ist das Game kein dreistes Plagiat, sondern eine sehr stimmige Film- (und Comic-) Umsetzung, die dank des Paßwortsystems für Anfänger und Profis gleichermaßen interessant ist.

Michael Koczy



### JUDGE DREDD

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Mit Sir zu: stasemoder-Held bewegt sich durch abwechslungsreiche Level – So soll es sein!						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Wenig Neues, dafür stimmt das Alte! Gute Action-Kost mit Paßwortsystem für Quereinsteiger.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Viele Effekte und die genialen Animationen lassen dieses Spiel zum kleinen Augenschmauß werden.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Düstere und hämmende Filmthemen, die das Spielgeschehen gut unterstützen.						

Genre..... Action/Jump&Run  
 Spieler..... 1 Spieler  
 Hersteller..... Acclaim  
 Preis..... ca. DM 140  
 Level..... 12 Komplett  
 Schwierigkeit..... mittel bis hoch  
 Continues..... Paßwort  
 Speicher..... 16 KiB  
 Erhältlich..... ab Juli

**FAZIT**  
2



# JUDGE DREDD

Wie es sich für eine Filmumsetzung gehört, werden auch die ‚kleinen‘ Handhelds von Nintendo und Sega mit Versionen bedacht. Hardwarebedingt muß man natürlich Abstriche in Kauf nehmen ...

den leicht brachialen Helden hat es nun auf Segas Game Gear verschlagen, denn auch dort tobt brutaler Terror in den Mega Cities der Zukunft. Wie gehabt, stehen dem Gesetzeshüter eine Reihe von Extrawaffen zur Verfügung, die allerdings erst gefunden bzw. erbeutet werden müssen. So solltet Ihr nicht jeden Schurken über den Haufen schießen, sondern ihn – z.B. durch einen Treffer mit einem Gummigeschoß – zur Aufgabe bewegen. Die Missionen in dem sieben Level starken Spiel sind dem 16-Bit-Vorbild bzw. dem Film entnommen, es gilt folglich wieder Kanister zu zerstören, Gegenstände zu finden oder Leute zu verhaften. Selbstverständlich könnt Ihr Euch an verstreuten Computer-Terminals über den aktuellen Stand Eurer Mission informieren.

Dredd läßt sich einigermaßen gut steuern, jedoch ist die Darstellung auf dem Screen meist etwas unübersichtlich. Die Hintergründe sind zwar schön düster gezeichnet, aber gleichzeitig auch recht kontrastarm. So müßt Ihr Euch stärker auf das Geschehen konzentrieren, was leider die Augen schnell ermüden läßt. Unterm Strich ist die Umsetzung gelungen, und dank des Paßwortsystems auch für ein Spiel zwischendurch geeignet. Leider wurde, wie bei der SNES-Fassung,

nicht an ein Optionsmenü mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad gedacht.

das dritte ‚Judge Dredd‘-Spiel im Bunde ist die Game-Boy-Version.

Das 2-MBit-Game beinhaltet dieselben sieben Level, wie die Game-Gear-Fassung,

die sich an der Handlung des Kinofilms orientieren.

Auch das Drumherum wurde beibehalten, so gibt es immer noch die Möglichkeit per Paßwort in den Verlauf des Spiels einzusteigen, jedoch läßt sich ein Schwierigkeitsgrad nicht einstellen.

Trotz all dieser Übereinstimmungen ist das Game eine Enttäuschung, vor allem in technischer und grafischer Hinsicht. Sobald sich nur ein paar Gegner auf dem Screen befinden, setzt ein hektisches Flackern ein. Außerdem ist der Ornungshüter manchmal nur sehr schwer zu erkennen. Vor eher kargen Hintergründen verliert sich der klein gezeichnete Hauptdarsteller im Grau der Pixel. Die monotone und einfalllose Melodie trägt leider auch nicht zur Steigerung der Spielfreude bei.

Über SGB-Adapter verbessert sich das Bild und der Ton ebenfalls nicht. Weder einen Rahmen noch zusätzliche Farben wurden dem Spiel spendiert, und auch das Spritelflackern wird nicht behoben. Diese Judge-Dredd-Version schlägt in dieselbe Kerbe wie z.B. die GB-Umsetzung zu ‚Der König der Löwen‘ (siehe Seite 80) – insgesamt eine Enttäuschung, die einen schwarzen Fleck auf die weiße Weste des Cops wirft.



Sprite-Flackern auf Nintendos Keksdose: rechts verschwinden die Beine des Gegners



## JUDGE DREDD

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Passable Steuerung und viele Waffen, alle 16-Bit-Spiel-elemente wurden übernommen.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Recht komplexes Action-Jump&Run, Paßwortsystem, aber kein Optionsmenü.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Schöne und stimmungsvolle Hintergründe, in der sich die recht kleine Hauptfigur, leider etwas verliert.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Hier wurde gespart: Die dröge und sich zu schnell wiederholende Melodie nervt schon nach kurzer Zeit.

Genre ..... Jump&Run/Action  
Spieler ..... 1 Spieler  
Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 100  
Level ..... 7  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 4 MBit  
Ertlichkeit ..... im Handel

**FAZIT**  
**2-**



Schöne Hintergründe und klasse Action: Judge Dredd auf Segas Game Gear



## JUDGE DREDD

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Auch wenn der Spiel Aufbau mit der GG-Version identisch ist, hakt das Gameplay an allen Ecken.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Aufgrund der technischen und grafischen Mängel kommt mehr Frust als Lust auf.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Bei so einem starken Spritelflackern, sollte Judge Dredd lieber die Programmierer verhaften.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Ode, langweilig und nicht einmal SGB-Fähigkeiten auszunutzen. Lieber gleich abschalten.

Genre ..... Jump&Run/Action  
Spieler ..... 1 Spieler  
Hersteller ..... Acclaim  
Preis ..... ca. DM 70  
Level ..... 7  
Schwierigkeit ..... mittel  
Continues ..... Paßwort  
Speicher ..... 2 MBit  
Ertlichkeit ..... im Handel

**FAZIT**  
**4-**



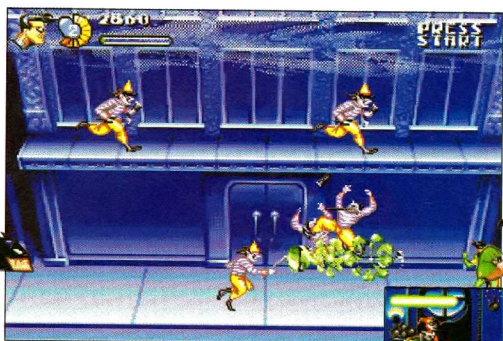
# BATMAN & ROBIN

MEGA DRIVE  
Test

Um allen Fledermaus-Fans das Warten auf den neuen Batman-Film so angenehm wie möglich zu machen, bringt Sega ein brandneues Batman-Game heraus.



**Gutes Action-Game, Zweispieler-Modus, Klasse Grafik-Effekte, für zwei Profis genau das Richtige.**



In Gotham City geht es rund! Finstere Schergen des Jokers säumen die Straßen und halten das Dynamische Duo gehörig auf Trapp. Beeindruckend sind vor allem die 3-D-Effekte in den Stages



balken unter Eurer Lebensanzeige aufgerufen hat, um einen durchschlagenden Superschuß zur Verfügung zu haben. Ansonsten bleibt Euch nur das Drücken des kombinierten Schlag- und Schußbuttons, um den Screen leerzuräumen. Am Ende jeder Stage greift Euch ein Boss der aller-

schnittlicher Spieler Herr der Lage werden könnte. Neben zahlreichen Sprung-Aktionen gelangt Ihr noch in eine aufwendige Flugstage. Zwar sind die Figuren nicht sonderlich groß und die Gegner kaum abwechslungsreich gezeichnet, hingegen ist das Scrolling perfekt und die Level warten mit interessanten Grafikeffekten auf, wie man sie auf dem MD nur selten findet. Die Endgegner sind ebenfalls beeindruckend realisiert. Leider ist die FX nicht ganz so gut: Ein sich zu schnell wiederholender Soundtrack zwar für eine gute Atmosphäre, fängt aber auf Dauer an zu nerven. Die FX ist etwas zu unauffällig für ein



nen Blick in den letzten Level zu werfen. Wer auf der Suche nach einem hammerharten Game mit herausforderndem Schwierigkeitsgrad ist, hat jetzt ein Modul gefunden.

Michael Koczy

**b**atmans Erfinde sind allesamt aus dem Gefängnis ausgebrochen, und treiben in Gotham City ihr kriminelles Unwesen. Also zwingt Euch in den Helden-Dress und sammelt die Schurken wieder ein! Ihr wählt zu Beginn von „Batman & Robin“ einen der beiden Superhelden als Spielfigur aus. Ein Freund kann sich je-



derzeit mit dem verbliebenen Charakter als Verstärkung ins laufende Spiel einschalten. Im ersten Level dieses Action-Games tretet Ihr gegen den Joker an, der gleich seine Tausend-Mann-Armee gegen Euch hetzt. Vor einer eindrucksvoll scrollenden Häuserkulisse müßt Ihr Euch der schießenden und schlagenden Meute erwehren. Dafür empfiehlt sich der Einsatz Eurer Baterangs (eine Art Wurfsterne), die Ihr durch vertreute Power-Ups (in Anbetracht der Feindeszahl viel zu wenige) auch aufbessern könnt. Oder Ihr wartet, bis sich ein kleiner Energie-



schwersten Sorte an: Attacken, denen Ihr nur mit viel Mühe und Übung ausweichen könnt, erfordern spätestens hier einen zweiten Mitspieler. Auch im weiteren Verlauf des Spiels sind die Angreifer viel zu zahlreich, als das ein durch-

Action-Game. Unterm Strich ist der Schwierigkeitsgrad des Moduls sehr hoch, und für einen Spieler kaum zu schaffen. Zwei gestandene Profis sind schon vonnöten, um ein-

**Kein Paßwortsystem. Für Anfänger weniger geeignet, da insgesamt zu schwer.**



## BATMAN & ROBIN

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Bester Zweispieler-Action-Game, wenig Abwechslung bei den Gegnern, solide Steuerung.

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Allein nur schwer spielbar, für zwei Profis genau das Richtige, dank herausforderndem Schwierigkeitsgrad.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Beeindruckendes Scrolling und 3-D-Effekte, leider sind die Figuren etwas klein geraten.

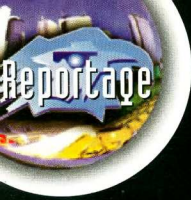
**Sound** 6 5 4 3 2 1

Ein packender Soundtrack, der sich leider etwas zu schnell wiederholt, Geräusche eher unauffällig.

Genre: Action  
Spieler: 1-2 (limitiert)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 120  
Level: 7  
Schwierigkeit: sehr hoch  
Continues: einstellbar (max. 6)  
Speicher: 16 MBit  
Erfällt: ab August

**FAZIT**  
**3+**





Sheeva kann ihre Gegner auf vielerlei Art „verändern“! Flammenstöße sind da nur ein kleiner Vorgesmack!



J E T Z T G E H T S E

# ALLES Ü

Mittlerweile dürften die Älteren unter Euch schon die eine oder andere Runde am neuesten Streich der amerikanischen Softwareschmiede Midway bestritten haben. Die Rede ist natürlich von Mortal Kombat 3. Nachdem wir Euch in der vorherigen Ausgabe (GP 7/95) schon mit den ersten Automatenbildern und allen wichtigen Infos zum Gerät und Spielablauf versorgt haben, wollen wir diesmal etwas mehr ins Detail gehen und die (neuen) Kämpfer samt Moves vorstellen. Außerdem erinnern wir nochmal an den Mortal-Kombat-Film der im November bei uns anläuft und berichten über den Mortal-Kombat-Anime. Wie Ihr ja sicherlich wißt, sind die beiden ersten Versionen von MK mittlerweile indiziert bzw. beschlagnahmt worden. Aus diesem Grund ist wohl nicht davon auszugehen, daß ein Vertreter MK3 auf den deutschen Markt

bringt, da man mit einer sofortigen Indizierung rechnen mußte. Natürlich kümmern diese speziellen deutschen Verhältnisse die großen, weltweit agierenden Softwarekonzerne wenig. Es wird also Umsetzungen auf alle gängigen Systeme geben. Sony hat für dieses Jahr die alleinigen Rechte auf eine 32-Bit-Umsetzung – Saturn- und 32X-Besitzer müssen sich also noch gedulden, MD-Freaks werden aber wohl bedient. Fürs SNES ist die Umsetzung so gut wie fertig, und auf dem Ultra 64 soll angeblich exklusiv die komplette Version mit den zusätzlichen Kämpfern erscheinen. Auch für „Exoten“, wie den Jaguar oder das 3DO sind Umsetzungen angekündigt. Ob all diese Konvertierungen aber auch die grafische und spielerische Qualität der Automatenversion haben werden, können selbst wir momentan noch nicht abschätzen. Sobald aber nähere Infos

### UMSETZUNGEN FÜR ALLE SYSTEME



# MK

TEIL 2

## ST RICHTIG LOS BER MK3

„durchsickern“ seid Ihr die Ersten, die es erfahren. Midway/Williams wird wahrscheinlich durch die Umsetzungen und Lizensierungen genügend Einnahmen haben, um auch weiterhin neue MK-Versionen zu produzieren. Allerdings ist zu befürchten, daß deutsche Freunde dieses Kampfsportspektakels leer ausgehen.

Doch noch wissen wir nicht was die Zukunft bringt und wenden uns lieber der Gegenwart zu, denn die Automaten stehen in un-

seren Arcades, und Ihr wollt wissen, wie man sie (richtig) bedient. Auf den nächsten Seiten findet Ihr deswegen nicht nur Infos über die Kämpfer, sondern auch die wichtigsten Moves für alle Charaktere und allgemeine Tips fürs Game. Die Zahlen (1.0 & 2.0) geben an, für welche Automatenversion der Move gilt. Welche Version Ihr spielt, müßt Ihr schon selber herausfinden.



*Kabal ist nicht ohne! Mit seinen Feuerbällen kann er ganz schön einheizen. Da muss auch auch Shang Tsung in die Röhre gucken*



### TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

Wenn Ihr einen MK3-Automaten entdeckt habt, aber noch nicht fit im spielen seid, schaut erstmal den Profis (die immer an solchen Geräten stehen) über die Schulter. So lernt Ihr schon die wichtigsten Moves und taktischen Grundzüge für bestimmte Kämpfer. Die meisten „Berufsspieler“ freuen sich sogar, wenn man von ihnen lernen will – aber, stört sie nicht beim Spiel. Fragen könnt Ihr auch noch nach dem Game Over!

Wer einen CompuServe- und/oder Internet-Anschluß hat, kann sich dort in dem einschlägigen Forum mit allerlei nützlicher und unnützlicher Info über MK versorgen. Neben kompletten Movelisten für verschieden MK-Versionen gibt es dort auch Hintergrundinfo, Merchandising-Artikel und was man sich sonst noch vorstellen kann. Einen Blick ist es allemal wert.





**SHANG TSUNG**  
GESPIELT VON JOHN TURK

**STORY:**

„Tsung ist Shao Kahns wichtigster Zauberer. Er verlor zwar einst die Gnade seines Herren, als er im ersten Turnier um die Eroberung der Erde versagte. Aber der ewig intrigante Shang Tsung ist trotzdem notwendig in Kahns Eroberungsplänen. Deswegen bekam er diesmal mehr Macht als je zuvor.“

**MOVES:**

- 1 Skull: Z,Z, HS
  - 2 Skulls: Z,Z,V, HS
  - 3 Skulls: Z,Z,V,V, HS
- Ground Fireballs: V,V,Z,Z, TT

**MOVES:**

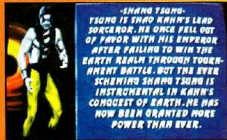
- 1) Liu Kang: 360VV (Block)
- 2) Kano: V,Z,V, BL
- 3) Sonya: U,U,U, RN+BL+TS
- 4) Kung Lao: RN, RN, BL, RN
- 5) Kabal: TS, BL, HT
- 6) Sindel: Z,U,Z, TT
- 7) Cykax: BL, BL, BL
- 8) Sektor: U,V,Z, RN
- 9) NightWolf: O,O,O (Block)
- 10) Jax: V,U,U, TS
- 11) Sub-Zero: V,U,V, HS
- 12) Stryker: V,V,V, HT
- 13) Sheeva: V,U,V, TT

**KOMBOS:**  
Ground

TT, HS, HS, TS, Z+HT  
Ground Fire, Uppercut, 3 Fireballs  
HS, HT, TS, Z+HT  
HS, HS, TS, Z+HT

**FATALS:**

FATALITY 1: Halte TS, U,V,U,U, Lasse TS (Nahe dran) (1.0)  
Er hebt seine Hand und aus dem Boden kommen Stacheln, dann nimmt er sein Opfer und schmeißt es in die Sporne.  
ANIMALITY: V,V,V,Z,U+RN (vorher Mercy machen)  
BABALTY: RN, RN, RN, TS (Keinen Block in der letzten Runde machen) (2.0)  
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:  
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)  
V,V,V,V, HS (Nahe dran)



**-SHANG TSUNG-**  
TSUNG IS SHAO KAHN'S ELDER BROTHER. HE ONCE FELL OUT OF FAVOR WITH HIS EMPEROR AFTER FAILING TO WIN THE BATTLE AGAINST THE OTHER YOKERS. HE WANTED TO FIGHT AGAINST HIS BROTHER, BUT THE EVER-SCHEATING SHAO KAHN IS INSTRUMENTAL IN KAHN'S CONQUEST OF BAKHTI. HE HAS NOW BEEN GRANTED MORE POWER THAN EVER.

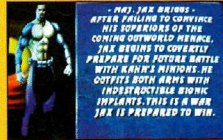
**MAJ. JAX BRIGGS**  
GESPIELT VON JOHN PARISH

**STORY:**

„Nachdem er es nicht geschafft hatte, seine Vorgesetzten von der kommenden Bedrohung durch die Outworld zu überzeugen, begann Jax sich heimlich auf die zukünftigen Kämpfe mit Kahns Gefolgsleuten vorzubereiten. Er stattete beide Arme mit unzerstörbaren Implantaten aus, denn dies ist ein Krieg, den zu gewinnen Jax vorbereitet ist.“

**MOVES:**

Fireball: Z,V, HS  
Double Fireball: V,V,Z,Z, HS  
Ground Smash: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT  
Running Punch: V,V, HT  
Gotcha Punch: V,V, trigger TS



**-MAJ. JAX BRIGGS-**  
AFTER FAILING TO CONVINCE HIS SUPERIORS OF THE COMING OUTWORLD MENACE, JAX BEGAN TO COVERTLY PREPARE FOR POTENTIAL BATTLE WITH KAHN'S WARRIORS. HE OBTAINED BOTH ARMS WITH INDestructIBLE BIONIC IMPLANTS. THIS IS A WAR JAX IS PREPARED TO WIN.



Quad Throw: V+TS, trigger HS  
Backbreaker: BL in der Luft

**KOMBOS:**

Ground  
HS, HS, BL, Z+HS  
HS, HS, TS, BL, Z+HS  
HT, HT, HS, HS, BL, TS, Z+HS  
HS, HS, BL, TS, Z+HS

**FATALS:**

FATALITY 1: 360TT (Nahe dran) (Block) (1.0)  
Jax Arme verwandeln sich in Klingen und zerschneiden den Gegner.  
FATALITY 2: RN, RN, RN, BL, TT (Bildschirm entfernt) (1.0)  
Jax wächst sehr schnell, sehr groß, dann blendet der Schirm auf das Opfer um und ein großer Stiefel zermatscht es.  
BABALTY: U,U,U, TT (uberal!) (Kein Block in der letzten Runde) (7 + 2.0)  
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:  
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



**SINDEL**

GESPIELT VON LIA MONTELONGO

**STORY:**

„Einst herrschte sie als Königin an Shao Kahns Seite über die Outworld. Jetzt, 10.000 Jahre nach ihrem vorzeitigen Tod, wurde sie auf der Erde wiedergeboren. Ihre üblen Absichten decken sich hervorragend mit Shao Kahns Tyrannei. Sie ist sein Schlüssel zur Eroberung der Erde.“

**MOVES:**

Air Fireball: Z,U,V, TT (nur in der Luft)  
Ground Fireball: V,V, TS  
Wave Screen: V,V,V, HS  
Flight: Z,Z,Z,V, HT

**KOMBOS:**

Ground  
HT, HS, HS, TS, HT  
HS, HS, HS, TS, Z+HT  
HT, HS, HS, TS, HT  
HT, TS, HS, Z+HT  
HT, HS, HS, Z+HT

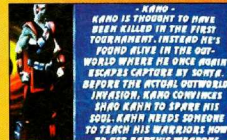
**FATALS:**

FATALITY 1: RN+BL, RN+BL, RN+BL (Nahe dran) (1.0)  
RN, RN, BL, BL, RN & BL (Nahe dran)



**-SINDEL-**  
SINDEL ONCE RULED THE OUTWORLD AT SHAO KAHN'S SIDE. AS HIS QUEEN, FOR 10,000 YEARS AFTER HER UNEXPECTED DEATH SHE IS REMOVED ON EARTH. HER ONLY INTENT IS BURY MATCH FOR SHAO KAHN'S TYRANNY. SHE IS THE KEY TO HIS OCCUPATION OF BAKHTI.

(2.0)  
Sie schreit und reißt damit dem Opfer das Fleisch von den Knochen.  
FATALITY 2: RN, RN, BL, RN, BL (Fußfeger entfernt) (1.0 + 2.0)  
Er Haar wächst und umwickelt den Gegner, dann läuft sie weg und der Gegner zerreißt in Blut und Knochen.  
ANIMALITY: V,V, HS (Vorher Mercy machen)  
Sie verwandelt sich in eine Wespe und sticht den Gegner aus dem Screen.  
FRIENDSHIP: Tap O+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)  
BABALTY: RN, RN, RN, RN, O+RN  
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:  
V,V,V,V, RN (Next) (1.0)



**-KANO-**  
KANO IS THOUGHT TO HAVE BEEN KILLED IN THE FIRST TOURNAMENT. INSTEAD HE'S FOUND ALIVE IN THE OUTWORLD WHERE HE ONCE AGAIN ESCAPED CAPTURE BY SONJA. BEFORE THE ACTUAL OUTWORLD INVASION, KANO CONVINCES SHAO KAHN TO SPARE HIS SOUL. KAHN NEEDS SOMEONE TO TEACH HIS WARRIORS HOW TO USE BAKHTI'S POWER.

**KANO**

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

**STORY:**

„Von Kano nahm man an, daß er im ersten Turnier getötete wurde. Stattdessen wurde er in der Outworld gesichtet, wo er erneut der Festnahme durch Sonya entkam. Noch vor der Outworld-Invasion überzeugte er Shao Kahn seine Seele zu verschonen. Kahn braucht jemanden, der seinen Krieger erklärt wie irdische Waffen funktionieren. Dieser jemand ist Kano.“

**MOVES:**

Cannonball: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT  
Knife throw: U,Z, HS  
Knife Uppercut: U,V, HS

Choke Halte: Z,U,V, TS  
Air Throw: BL in der Luft (Nahe dran)

**KOMBOS:**

Ground  
HS, HS, TS  
HS, HS, TS, Z+HT  
HS, HS, TS, HT, Z+HT  
HS, HS, HT, TT, Z+HT  
HS, HS, U + TS  
HS, HS, TS, HT, TT, Z+HT  
HS, HS, TT, HT, Z+HT  
HT, HT, TT, Z+HT

**FATALS:**

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:  
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)







## LIU KANG

GESPIELT VON EDDIE WONG

### STORY:

„Nach der Outworld-Invasion stellte Liu Kang fest, daß er das Hauptziel von Kahn's Killerkommandos war. Er ist der Shaolin-Champion und hat schon in der Vergangenheit Kahn's Pläne durchkreuzt. Von allen Menschen stellt Kang die größte Bedrohung für Kahn's Herrschaft dar.“

### MOVES:

Bicycle Kick: Halte TT, Lasse TT  
Flying Kick: V,V, HT  
Fireball: V,V, HS  
Low Fireball: V,V, TS  
Air Throw: BL

### KOMBOS:

Ground  
HS, HS, TT, TT, HT, Z+HT  
HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT  
Jump Kick, Air fireball, Bicycle kick,  
Run, HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT

### FATALS:

FATALITY 1: V,V,V,Z,V, TT (Nahe dran) (1.0)

Er wird unsichtbar, zündet den Gegner an und wird wieder sichtbar.

FATALITY 2: Halte BL, O,O,O, Lasse BL, BL+RN (Überall) (1.0)

Er läßt einen MK-Automaten auf den Gegner fallen.

? ANIMAILTY: V,V,U,U,V, HS (vorher Mercy machen) (?)

BABALITY: U,U,U, HT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

Er macht einen Schatten-Puppe von dem Drachen

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



## SONYA

GESPIELT VON KERRI HOSKINS

### STORY:

„Sonya verschwand während des ersten Turniers, wurde aber später von Jax gerettet. Nachdem sie auf die Erde zurückgekehrt waren, versuchten Sonya und Jax die US-Regierung vor der bevorstehenden Bedrohung zu warnen. Ohne überzeugende Beweise konnten sie nur hilflos zusehen, wie Kahn seine Invasion begann.“

### MOVES:

Rings: U,V, TS  
Dig. Bicycle Kick: Z,Z,U, HT  
Leg Throw: U+TS+BL  
Square Wave Jump: V,Z, HS



### KOMBOS:

Ground  
HS, HS, TS, Z+HS  
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

### FATALS:

FATALITY 1: U,U,U,Z+HS (Überall) (1.0)  
Genau wie früher. Sie macht eine Kuss-hand und steckt den Gegner in Flammen.

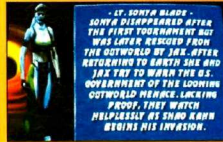
BABALITY: U,U,U,V, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



## STRYKER

GESPIELT VON MICHAEL O'BRIEN

### STORY:

„Als sich die Tore der Outworld über einer großen Stadt in Nord Amerika öffneten, geriet alles in Panic, Chaos und außer Kontrolle. Kurtis Stryker war der Führer der Anti-Austands-Truppe als Shao Kahn begann die ersten Seelen zu rauben. Er fand sich schließlich als einziger Überlebender einer einstigen Millionenstadt.“

### MOVES:

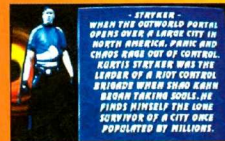
High Grenade: U,Z, HS  
Low Grenade: U,Z, TS  
Baton Toss: V,V, HT  
Baton Trip: V,Z, TS

### KOMBOS:

Ground  
HT, HT, HT, HS, HS, TS  
RUN, HS, HS, U + TS, Baton Throw  
HT, HT, HS, HS, Z+HT  
TT, HS, HS, TS  
HT, HT, HT, HS, HS, TS

### FATALS:

FATALITY 1: U,U,U,V, BL (Nahe dran) (1.0 + 2.0)



Er wirft Sprengstoff auf seinen Gegner und hält sich Ohren zu, während der Opponent explodiert.

FATALITY 2: V,V,V,V, TT (Bildschirm entfernt) (1.0 + 2.0)

Stryker schießt mit einem Taser auf den Gegner und friert ihn

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



## SUB-ZERO

GESPIELT VON JOHN TURK

### STORY:

„Der Ninja kommt unmaskiert zurück. Betrogen von seinem eigenen Clan, den Lin Kuei, brach er die heiligen Schwüre der Ehre durch das verlassen seines Clans und unterschrieb damit sein eigenes Todesurteil. Aber im Gegensatz zu den alten Ninja sind seine Bedrohler diesmal Maschinen. Er muß nicht nur gegen die Bedrohung aus der Outworld, sondern auch gegen seine seelenlosen Meuchelmörder kämpfen.“

### MOVES:

Ice Shower: U,V, HS  
Ice Clone: U,Z, TS  
Freeze: U,V, TS

Slide: Z+TS+TT+BL

### KOMBOS:

Ground  
HT, HT  
HS, HS, TS, Z+TT, Z+HT, Z+HT  
HS, TS, TT, HT  
TS, HS, TT, Z+HT  
HS, TS, TT, HT, Z+HT

30 % / 3 Freeze, Jump Kick, Sweep, Slide

29% / 2 Freeze, Uppercut, Slide

77% / 4 Freeze, TT, HT, Z+HT, Tap HT

### FATALS:

FATALITY 1: U,V,U,V, TS (Nahe dran) (1.0)

Er hebt den Gegner über seinen Kopf, friert ihn ein und bricht ihn in zwei Teile

FATALITY 2: U,V,Z, HT (Fußfeger entfernt) (1.0)

Er bläst den Gegner an, so daß er einfrisiert, hinfällt und zerbricht.

NUDILITY: Halte TT, HT, dann ? (vorher Mercy) (Kein Block in der letzten Runde) (1.0)

ANIMAILTY: Halte BL, O,O,O,O Lasse BL (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)

Polar Bear

BABALITY: U,Z,Z, HT

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)







### CYRAX

GESPIELT VON SAL DIVITA

#### STORY:

Cyrax ist Einheit TT-4D4, der zweite von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, gebaut von den Lin Kuei. Wie bei seinen Gegenständen lautet sein Befehl, Sub Zero zu finden und zu vernichten. Da ohne Seele, wurde er bislang nicht von Shao Kahn entdeckt und bleibt als mögliche Gefahr für die Eroberung der Erde.

#### MOVES:

Net, Z, Z, TT  
Exploding Teleport: V,V,U, BL  
Close Bomb: Halte TT, Z, Z, HT  
Far Bomb: Halte TT, V, HT  
Jump Throw: V,V,Z,U,V, BL  
(Gegner muß in der Luft sein)

#### KOMBOS:

Ground:  
100 % Z, Z, Halte TT, V, V, HT, Lasse TT, HS, HS, TS, Halte TT, Z, Z, HT, Lasse TT, U+HS, Halte TT, Z, Z, HT, U+HS, Halte TT, Z, Z, HT, Lasse TT, U+HS, HS, HS, TT, TS  
HS, HS, TT, Z+HT  
HS, HS, HT  
HS, HS, HT, HS, HT, HT, Z+HT (2.0)

#### FATALS:

FATALITY 1: 0,0,0,U, HS (Bildschirm entfernt)

fernt) (1.0)  
U,U,0,U, HS (Bildschirm entfernt) (2.0)  
Seine Haare drehen sich wie ein Rotor, bis er abhebt. Dann kommt er schnell wieder runter und zerhackt den Gegner.  
FATALITY 2: 360U,U, RN (Bildschirm entfernt) (Block) (1.0)  
7 V,Z,V,U, TT (Bildschirm entfernt) (Block) (2.0)

Er drückt Knöpfe an seinem Arm, woraufhin ein Menü auf den Bildschirm ploppt. Dann wählt er „Self Destruct“ und sprengt sich und sein Opfer.  
ANIMALITY: Halte BL, 0,0,0,U, Lasse BL (vorher Mercy machen) (1.0)  
Hai (nur gegen Shao Kahn?)  
FRIENDSHIP: 360 von Vorne nach oben, RN Funny Dance

Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



**CYRAX:**  
CREATED IN SHAO KAHN'S LABS, THE 2ND OF THREE PROTOTYPE CYBERNETIC NINJAS BUILT BY THE LIN KUEI, LIKE HIS COUNTERPARTS HIS LAST PREDERMINED COMMAND IS TO FIND AND TERMINATE THE SOURCE WITHIN SCORPION AND SHOKAN. CYRAX WOULD UNDERSTAND BY SHAO KAHN HAD REMAINED POSSIBLY TRUSTY SUBJECT HIS OCCUPATION OF EARTH.

### SEKTOR

GESPIELT VON SAL DIVITA

#### STORY:

„Sektor ist der Codename von Einheit TT-919. Er war der erste von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, die die Lin Kuei gebaut haben. Sektor war einst ein menschlicher Meuchelmörder, der von den Lin Kuei trainiert wurde. Er meldete sich aus Loyalität zum Clan freiwillig für seine Kybernetisierung. Sektor überlebte die Outworld-Invasion – er hat keine Seele, die genommen werden kann.“

#### MOVES:

Heat Missile: U,Z, HS  
Straight Missile: V,V, TT  
Teleport Punch: V,V, TT

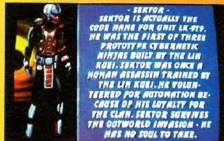


#### KOMBOS:

Ground  
Heat Seeker Missile, Teleport, RN, TS, Jump Forward, HT  
Teleport, Regular Missile  
Heat Seeker Missile, Teleport, RN, TS, Regular Missile  
HS, HS, TT, TS  
HS, HS, TT, TS  
HS, HS, TT, Z+HT  
HS, HS, HT  
HS, HS, HT, HT, Z+HT (2.0)

#### FATALS:

FATALITY 1: Z,Z,Z,Z, HT (Fußleger entfernt) (Block) (1.0)  
Aus seinem Körper kommt eine große Presse, die den Gegner zermatscht.  
ANIMALITY: U,U,U,0 (Block) (vorher Mercy) (1.0)  
Fledermaus - Kopf ab  
FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)  
Test Your Might!  
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)  
U,U,U,U, RN (Nahe dran) (2.0)



**SEKTOR:**  
SEKTOR IS ACTUALLY THE CODE NAME FOR UNIT 919. HE WAS THE FIRST OF THREE PROTOTYPE CYBERNETIC NINJAS BUILT BY THE LIN KUEI. SEKTOR WAS ONCE A HUMAN ASSASSIN TRAINED BY THE LIN KUEI. HE VOLUNTARILY JOINED THE NINJAS OF HIS LOYALTY FOR THE CLAN. SEKTOR SURVIVED THE OUTWORLD INVASION - AS HE HAS NO SOUL TO TAKE.



### NIGHTWOLF

GESPIELT VON SAL DIVITA

#### STORY:

Er arbeitete als Historiker und Bewahrer der indianischen Kultur. Als sich das Outworld-Portal über Nord Amerika öffnete, benutzte er die Magie seines Totems um seinen Stamm und das heilige Land zu schützen. Diese Gegend wurde zu einer ernsthaften Bedrohung für Kahns Invasions der Erde.

#### MOVES:

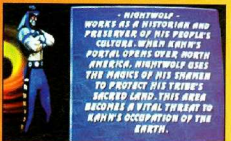
Arrow: U,Z, TS  
Hatchet Uppercut: U,V, HS  
Shield, Z,Z,Z, HT  
Shadow Ram: V,V, TT

#### KOMBOS:

Ground:  
HS, HS, TS, Hatchet Uppercut, HS, HS, HS, TS, Z, U, V, HS  
HT, HT, HS, HS, TS, HT  
HS, HS, Hatchet Uppercut, HS, HS, Shadow Charge  
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

#### FATALS:

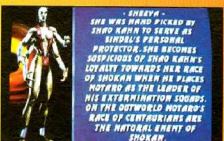
FATALITY 1: U,V,V, HT (Nahe dran) (1.0)  
Aus dem Himmel kommt ein mächtiger Lichtstrahl und pulverisiert den Gegner.  
FATALITY 2: Z,Z,Z, HS (Fußleger entfernt) (1.0)



**NIGHTWOLF:**  
WORKS AS A HISTORIAN AND PRESERVER OF HIS PEOPLE'S CULTURE. WHEN KAHN'S PORTAL OPENS OVER NORTH AMERICA, NIGHTWOLF USES THE MAGIC OF HIS SHAMAN TO PROTECT HIS PEOPLE'S SACRED LAND. THIS AREA BECOMES A VITAL STRATEGY TO KAHN'S OCCUPATION OF THE EARTH.

Er hält sein Tomahawk in den Himmel, woraufhin ein Blitz einschlägt, dann hält er es auf den Gegner und er fällt um.

ANIMALITY: U,U,U (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)  
Er verwandelt sich in einen roten Wolf und fällt den Gegner an.  
FRIENDSHIP: U+RN, U+RN, U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)  
Er verwandelt sich in Raiden, dann fällt ein MK2-Automat vom Himmel und er sagt, daß er eine Raidenverwandlung kennt aber keine Kanoverwandlung.  
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)  
RN,RN,RN, BLK (Nahe dran) (2.0)



**SHEEVA:**  
SHE WAS HAND PICKED BY SHAO KAHN TO SERVE AS SHOKAN'S PERSONAL PROTECTOR. SHE BECAME SUSPICIOUS OF SHAO KAHN'S LOYALTY TOWARDS HER RACE OF SHOKAN WHEN HE PLACES MOLTARO AS THE LEADER OF HIS EXTORTIONATION SCUMS. SHE IS OUTRAGED BY SHAO KAHN'S RACE OF CYNTHIANS ARE THE NATURAL ENEMY OF SHOKAN.

### SHEEVA

GESPIELT VON EINER KNETFIGUR

#### STORY:

„Sie wurde von Shao Kahn persönlich als Wache für Sindel ausgesucht. Sie wurde Kahns Loyalität ihrer Rasse der Shokan gegenüber misstrauisch, als er Molaro als Führer der Killerkommandos einsetzte. In der Outworld ist Molaros Rasse der Centauren der natürliche Feind der Shokan.“

#### MOVES:

Fireball: U,V, HS  
Teleport Stomp: U,0  
Stomp: Z,U,Z, HT

#### KOMBOS:

Ground

HS, HS, TS, hold Z for the rest, HT, HT, TT, HT  
HS, HS, TS, V+HS  
HS, TS, HS, Z+HT

#### FATALS:

FATALITY 1: V,V,V, TS (Nahe dran) (1.0)  
Sie stampft den Gegner in Boden, bis nur noch der Kopf rausquackt.  
FATALITY 2: Halte HT, V,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (1.0)  
Halte HT, V,Z,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (2.0)  
Sie reißt die Haut vom Gegner bis nur noch ein blutiges Skelett übrig bleibt.  
? FATALITY 3: Halte BL, V,U,V,Z,V, Lasse BL, Drücke TS (Dicht)  
ANIMALITY: RN, BL, BL, BL, BL (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)  
Scorpion Explosion  
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)







## KUNG LAO

GESPIELT VON TONY MARQUEZ

### STORY:

Über Kung Laos Schicksal ist nichts weiter bekannt! Er wird auch nicht als Charakter einzeln vorgestellt. Außerdem erliegt er am Ende des Turniers seinen schweren Verletzungen!

### MOVES:

Hat throw: Z,V, TS  
Teleport: U,O  
Dive Kick: U+HT in der Luft  
Shield Spin: V,U,V, RN

### KOMBOS:

Ground:  
TT, TT, Z+HT  
HS, TS, HS, TS, TT, TT, HT  
HS, TS, HS, TS, TT, TT, Z+HT  
Hop punch, Dive kick, Roundhouse, Low Kick

### FATALS:

FATALITY 1: Tap U+BL+RN (Überall) (1.0 + 2.0)  
Kung macht seinen Shiled Spin, der Gegner wird eingesogen und Knochen und Blut fliegen umher.

ANIMALITY: RN, RN, RN, RN, BL, RN (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)  
Leopard Pounce  
Mercy: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
? FRIENDSHIP: U+RN, U+RN, U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)  
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



## KABEL

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

### STORY:

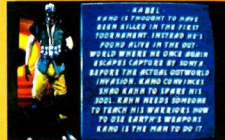
„Als ausgewählter Kämpfer ist seine Identität allen ein Rätsel. Es wird angenommen, daß er ein Überlebender der Kahnschen Killerkommandos ist. Als Folge dessen ist er furchtbar entsetzt und wird nur durch Apparate und seine Wut gegen Kung Künstlich am Leben gehalten.“

### MOVES:

Tornado Spin: Z,V, TT  
Purple Fireball: Z,Z, HS (auch in der Luft)  
Ground Blade: Z,Z,Z, RN

### KOMBOS:

Ground



HS, HS, U+HS  
Spin (Z,V, TT), dann dich heranrennen und eine Kombo machen  
HS, HS, U+HS, JUMPKICK, AIR FIREBALL  
49 % TT, TT, HS, HS, U+HS, JUMPKICK, AIR FIREBALL  
32 % TT, TT, HS, HS, Z+HT, Z+HT  
72 % JUMPKICK, Spin, Ground Blade, TT, TT, HS, HS, U+HS, UPPERCUT, JUMPKICK, AIR FIREBALL

### FATALS:

FATALITY 1: Z,Z,V,U, BL (Fußleger entfernt) (1.0)  
U,U,Z,V, BL (Fußleger entfernt) (2.0)  
Er zieht seine Schläuche heraus und steckt sie in den Gegner, dann pumpt er ihn auf, bis der Kopf platzt.  
ANIMALITY: Halte HS, U,U,U, Lasse HS (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)  
Ein grünes Nashornskelett schubst den Gegner aus dem Bild.  
BABALTY: RN, RN, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)  
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)  
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)  
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)  
BLK,BLK,BL,HT (Nahe dran) (2.0)



Für die Kombat Codes könnt Ihr die Icons am unteren Rand des VS-Scre-

## SO, UND HIER NOCH EIN PAAR ALLGEMEINE TIPS ZUM GAME

ens mit TS, TT und BL verändern. Wenn Ihr den Stick dabei nach oben drückt, wählt Ihr die Icons rückwärts aus. Spieler 1 wählt die ersten drei, und Spieler 2 die letzten drei Symbole – also vorher über den gewünschten Code einigen!  
Mögliche Codes findet Ihr nicht nur Werbung für MK3 sondern auch bei allem anderen, was mit MK3 zu tun hat. Augen offen halten! Aber, bei den so gefundenen Codes fehlt immer ein Symbol (das ist eine Nummer mit Kreis drum). Hier hilft nur ausprobieren (und somit: Geld in den Automaten werfen). Hier habt Ihr schonmal ein paar Codes, die auf beiden Versionen (1.0 & 2.0) funktionieren.

### Dark Fighting:

Goro, Shao Kahn, Shao Kahn, Fragezeichen, Ying Yang, Ying Yang

### Ranper Kombat:

Fragezeichen, Goro, Drachen, Fragezeichen, Goro, Drachen

### Player 1 Quarter energy:

Raiden, MK, Raiden, MK, MK, MK

### Player 2 Quarter energy:

MK, MK, MK, Raiden, MK, Raiden

### There is No Knowledge That Is Not Power:

MK, Ying Yang, 3, Schadel, Yin Yang, Goro

### Winner of Round 1 fights SHAO KAHN:

Drachen, 3, 3, Blitz, Goro, Fragezeichen



### No Power Bar:

Schädel, Shao Kahn, Raiden, Drachen, MK, Ying Yang

### Disable Throws:

MK, Drachen, Drachen, MK, Drachen, Drachen

### Blocking Disabled:

Drachen, Ying Yang, Drachen, Drachen, Ying Yang, Drachen

### ANDERE NÜTZLICHE KLEINIGKEITEN

- Zufallsauswahl: O+Start, genau wie bei den anderen MKs
- Den Schwierigkeitsgrad bestimmt Ihr (im Einspieler Spiel) durch die Wahl des Turmes. Bei Version 1.0 steht Ihr zu Beginn auf dem Master-Turm, bei der 2.0 auf dem Novice-Turm.
- Toasty kommt wieder! Diesmal noch größer, noch besser und mit einem violetten Shirt.
- Nachdem Ihr gegen den Computer verloren habt, werdet Ihr aufgefordert den zehnstelligen „Ultimate Konmat Kode“ einzugeben. Leider weiß noch keiner wie er heißt, und was er bewirkt.
- Nach 100 Kämpfen in einer Reihe könnt Ihr Galaga (ja, das alte Galaga) spielen. Über einen Kombat-Kode soll man auch an das Game gelangen können. Mit HS wird übrigens gefeuert.

### Auch in dieses ausgereifte Kampfspiel haben sich noch ein paar Bugs geschlichen, die Ihr zu Eurem Vorteil nutzen solltet!

- Motaro (erster Endgegner) und Shao Kahn (zweiter Endgegner) könnt Ihr relativ leicht mit den tiefen Feuerbällen von Liu Kang oder Kabels Feuerballen besiegen.
- Die meisten Charaktere, besonders Kahn und Motaro, stehen nur herum und greifen nicht an. Wenn Ihr also am gewinnen seid, zieht Ihr Euch am besten in Eure Ecke zurück und wartet ab. Meist tun Eure Gegner Euch dann nichts.



Der Kinofilm lockte ein Millionen-Publikum in die Lichtspielhäuser. Mit der Umsetzung für Euer SuperNES versucht nun der Hersteller Acclaim nahtlos an den Erfolg anzuknüpfen.



# STAR



Ihr seid der Kommandeur eines Himmelfahrtskommandos und startet von der Erde, um die Welt jenseits des Stargates (Verbindung zweier Planeten) zu erkunden. Auf dem Planeten Abydos erwartet Euch und Eure Mannschaft eine äußerst weltlich erscheinende Wüste. Nach einem fürchterlichen Sandsturm, der die Crew samt Ausrüstung weit versprengt, beginnt Euer Abenteuer in der Rolle des Expeditionsleiters Colonel Jack O'Neil.

Bewaffnet mit einem Maschinengewehr mit unendlich Munition und ein paar Handgranaten startet Ihr eure erste Mission. Sie besteht darin, fünf der überall verstreuten Ausrüstungskisten einzusammeln. Gelegentlich werdet Ihr dabei auf Freunde treffen, die Euch auf Eng-

**Filmgetreue Handlung in gutem Leveldesign. Viele Missionen plus Mode-7-Sequenz**

großen Level. Natürlich machen Euch währenddessen ständig schreckliche Untiere, wie auch später die starken Horuswachen das Leben gehörig schwer. Auf Endgegner trefft Ihr zum Glück eher

**Im Grunde altbekannte 08/15-Action. Manche Endgegner sind hässlich schwierig**

selten. Sie sind schwer zu besiegen, weil Ihr sie mit den Handgranaten nicht so leicht treffen könnt und das MG sie kaum verwundet.

Als Ausgleich gibt's jedoch zahlreiche Extras – von Schnellfeuer und Lebensenergie bis zu neuen Handgranaten und 1ups (Extraleben). Nicht zu vergessen, die sieben Symbole des Stargates, die Ihr zur Erfüllung der Expedition benötigt. Diese Symbole finden sich auch in den Paßwörtern wieder.

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. In Level sieben habt Ihr diese Probleme aber nicht – es handelt sich nämlich um eine Mode-7-Flugsequenz, die eine willkommene und span-

**FILMGETREUE HANDLUNG**

nende Abwechslung darstellt.

Musikalisch glänzt das Modul einerseits durch atmosphärische Filmthemen, andererseits – im negativen Sinne – aber auch durch eintönige Kompositionen.

Ein bißchen nervig wird's bei

den Soundeffekten, die teils unpassend sind. Viel wichtiger als der Sound ist hingegen das Gameplay eines Spiels, doch da sieht's bedauerlicherweise nicht viel besser aus: Bereits nach der vierten oder fünften Mission sinkt die Motivation. Immer dieselben Gegner, ein recht hoher Schwierigkeitsgrad und teils höflich schwere Endgegner vertreiben den Spielspaß. Hier kann leicht Frust aufkommen. Wer am Schluß Ra besiegen will, muß nicht nur Nerven aus Stahl haben, er muß auch viel Zeit mitbringen.

Thomas Hellwig

**ALLE NASE-LANG EXTRAS**

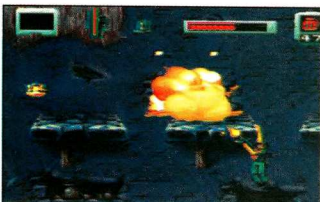
lich oder Deutsch über den Stand der Dinge aufklären. Die folgenden Missionen, die sich weitestgehend an der Filmhandlung orientieren, sind meist ähnlich wie die erste aufgebaut. Das heißt, Ihr müßt jeweils eine bestimmte Anzahl eigener Leute, Dorfbewohner oder Gegenstände aufspüren, um weiterzukommen. Das erfordert natürlich die komplette Erforschung der teilweise sehr



Hangeln und quer nach oben schießen – kein Problem für O'Neil

Mit dem MG richtet Ihr gegen Endgegner nur wenig aus

Ist das MG, heißgelaufen, sieht's mit Dauerfeuersalven schlecht aus!



Der schwarze Kasten (oben links) zeigt Extras an, wenn Ihr sie aufgenommen habt



**SNES**

## STARGATE

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Etwas hakelige Steuerung. Dafür aber viel Action und spannende Missionen (Mode-7-Sequenz).

**Dauerspaß** 6 5 4 3 2 1

Auf Dauer zu eintönig. Der Schwierigkeitsgrad bei manchen Endgegnern ist sehr hoch – Frustgefahr!

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Interessantes Design, animierend aber relativ abwechslungsungsarm. Technisch nur Durchschnitt.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Die Musik reicht von langweilig bis dramatisch und anregend. Die Sounds sind teils etwas unpassend.

Genre: Action/Jump&Run  
Spieler: 1 Spieler  
Hersteller: Acclaim  
Preis: ca. DM 140  
Level: mittel/hoch  
Schwierigkeit: 11 Mission  
Continues: Paßwort  
Speicher: 16 MB  
Erhältlich: im Handel

**FAZIT**  
**3+**



IN EINER FREMDEN WELT OHNE GNADE

# GATE



**a**nlänglich einer großangelegten archäologischen Ausgrabung in Gizeh/Ägypten im Jahre 1928 entdeckte der Expeditionsleiter Prof. Langford neben antiken Pyramiden einen riesigen Metallring.

Heute, knapp 70 Jahre danach, befindet sich der mysteriöse Ring im Besitz der amerikanischen Regierung, die eine Sonderinheit des Militärs in Zusammenarbeit mit einem Expertenteam damit beauftragt hat, die Funktion des geheimen Fundes aufzuklären.

Dazu engagiert die Wissenschaftlerin Catherine Langford den bislang erfolglosen Ägyptologen Daniel Jackson. Binnen weniger Tage identifiziert er alle sieben

Symbole und erkennt zudem, daß es sich um ein „Sternentor“ (Stargate) handelt. Nur wenn die Symbole in der richtigen Reihenfolge angewählt werden, öffnet

sich das Tor in eine fremde Welt. Kurzum beschließt die Regierung eine militärische Abordnung unter der Leitung von Colonel Jack O'Neil durch das „Stargate“ zu schicken, an der auch Jackson teilnimmt. Nach einer fantastischen Reise durch Zeit und Raum landet das Team auf dem fremden Planeten Abydos.

Durch einen gewaltigen Sandsturm wird die Truppe voneinander getrennt. Als Jackson und

O'Neil fernab von ihrem Camp auf ein Arbeitslager treffen, wird klar, daß es hier Leben gibt. Die versklavten Ureinwohner halten Jackson für einen Gott und führen ihn und den Rest der Gruppe in deren Dorf Nagada.

Dort wird ihnen über den bösen Herrscher Ra berichtet, der das wehrlose Volk zum Zwecke des Quarzabbaus unterjocht. Unter den Dorfbewohnern befindet sich eine hübsche junge Frau namens Sha'uri, die sich in Jackson verliebt hat und von den Horuswachen Ras entführt wird. Für Jackson ist sofort klar, daß er Sha'uri aus den Klauen Ras befreien muß. O'Neil, der den geheimen Auftrag hat, die fremde Welt durch eine Atombombe zu vernichten, schließt sich dem Unternehmen an.

Daraufhin gelangen sie in Ras Raumschiff, wo sie ihn in einem gigantischen Showdown mit Hilfe der Atombombe besiegen und Sha'uri befreien können.

Am Ende kehrt nur der Colonel auf die Erde zurück – Daniel Jackson bleibt bei Sha'uri auf Abydos.

## Der Kinofilm



Das ist einer der Nagadener, der O'Neil zur Seite steht

Kurt Russell, bekannt aus „Die Klapperschlange“ spielt Colonel Jack O'Neil



Der Herrscher Ra – im Film wird er von einer Frau gespielt!



Ein Kleinstarsteller in voller Montur, mit Maske, Waffe und Lendenschurz



weniger Tage identifiziert er alle sieben

Preise für Saturn und PSX auf Anfrage!

## M.C. Game

PC-Komplettsysteme, Hardware, Software

### SNES:

Adventure Island	59,95	DV
Arky Light Foot	79,95	DV
Barkley Shut up and Jam	69,95	DV
Brain Tard	129,95	US
Blasphemous	129,95	US
Brink	49,95	DV
Buena-Vista	99,95	US
Caesars Knight in Byzland	69,95	US
Canan Fodder	99,95	DV
Claymancer	49,95	DV
Cliffhanger	49,95	DV
Crisis Dummies	49,95	DV
Das Rosenkranzmann	49,95	DV
Neset Fighter	49,95	DV
Double Dragon V	49,95	DV
Dr. Franken	49,95	DV
Dragon View	139,95	US
Earthworm Jim	119,95	DV
ESPN Baseball	49,95	DV
FFA Soccer	109,95	DV
Final Fantasy II	129,95	US
Final Fantasy III	149,95	US
Flotow Patrol	59,95	DV
Flotow Troop	49,95	DV
GP 1	49,95	DV
Illusion of Gaia	139,95	US
Incredible Hulk	49,95	DV
Judith James	99,95	DV
Jurassic Park 2	69,95	DV
Lawnmower Man	59,95	DV
Legend	59,95	DV

Lemmings 2	69,95	DV
Magic Boy	49,95	DV
Major League Baseball	109,95	US
Mechwarrior	59,95	DV
Metal Marines	59,95	DV
Mickey Mania	69,95	DV
Micro Machines	59,95	DV
Mighty Max	69,95	DV
NBA Jam T.E.	119,95	DV
NBA Live 95	109,95	DV
Operation Starfish	129,95	DV
Pac-Attack	49,95	DV
Pitfall	69,95	DV
Player Manager	49,95	DV
Plak	49,95	DV
R-Type III	69,95	DV
Return of the Jedi	99,95	DV
Samurai Showdown	109,95	US
Shaq-Fu	69,95	US
Smash Tennis	59,95	DV
Soccer Kid	49,95	DV
Soulblazer	109,95	DV
Spindizzy	39,95	DV
Super Baseball 2020	59,95	US
Super BattleTank 2	49,95	DV
Super Bomberman	59,95	DV
Super Dropzone	69,95	DV
Super Morph	59,95	DV
Super Pang	49,95	DV
Super Punch Out	119,95	DV
Super Punch Out	99,95	DV
Super Turrican	59,95	DV
Superman	79,95	DV
Syndicate	99,95	DV

Time Slip	49,95	DV
Top Gear 2	89,95	DV
Top Gear 3000	119,95	US

Vortex	49,95	DV
WCW Superbrawl	119,95	US
WWF Raw	69,95	DV
X-Men	139,95	DV
Yogi Bear	49,95	DV
Zool	69,95	DV

### MEGA DRIVE:

Barkley Shut up and Jam	99,95	DV
Batman Returns	29,95	DV
Bubsy II	49,95	DV
Canan Fodder	109,95	DV
Champions World Class Soccer	49,95	DV
Chuck Rock	39,95	DV
Combat Cars	49,95	DV
Desert Demolition (Road R.)	49,95	DV
Die Schlumpfe	109,95	DV
Dino Dini Soccer	49,95	DV
Dragons Revenge	59,95	DV
Dynamite Headdy	39,95	DV
Earthworm Jim	79,95	US
Earthworm Jim	109,95	DV
Galahad	39,95	DV
Generation Lost	29,95	DV
Greenleaf	39,95	DV
Gynoug	59,95	DV
Hulk	39,95	DV
Indy Car Nigel Mansell	119,95	DV
International Tennis Tour	59,95	DV

Kawasaki Superbikes	89,95	DV
Lawnmower Man	29,95	EV
Lemmings 2	59,95	US
Mega Turrican	49,95	DV
Mickey Mania	69,95	DV
Mighty Max	49,95	DV
Mr. Nutz	49,95	DV
NBA Jam T.E.	109,95	DV
Omifants	39,95	DV
Pebble Beach Golf	109,95	DV
Phantasy Star IV	169,95	US
Pitfall	69,95	DV
Powerdrive	99,95	DV
Psycho Pinball	109,95	DV
R.B.I. Baseball 94	69,95	DV
Radiical Rex	49,95	DV
Road Rash 3	99,95	DV
Samurai Showdown	119,95	DV
Shaq-Fu	49,95	DV
Shining Force II	129,95	DV
Sparkster	69,95	DV
Splitterhouse 2	39,95	DV
Story of Thor	129,95	DV
Stratgate	129,95	DV
Striker	119,95	DV
Sword of Vermillion (Hintbook)	39,95	DV
Tazmania 2	79,95	DV
Toughmen Contest	109,95	DV
Troy Allman Football	49,95	US
True Lies	129,95	DV
Winter Olympics	39,95	DV
Yolverine	49,95	DV
WWF Raw	69,95	DV

Wir führen auch alle aktuellen Konsolen, z.B. Sega Saturn, Sony Playstation, Atari Jaguar, etc.

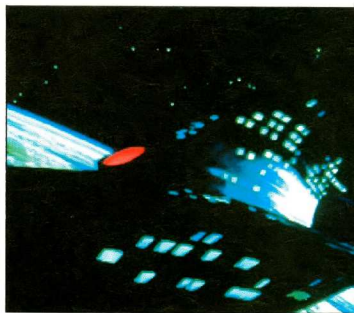
## M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste ant Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielern





**Niemand kann so recht das Erfolgsrezept der Serie erklären. Gene Roddenberrys Star Trek ist ein Phänomen – und bislang ist noch kein Ende abzusehen.**



**Captains im Wandel der Zeiten**

# DATEN, FAKTEN, INFORMATIONEN

# RAUMSCHIFF STAR

**S**ternzeit 1965-69: Der Star-Trek-Pilotfilm „The Cage“ (Kosten circa \$ 630.000) wird vom Fernsehsender NBC zurückgewiesen. Gene Roddenberry (1921-1992) bekommt dennoch eine zweite Chance: Mit „Where no man has gone before“ (Die Spitze des Eisberges; ca. \$ 330.000) begann die Entreprise mit veränderter Besetzung ihre Fünfjahresmission. Als erste Folge flimmerte am 8.9.66 jedoch „Das Letzte seiner Art“ über die US-Bildschirme. Nachdem es die Serie nie unter die Einschaltquoten-Top 50

schaffte, und sie nach der zweiten Staffel nur durch eine Brief-Aktion der Fans gerettet werden konnte (angeblich gingen eine Million Briefe bei NBC ein), war nach drei Jahren (scheinbar) endgültig Schluß. Star Trek war tot – bis ein Wunder geschah: Die Serie wurde an regionale Privatsender lizenziert

### SEIT 30 JAHREN AUF DEM BILDSCHIRM

und wurde posthum ein unglaublicher Erfolg. Das Ergebnis sind zahlreiche Nachfolge-Serien: 1973-74: Zeichentrickserie, 22 Folgen, synchronisiert von den Original-Schauspielern. Hierzulande nur völlig entstellt zu bestaunen: Von 25 Min. auf zum Teil unter 15 gekürzt und mit angeblich lustiger Synchronisation bestraft. 1977-95: Eine neue TV-Serie, „Star Trek II“, ist in Planung. Die

alte Besetzung sollte erweitert werden um den ersten Offizier Decker, Deltanerin Ilia und Vulkanier Xon als Ersatz für Spock. Unter dem Einfluß des „Star Wars“-Erfolges wurde das Konzept jedoch geändert, und 79 erschien im Kino „Star Trek – The Motion Picture“. Bis heute folgten sechs weitere Streifen.

1987-94: Star Trek – The Next Generation hat (in den USA) nach Anlaufschwierigkeiten und anfänglicher Ablehnung der Trekkies/Trekker dem großen Vorbild in der Zuschauergunst längst den Rang abgelaufen. Ein paar alte ST-II-Drehbücher fanden übrigens Verwendung (z.B. „The Child“, „Devil’s Due“). 1992-?: Als absehbar war, daß TNG den Sprung in die Kinos

wagen würde, startete „Deep Space Nine“ – mehr eine Soap Opera im Weltraum als klassische Science-fiction. In den USA dennoch erfolgreich. 1995-?: 70.000 Lichtjahre weit verschlägt es die Besetzung der „Voyager“ durch die Galaxis, fortan muß sie sich mit der Rückreise-Route auseinandersetzen (Kampfsterne Galactica?). Die ersten Folgen lassen eine Rückkehr zu alten Traditionen erhoffen: ein Raumschiff, das Lichtjahre von der Erde entfernt, in Galaxien vordringt, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat!

kdh



## Generations

Das Objekt der Begierde: der Stuhl in der Mitte der Brücke...



Nach der zweiten Staffel wurden endlich die abern Schlafanzüge ausgemustert...



Die Voyager-Crew ist mal wieder ein bunt zusammengewürfeltes Haufen...



Auch ungeklärt ist, warum die Star-Trek-Filme mit ungeraden Zahlen nie so der Hit sind...







**Der Weltraum, unendliche Weiten! Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Dies sind die Abenteuer des neuen Raumschiffs Enterprise, das viele Lichtjahre von der Erde entfernt unterwegs ist, um fremde Welten, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen zu entdecken. Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat!**



Dank La Forges Visor könnt Ihr auch im Dunkeln sehen

# ENTERPRISE THE NEXT GENERATION TREK THE NEXT GENERATION

**N**ach monatelanger Verzögerung erreicht „Star Trek: The Next Generation“ „Future's Past“ (so der vollständige Titel) nun endlich unseren Heimatboden. Eine nette Hintergrundstory liefert (hoffentlich) die nötige Motivation: Ein äußerst mächtiges Artefakt einer versunkenen Zivilisation wartet auf seine Entdeckung. Ihr müßt verschiedene Aufträge erfüllen und Euch mit den Römulanern und anderen Extraterri-

sten herumschlagen, um schließlich in den Besitz dieses mächtigen Erbstücks zu gelangen. Das Spiel ist in drei verschiedenartige Abschnitte gegliedert: – Auf der Enterprise selber kontrolliert Ihr alle wichtigen Stationen. So könnt Ihr neben der Kurswahl auch den Computer ausquetschen und z.B. Landungsstruppen zusammenstellen. –

Wenn Ihr unterwegs einem feindlichen Raumschiff begegnet, wird der Kampfschirm eingelebt. Auf diesem steuert Ihr die Enterprise in Draufsicht und führt die Waffensysteme ihrem Zweck zu. – Und schließlich bewegt Ihr die einzelnen Mitglieder eines Landungsstrups auf bestimmten Planeten durch die Labyrinth der verschiedenen Level. Dieser Spielaspekt bildet eindeutig den Schwerpunkt des Moduls.

Die Grafik ist zwar in keinem der Spielabschnitte phänomenal, aber sie fängt die Stimmung und Atmosphäre der Serie recht gut ein und ist so detailliert, daß Ihr alle Charaktere gut wiedererkennen könnt. Ähnliches gilt eingeschränkt auch für den Sound. Allerdings kann er bei längeren Märschen auch mal ganz schön auf die Nerven gehen. Im großen und ganzen bereitet dieses Modul, insbesondere den Trekern und Trekkies eine Menge Kurzweil, wenn auch manche der Labyrinth-Level etwas zu groß und eintönig geraten sind. Fans können aber allein wegen der umfangreichen Computer-Datenbank getrost zugreifen! Freunde abwechslungsreicher Action-Adventures sollten ebenfalls einen Blick riskieren. *mf*

**Manche Level zu lang und eintönig, Sound manchmal recht nervig.**



Der Dank einer schönen Frau rechtfertigt jede Strapaze (na ja, oder so ähnlich)

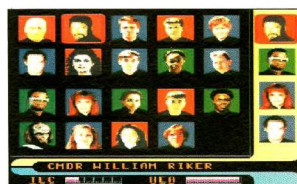
**Alle Charaktere sind mit Ihren Fähigkeiten vertreten, gutes Mix der Spiel szenarien, deutsch**



Die Brückenstationen stehen Euch offen



Beim Raumkampf geht es hoch her



Stellt die Außenteams selber zusammen



Dank La Forges Visor könnt Ihr auch im Dunkeln sehen



Ja ja. Sogar der obligatorische Lorenlevel findet sich in diesem Modul!



„Set Course and Engage!“

**STAR TREK: TNG**

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Viele Charaktere und Szenarien sorgen für Abwechslung. Die Steuerung ist auch in Ordnung.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Dank Paßwort müßt Ihr nicht auf einmal durchspielen. Die Labyrinth sind recht knifflig.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Detailliert und Star-Trek-Like. Manchmal aber etwas lieblos. Gt adaptiertes Computersystem.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Insgesamt recht ordentlicher Sound, kann aber manchmal auf die Nerven gehen.						
Genre	Action/Strategie					
Spieler	1					
Hersteller	Interplay					
Preis	ca. DM 140					
Level	12 (groß)					
Schwierigkeit	steigend					
Continuum	Paßwort					
Speicher	16 MBit					
Erhältlich	im Handel					

**FAZIT**  
**3+**





**Während Ihr Ferien macht, Euch am Strand oder am Baggersee rumlummelt oder gepflegt einen coolen Sommerdrink schlürft, machen wir uns in übertemperierten Büros über die neueste Software her. Daß da nicht immer alle einer Meinung sind, versteht sich von selbst. Darum auch diesmal wieder die Statements, die so persönlich wie kritisch sind. Viel Spaß und bis nächsten Monat,**



*Eure*  
**GAMEPRO**  
*Crew*

## ABER ABER HERR ÜBERSETZER ...

Auch bei guten Spielen und teuren Lizenzen kann sich ein kleiner „Bug“ in die Anleitung einschleichen. So auch bei unserem Titel-Thema-Game „Judge Dredd“:

In der deutschen Anleitung wird im Text beschrieben, daß sich die Waffen mit den L- und R-Tasten wechseln lassen. Laut nebenstehender Grafik soll dies jedoch mittels des Steuerkreuzes (links und rechts drücken) möglich sein. Nach einer langen Kette von Selbstversuchen – die übrigens unter strenger Aufsicht durchgeführt wurden – kommen wir zu dem Schluß, daß die Aussage im Text stimmt.

Na ja, das mit dem „Links“ und „Rechts“ ist ja auch so eine Sache ... das war schon in Otto Walkes legendärem Führerscheinprüfungs-Gag der Fall.



<b>HANS J. AMANN</b>  Redakteur Sports, „Shoot ‘em Up Parodius (Saturn)“	<b>JULIAN EGGBRECHT</b>  Freier Mitarbeiter Actions, „Shoot ‘em Up Tekken (PS-X)“	<b>MARIS FELDMANN</b>  Volontär Prügels, „Strategie Wonderboy 2-4 (MS)“
---	--	--

**BEVORZUGTE GENRES DERZEITIGES LIEBLINGSGAME**

<b>PARODIUS DEL. PACK</b> SATURN S. 24/25 ★★★★★ Die Saturn-Fassung des Knuddel-Ballerspiels muß sich hinter der PSX-Version keinesfalls verstecken. Fans knackiger Shoot ‘em Ups sollten bei diesem amüsanten Vergnügen zugreifen – so wie ich.	★★★★★ Der Saturn wetzt die Krallen: Gokuro Parodius zeigt die Stärken von Segas 2-D-Hardware. Einziger Schwachpunkt: Teil 1 ist nicht so gut spielbar wie auf der PlayStation.	★★★★★ Endlich kann der Saturn mal seine (wirklich beeindruckenden) 2-D-Fähigkeiten ausspielen. Wie heißt es doch so schön: „We love shooting Games!“
---	---	---

<b>GRAN CHASER</b> SATURN S. 24/25 ★★ Schade, daß nach dem tollen Daytona USA das futuristische Rennspiel Gran Chaser so enttäuscht. Die Rennen sind leider actionlos, langweilig und viel zu einfach.	★★★★★ Segas verführte Antwort auf Wipeout hat recht nette Grafiken und einen der schlechtesten Sounds auf 32-Bit Konsolen. Das Spiel? Belanglos bis nett.	★★ Mal abgesehen von dem gewöhnungsbedürftigen Sound und den schlechtesten FX die ich je gehört habe, ist das Game so la la. Rennspielreize könnte es gefallen (obwohl - ich bin ja selber ein, hmm?).
--	--	---

<b>JUDGE DREDD</b> SNES S. 28/29 —	★★ Stallone zeigt die Zähne: Acclams Fließband-Schmiede Probe liefert mal wieder durchschnittliche Action-Film-Jump&Run-Kost ohne Überraschungen. Ich find's uninteressant.	★★★★★ Meiner Meinung nach bietet Judge Dredd schon etwas mehr, als die allgemein übliche Standard-Action-Kost. Es wird Freunden des Comics bestimmt gefallen.
---	--	--

<b>SLAM 'N' JAM '95</b> 3DO S. 73 ★★★★★ Nie war Basketball so realistisch wie Slam 'n' Jam '95. Die dreidimensionale Darstellung ist hervorragend gelungen und die Spielbarkeit erstklassig. Auf zur Jam-Session mit megaspektakulären Dunkings!	—	★★★★★ „Fly High in the Sky“ und dann den Mega-Dunk ins Netz. Selten (oder eher nie) soll Basketball sooo gut aus. Und dann läßt sich dies Spiel auch noch ordentlich steuern. Noch ein Grund für ein 3DO.
--	---	--

<b>STARGATE</b> SNES S. 38/39 ★★★★★ Nicht besser als der aufwendige Film fiel die SNES-Konvertierung aus, die ein solides Action-Spiel darstellt. Nicht mehr, nicht weniger – aber für Fans sicherlich interessant.	★★★★★ Eigentlich hätte der Film als Abschreckung ausgereicht, aber Acclaim macht gnadenlos ein Standard-Jump&Run daraus. Roland Emmrichs Filme sind genauso droge wie das Spiel.	★★★★★ Also (auch wenn's einige anders sehen) ich fand den Film ganz in Ordnung und auch das Game konnte mich fesseln, was sonst bei Action Games nicht selbstverständlich ist.
---	---	---

<b>BATMAN &amp; ROBIN</b> MD S. 31 ★★★★★ Nerven wie Drahtseile braucht, wer bei Batman & Robin nicht verzweifeln möchte. Ganz einfach ist die technisch sehr beeindruckende Hatz nach Bösewichtern nämlich nicht.	★★★★★ Technisch das überzeugende Mega Drive-Spiel aller Zeiten - leider schwer gehemmt durch den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad und einige spielerische Macken. Schade eigentlich...	★★ Auch wenn dieses Game technisch schon imponiert, ist, liegt mir das Gameplay und der hohe Schwierigkeitsgrad überhaupt nicht.
---	---	---

<b>METAL WARRIORS</b> SNES S. 71 ★★★★★ Unverständlich, daß dieses tolle Programm nicht offiziell erscheinen soll, bietet es doch phantastisches Gameplay, innovative Features und reichlich Spielspaß. Lediglich grafisch ist es zuweilen etwas trist.	★★★★★ Ein furioser Cybarnator-Verschnitt von LucasArts, der das Original an Spiel-tiefe bei weitem übertrifft. Nur der Zweispiel-Battle-Mode und der Sound sind ziemlich müllungen.	★★★★★ Mechs, Mechs und nochmal Mechs! So muß ein gutes Game aussehen. Mit den verschieden Robots ist für viel Abwechslung im Game gesorgt. Macro-Fans: zugreifen!
--	--	--

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

★ „Würde ich nicht mal geschenkt nehmen!“  
 ★★ „Nicht so mein Ding, aber wer's haben muß ...“



**THOMAS HELLWIG**



**KLAUS-D. HARTWIG**



**MICHAEL KOCZY**



## DIE LIEBLINGSSPIELE DER KINOSTARS

Nicht nur wir und unsere Politiker daddeln gerne einmal 'ne Runde, Nein, auch die Leinwandhelden aus den Kinos greifen in ihrer Freizeit zum Joypad. Während unseres letzten Amerika-Trips (Anlaß war eigentlich die E3-Messe) hatten wir Gelegenheit, in den Hollywood-Studios Stars und Sternchen nach ihren Lieblingsspielen zu befragen: Ed 'Al Bundy' O'Neils Favorit ist momentan ganz klar „Boogerman“: „Das ist mein Held! Rülpfen, Popeln und Peg ein-



Ed O'Neil, alias Al Bundy, kann nicht von 'Boogerman' lassen.



Ganz locker aus der Hüfte – Clint Eastwood ballert sich bei 'Wild Golf' durch



Er ist so cool, cooler geht's nicht! Dan Akroyd daddelt 'Cool Spot'

nebeln ... das Leben kann so schön sein!“ Ex-Blues-Brother Dan Akroyd spielt hingegen „Cool Spot“: „Es sind noch elf Level bis zum Abspann, er hat einen Jojo in der Tasche und er trägt eine Sonnenbrille – er ist fast so cool wie Elwood Blues!“ Westernheld Clint Eastwood ballert momentan im heimischen Wohnzimmer mit „Wild Golf“ Löcher in den Fernsehschirm: „Die Kunst ist, das Pad locker aus der Hüfte zu ziehen, um dann punktgenau die Gegner zu erledigen ...“ Also Clint, wir sind schon mal auf Deine Tips&Tricks-Strecke zu diesem Titel gespannt.

## UND SIE SPIELEN IMMER NOCH ...

Obwohl die Tage länger werden und das Barometer steigt, zieht es die GAMEPRO-CREW vor, die Abende und Wochenenden im – nicht klimatisierten – Büro zu verbringen. Das liegt nicht am späten Erscheinen im Verlag („Vor 10 Uhr läuft hier gar nichts!“) und dem nicht bewältigten Arbeitspensum, sondern am PlayStation-Hit „Tekken“. Heiße Kampfanden werden sogar noch ausgetragen, wenn der offizielle Feierabend schon seit Stunden der Historie angehört. Einen harten Fight um die Spitzenposition fechten momentan Maris („Ich kämpf' nur mit Mädels“ – Nina), Reza (er spielt am liebsten mit King) und Thomas („Nach Feierabend bin ich Lee!“) aus. Achim, Michi („I am the Law!“) und Klaus („Ich spiele sowieso viel lieber Galaga!“) wirken hingegen etwas abgeschlagen, doch wie heißt es so schön: „Einer ist immer der Loser ...“



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

Redakteur Adventure, Shoot 'em Up Spriggan (PC-Engine)

Redakteur Prügel-, Rennspiele Int. S. Star Soccer (SNES)

★★★★★  
Parodius 1+2 waren schon immer die spielerisch anspruchsvollsten Shoot 'em Ups – wenn man das Zerblasten von niedlichen, putzigen und knuddeligen Viechern mit seinem Gewissen vereinbaren kann.

★★★★★  
Mich kann dieses Spiel trotz der schönen Grafik im neuen Stil nicht vom Hocker reißen. Hauptursache ist die schwammige Steuerung und der morbide Sound.

★★★★  
Kurzfristig ganz nett. Grundsätzlich ist die Steuerung aber unpräzise, sind die Computergegner zu schlecht, und im Zweispielers-Modus wird der Spielablauf viel zu langsam.

★★★★★  
Was vor Jahren F-Zero war, versucht nun – dank futuristischem Ambiente – das Cyber-Rennspiel „Gran Chaser“ zu sein. Wenn man sich in die etwas wirre Steuerung eingefuchst hat, machte es ein wenig Spaß.

★★★★★  
Hier gilt das gleiche wie beim Kommentar zu „StarGate“, mit dem Zusatz, daß die grafische Gestaltung der Level und des Helden besser gelungen ist und es so einfach mehr Spaß macht.

★★★★  
Das übliche Filmlizenz-Plattform-Action-Jump&Run-Einerlei. Vielleicht etwas für Fans des kommenden Films ...

★★★★★  
Endlich mal eine stimmige und actionreiche Filmumsetzung! Wer das geniale „Alien 3“ (SNES) kennt, dem werden zu dem die inhaltlichen Parallelen auffallen, doch wenn stört's, solange das Spiel gut ist.

★★★★★  
Alle Basketball-Fans, die noch kein 3DO haben (seit mitte Juni in Deutschland erhältlich), sollten schnell ihre Spar-schweine Köpfe und sich ein formidables Spielchen namens „Slam 'n' Jam zulegen! Klasse!“

—

★★★★★  
Ein Basketballgame, das vor allem von seiner guten Spielbarkeit und der gelungenen Grafik lebt. Wer auf die neuen 3DO Sportspiele à la „FIFA Soccer“ steht, darf beruhigt zugreifen. Mein Favorit bleibt „NBA Jam“.

★★★★★  
Für alte Alien-Bezwinger und T2-Veteranen ist Acclaims „StarGate“ ein Volltreffer. Technisch o.k. und in Sachen Action und Abwechslung mehr als zufriedenstellend. Prima!

★★★★  
Rennen und springen, suchen und schießen ... Sicher nicht schlecht gemacht, aber auch nichts Sensationelles. Immerhin besser als der Film ...

★★★★★  
Die „Judge Dredd“-Entwickler schufen auch dieses Filmsequel, welches für mich nur den oberen Durchschnittsgrad erreicht. Vor allem ist es die Steuerung, die mir den Spaß verdirbt.

★  
Ihr drückt die Buttons so oft wie ein Formel-1-Fahrer im Rennen von Monaco schalten muß – nämlich ständig. Hektik, Streß und Frust dominieren – selbst mit Dauerfeuer-Pads.

★★★  
Technisch ist Batman & Robin gelungen, der Grafikstil reiht mich jedoch nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin – vom spielerischen Gehalt ganz zu schweigen.

★★★  
Technisch brillant und optisch beeindruckend – für nur einen Spieler ist das Game allerdings viel zu schwer. Außerdem ist mir die Palette der Waffen und Extras zu dürftig bestückt.

★★★★★  
Der Himmel öffnet sich, gliedrige Sonnenstrahlen erhellen mein Gesicht – da erscheint mein alter 64er mit den winzigen Männchen („Choplifter“, „Fort Apocalypse“ Nostalgie – ich muß dieses Spiel unbedingt haben!

★★★★★  
MW ist zwar keine Konkurrenz für Super Proto-tector, neben Super Turrican 2 aber das beste SNES-Actionspiel seit langem. Warum kann es solche Spiele nicht häufiger geben?

★★★★★  
Nach dem unschlagbaren „Super Turrican 2“ erreicht uns ein weiteres Action-Highlight. Jeder Genre-Fan sollte sofort seinen Import-Händler kontaktieren – es lohnt sich!

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

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

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

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



In den versteckten Bonusräumen finden sich zahlreiche wertvolle Extras für Nagetiere



Nach Mr. Nutz versucht nun ein weiteres Eichhörnchen, sich in die Herzen der SNES-Fans zu schleichen. Dabei setzt Zero auf einige Fähigkeiten, die für Eichhörnchen nicht unbedingt arttypisch sind. Aber schaut doch selbst.



# ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

durchaus etwas mehr Level sein können, das eine oder andere Paßwort hätte auch nicht geschadet. Wer relativ geradlinige Jump&Run-Action ohne extreme Überwraschungen (beispielsweise auch beim Design der Zwischengegner) sucht, der wird mit Zero bestens bedient sein, spätestens seit Demon's Crest kann man die Maßstäbe allerdings auch anders setzen. Andererseits wird das Game mangels Paßwörtern und einigen extrem kniffligen Stellen durchaus zu einer Herausforderung – vielleicht solltet Ihr aber doch erst einmal probierspielen ...

Michael Anton

Wenn ein Finsterling Falschgeld herstellen will, dann ist das an sich schon eine böse Sache. Wenn er deswegen auch noch zwecks Papiergewinnung ein schönes Wäldchen abholzen will, dann schreiben zumindest alle davon betroffenen Eichhörnchen nach Vergeltung. Und entführt der Bösewicht darüberhinaus den Vater von Eichkatzen Amy, dann kann als potentieller Schwiegersonn nur noch einer helfen: Zero, das Kamikaze-Eichhörnchen! Der Ninja-Nager macht sich denn auch sofort auf

den Weg, um dem üblen Treiben im Walde Einhalt zu gebieten. Dieser Weg führt ihn durch 15 Level voller Streß, denn natürlich sind die Fieslinge nicht untätig und haben jede Menge Fallen vorbereitet. Dank der perfekten Beherrschung fernöstlicher Kampftechniken (wo lernt man das als Eichhörnchen eigentlich?) stellen die meisten Gegner kein größeres Hindernis dar, waghalsige Sprünge, Shuriken und Nunchaku sind bei ihnen recht gute Argumente. Wären da nicht noch viele

fiese Passagen, die spezielle Sprungtechniken und einiges an Joypad-Artistik notwendig machen. Denn nur so kann Zero gefährliche Hindernisse umgehen und dabei vielleicht noch den einen oder anderen Geheimraum mit vielen Boni und Extras entdecken. Von der technischen Gestaltung her ist das Eichhörnchen-Epos recht gut gelungen; Grafik und Sound sind ordentlich ausgefallen, die vielfältigen Steuerungsmethoden hat man mit etwas Übung bald im Griff. Über die Spieldiefe kann man allerdings geteilter Meinung sein: Die vielen Tricksprünge fordern tatsächlich tierisch viel Geschick, andere Sensationen halten sich jedoch in Grenzen. Auch hätten es



**+**  
Gut spiel- und steuerbar, nette Grafiken, knifflige Geschicklichkeitstests

**-**  
Etwas wenig Abwechslung, zu wenig Level, keine Levelcodes



Nur mit einer perfekten Sprungtechnik lassen sich gefährliche Stellen sicher meistern



Rauhe Schale, harter Kern: Zero ist eigentlich ein ganz netter Kerl ...

**SNES**

## ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

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

Ein putziger Held mit zahlreichen Aktionsmöglichkeiten und die geforderte Joypad-Beherrschung begeistern.

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

Levelcodes, ein paar mehr Level und etwas abwechslungsreichere Gegner hätten sicher nicht geschadet ...

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

Nette Animationen und (bis auf einige Ausnahmen) farbenfrohe Grafiken erfreuen das Auge des Spielers.

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

Einige Effekte sind recht hörensWert, der Soundtrack ist technisch durchaus in Ordnung, aber keine Sensation.

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Sunsoft
Preis	ca. DM 150
Level	15
Schwierigkeit	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**2-**



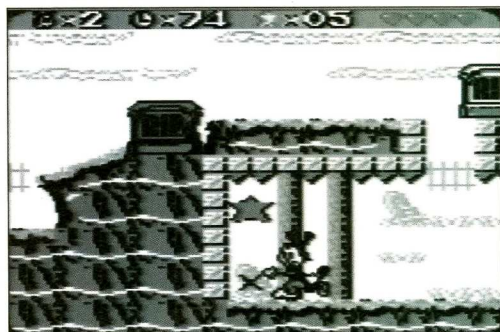
Drei Helden – ein Spiel!

Die aus der gleichnamigen TV-Serie bekannten, Animaniacs' bevölkern nun Euren Game Boy.

GAME BOY  
Test

MEGA DRIVE  
Test

# ANIMANIACS



**d**rei verrückte Toons jagen auf dem fiktiven Studiogelände der Warner Bros. zwei Unholden (Pinky und The Brain) hinterher, die Teile eines wichtigen Drehbuchs gestohlen haben. Euer Weg führt Euch durch vier Studios mit jeweils drei Kulissen, in denen Ihr die Drehbuchteile findet. Ihr steuert und



Jump&Run-Feeling. Doch hat das Game trotz der genannten Kritikpunkte seinen Charme – lustige Animationen und knackige Rätsel sorgen für Spielspaß. Wer interessiert ist, sollte also ruhig mal einen Blick riskieren und das neue Game anspielen.

seht jeweils nur eine Figur, müßt aber ständig zwischen den drei Charakteren wechseln (umschalten), um ihre unterschiedlichen Fähigkeiten zur Lösung der zahlreichen Rätsel nutzen zu können. Natürlich fehlt es in diesem Einspieler-Jump&Run auch nicht an Gegnern, die jedoch meist schwierig zu besiegen sind und vor denen Ihr besser sofort flieht. Unglücklicherweise ist das aber aufgrund der zähen Bewegungen der Helden nicht immer sofort umsetzbar. Genau, wie es auch eher Glückssache ist, auf eine der schwingenden Plattformen zu springen. Zudem mangelt es an ausreichendem

## ANIMANIACS

Gameplay	6	5	4	3	2	1
----------	---	---	---	---	---	---

*Einigkeit der schwierigen Rätsel und des zähen Spielablaufs kommen J&R-Fans ein wenig zu kurz.*

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

*Den dauerhaften Spaß können nur die Rätsel bewahren, ansonsten greift es sich schnell ab.*

Grafik	6	5	4	3	2	1
--------	---	---	---	---	---	---

*Die lustigen Animationen werden durch Spritgeflacker gestört. Per SGB entstehen prächtige Farben.*

Sound	6	5	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

*Die Umsetzung der bekannten Zeichentrickfilmmusik ist erstaunlich gut geglückt.*

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. DM 70
Level	43 Acts
Schwierigkeit	hoch
Continues	Paläwart
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**3+**

# CHEESE CAT-ASTROPHE

Arriba, arriba! Speedy dreht auf und stützt dem fiesen Sylvester die Krallen. Ob das wohl gut geht?



Eine Maus hat es nicht leicht: Die Welt steckt voller Gefahren ...

**d**ie Katze läßt das Mäusen nicht! Damit ihm nicht irgendwelche lästigen Mäuse das dicke Geschäft mit synthetischem Käse verderben, hat Kater Sylvester kurzerhand einige Bewohner aus dem Dorf von Speedy Gonzales (bekannterweise die schnellste Maus von Mexiko) als Geiseln genommen. Darunter ist auch Speedys Angetraute Carmel – ein wahrhaft guter Grund für den munteren Mäuserich, der miesen Miezekatze mal Mores zu lehnen. Und so macht sich Speedy auf den langen, gefährvollen Weg zur Käsefabrik, der ihn durch die unterschiedlichsten Landschaften voller fieser Gegner führt. Allerdings kann sich die Maus ihrer Haut wehren, indem sie den Widersachern einfach auf den Kopf springt oder ihnen einen der seltenen Sombreros entgegenwirft.



denn das Hintergrund-Gedudel nervt gewaltig. Da retten auch die recht ordentlichen Grafiken und Animationen nichts mehr – was hier abgeht, ist ab-soluter Käse. Speedy-Fans und Liebhaber unfaireer Jump&Runs mögen damit vielleicht glücklich werden, Otto Normalspieler allerdings nicht! Da haben Speedy und Konsorten leider Pech gehabt.

## CHEESE CAT ASTROPHE

Gameplay	6	5	4	3	2	1
----------	---	---	---	---	---	---

*Einige Puzzleeinlagen sind ja ganz nett gelungen, dauerweise stimmt die Farbeß absolut nicht.*

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

*Entweder vor Langeweile einschlafen oder vor Frust ins Joypad beißen – das ist auch eine Art Ausgewogenheit.*

Grafik	6	5	4	3	2	1
--------	---	---	---	---	---	---

*Trotz leichter Unübersichtlichkeiten in einigen Leveln wissen Grafik und Animation durchaus zu gefallen.*

Sound	6	5	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

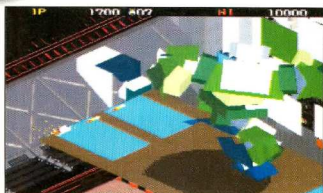
*Das Mega Drive kann doch wesentlich mehr als nervige Hintergrundmusiken und lächerliche Soundeffekte.*

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 110
Level	10
Schwierigkeit	mittelmäßig
Continues	1 Levelcodes
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

**FAZIT**  
**4**

Soweit, so gut. Allerdings ist es fraglich, ob Speedy sein Ziel überhaupt erreichen wird: Das Leveldesign schwankt zwischen absolut edel Herumgerenne und wagemutigen Sprüngen ins Nichts – nur um auszuprobieren, ob oder wie es dort weitergegangen wäre. Etwas mehr Fairness hätte hier gut getan, ebenso mehr musikalische Qualitäten,





## MOTHERBASE

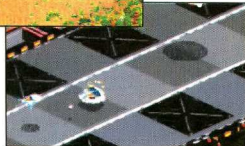
**e**s ist schon ein seltsames Raumschiff, mit dem Ihr das Weltall unsicher macht. In seiner Normalausführung gleicht es eher einem Floh – und das ist fast wörtlich zu nehmen: Denn wie diese lästigen Parasiten kann es auf gewisse andere vorbeifliegende Raumschiffe hüpfen und sich somit kurzzeitig zu etwas mehr Feuerkraft verhelfen. Die wird auch dringend benötigt, denn in den isometrisch dargestellten Gängen einer Raumstation wimmelt es nur so von gefährlichen Feinden. Die ganze Sache erinnert irgendwie an das gute alte ‚Zaxxon‘ – mit dem kleinen Unterschied, daß die Sache damals wesentlich spielbarer und fairer war. Denn leider verliert man im Polygonschmelgel leicht die Übersicht, auch ist die Steuerung etwas zu hakelig ausgefallen. Der Zweispieler-Modus kann ebenfalls nur bedingt überzeugen, hier duelliert Ihr Euch auf recht kleinen Spielfeldern mit zwei dieser Raumflöhe – anfangs ganz nett, mit der Zeit aber doch etwas öde. Ein ‚Zaxxon-Revival‘ ist zwar eine

nette Idee, in dieser Form nur schwer genießbar.

man



Oben: Auch der Zweispieler-Modus kann nicht überzeugen



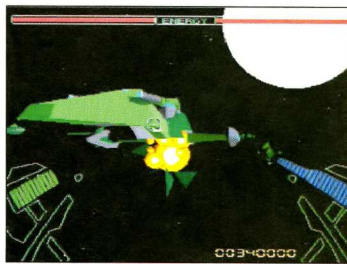
## STELLAR ASSAULT

**Z**unächst ein kleiner Beitrag zur Verwirrung: Angekündigt war das Game unter dem Titel ‚Shadow Squadron‘, inzwischen kommt es hierzulande als ‚Stellar Assault‘ in den Handel. Am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert, Freunde actionreicher Welt-raumballereien kommen voll auf ihre Kosten. In Eurem Kampfraumschiff dürft Ihr durchs All düsen und ganze Flotten feindlicher Polygonschiffe in Schrott verwandeln. Dabei wird für jeden Geschmack dank der verschiedenen Spielmodi etwas geboten: Wer mehr auf das ‚interaktive‘ Feeling steht, der kann sein Raumschiff in bester ‚Starblade‘-Manier auf Autopiloten stellen und sich voll und ganz auf das Zielen mit dem Fadenkreuz konzentrieren. Echte Asse steuern natürlich selbst, und im Zweispieler-Modus könnt Ihr Euch die harte Arbeit mit einem Co-Piloten teilen. Letzteres macht mit einem eingespielten Team besonders viel Spaß, aber auch Einzelgänger kommen auf ihre Kosten. Zwar wären etwas mehr Farben und



Schattierungen nett gewesen, mehr als einen Blick ist das Game aber allemal wert!

man



Und wieder wird ein gewaltiges Raumschiff durch gezielte Schüsse in seine Einzelpolygone zerlegt: Treffer – versenkt!

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.....Shoot 'em Up  
Spieler.....1-2  
Hersteller.....Sega  
Preis.....ca. DM 130  
Level.....5 Stages  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....einstellbar  
Speicher.....4 MBit  
Erfältlich.....im Handel!

**FAZIT**  
**2-**

## MEGA DRIVE Test



Etwas brutal ist das Game übrigens auch

Zu zweit ist es besonders leicht, die Schurken aufzumischen

## THE PUNISHER

**t**he Punisher™ ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenautomaten, und spielerisch typischer ‚Final Fight‘-Klone. Ihr steuert den Comic-Helden Punisher durch sechs horizontal-scrollende Level, die mit unintelligenten Gegnern nur so vollgestopft sind. Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit miteinklinken und als Nick Fury (ebenfalls ein Comic-Charakter) mit auf Gangsterjagd gehen. Neben den üblichen Attacken können die Beiden die Waffen von besiegt Gegnern aufnehmen, und so noch besser das ‚Gesetz‘ vertreten: Von der Eisenstange bis zum MG reicht die Palette der Meinungsverstärker.

Wer den Automaten kennt, wird mit Recht von der optischen Umsetzung enttäuscht sein: Die Figuren sind viel zu klein und nur mäßig animiert. Auch die Hintergründe sind etwas fantasios designet. Der magere Sound unterstützt kaum das Prügelgeschehen, zudem reagiert die Steuerung reichlich träge. Comic-Fans, die be-

reit sind, mit Abstrichen in Sachen Grafik, Sound und Abwechslung zu leben, wird dieses Modul gefallen. Ansonsten kann selbst der Zweispieler-Modus das Game nicht aus seiner Unterdurchschnittlichkeit herausheben. **mik**

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

Genre.....Prügelspiel  
Spieler.....1-2  
Hersteller.....Capcom  
Preis.....ca. DM 110  
Level.....6  
Schwierigkeit.....einstellbar  
Continues.....3  
Speicher.....16 MBit  
Erfältlich.....ab Juli

**FAZIT**  
**4**



# SEAL OF THE PHAROAH



**W**illkommen im alten Ägypten. Unheil ist über das Land gekommen, Tod und Verwüstung an allen Orten. Man munkelt, daß sich die Lösung der Probleme in der Pyramide von Rassius III findet, und deshalb hat sich vor einiger Zeit schon Euer Daddy an die Erforschung der dunklen Gänge gemacht. Leider kam er nicht mehr zurück, und jetzt müßt Ihr als braver Sohn die Pharaonengruft genauer unter die Lupe nehmen.

Eine nette Story als Grundlage für ein 3-D-Labyrinthspiel mit vielen Kampf- und Rätsleinlagen, doch leider hat das Game einige Schwächen: Viel Geschmack und Phantasie hatte der alte Rassius bei der Auswahl seiner Inneneinrichtung nicht, und so hetzt Ihr meistens durch ewig gleich aussehende Gänge. Mangels packender Musik und Soundeffekte kommt keine rechte Atmosphäre auf, auch erweist sich die Steuerung



**S**chon vor wenigen Monaten überraschte uns Claim mit einer guten Umsetzung von 'NBA Jam' für den Gameboy. Nun erscheint die Tournament Edition für die Keksdose und wartet mit den bekannten Features des 16-Bit-Vorbildes auf.

27 aktualisierte NBA-Teams mit je mindestens drei Spielern stehen zur Auswahl, um die Körbe zu beiden Seiten des Feldes in Brand zu setzen. Selbstverständlich tauchen – auf Wunsch – die bekannten Power-Ups auf, die z.B. Eure Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen oder alle anderen Akteure kurz umwerfen. Das kleine Steuerungsmanko (eine Spiel-Funktion liegt immer auf dem Start-Button) wurde leider nicht gelöst, sodaß Jam-Artisten immer noch Fingerverrenkungen bevorzugen. Der karge Sound geht mit der



**SUBSTITUTION**  
PRESS START  
CPU SUBSTITUTIONS  
JANUARY 8 FEBRUARY 8 MARCH 8

THURSDAY 8 FRIDAY 8 SATURDAY 8 SUNDAY 8

rung durch die kryptischen Hieroglyphen als recht unhandlich. Auch wenn es Daddy nicht gefallen wird: Ein Muß ist diese Pyramidenhatz nicht unbedingt.

man  
Muster: ECS, Hamburg

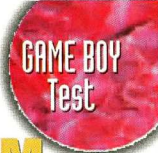
ist es ein Seestern? Eine Rose? Oder ist es völlig egal?



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

Genre..... Action-Adventure  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Panasonic  
Preis..... ca. DM 150  
Level.....  
Schwierigkeit..... mittel  
Continues..... Batterie  
Speicher..... 1 CD  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**3+**



# NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Zeit leider etwas auf die Nerven, der SGB wird übrigens nicht unterstützt. Insgesamt ist die erweiterte Auflage mit all seinen Optionen und kleinen grafischen Verbesserungen einen Tick besser geworden, und gehört in die Sporttasche eines jeden Basketball- und Game-Boy-Fans.

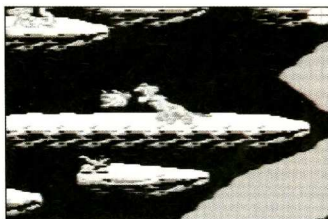
Gameplay	6	5	4	3	2	1
Dauerspaß	6	5	4	3	2	1
Grafik	6	5	4	3	2	1
Sound	6	5	4	3	2	1

Genre..... Sport  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Activision  
Preis..... ca. DM 70  
Level..... 27 Teams  
Schwierigkeit..... 5 Stufen  
Continues..... Paßwort  
Speicher..... 2 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**2**



# LION KING

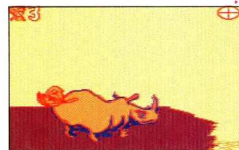


Einmal im Leben ein Mauerspecht sein? Hier ist es möglich ...

**S**chade eigentlich! Während die andere Handheldversion (auf dem Game-Gea) weitaus spielbarer war als die 16-Bit-Fassung, hat man sich für die GB-Variante keine weitere Mühe gemacht. Vor langweiligen da kahlen Hintergründen müßt Ihr den kleinen Löwen mit ungenauer Steuerung durch das schon bekannte Leveldesign bugsieren.

Als besonders schwierig erweist sich das Autoscoller-Level (Straußenritt), da Ihr hier die Hindernisse erst viel zu spät erkennen könnt – durchzukommen ist reine Glücksache.

Weder Sound- noch Grafikfähigkeiten des Super-GB werden zur Aufbesserung des Games verwendet. So bleibt nur ein unterdurchschnittliches Jump&Run auf dem GB. Falls Euch das Genre interessiert probiert doch lieber mal ein Mario-Spiel.



Also ich fand das ja nicht gut ...!

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

Genre..... Jump&Run  
Spieler..... 1  
Hersteller..... Disney  
Preis..... ca. DM 70  
Level.....  
Schwierigkeit..... hoch  
Continues..... einstellbar  
Speicher..... 2 MB  
Erhältlich..... im Handel

**FAZIT**  
**4-**



MARKETING MANAGER RON LAKOS ÜBER:

# SONYS ZUKUNFT



**SONY auf neuen Pfaden. In den letzten Jahren dominierten Nintendo und Sega den Videospiele-Markt. Am Beginn der neuen Konsolen-Generation will der japanische Elektronik-Multi die Karten jedoch neu verteilen. Die Voraussetzungen dafür sind mit der PlayStation durchaus gegeben! Seit Ende letzten Jahres verkauft sich der neue 32-Bitter in Japan mit großem Erfolg, im September soll er nun auch in Deutschland erscheinen. Wir sprachen mit Ron Lakos über die Marktsituation in Deutschland.**



**GAMEPRO:**  
Herr Lakos, wann und wie kamen Sie zu SONY, was ist Ihr Aufgabenge-

biet, und was mögen Sie besonders an Ihrem Beruf?

**Ron Lakos:** Seit Januar 1995 bin ich bei Sony Computer Entertainment beschäftigt. Nach der Uni habe ich in verschiedenen Werbeagenturen gearbeitet, bevor ich auf die Industrieseite zu einem bedeutenden Videospielehersteller wechselte (*Nintendo; d. Red.*). Hier lernte ich den Videospielemarkt kennen, der mich besonders wegen seiner Dynamik und der immer größer werdenden Vielfalt und Möglichkeiten fasziniert. Schon heute ist der interaktive Unterhaltungsmarkt der größte Unterhaltungsmarkt, und wir stehen erst

am Anfang dieser Entwicklung.

**GP: SONY ist seit Jahren eines der bedeutendsten Unternehmen im Bereich der Unterhaltungselektronik. Welches waren die Gründe, daß SONY in die Videospiele-Hardware-Entwicklung eingestiegen ist?**

**R. L.:** SONY war von Anfang an im „Entertainment-Technology“-Geschäft dabei. Hierbei stellte SONY immer wieder seine Kompetenz mit High-Tech-Anwendungen für den Unterhaltungsmarkt unter Beweis. Der Videospielemarkt bewegt sich auf ein neues Zeitalter zu und SONY geht davon aus, daß jetzt der richtige Zeitpunkt ist, in diesen Markt einzutreten. Wie schon erwähnt, handelt es sich bei dem interaktiven Unterhaltungsmarkt um den größten der Welt, noch vor der Film- oder Musik-Industrie.

SONY kann auf eine 20-jährige Geschichte in der digitalen Video- und Audiotechnologie im Unterhaltungsbereich zurückblicken – hierzu zählen auch Mitentwicklung der Audio-CD und die Erfindung des Videorecorders. Darüber hinaus verfügt SONY mit

**» SONY kann auf eine 20-jährige Geschichte im Unterhaltungsbereich zurückblicken «**

„Sony Music“, „Sony Pictures“ und den „Sony Electronic Publishing“-Software-Firmen über ein sehr kompetentes und breit gestreutes Spektrum an Ressourcen im Bereich der Medien. Sony Computer Entertainment wurde gegründet, um diese Ressourcen zusammenzuführen und zu nutzen, um ein anspruchsvolles Videospiele-System zu entwickeln und entsprechende Software-Entwickler, die für dieses System Spiele entwickeln, unter Vertrag zu nehmen.

**GP: Wie sind Ihrer Meinung nach die Marktchancen der PlayStation?**

**R. L.:** Nintendo und Sega haben sich in der Vergangenheit den 16-Bit-Markt geteilt. In der Videospieleindustrie bricht ein neues Zeitalter an, das durch den Einsatz von hochentwickelter Technologie gekennzeichnet sein wird. Da die PlayStation über diese fortschrittliche Technologie verfügt, sind wir sicher, eine führende Position in diesem neuen Markt einzunehmen.

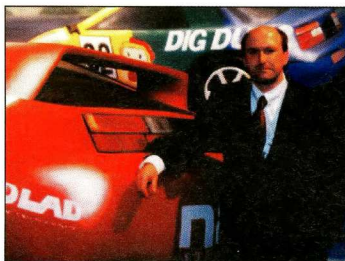
**GP: Nintendo meint, daß die CD als Datenträger keine Zukunft hat, und selbst Herr Nakayama, der Präsident von Sega Japan, hat sich kürzlich skeptisch dazu geäußert. Wie beurteilen Sie die Situation – schließlich setzt die PlayStation auf CDs?**

**R. L.:** Alte CD-Systeme verfügten nur über einfache Single-Speed CD-Laufwerke, die nicht für komplexe Spieleanwendungen entwickelt worden sind. Bei der PlayStation kommen ein speziell entwickeltes Double-Speed Laufwerk sowie modernste Dekom-



pressionstechnologie zum Einsatz. Hierdurch werden lange Ladezeiten oder Verzögerungen, wie man sie von alten Systemen kennt, eliminiert. (Sega Saturn und das 3DO verwenden ebenfalls Double-Speed CD-Roms; d. Red.) Die CD ist das einzige Format, das über genügend Speicherkapazität verfügt, um Spitzen-Videospiele, wie es sie auf der PlayStation geben wird, mit entsprechender anspruchsvoller 3-D-Gratik, CD-Sound, Full-screen- sowie Full-Motion-Video zu ermöglichen. Der Anwender wird eine völlig neue Dimension des Videospiels erleben. Modulprogramme verfügen nicht über CD-Sound, und die doch begrenzte Speicherkapazität schränkt die grafischen Möglichkeiten erheblich ein. Darüber hinaus entstehen den Entwicklern und dem Handel große Nachteile. Die extrem hohen Kosten für die Module und die lange Vorlaufzeit (60-90 Tage) bei der Produktion stellen u. a. ein hohes finanzielles Risiko dar. Spielehersteller müssen große Mengen im voraus bestellen (für Europa z. T. über 100.000 Stück), um den Markt ausreichend zu versorgen. Falls sie jedoch ein Spiel haben, welches sich sehr gut verkaufen läßt, können sie nicht schnell genug nachbestellen. Mit der CD können Hersteller in kleinsten Mengen (ab 1.000 Stück) bestellen und eine „Just in time“-Versorgung anbieten – von der Bestellung bis zur Lieferung vergehen ca. zwei bis drei Tage. Hierdurch müssen sich die Hersteller keinem unnötigen finanziellen Risiko aussetzen, und der Handel kann sich auf eine schnelle Versorgung mit Spielen verlassen. Die Module wird technisch, wirtschaftlich und bezüglich ihrer Kreativität das gleiche Schicksal ereilen wie die Dinosaurier.

**»Der Anwender wird eine völlig neue Dimension des Videospiels erleben«**



**GP: Die PlayStation erfährt weltweit gesteigerte Akzeptanz von den Drittanbietern, es sind enorm viele Softwaretitel angekündigt. Wird SONY eine „Qualitätskontrolle“ vornehmen? Werden Sie die Zahl der angebotenen Spiele begrenzen?**

**R. L.:** SONY wird alle Programme prüfen und genehmigen, um sicherzustellen, daß die Software den hohen Qualitätsanforderungen pro verkaufter PlayStation unsere Software-Verkäufe sehr hoch sind. Dies ist wesentlich mehr als unser Mitbewerber vorweisen kann und ein echter Indikator für den Erfolg dieses Systems. Entwickler, Hersteller, Vertreter und der Handel sind alle gleichermaßen begeistert vom Erfolg der PlayStation in Japan.

**R. L.:** Es gibt viele Stars in den Software- und Hardware-Entwicklungsabteilungen. Herr Ken Kutaragi ist verantwortlich für Design und Produktion der PlayStation und ist sicherlich ein Star! Wir verfügen über viele Software-Entwickler innerhalb des Unternehmens auf der ganzen Welt, die über das nötige Know-how verfügen, um mit den Besten mithalten zu können oder diese sogar zu übertreffen. Wir werden mit Sicherheit von ihnen hören, sobald sich die PlayStation auf den Märkten durchgesetzt hat.

**»An Stelle einer einzigen Kultfigur wie Mario oder Sonic bedienen wir uns lieber der breiten Palette an Software und ihrer herausragenden Qualität«**

**GP: Mario und Sonic werden weltweit mit den entsprechenden Unternehmen identifiziert. Für wie bedeutend halten Sie eine vergleichbare Kultfigur für SONY? Gerüchten zufolge wollte PlayStation „Earthworm Jim“ exklusiv für die PlayStation (z. B. die oben genannten Titel Wipe Out und Demolish 'em Derby; d. Red.). Dabei greift die Firma auf ihre langjährige Erfahrung in der Entwicklung von Spielen und 3-D-Gratiken zurück.**

**GP: Die PlayStation erfährt weltweit gesteigerte Akzeptanz von den Drittanbietern, es sind enorm viele Softwaretitel angekündigt. Wird SONY eine „Qualitätskontrolle“ vornehmen? Werden Sie die Zahl der angebotenen Spiele begrenzen?**

**R. L.:** Es gibt viele Stars in den Software- und Hardware-Entwicklungsabteilungen. Herr Ken Kutaragi ist verantwortlich für Design und Produktion der PlayStation und ist sicherlich ein Star! Wir verfügen über viele Software-Entwickler innerhalb des Unternehmens auf der ganzen Welt, die über das nötige Know-how verfügen, um mit den Besten mithalten zu können oder diese sogar zu übertreffen. Wir werden mit Sicherheit von ihnen hören, sobald sich die PlayStation auf den Märkten durchgesetzt hat.

**GP: Die PlayStation erfährt weltweit gesteigerte Akzeptanz von den Drittanbietern, es sind enorm viele Softwaretitel angekündigt. Wird SONY eine „Qualitätskontrolle“ vornehmen? Werden Sie die Zahl der angebotenen Spiele begrenzen?**

**R. L.:** Es gibt viele Stars in den Software- und Hardware-Entwicklungsabteilungen. Herr Ken Kutaragi ist verantwortlich für Design und Produktion der PlayStation und ist sicherlich ein Star! Wir verfügen über viele Software-Entwickler innerhalb des Unternehmens auf der ganzen Welt, die über das nötige Know-how verfügen, um mit den Besten mithalten zu können oder diese sogar zu übertreffen. Wir werden mit Sicherheit von ihnen hören, sobald sich die PlayStation auf den Märkten durchgesetzt hat.

**GP: Mario und Sonic werden weltweit mit den entsprechenden Unternehmen identifiziert. Für wie bedeutend halten Sie eine vergleichbare Kultfigur für SONY? Gerüchten zufolge wollte PlayStation „Earthworm Jim“ exklusiv für die PlayStation (z. B. die oben genannten Titel Wipe Out und Demolish 'em Derby; d. Red.). Dabei greift die Firma auf ihre langjährige Erfahrung in der Entwicklung von Spielen und 3-D-Gratiken zurück.**



**Station verpflichten.**

**R. L.:** An dem Gerücht um Earthworm Jim ist nichts dran. Sonic und Mario waren sehr gut für Sega geeignet, und die jüngere Zielgruppe anzusprechen.

An Stelle einer einzigen Kultfigur, welche die PlayStation unterstützt, bedienen wir uns lieber der breiten Palette an Software und ihrer hervorragenden Qualität, um das System

zu unterstützen. Wir werden aber auch Spiele herausbringen, in denen bestimmte Figuren stärker herausgehoben werden. Die „Persönlichkeit“ dieser Figuren wird dann von uns auch in Form von Merchandising unterstützt. Aber es ist noch zu früh, um Genaueres sagen zu können.

**GP: Ein nicht unwesentliches Kaufargument für die PlayStation in Japan ist der günstige Preis für Spiele-CDs. Nun hört man von den hohen Lizenzgebühren in Europa, die mehr als 50% höher sind als in den USA und etwa den Nintendo-Gebühren für 16-MBit-Module entsprechen. Werden die Europäer also nicht mit niedrigen Preisen für Spiele rechnen dürfen?**

**R. L.:** Das ist nicht der Fall. Leider haben Währungsschwankungen in den letzten Monaten die Lizenzgebühren, welche die Hersteller bezahlen, um Spiele für dieses System zu veröffentlichen, künstlich in die Höhe getrieben. Wir haben unsere Preispolitik der neuen Situation angepaßt.

**»Wir sind begeistert vom Erfolg der PlayStation in Japan«**

Es ist auch nicht richtig, diese Kosten mit denen der 16-Bit-Systeme zu vergleichen. Unsere Preispolitik ermöglicht es Herstellern, Spiele mit guten Spannen zu veröffentlichen und dabei trotzdem weit unter dem Preis von Spielmodulen zu bleiben. Jetzt, wo wir unsere Preispolitik den Währungsschwankungen angepaßt haben, sind unsere Drittanbieter zufrieden.

**»Wir sind begeistert vom Erfolg der PlayStation in Japan«**

(Einen Kommentar zu dieser Thematik findet Ihr am Ende des Interviews; d. Red.)

**65** **GAMEPRO**



**GP: PCs sind immer mehr im Kommen. Die Spiele werden immer zahlreicher und besser. Zudem ermöglichen sie Zugriff auf den derzeit hochgelobten 'Information-Highway'.**

**Kann diese Entwicklung die Zukunft der Konsolen generell gefährden?**

**R. L.:** Ich denke, daß dadurch die Konsolen nicht gefährden werden. Zum einen ist der Einstiegspreis für einen PC um ein Vierfaches höher als der einer vergleichbaren Konsole wie die PlayStation. Zum anderen ist die Bedienerfreundlichkeit bei einem PC nicht mit der einer Konsole vergleichbar. Die Installation eines Programmes ist wesentlich aufwendiger und erfordert in der Regel einige PC-Kenntnisse des Users. Hinzu kommt, daß das Spiel jedesmal geladen werden muß, was je nach Spiel ziemlich nervig sein kann. Was Zahl und Qualität der Spiele angeht, werden diese bei der PlayStation für sich sprechen.

**GP: Im Gegensatz zur Konkurrenz macht SONY keine Werbung mit eventuellen Multimedia-Fähigkeiten der Konsole. Wird sich das in Zukunft ändern?**

**R. L.:** Die PlayStation ist technisch gesehen zu verschiedenen

Anwendungen in der Lage. Wir werden die PlayStation jedoch als das positionieren, was sie ist – das ultimative Spielesystem. Wir haben viele interes-

**»Das PlayStation-System, das diesen September auf den Markt kommt, wird viele Jahre überdauern«**



sante Pläne, was die zukünftige Verwendung dieser Technologie angeht, können jedoch noch keine Details nennen.

**GP: Sega ist mit dem 'Sega Channel' in den USA sehr erfolgreich; Nintendo hat in Japan gerade 'Satellaview' gestartet.**

**Plant SONY in Zukunft etwas Vergleichbares?**

**R. L.:** SONY untersucht sämtliche Möglichkeiten bezüglich interaktivem Fernsehen und DR-TV. Dazu müssen aber die technischen sowie gesetzlichen Voraussetzungen gegeben sein. Als wichtigster Markt in Europa wird Deutschland sicherlich eine große Rolle in den Plänen von SONY spielen.

**GP: Wird SONY noch andere Konsolen auf den Markt bringen? In Amerika kursieren**



derzeit Gerüchte über eine 'PlayStation 2' für 1997. Können Sie diese bestätigen?

**R. L.:** Sony Computer Entertainment wird auch weiterhin anspruchsvollen und fortgeschrittenen Technologien im Bereich der interaktiven Unterhaltung nachgeben.

Das PlayStation-System, das diesen September auf den Markt kommt, wird viele Jahre überdauern.

**GP: In den USA hat SONY mit 'Mortal Kombat 3' den wichtigsten Softwaretitel für 1995 exklusiv im Programm. Für Deutschland ist MK3 – vor allem nach den drastischen Maßnahmen der BpJS/Staatsanwaltschaft gegen 'MK2' – ein sehr heikles Thema. Wie wird sich**

**SONY in Deutschland verhalten, wird das Spiel überhaupt veröffentlicht? Wenn nicht, was sehen Sie als zugkräftigsten Titel für Deutschland?**

**Wie ist Ihre persönliche Meinung zum Thema 'Indizierungen'?**

**R. L.:** Bei der Indizierung findet eine Güterabwägung statt, bei der die Rechte des einen gegen die Rechte des anderen aufgewogen werden, dieses aber im Interesse und zum Schutze anderer Rechte geschieht. Da es in der Vergangenheit keine Kontrolle bezüglich der Inhalte bei der Veröffentlichung von Computer-

**»Die PlayStation wird in Deutschland einen sehr interessanten Preis haben«**

und Videospiele gab, mußte die BpJS, in einigen Fällen auch der Gesetzgeber, regulierend eingreifen. Ich denke, daß dies bei CD-ROM-Spieleprogrammen zukünftig nicht mehr geschehen muß, da wir mit der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) eine freiwillige Prüfungsinstanz haben, welche Grundsätze für die Prüfung von Unterhaltungssoftware entwickelt hat. Diese Prüfungsgrundsätze beinhalten Regelungen zur Prüfung und Kennzeichnung

von Computerspielen und greifen somit dem Gesetzgeber voraus.

*(Herr Lakos wollte sich zu MK3 nicht äußern; d. Red.)*

**GP: Eine letzte kurze, persönliche Frage: Spielen sie auch im Privaten und wenn ja, welches sind Ihre Lieblingsspiele?**

**R. L.:** Ja, natürlich spiele ich auch privat. Als Fan von asiatischen Kampfsportarten ist zur Zeit mein Lieblingsspiel Battle Arena Toshinden.

**Auf der E3 in Los Angeles konnten wir von Herrn Lakos noch ein paar konkretere Aussagen über den deutschen Release der PlayStation erhalten.**

**R. L.:** Die PlayStation wird in Deutschland einen sehr interessanten Preis haben. Er wird nicht DM 799,- lauten, und wohl auch nicht

über DM 700,-, sondern darunter liegen.

**»Die PlayStation ist das ultimative Spielesystem«**

Zur Veröffentlichung im September werden

zehn verschiedene Spiele erhältlich sein, bis Ende des Jahres insgesamt etwa 20. Sony wird keine 'Regalfüller' veröffentlichen. Da wir selektieren, wird ausschließlich gute Software auf den Markt kommen. Außerdem wird es zum Start der PlayStation nicht nur zwei Highlights geben ...

Bei den Preisen für Spiele-CDs wird keine Eins an erster Stelle stehen (d. h. die Spiele sollen unter DM 100,- kosten; d. Red.).

Die japanische PlayStation wird zum hiesigen PAL-Gerät nicht kompatibel sein, deutsche Spiele-CDs werden folglich nicht auf sogenannten Import-Konsolen laufen.

*(Natürlich haben wir Herrn Lakos auch zur Konkurrenz, Nintendos Ultra 64, befragt. Zu diesem Thema wollte er sich allerdings nicht äußern, d. Red.)*



## Kommentar

In Japan sind die Preise für PlayStation-CDs um fast 50% geringer als die für durchschnittliche SNES-Module. Das liegt zum einen daran, daß die Herstellungskosten für CDs ungleich geringer sind, zum anderen daran, daß Sony wesentlich geringere Lizenzgebühren von Drittanbietern für die Herstellung fordert. Anfang April sorgte SONY für Aufregung, als sie ihre Vorstellungen für Lizenzgebühren in Europa bekanntgab. Eine CD sollte den Drittanbieter DM 20 kosten (Lizenz plus Herstellung), dazu käme noch etwa eine Mark für Verpackung. Zu der Zeit war die DM als offizielle Recheneinheit für ganz Europa geplant. In US-Dollar umgerechnet wären das etwa \$15, wesentlich mehr als die 10 Dollar, die Drittanbieter in den USA für die gleiche Leistung entrichten müssen. Dies führte zu massiver Unzufriedenheit unter den Drittanbietern, für die der europäische Markt dadurch natürlich wesentlich unattraktiver geworden wäre. In den anschließenden Wochen wurden die Kosten daraufhin von SONY gesenkt. Das Ergebnis ist: Die offizielle Recheneinheit wurde von DM in Brit. Pfund geändert und die Kosten auf £ 8,- gesenkt (ca. DM 18,50). Zudem wurde die Grenze für Mengenrabatte von 100.000 Einheiten auf 50.000 gesenkt.

Aus Japan erreichte uns in letzter Minute eine Nachricht, die erfreuliche Auswirkungen auf den Preis der PlayStation in Deutschland haben könnte. Bisher lag der Preis in Japan bei 39.800 Yen (umgerechnet ca. DM 650,-). Am 21.7. soll nun die Konsole für 29.800 Yen (ca. DM 480) über den Ladentisch gehen. Dafür muß der Käufer lediglich auf den separaten SVHS-Ausgang am Gerät und einige beigelegte Kabel verzichten. Wir hoffen, daß der letztendliche Preis in Deutschland sehr deutlich unter DM 700,- liegen wird. Dabei ist jedoch zu bedenken, daß Geräte der Unterhaltungselektronik in Japan immer wesentlich günstiger sind als in Deutschland. Mitte Juli wird SONY die offizielle Deutschland-Präsentation der PlayStation veranstalten, anschließend werden wohl endlich konkrete Fakten über Preis und ähnliches veröffentlicht.





# EIN KINO FÜR DICH ALLEINE!

Zum neuen Sylvester-Stallone-Film und der jetzt erscheinenden Judge-Dredd-Videospiele haben wir uns etwas ganz Besonderes ausgedacht.

**Zu gewinnen gibt es:**

Acclaim und Tobis reservieren für Dich und bis zu 200 (!!!) Deiner Freunde ein Kino, in dem Ihr Euch den Judge-Dredd-Film mit Sylvester Stallone anschauen könnt. Dazu gibt es gratis Cola und Popcorn bis zum Abwinken. Außerdem erhaltet Ihr ein Judge-Dredd-Videospiel (wahlweise SNES, MD, GB oder GG), ein limitiertes und ein ‚normales‘ T-Shirt sowie ein limitiertes Judge-Dredd-Baseball-Cap.

**1. PREIS:**

**2.-3. PREIS:**

Ein Judge-Dredd-Modul, ein limitiertes und ein ‚normales‘ T-Shirt sowie ein limitiertes Judge-Dredd-Baseball-Cap.

**4.-10. PREIS:**

Ein Judge-Dredd-Modul, ein T-Shirt und ein limitiertes JD-Baseball-Cap.

**11.-22. PREIS:**

Ein Judge-Dredd-Modul und ein T-Shirt.

Für so viele fantastische Preise erwarten wir jedoch ein wenig kriminalistischen Spürsinn. Findet die Antworten zu den folgenden drei Fragen:

1. In welchem Jahr wurde die Comic-Figur Judge Dredd ‚geboren‘?
2. Wieviele Level hat das Judge Dredd SuperNES-Spiel?
3. Welcher Teil der Alien-Saga erschien ebenfalls von Acclaim und wurde, wie Judge Dredd, von der Firma Probe entwickelt?

Wer unseren Testbericht aufmerksam gelesen hat, sollte mit den Antworten keine Probleme haben. Addiert alle drei Zahlen, und schreibt die Summe auf eine Postkarte. Vergeßt Euren Absender, Euer Geburtsdatum sowie Eure Unterschrift nicht, und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen **bis zum 28. Juli 1995 an:**

**MVL • Judge Dredd**  
Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Acclaim, Tobis und Eure GAMEPRO-Crew wünschen Euch viel Glück!

Teilnahmebedingungen: Alle Teilnehmer müssen mindestens 16 Jahre alt sein. Die Anreise zum Kino (wahlweise in den Städten: Hamburg, Berlin, Köln, Frankfurt, Dresden, München oder in einer Stadt des Ruhrgebietes) geschieht auf eigene Kosten. Die Gewinne können nicht ausbezahlt werden. Mitarbeiter von MVL, Acclaim, Tobis sowie alle Judges der Stadt Mega-City One dürfen leider nicht teilnehmen.



**GAMEPRO**

**TOBIS**

**Acclaim**



# ILLUSION OF TIME

Die Endgegner sind besonders stabil gebaut und nur mit der richtigen Taktik sicher zu besiegen. Übung macht hier den Meister

Endlich mal wieder ein Produkt aus dem Hause Enix, das hierzulande offiziell erhältlich ist! Da werfen wir doch gleich einen Blick drauf – auch wenn es der zweite ist ...



Viele Monster sind des Helden Tod: Da helfen nur gute Reflexe und ein flotter Umgang mit dem scharfen Schwert

letzter der Gelehrte Olman. Dessen Sohn Will macht sich mit einigen Freunden auf, um Näheres über das Geheimnis des Kometen zu erfahren. Da der Komet mal wieder im Anflug ist, gestaltet sich

## EIN KLEINER HELD MIT VIELEN UNGEWOHNEN TALENTEN

die Reise nicht ganz so einfach: In den Ruinen untergegangener Kulturen, die Will bei der Suche nach Hinweisen erforschen muß, wimmelt es natürlich nur so von Monstern, die allesamt auf Prügel warten. Natürlich werden die Biester mit der Zeit immer stärker, aber auch Will lernt dazu, so kann er sich beispielweise

**S**chon in Ausgabe 12/94 stellten wir Euch kurz „Illusion of Gaia“ vor, den Nachfolger des klassischen Action-Adventures „Soul Blazer“. Mit angenehmer kurzer Verzögerung bringt Nintendo mit „Illusion of Time“ nun die offizielle germanische Version heraus – natürlich komplett eingedeutscht und

mit umfangreichem Spieleberater. Über den Spieleberater kann man, wie üblich, geteilter Meinung sein. Er ist nett gemacht, steckt voller hilfreicher Tipps und praktischer Karten und verrät (leider) fast alles. Wer sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte nur im äußersten Notfall darauf zurückgreifen – ein Blick sei aber

## MIT LEICHTER VERSPÄTUNG JETZT AUCH OFFIZIELL

gestattet: Nämlich der auf die Liste ganz am Ende mit den Fundorten aller Juwelen. Da man schon zu Anfang des Spiels einige der Dinger

In Mode-7 geht es von Dorf zu Dorf, manchmal auch mit Reittier ...



übersehen, später aber nicht mehr an den Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren kann, erspart das etwas Frust und ein erneutes Durchspielen. Doch nun zum Spiel selbst:

Alle 800 Jahre nähert sich ein Komet der Erde und sorgt mit seinem Licht für Chaos und Zerstörung. Lebewesen mutieren zu Monstern, ganze Zivilisationen gehen unter – und das ganze Spiel wiederholt sich bis es jemand schafft, den bösen Geist des Kometen zu besiegen. Viele sind an dieser Aufgabe bereits gescheitert, zu-



Wo Freedan hinhaut, wächst so schnell kein Gras mehr. Wer sich ihm in den Weg stellt, der hat ganz einfach Pech gehabt

## Wirklich praktisch: ein ziemlich wandelbarer Held!



Drei verschiedenen Formen mit recht unterschiedlichen Fähigkeiten kann der junge Held im Verlauf des Spieles annehmen:

Als Will ist er zwar nicht all zu stark, dafür aber musikalisch und telekinetisch begabt. Als Dunkler Ritter Freedan kann er schon wesentlich härter austeiern, auch hat er mit dem Schwert eine größere Reichweite. Als Shadow schließlich kann er sich unverwundbar machen oder durch Mauerrücken hindurchfliegen.





Mit dem praktischen Wirbelkraft meistert Will so manches Hindernis

später in zwei andere Kämpfer verwandeln. Der Rest des Games ist ein gradliniges Action-Adventure mit kleinen Rästel-einlagen: Sobald bestimmte Monster besiegt wurden, gewinnt der Held an Stärke oder es öffnen sich neue Dungeon-Abschnitte, von Zeit zu Zeit müssen auch die Fähigkeiten der einzelnen Verwandlungen geschickt eingesetzt oder Items gefunden werden. Und natürlich wartet auch der eine oder andere Obermütz auf eine Tracht Prügel. Freunde von Action-Adventures sollten einen Blick riskieren, dabei aber eventuell eine kleine Enttäuschung in Kauf nehmen: Mit einer etwas komplexeren Story wie

etwa Zelda oder Soul Blazer kann Illusion of Time leider nicht aufwarten – die wird hier einfach durch einige lästige lange Zwischensequenzen ersetzt. Dies ist allerdings auch der einzige größere Kritikpunkt, der Rest des Games kann durchaus überzeugen.

Michael Anton

Muster: ECS, Hamburg



Story etwas zu linear, langatmige Zwischensequenzen

## Das Geheimnis der versteckten roten Juwelen

Insgesamt gibt es im Spiel 50 versteckte Juwelen zu entdecken. Beim Juwelier gibt es für eine bestimmte Anzahl Extras, wie sie alle findet, der wird gegen Ende des Spiels mit einem kniffligen Geheimlevel belohnt. An dessen Ende wartet ein fieser Kerl, den Freunde des Games vielleicht noch kennen: Der Kerl war damals der erste Obermütz im guten alten Soul Blazer. Es lebe die Nostalgie.



### ILLUSION OF TIME

**Gameplay** 6 5 4 3 2 1

Die Story verläuft zwar etwas linearer als beim Vorgänger, dennoch kann das Dungeonhaze begeistern.

**Datenspiel** 6 5 4 3 2 1

Zwar verläuft der mittelgroße Spielerabenteurer zum Spionieren, andererseits ist er aber auch dringend notwendig.

**Grafik** 6 5 4 3 2 1

Viele detailliert gezeichnete und animierte Monster sorgen für Atmosphäre in den vielen Dungeons.

**Sound** 6 5 4 3 2 1

Abwechslungsreicher Soundtrack mit gelungenen Kompositionen – so soll es sein, das hören wir gerne.

Genre: Action/Adv.  
 Spieler: Nintendo  
 Hersteller: ca. DM 140,-  
 Preis: im UVCOL 1  
 Level: SUPER PINBALL  
 Schwierigkeit: mittel  
 Continues: 16  
 Speicher: 16 MBi  
 Erhältlich: im Handel

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

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71

An / Verkauf von Gamebräutchen  
 Weselerstr. 54 • 48151 Münster

# FREAKS SHOP

### SONDERANGEBOTE !!!

#### MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ASTERIX	49,95
CANNON FODDER	39,95
CLAYFLIGHTER	69,95
DRAGON-D Bruce Lee Story	49,95
GUNSTAR HEROES	49,95
LEMINGGS 2	49,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKY MANIA	59,95
MR. NUTZ	49,95
NBA JAM	69,95
PGA EUROPEAN GOLF	49,95
PITFALL	49,95
POWERMONGER	29,95
RED ZONE	59,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROCK'N ROLL RACING	39,95
SONIC 2	49,95
STARGATE	69,95
STREET FIGHTER 2	49,95
SWORD OF VERMILION	29,95
SYNDICATE	69,95
URBAN STRIKE	49,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WWF RAW	59,95

#### SEGA 32 X:

32X KONSOLE E	269,95
CORPSE KILLER <CD>	119,95
COSMIC CARTRIDGE	119,95
DOOM	129,95
EDGE MAGAZINE-36 Holes	119,95
METAL HEAD	129,95
MOTOCROSS CHAMPION	119,95
NIGHT COUNTRIDER	129,95
SLAM CITY'S: Pippen<CD>	99,95
SUPER AFTERBURNER	89,95
SUPER SPACE HARRIER	89,95
SUPREME WARRIOR<CD>	69,95
WWF RAW	99,95

#### MEGA CD:

große Auswahl - Fragen Sie nach !!!	
-------------------------------------	--

### MEGA DRIVE:

ALIEN SOLDIER	89,95
ANIMANIACS	89,95
ASTERIX - Power Of Gods	89,95
BLOODSHOT (Battle Frenzy)	79,95
BONKERS - Disney	69,95
BOYERMAN	89,95
Daffy Duck in Hollywood	89,95
Death's Return of Supermann	89,95
DIE SCHLUMPFER	89,95
DYNAMITE HEADY	79,95
EARTHWORM JIM	89,95
ECCO THE DOLPHIN 2	79,95
FI W. CHAMPIONSHIP	89,95
FIFA SOCCER '95	79,95
JAMMED FOOTBALL '95	59,95
JUDGER DED	109,95
JUSTICE LEAGUE	99,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
MENAGER & GAMES	79,95
MECHANO MACHINES	59,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	69,95
PAGEMASTER	79,95
PGA TOUR <CD>	89,95
Road Runner	89,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SHINING FORCE 2	89,95
SEXY SEXY SEXY	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SPIDERMAN: The Animated	79,95
STRIDER	89,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
THEME PARK	99,95
WARLOCK	79,95
X-MEN 2	99,95

### ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA CD 1 & 6 Games	299,95
MEGA CD 2 & 1 Game	219,95
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
Kongs & Lion King & 2 Pads	249,95
2 INFINITY JOYPADS	59,95
3 IN 1 BUTTON PAD	29,95
2 ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Sart> Kabel 1 / 2	29,95

### SONDERANGEBOTE !!

#### SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	69,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ARDY LIGHTFOOT	59,95
ART OF FIGHTING <CD>	49,95
BLACKHAWK <CD>	69,95
BLAZING SKIES <CD>	69,95
BRANNIES	59,95
C.WORLD CLASS SOCCER	39,95
CHESSMASTER <CD>	49,95
CHOPPLIFTER 3	49,95
COLD SPOT <CD>	59,95
D. SCHLUMPFER	79,95
DRAGON-D Bruce Lee Story	69,95
ELEPHANT WALKY BIRM	69,95
EQUINOX <CD>	49,95
FINAL FIGHT 2	59,95
FLASHBACK <CD>	49,95
GHOUL PATROL-Zombie	29,95
GP 1	59,95
HULL	39,95
HYPER V-BALL <CD>	69,95
INDIANA JONES GADV	69,95
JURASSIC PARK 1 & 2	49,95
K&H ROMMEINGESPIELER	69,95
KICK OFF 3	69,95
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	69,95
LEMINGGS 2	59,95
MECHWARRIOR <CD>	49,95
METAL MARINES	59,95
MICKY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	49,95
MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	69,95
NBA TOURNAMENT	89,95
PGA TOUR GOLF <CD>	69,95
PILOTWINGS	69,95
PINBALL DREAMS <CD>	59,95
PITFALL	89,95
SENSIBLE SOCCER <CD>	59,95
SHAQ FU <CD>	59,95
SMASH TENNIS	49,95
STREET RACER	69,95
STRIKER <CD>	59,95
S. BATTLE TANK 1 & 2	49,95
SUPER BOMBERMAN 2 <CD>	69,95
SUPER CONFLICT	69,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <CD>	79,95
SMASH TENNIS	49,95
SUR ICE HOCKEY	59,95

### SUPER NINTENDO:

SUPER PANG	49,95
S. RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER STAR WARS <CD>	59,95
SUPER TURRICAN <CD>	49,95
TERMINATOR 2-J. DAY	59,95
TORN	89,95
S. ADVENTURE ISLAND 2 <CD>	89,95
S. MARIO ALL STARS <CD>	69,95
SUPER METROID	49,95
SUPER PINBALL	89,95
SUPER PUNCH OUT <CD>	89,95
WORLD OF HEROES <CD>	69,95
YOGI BEAR	59,95
YOUNG MERLIN <CD>	49,95
ZOMBIES	49,95
ZOOZ	59,95

### SUPER NINTENDO:

ADAMS FAMILY VALUES	99,95
BIOMETAL <CD>	109,95
BUGS BUNNY RABBIT <CD>	79,95
CANNONFODDER	79,95
CARRIER ACES	79,95
CLAYFIGHTER 2	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH <CD>	89,95
DEMONS CREST	119,95
FINAL FANTASY 3	139,95
FLINTSTONES	89,95
FLINTSTONES-The Movie <CD>	99,95
HEBERKE POPOON <CD>	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
ITSCHY & SCRATCHY	69,95
JUNGLE STRIKE	99,95
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	89,95
KÖNIG DER LÖWEN <CD>	99,95
LORD OF THE RING	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NBA LIVE '95	109,95
NHL HOCKEY '95 <CD>	99,95
NINJA WARRIORS	110,95
PAC ATTACK	79,95
PAC IN TIME	89,95
PAGEMASTER	89,95
PINBALL DREAMS	69,95
PINBALL FANTASIES	79,95
POCKY & ROCKY 2 <CD>	89,95
PUZZLE BOBBLE	119,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROBOCOP-Val Terminator	79,95
SHOOTOUT SOCCER	109,95
SIDEPCKET	79,95

### SLAM MASTERS <Catchen>

SOULBLAZER	89,95
STAR TREK N.G.	89,95
STAR TREK STAR FLEET A	89,95
STARGATE	99,95
S. ADVENTURE ISLAND 2 <CD>	89,95
S. MARIO ALL STARS <CD>	69,95
SUPER METROID	49,95
SUPER PINBALL	89,95
SUPER PUNCH OUT <CD>	89,95
SUPER PROTECTOR	69,95
S. STREETFIGHTER 2 <CD>	99,95
SUPER TURRICAN 2	129,95
SYNDICATE	99,95
TETRIS & DR. MARIO	89,95
THEME PARK	119,95
TOP GEAR 3000	109,95
TRUE LIES	79,95
TURBO TOONS	89,95

### 3 DO JAPANISCH:

BATTLE PINBALL	89,95
BEZELTRIEB	109,95
DRAGON TYCOON EDGE	99,95
GRADUATION FINAL	99,95
D'S DINNER	109,95
INSECTOR WARS	99,95
MONTANA JONES	109,95
NOVASTORM	79,95
PROTECTOR	109,95
SAILOR MOON S	99,95
STRAHL	79,95
WINNING POST	99,95
YU YU HAKUSHO	109,95

### 3 DO US GEBRAUCHT:

DAEDALUS ENCOUNTERS	89,95
DEMOLITION MAN	79,95
FIFA SOCCER	89,95
FLYING NIGHTMARES	69,95
GEX	79,95
HELL	99,95
MYST	79,95
NEED FOR SPEED, THE OFF WHEEL INTERCEPTOR	59,95
RETURN FIRE	59,95
ROAD RASH	59,95
SAMURAI SHODOWN	59,95
SHOCKWAVE	49,95
SHOCKWAVE 2	49,95
SLAM N JAM	79,95
SLAYER	59,95
STARBLADE	69,95
S. STREETFIGHTER 2	59,95
THEME PARK	129,95
WING COMMANDER 3	109,95

### S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE <RGB>	159,95
S. SRIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
PAID	29,95
SCART / RGB KABEL	29,95
SV 343 PAD <durchschlit>	34,95
SV 337 PRONEO 2	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95

### GAME BOY:

COOL SPOT	39,95
DESBERT STRIKE	39,95
MR. NUTZ <CD>	39,95
PAGEMASTER	39,95
TETRIS <CD>	39,95
WWF RAW	49,95
ZELDA <CD>	39,95

### SONY PLAY STATION:

PLAYSTATION & RGB KABEL	99,95
MEMORY CARD	69,95
GUNNERS HEAVEN	129,95
JUMPING FLASH	129,95
TRICKER	129,95
RED RIVER	129,95
SHOCKWAVE	49,95
THIN SHIN	129,95

\* Händlerangaben erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • Händlerangaben erwünscht !!! • Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • Ausländische Anlieferung • Versandkosten per NN 12,- DM • Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!





# BIG SKY TROOPER



**Wer wollte nicht schon immer mal den intergalaktischen Helden spielen – aber ausgerechnet unter dem Kommando eines ‚virtuellen Hundes‘? Doch lest selbst, was LucasArts noch so an Überraschungen für geneigte Helden parat hat.**

**P**ank im Weltall: Die fiesen Slugs, hinterhältige, grüne Schleimbälle mit einer Abneigung gegen so ziemlich alles (außer vielleicht sich selbst), haben eine große Invasion begonnen. Dabei sabotieren sie die vier geheimen Maschinen der ‚Quantenmechaniker‘, die bislang dafür sorgten, daß die Realität einigermaßen im Gleichgewicht blieb. Der Ausfall der Maschinen dürfte für einiges Chaos sorgen, also ist schnelles Handeln geboten – und Ihr werdet



Auge in Auge mit den legendären Quantenmechanikern, die dringend Hilfe benötigen

was soll's, tun wir unsere Pflicht. Die besteht überwiegend darin, von Slugs besetzte Planeten zu ‚entschleimen‘, was normalerweise in zwei Phasen geschieht: In Phase 1 spielt Ihr eine Runde ‚Asteroids‘ und zerlegt Slug-Raumschiffe in der Umlaufbahn des Planeten, danach hüpfet Ihr in Euren Kampfanzug und säubert die Oberfläche des Planeten. Dort findet Ihr dann anschließend jede Menge Items, die Ihr entweder zur Auffrischung Eures Kraftvorrats benutzen oder bei bestimmten Händlern eintauschen könnt. Besonders Augenmerk solltet Ihr auf die Aufrüstung Eures Kampfanzeuges richten: Mit den passenden Extras könnt Ihr dann auch schwimmen oder in Astero-

idenfeldern umherfliegen – nur so kommt Ihr später an einigen Stellen weiter. Wichtig ist auch die Suche nach

Sternkarten, die Euch neue Galaxien erschließen, und natürlich auch nach den versteckten Maschinen, die es zu reparieren gilt. Das Gameplay ist so eine Art ‚Starflight-Light‘, das aber nicht so ganz ernst genommen werden will. Dafür sorgen schonmal die grellen Comic-Grafiken und die zahlreichen Gags. Nicht ganz so überzeugen können Sound und Steuerung, auch wird die ständige Asteroids-Einlage spätestens nach neun oder zehn Planeten recht nervig. Dafür entschädigt allerdings die gelungene Mischung aus strategischen Elementen, Action-Einlagen und zahlreichen Labyrinth – Freunde solcher Mixturen kommen hier voll auf ihre Kosten.

Michael Anton



Schleim an allen Ecken und Enden – nicht nur auf den Planeten, sondern auch mitten im All muß man mit unliebsamen Überraschungen rechnen. Da hilft nur eines: Feuer freiii!



Die nette Kollegin (die man übrigens auch als Spielfigur auswählen kann) steht dem Helden mit Rat, Tat und Items zur Seite

**Gelungene Mischung aus Action, Strategie und Rätseln, Batteriespeicher**



Mit der richtigen Ausrüstung ist die ganze Angelegenheit kein Problem. Allerdings läuft man sich die Füße wund, bis die benötigten Items endlich gefunden sind...

von der obersten Instanz zum Retter der Menschheit berufen.

Daß das alles etwas abgedreht ist, stellt Ihr schon gleich zu Beginn fest, denn wer startet seine Karriere als junger Rekrut schon als 21-Sterne-General. Auch FIDO, der Bordcomputer Eures Raumschiffes, mutet in seiner Eigenschaft als ‚virtueller Hund‘ recht seltsam an. Aber

**Stellenweise etwas langsam und leicht unfair, sparsamer Soundtrack**

**SNES**

**BIG SKY TROOPER**

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

Plus wird für jeden etwas geboten: komplexe Labyrinth, knifflige Rätsel und beinharte Action.

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

Es gibt jede Menge zu entdecken, allerdings nutzen sich manche Spielelemente mit der Zeit doch etwas ab.

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

Gut animierte Sprites und die abgedrehten Grafiken gefallen, mehr Abwechslung wäre aber nett gewesen.

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

Da ist an einigen Stellen wohl die Hintergrundmusik dem Speicherplatzmangel zum Opfer gefallen.

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	LucasArts/Virgin
Preis	ca. DM 140
Level	unterschiedl.
Schwierigkeit	Batterie
Continues	8
Speicher	8 MBit
Erlaubt	im Handel

**FAZIT**  
**2**



# METAL WARRIORS



Nur über Import ist der rundum gelungene Nachfolger der Action-Orgie ‚Cybernator‘ erhältlich.

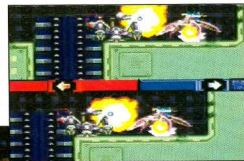
**i** mmer wieder heißt es, Actionspiele seien out. Da leider auch Konami dieser Meinung zu sein scheint, entgeht vielen deutschen Fans einer der besten Vertreter dieser Gattung. In der ersten TOTAL! konnte der Vorgänger aufgrund zahlreicher Macken nicht vollständig überzeugen, für „Metal Warriors“ haben die Programmierer jedoch ein Einsehen gehabt und ein erstklassiges Action-Spektakel abgeliefert, an dem es in spielerischer Hinsicht so gut wie nichts mehr zu mäkeln gibt. Erneut stürzt sich der Spieler an Bord eines futuristischen Battlemechs in die Schlacht gegen waffenstarrende Cyber-Invasoren. Obwohl sämtliche Joypad-



**+**  
Gelungenes Game-Design, aufwendige Präsentation, witziger Zweispieler-Modus

Buttons mit unterschiedlichen Funktionen belegt sind, fällt es überhaupt nicht schwer, die Steuerung nach kurzer Zeit zu beherrschen. Durch Druck der Select-Taste könnt Ihr jederzeit Eure mobile Kampfmaschine verlassen, um in für jene unzugängliche Teile des Levels vorzudringen, Schalter zu betätigen, oder – und das ist die Besonderheit von Metal Warriors – in andere Battlemechs umzusteigen, die mit völlig unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet sind. Insgesamt gibt es sechs verschiedene Kampfroboter. Begleitet werden Eure neun Missionen von einer Science-Fiction-Story, die in

Im Zweispieler-Simultan-Modus geht es zur Sache: Mann gegen Mann, Maschine gegen Maschine ...



den aufwendigen Zwischensequenzen erzählt wird. Auch in den Levels werden jedoch häufig Nachrichten Eurer Kommandozentrale eingeblendet. Auch sonst bewiesen die Programmierer viel Liebe zum Detail. So fliegen z.B. Patronen-

**-**  
Metal Warriors hätte etwas umfangreicher ausfallen können

hülsen aus Eurem Maschinengewehr, und die Geschosse hinterlassen Einschußlöcher in den Wänden. Auch der Zweispieler-Modus

kann zumindest vorübergehend begeistern. Zwar könnt Ihr nicht gemeinsam in die Schlacht ziehen, dafür treten Ihr in kleinen Levels gegeneinander an, um den anderen zu verschrotten. Störend wirkt sich hier nur aus, daß die Battlemechs im Vergleich zum Bildschirmarschnitt etwas groß ausgefallen sind. Wer etwas für Actionspiele übrig hat, wird Metal Warriors lieben – und sich ärgern, daß das Spiel nicht offiziell in Deutschland erhältlich ist.

Klaus-Dieter Hartwig

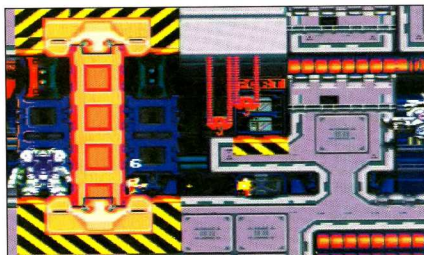
Muster: ECS, Hamburg

## DIE SECHS ROBOTER



Wohl noch nie einen 15-Tonnen-Roboter gesehen, der unter der Decke läuft?

Ihr könnt jederzeit aus Eurem Mech aussteigen und zu Fuß weiterkämpfen



**SNES**

## METAL WARRIORS

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

außern allein reicht nicht, hier ist auch ein wenig Taktik gefragt: Genial: die unterschiedlichen Kampfroboter.

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

Die Level sind teilweise etwas zu klein ausgefallen – hier bleibt der Wunsch nach ‚mehr!‘

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

Stimmungsvolle Grafik mit ‚liebvollen Details‘; aufwendige Zwischensequenzen; technisch einwandfrei.

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

Wie schon beim Vorgänger Cybernator gelungene Musik und sehr gute Soundeffekte.

Genre	.....	Action
Spiele	.....	1-2 (Simultan)
Hersteller	.....	Konami
Preis	.....	ca. DM 140
Level	.....	5
Schwierigkeit	.....	mittel
Continues	.....	5
Speicher	.....	16 MBit
Erhältlich	.....	als Import

**FAZIT**  
**2+**





Vor allem der  
Zweispielermodus  
kann überzeugen

# SKELETON KREW

Mit Skeleton Krew nimmt  
Core Abschied vom MD.

**b**evor Core Design ('Thunderhawk', 'Battlecorps') sich voll und ganz auf den 32-Bit-Markt konzentriert, geht es auf dem Mega Drive noch ein letztes mal rund.

„Skeleton Krew“ heißt das aktuelle Action-Spektakel, bei dem so richtig nach Herzenslust geballert werden kann – und das auf Wunsch sogar mit zwei Spielern gleichzeitig.

Drei Kämpfer stehen zur Auswahl, die sich in Feuerkraft und Geschwindigkeit unterscheiden. Mit dem Killer Eures Vertrauens säubert Ihr daraufhin sechs Le-

vel von allem, was da so krecht und fleucht. Ungewöhnlich ist, daß Ihr während des Ballerns mit dem A- oder



Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es  
ist der Super-Mutantenengegner

Die meisten Level sind nicht geradlinig aufgebaut, Ihr müßt also den Ausgang suchen



C-Button des Joypads die Schußrichtung – unabhängig von der Laufrichtung der Spielfigur – verändern könnt. Dies spielt sich anfangs zwar etwas hakelig, stellt aber nach kurzer Eingewöhnungsphase bald kein Problem mehr dar. Leider ist der Umfang mit sechs Levels etwas dünn ausgefallen. Als ärgerlich erweist sich auch, daß es im Spiel neben der Standardbewaffnung (Blaster und Granatwerfer) keine Extrawaffen gibt.

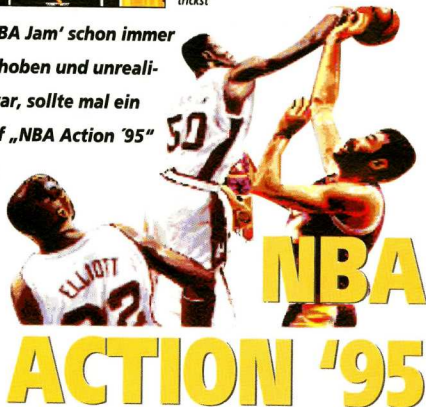
Wer jedoch auf knallharte Action steht, wird von Skeleton Krew – vor allem im Team mit einem Mitspieler – für einige Zeit gut unterhalten.

kdh



Da hat der  
Junge doch  
glatt die Abwehr  
ausgetrickt

Wem „NBA Jam“ schon immer zu abgehoben und unrealistisch war, sollte mal ein Blick auf „NBA Action '95“ werfen.



# NBA ACTION '95

**Z**uallererst solltet Ihr Euch durch die sehr umfangreiche Anleitung arbeiten, um mit den zahlreichen Möglichkeiten des Spiels einigermaßen vertraut zu sein.

Denn außer einem kurzen und schnellen Match zwischen-durch, könnt Ihr eine komplette Saison mit insgesamt 27 NBA-Mannschaften spielen. Dazu gehören neben ausführlichen Statistiken auch Spielerlisten, die z.B. auch den Gesundheitszustand der über 300 (!!!) Spieler dokumentieren. Alle Änderungen und Ergebnisse können per Batterie dauerhaft gespeichert werden, und sogar das Sichern eigener, kreiierter Spieler ist möglich. Bis zu fünf Leute können gleichzeitig auf Korbjagd gehen. Betrachtet wird das Geschehen dann aus der Vogelperspektive, und trotz der zehn auf dem Screen anwesenden Figuren bleibt das Game recht übersichtlich. Jam-it-Fans, die schnelle und heiße Action suchen, werden von der eher schlichten Aufmachung enttäuscht sein, und wieder zu „NBA Jam“ greifen. NBA Action ist zwar mit Optionen und Features reichhaltiger ausgestattet als das Vergleichs-spiel „NBA Live '95“, trotzdem behält das Konkurrenzspiel die Nase einen Tick



weiter vorn: Die Darstellung ist etwas übersichtlicher, die Animationen der Spieler gelungener und das Spiel insgesamt actionlastiger. Wer aber mal zu fünf „ein paar Körbe werfen“ möchte, der findet mit NBA Action '95 momentan für sein MD nichts Besseres.

mik



## SKELETON KREW

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Wie vermüht schmerzlich irgendwelche Extras, der Zweispielermodus macht aber einiges wett.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Zwei oder drei zusätzliche Level hätten sicherlich nicht geschadet...

Grafik 6 5 4 3 2 1

Eklige Hintergründe, vorderliche Mutanten – in zwei Worten: cooles Grafikdesign!

Sound 6 5 4 3 2 1

Der abgesparte Sound ist zwar recht witzig, die Effekte sind aber leider mißlungen.

Genre: Action  
Spieler: 1/2 (simultan)  
Hersteller: Centre Gold/Core Design  
Preis: ca. DM 120  
Level: 6  
Schwierigkeit: einstellbar  
Continues: Fullwert  
Speicher: 16 MBit  
Erhältlich: im Handel



## NBA ACTION '95

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Je nach Optionen und detaillierte Spielerlisten, gute Steuerung, die Matches könnten actionreicher sein.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Batteriespeicher. Für fünf Leute gleichzeitig gibt es momentan nichts Besseres.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Übersichtlich, trotz der zehn Figuren auf dem Feld. Die Animationen könnten besser sein.

Sound 6 5 4 3 2 1

Da kommt kaum der Pop des Spiels rüber: Selten Applaus und nur dröge Kommentator-Sprüche.

Genre: Sport  
Spieler: 1-5 (simultan)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 130  
Level: 27 Teams  
Schwierigkeit: je nach Belegung  
Continues: Batterie  
Speicher: 16 MBit  
Erhältlich: im Handel





## SLAM 'N' JAM '95

300  
Test

**R**iesengroße Spielersprites, ordentlich animiert und mit großen Basketballkünsten versehen, das sind die herausragenden Merkmale von „Slam 'n' Jam '95“, dem jüngsten Vertreter des schnellen Sports. Anders als bei Fun-Versionen des Genres, wird bei Crystal Dynamix' Produkt viel Wert auf Authentizität gelegt und – wenn nicht im Optionsmenü anders festgelegt – strickt nach Regeln agiert.

Die fünf Cracks pro Seite wissen nicht nur durch ihre imposante Größe aufzufallen, sondern ebenso durch ihre Animation. Für den Betrachter respektive Spieler bedeutet dies spektakuläre

Dunks. Die Palette reicht dabei von 360-Grad-über Backward-Slams bis hin zu Monster- und Monkey-Dunks. Dabei lassen besonders kräftige Akteure des öfteren gar das Plexiglas der Korbwand zerbersten! Dies und andere gelungene

Aktionen werden durch einen US-Fernsehkommentator gefeiert. Die dreidimensionale Ansicht des Courts ist als sehr gelungen zu bezeichnen. Das Problem der Unübersichtlichkeit, das sich bei 3-D-Sportspielen oftmals ergibt, herrscht nicht vor. Folglich lassen sich wunderschöne Kombinationen vortragen. Doppelpaß, Wurfantä-

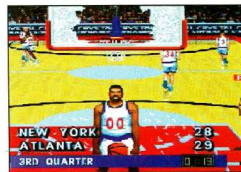
**Crystal Dynamix bereichert das 3DO um eine astreine Basketballsimulation mit feiner 3-D-Grafik. Die Jam-Session kann beginnen!**



sung oder Dunkings, alles läßt sich auf einfache Art und Weise ausführen. Per Links-/Rechts-Button lassen sich gar zwei verschiedene Spezialangriffe bzw. Verteidigungsarten ausführen.

Ein besonderes Lob verdienen die Spielmodi. Neben dem obligatorischen Freundschaftsmatch darf direkt in Play-offs eingestiegen oder gar eine ganze Saison gespielt werden. Wem letzteres zu zeitraubend ist, kann die Spielzeit stufenweise auf minimal ein Dutzend Begegnungen reduzieren. Tabellenstände und Statistiken bleiben dank des interen 3DO-Speichers erhalten.

Für den einen oder anderen NBA-



Fan mag an Slam 'n' Jam '95 zu bemängeln sein, daß keine originalen NBA-Spielernamen übernommen wurden. Da die spielerische Qualität stärker gewichtet – und diese wirklich gut ist –, darf darüber hinweggesehen werden.

Weil auch von der technischen Seite nahezu Tadelloses geboten wird (sauberes Scrolling, Zooming, automatisches Ändern des Betrachtungswinkels, schneller Ablauf, der allerdings manchmal wegen zu vieler Sprites ins Stocken gerät), kann diese Simulation jedem ans Herz gelegt werden.

Hans-Joachim Amann

Muster: ECS, Hamburg



tolle 3-D-Grafik, flotter Ablauf, gute Spielbarkeit, Ligamodus



Nur für zwei Teilnehmer, Zuschauer machen zu wenig Stimmung



Links: Je nach Situation ändert sich der Betrachtungswinkel automatisch

Ausführliche Statistiken geben über die Leistung der Spieler Aufschluß

Substitute	Score	FG	FT	REB	AST	STL	BLK	PTS
1	10	2/4	1/2	3	1	0	0	21
2	12	3/5	2/3	4	2	1	1	28
3	8	1/3	0/1	2	0	0	0	16
4	15	4/6	3/4	5	3	2	1	35
5	9	2/4	1/2	3	1	0	0	19
6	11	3/5	2/3	4	2	1	1	27
7	7	1/3	0/1	2	0	0	0	14
8	13	3/5	2/3	4	2	1	1	29
9	10	2/4	1/2	3	1	0	0	20
10	14	3/5	2/3	4	2	1	1	26





## SLAM 'N' JAM '95

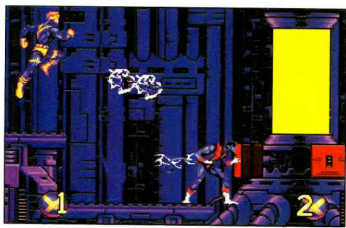
<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
Leichter Spielablauf mit allen Features des schnellen Sports. Die Spielbarkeit ist unkompliziert.						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
Play-off- und Ligamodus sorgen für Langzeitmotivation. Die hübsche 3-D-Grafik macht hungrig.						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
Ab und zu gerät das Geschehen zwar leicht ins Stocken, aber sonst ist das Game grafisch einwandfrei.						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
Eine Stimme aus dem Off kommentiert die Matches mit amüsanten Sprüchen. Die Zuschauer sind zu langweilig.						

Genre ..... Sport  
Spieler ..... 12 (simuliert)  
Hersteller ..... Crystal Dynamix  
Preis ..... ca. DM 130  
Level ..... 27 Teams  
Schwierigkeit ..... 3 Stufen je nach Paarung  
Continues ..... Batterie  
Speicher ..... 1 CD  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
2



So ein Endgegner in Form eines Generators, ist für zwei X-Men kein Problem



# MUTANTIG X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Die Mutanten sind los und machen Euer SNES unsicher!

Rette dich wer kann!

9 estern noch ein einfacher Postbote und heute schon Mutant. So oder so ähnlich ging es auch den Helden in Capcoms neuem Action-Game. Bei „X-Men Mutant Apocalypse“ könnt Ihr nacheinander die Kontrolle über fünf beliebte Mitglieder von Charles Xaviers Mutanten-Team übernehmen. Cyclops,



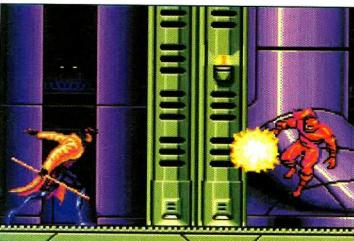
Diese Insel muß komplett erobert werden, um alle gefangenen Mutanten zu befreien

MUTANTEN ÜBERALL

## X-MEN 2: CLONE WARS ist ungebroschen.

Die Popularität der Mutantengruppe X-Men ist ungebroschen.

Die Phalanx, ein Virus der die Erde heimgesucht hat, ist dabei die Menschheit zu vernichten. Die Mutantengruppe X-Men, die Einzigen die gegen diesen Virus resistent sind, ziehen in die erbitterte Schlacht, die Erde vor diesem Übel zu retten. Allein oder mit einem Freund könnt Ihr in die



schön groß und detailliert gezeichnet, allein die Hintergründe und der Levelaufbau wirken etwas platt. Auch die Steuerung hätte einen Tick präziser sein können. Sound und FX sind jedenfalls ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. Freunde der Mutantengruppe werden sich an der spielerischen Gradlinigkeit kaum stören, allen anderen empfehlen wir vor dem Kauf einmal eine Runde Probezuspielen.

mik



Unser blauer Feind sollte sich beeilen, denn gleich fliegt alles in die Luft



nur gute Spieler werden auf ehrliche Weise den Abspann zu sehen bekommen. Insgesamt ist es zwar eine recht ordentliche Umsetzung des Comic-Themas, aber noch lange kein Game das die Möglichkeiten der X-Men voll ausnutzt.

mf  
Muster: Flashpoint, Oering



Wolverine, Beast, Psylocke und Gambit werden losgeschickt, um gefangene Mutanten aus einem Gefängnis zu befreien. In 16 verschiedenen Leveln müßt Ihr hierzu zahlreiche Gegner besiegen. Am Ende jeder Stage wartet natürlich der obligatorische Endgegner.

Das Spielgeschehen läuft, wie alle Final-Fight-Klones, immer nach dem selben Prinzip ab: einen Gegner verprügeln bis er verschwindet, ein Stück weitergehen und die nächsten Gegner verprügeln. Jeder der Recken hat verschiedene normale- und mutantische-Moves, die nur über zwei Buttons ausgelöst werden können. Die Steuerung ist recht einfach, was man vom allgemeinen Schwierigkeitsgrad nicht behaupten kann, denn

Haut von einem der sechs X-Men schlüpfen, um das Grauen zu bekämpfen. Mit sieben Versuchen startet Ihr das Spiel, welches aus typischen Action-Jump&Run-Elementen besteht. Selbstverständlich verfügt Ihr über die besonderen Eigenschaften der Helden und könnt sie als Special-Moves einsetzen: Ihr müßt in dem gradlinig aufgebauten Level meist – manchmal auch unter Zeitdruck – den Ausgang finden, um eine Mission erfolgreich zu bestehen. Dabei stoßt Ihr auf kleine Fallen, zahlreiche Feinde und selbstverständlich auch auf Endgegner. Die Figuren sind

### X-MEN 2: CLONE WARS

Gameplay	6	5	4	3	2	1
----------	---	---	---	---	---	---

Ein gutes Superheldenspiel, das nur mit der etwas unpräzisen Steuerung zu kämpfen hat.

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

Viel Abwechslung durch die verschiedenen Charaktere, jedoch sind die Level recht schlicht gestrickt.

Grafik	6	5	4	3	2	1
--------	---	---	---	---	---	---

Angenehm große und schön gezeichnete Heldensprites, leider wirken die Hintergründe etwas platt.

Sound	6	5	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

Ein Standard-Sound, der das Geschehen zwar nicht gerade ankurzelt, aber auch nicht runterzieht!

Genre: Action/Jump&Run  
Spieler: 1-2 (Online)  
Hersteller: Sega  
Preis: ca. DM 320  
Level: 10+  
Schwierigkeit: mittel  
Continues: -  
Speicher: 16 MBit  
Echtlich: im Handel

**FAZIT**  
**3**

### X-MEN

Gameplay	6	5	4	3	2	1
----------	---	---	---	---	---	---

Der übliche Capcom-Prügel-Engine. Durch ein paar mutantische Moves aufgebessert.

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

Mehr als einmal wird man's wohl nicht durchspielen. Die hohe Schwierigkeit sorgt aber für längeres Spiel.

Grafik	6	5	4	3	2	1
--------	---	---	---	---	---	---

Figuren und Hintergründe sind nicht sonderlich Detailreich. Etwas wenige Animationen.

Sound	6	5	4	3	2	1
-------	---	---	---	---	---	---

Der Sound ist genauso durchschnittlich wie der Rest des Games.

Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: Capcom  
Preis: ca. DM 140  
Level: 16  
Schwierigkeit: hoch  
Continues: Padwanz  
Speicher: 16 MBit  
Echtlich: im Handel

**FAZIT**  
**3**



# MEGA DRIVE Test



Bei den Bossen ist taktisches Vorgehen gefragt

## ALT, ABER BEZAHLT! MEGA MAN: THE WILY WARS



Drei komplette Mega-Man-Spiele auf einem MD-Modul.



Hund Flitz ist oft recht hilfreich zum Erreichen von Extras



Die Zwischengegner fallen dann doch ein wenig größer aus

Nachdem Mega Man unzählige Abenteuer auf Nintendo-Konsolen erlebt hat, statet er endlich auch dem MD einen Besuch ab. „Mega Man: The Wily Wars“ ist eine Compilation der ersten drei NES-Mega-Männer, die spielerisch eins zu eins umgesetzt wurden und grafisch und musikalisch nur geringfügig aufgepeppt wurden.

Technisch ist das Modul alles andere als up to date – dafür schlägt der Umfang alles bisher Dagewesene. Teil eins wartet mit sechs Leveln auf, Teil zwei und drei sogar mit je acht. Anschließend gibt es jeweils noch zusätzliche Level auf dem Weg zum Oberbösewicht Dr. Wily.

Alle Level lassen sich gleich zu Beginn anwählen. Ihr müßt dann den Leichtesten finden und Euch zum Endgegner durchschlagen. Ist dieser besiegt, erhaltet Ihr seine Extrawaffe, die dann bei einem anderen Boss besonders nützlich ist. In Teil drei ist erstmals der Hund Flitz mit von der Partie, der als Trampolin oder Plattform benutzt werden kann.

Das Gameplay ist also schon ein wenig betagt, der Umfang macht jedoch einiges wieder wett. Erfreulich ist, daß die Spielstände per Batterie gespeichert werden können.

kad

### MEGA MAN: THE WILY WARS

<b>Gameplay</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Spielzeit waren die Spiele genial, heute darf man aber etwas mehr Abwechslung erwarten.</i>						
<b>Dauerspaß</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Allein würde keines der drei Spiele begeistern, zusammen bieten sie jedoch viel Spiel für's Geld.</i>						
<b>Grafik</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Etwas buntere 8-Bit-Grafiken – sehr viel Mühe hat man sich bei Capcom leider nicht gegeben.</i>						
<b>Sound</b>	6	5	4	3	2	1
<i>Klingt zwar etwas besser als Soinerzeit auf dem NES, für MD-Verhältnisse viel zu dürrig.</i>						

Genre: Action  
Spieler: 1  
Hersteller: Capcom  
Preis: ca. DM 120  
Level: 28  
Schwierigkeit: hoch  
Continues: Batterie  
Speicher: 16 Kbits  
Erhältlich: ab Juli

**FAZIT**  
**3**

„Sega Sports“-Competition GAMEPRO 8 / 95

## COMPETITION

## COUPON

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

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

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

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

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

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

# SEGA SUPER PREIS!

## SEGA SPORTS

Sega hat das Jahr 1995 zum „Jahr des Sports“ erklärt! Zur Einführung des „Sega Sports“-Label verlosen

## SEGA & GAMEPRO

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:

Kürzlich fand in Monaco mal wieder das alljährliche Formel-1-Spektakel statt. Welche Höchstgeschwindigkeit wurde im Rennen erreicht?

a) ca. 250 km/h    b) ca. 300 km/h    c) ca. 370 km/h

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 2.8.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

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

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



# AL UNSER JR.'S ROAD TO THE TOP

**d**as Gameplay ist eine Art interaktive Biographie des hierzulande relativ unbekannteren Al Unser Jr. Der Werdegang des Meisters wird, beginnend mit einfachen Go-Kart-Rennen über spezielle Sprintrennen bis hin zu den legendären Indy-Car-Spektakeln, nachgespielt. Fünfzehn Strecken und vier verschiedene Gefährte gehören dazu. Nicht so sehr die nüchternen Kurse und die durchwachsene Grafik sind hier Kritikpunkte, vielmehr das mangelhafte Fahrerhalten. So z. B. die Kollision mit anderen Rennern, die auffallend unrealistisch dargestellt ist, aber auch die Animationen der einzelnen Vehikel, die alles andere als detailliert sind. Ferner wirken



die Geräusche fast lächerlich, so daß man sich fragt, ob Al Unser durch das Spiel geehrt oder beleidigt wird.

Genre	..... Rennspiel
Spieler	..... 1-2 (simultan)
Hersteller	..... Midway
Preis	..... ca. DM 50
Level	..... 15 Strecken
Schwierigkeit	..... nicht
Continues	..... Paßwort
Speicher	..... 12 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
4

# KAWASAKI SUPERBIKES

**d**ie MD-Version besticht in erster Linie durch ihre einfache und unspektakuläre Grafik. „Super Monaco GP“-Fans werden sicherlich sofort die Ähnlichkeiten feststellen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad steuert sich Euer motorisiertes Zweirad entweder fast von allein (Novice) oder rutscht in nahezu jeder Kurve von der Bahn (Expert). Lediglich in den mittleren Skill-Levels könnt Ihr die 15 internationalen Rennkurse ordentlich befahren. Der Zweispielermodus ist durch den Splittscreen leider etwas unübersichtlich, macht aber dennoch Spaß. Als Einzelspieler sollte man eher den Turbo-Mode wählen, da hier wenigstens ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl aufkommt, allerdings müßt Ihr dafür auf fast alle Randobjekte verzichten. Ob Ihr so ein „Rennspiel“ wirklich braucht, müßt Ihr schon selber entscheiden!

Genre	..... Rennspiel
Spieler	..... 1-2 (simultan)
Hersteller	..... Danmark
Preis	..... ca. DM 50
Level	..... 15 Kurse
Schwierigkeit	..... einstellbar
Continues	..... 8 MBit
Speicher	..... 8 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
4+

# KAWASAKI SUPERBIKES

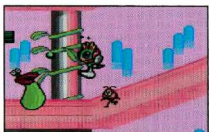
**k**awasaki Superbikes“ hat auf dem Handheld nur wenig mit der MD-Variante zu tun. Ihr seht Euer Bike von hinten und könnt so gut die Position auf der Straße und die Schräglage der Maschine einschätzen. Ein Multifunktionsdisplay am unteren Rand versorgt Euch nebenbei mit allen notwendigen Infos , wie z.B. Geschwindigkeit, Platzierung, Gang und Position auf der Strecke. Die Grafik ist recht detailliert und durchaus ansprechend. Auch der Sound kommt einigermaßen überzeugend aus dem kleinen Lautsprecher. Leider läßt die Steuerung zu wünschen übrig. Trotzdem macht diese Version sehr viel mehr Spaß als das MD-Pendant, nicht zuletzt wegen der zusätzlichen Schwierigkeits-Option. Wenn die Steuerung nicht so schwerwäre, könnten Motorradfans beruhigt zugreifen.

Genre	..... Rennspiel
Spieler	..... 1-2 (simultan)
Hersteller	..... Danmark
Preis	..... ca. DM 80
Level	..... 10 Kurse
Schwierigkeit	..... hoch
Continues	..... nicht
Speicher	..... 2 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
3

# TEMPO JR.

**I**ustig wie die Stubenfliege Tempo Jr.



einmal ist, latscht er durch fünf Level und ein paar Bonusspiele. Natürlich gibt's da eine Reihe von Insektenfeinden, die ihn attackieren. Tempo läßt sich dadurch aber nicht von seinem Ziel abbringen. Stellt sich ihm ein Fiesling in den Weg, wird dieser kurzerhand beworfen, oder unser Held springt bzw. fliegt ihm einfach auf den Kopf. Hier und da finden sich auch nützliche Extras, die z. B. die Flugbahn seiner Bumerangs verändern, ihn schneller laufen lassen oder unverwundbar machen. Eigentlich hat dieses Jump&Run fast alles, was das Genre ausmacht. Doch reicht das leider nicht, genügend Spannung aufkommen zu lassen. Die Level sind nicht nur kurz, sie sind auch ziemlich langweilig und einfach gestrickt.

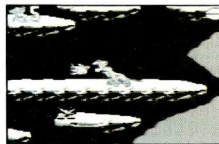
Genre	..... Jump&Run
Spieler	..... 1 Spieler
Hersteller	..... Sega
Preis	..... ca. DM 30
Level	..... 5
Schwierigkeit	..... sehr einfach
Continues	..... unbegrenzt
Speicher	..... 3 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
5+

# GAME BOY Test

## KÖNIG DER LÖWEN

**W**ährend die andere Handheldversion (auf dem Game-Gear) weitaus spielbarer war als die 16-Bit-Fassungen, hat man sich für die GB-Variante keine weitere Mühe gemacht. Vor langweiligen, da kahlen Hintergründen müßt Ihr den kleinen Löwen mit ungenauer Steuerung durch das schon bekannte Level-design bugsieren. Weder Sound- noch Grafikfähigkeiten des Super-GB werden zur Aufbesserung des Games verwendet. So bleibt nur ein unterdurchschnittliches Jump&Run auf dem GB übrig. Falls Euch das Genre interessiert, probiert doch lieber mal ein „Super Mario“-Spiel.



Genre	..... Jump&Run
Spieler	..... 1 Spieler
Hersteller	..... Disney
Preis	..... ca. DM 70
Level	..... 9
Schwierigkeit	..... hoch
Continues	..... einstellbar /sammlbar
Speicher	..... 2 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
4-



# CHAMP. HOCKEY

**I**eider tendieren Spielwitz und Gameplay hier gefährlich nahe gegen Null! Zum einen könnt Ihr Eure aktivierte Spielfigur nur schlecht erkennen, da der kleine Hinweisfigur im Spritgetümmel häufig verschwindet, zum anderen läßt sie sich ebenso schlecht steuern. Da es keinen Zweispielermodus gibt, bleibt Euch nur der Computergegner, der durch andauernde „blinde Aktionen“ glänzt. Bei so viel ‚Spielbarkeit‘ können auch die 22 Mannschaften und drei Modi nichts mehr wettmachen.



Genre	..... Sport
Spieler	..... 1 Spieler
Hersteller	..... U.S. Gold
Preis	..... ca. DM 80
Level	..... 22 Teams
Schwierigkeit	..... mittel
Continues	..... nicht
Speicher	..... 2 MBit
Erfältlich	..... im Handel

**FAZIT**  
5





32X-CD  
Test

## SLAM CITY

32X-CD  
Test

**V**or vier Ausgaben stellen wir Euch die interaktive Katastrophe „Slam City with Scottie Pippen“ für das Mega-CD vor. Nun könnt Ihr dieses merkwürdige Basketballgame auch Euerem 32X spielen. Auf vier CDs läuft ein Full-Motion-Video ab, in dem Ihr in einem One-on-One-Match gegen vier verschiedene Basketballer antreten könnt. Das Umspielen der Gegner gerät ebenso wie ein erfolgreicher Korbbwurf oder Rebound zur reinen Glücksache, denn eine Harmonie zwischen Steuerung und Spielablauf existiert praktisch nicht. Es ist schade, daß die ersten Titel für Segas Dreier-Hardware-Paket (siehe auch „Supreme Warrior“ und „Corpse Killer“) spielerisch – und teilweise auch grafisch – schwache Titel sind, denn die kombinierte 32-Bit-Technik ist zu mehr instande.



## SUPREME WARRIORS

**d**ie Story ist vor einigen hundert Jahren im alten China angesiedelt, wo Ihr als Straßenkämpfer eine magische Maske vor dem Zugriff des Bösen beschützen müßt. Aus der Ich-Perspektive verfolgt Ihr das aufwendig gedrehte Film-Geschehen. Sobald Ihr ein paar Unterarme am Bildschirm erblickt, könnt Ihr Tritte, Schläge und Special Moves austellen, jedoch ist es schwer, die richtige Distanz einzuschätzen. So steckt meist Ihr die ganze Keile ein, und bezweifelt anschließend mit Recht die Spielbarkeit dieses Beat'em Ups.



Genre	.....Prügelspiel
Spieler	.....1 Spieler
Hersteller	.....Digital Pictures
Preis	.....ca. DM 150
Level	.....4 Gegner
Schwierigkeit	.....3 Stufen
Continues	.....Batterie
Speicher	.....2 CDs
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4-**

Genre	.....Sport
Spieler	.....1 Spieler
Hersteller	.....Digital Pictures
Preis	.....ca. DM 150
Level	.....4 Gegner
Schwierigkeit	.....4 Stufen
Continues	.....einstellbar
Speicher	.....4 CDs
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**5+**



32X-CD  
Test

## CORPSE KILLER

**i**m Gegensatz zur 3DO-Fassung (Test GAMEPRO 7/95) hat sich inhaltlich nichts geändert. Der durchgeknallte Biologe Dr. Hellman erschafft weiterhin Zombies, die anschließend eine tropische Insel überrennen. In sechs Szenarien, die durch lange Film-Sequenzen zu einem C-Movie verknüpft sind, lenkt Ihr ein träges Fadenkreuz über den Screen und ballert auf schlecht gezeichnete Untote. Dieses Game macht absolut keinen Spaß, denn die miese Steuerung und die enttäuschende Grafik verderben jede nur aufkommende Spielfreude. Von dem äußerst dürftigen Gameplay ganz zu Schweigen ...



Genre	.....Shoot em Up
Spieler	.....3 Spieler
Hersteller	.....Digital Pictures
Preis	.....ca. DM 150
Level	.....6 Szenarien
Schwierigkeit	.....einstellbar
Continues	.....Batterie
Speicher	.....1 CD
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**5-**



SNES  
Test



SNES  
Test

## NINJA WARRIORS

**S**ind solche Formalitäten wie Charakterauswahl (drei Metall-Figuren stehen zur Auswahl erledigt, kommt Ihr in den Genuß der nur wenig abwechslungsreichen Level. Da stürmen skurrile Typen auf Euch zu, die sich brav anstellen, um von Euch mittels Hebeln und einer Handvoll Special-Moves wieder vom Bildschirm zu verschwinden. Teilweise recht stimmungsvolle Hintergründe lassen auf Besseres hoffen. Jedoch folgt mit nur geringer Abwechslung und kaum Anspruch an Euer Können der Rest dieses Games. Auch echte Hardcore-Freaks werden wohl kaum Freude an diesem Game empfinden, denn zum drögen Gameplay gesellen sich ein lauer Sound und eine Sprachausgabe, die dem Wort „entönig“ eine neue Bedeutung gibt.

## ACME ANIMATION FACTORY

**m**it diesem Game könnt Ihr Eure eigenen kleinen Bugs-Bunny-Zeichentrickfilme erstellen, bei vorhandener Ausrüstung auch mit Mausunterstützung. Zeichnet ein grelles Hintergrundbild (oder macht eines der vorgegebenen aus), plazierte eine – recht kurze – selbstgemalte oder vorgefertigte Animationssequenz darin und untermal die Sache noch mit einer passenden Musik, wahlweise selbst komponiert oder aus der mitgelieferten Jukebox, und fertig ist das Meisterwerk. Dieses könnt Ihr auf Wunsch im Batteriespeicher ablegen. Im Prinzip eine nette Angelegenheit – aber nur wenn man ein äußerst fanatischer „Mariopaint“- und Toon-Fan ist.

Genre	.....Malprogramm
Spieler	.....1 Spieler
Hersteller	.....Sunsoft
Preis	.....ca. DM 160
Level	.....
Schwierigkeit	.....
Continues	.....Batterie
Speicher	.....16 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4+**

Genre	.....Prügelspiel
Spieler	.....1 Spieler
Hersteller	.....Data
Preis	.....ca. DM 150
Level	.....3 Kämpfer
Schwierigkeit	.....einstellbar
Continues	.....unendlich
Speicher	.....12 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4-**

## DOUBLE DRAGON

JAGUAR  
Test

**i**n vier Schwierigkeitsstufen könnt Ihr alleine den Turnier-Modus durchspielen oder zu zweit direkt gegeneinander antreten. In beiden Fällen stehen acht Kämpfer zur Auswahl, vier weitere sind als Endgegner im Spiel versteckt. Mit drei verschiedenen Schlägen und Tritten unterschiedlicher Stärke könnt Ihr Euch dann behaken. Die Figuren sind durch viele Farbstufungen sehr plastisch dargestellt, jedoch ist das auch schon das einzig Positive an diesem Game. Die Animation der Recken ist absolut lächerlich, die Hintergründe sind bestenfalls auf 16-Bit-Niveau, die Sounds sind nur mäßig und die Motivation weiterzuspielen, sinkt mit jeder Sekunde. Muster: Pagedown, Göttingen



Genre	.....Prügelspiel
Spieler	.....1-2 (simultan)
Hersteller	.....Tradewest
Preis	.....ca. DM 170
Level	.....8 Kämpfer
Schwierigkeit	.....4 Stufen
Continues	.....einstellbar (max. 9)
Speicher	.....16 MBit
Erhältlich	.....im Handel

**FAZIT**  
**4-**



**Earthworm Jim - S. Edi.**  
Mega-CD - Test in Nr. 7/95



Das innovativste Jump&Run des letzten Jahres wurde für seinen Silberscheibenaus-Auftritt mit zusätzlichen Leveln und neuen Grafik-Elementen versehen. Um dem recht hohen Schwierigkeitsgrad Herr zu werden, gibt es nun endlich auch ein Paßwortsystem - Groovy!

**Super Turrican 2**  
SNES - Test in Nr. 7/95



Das brillante Actionspiel „Super Turrican 2“ begeistert mit bombastischen Grafik- und Sound-Organ, die den Spieler nicht aus dem Staunen herauskommen lassen. Das Steuern der Turrican-Figur gerät zur Nebensache, wenn Mode-7-Endegeber den Bildschirm füllen.

**Theme Park**  
SNES - Test in Nr. 7/95



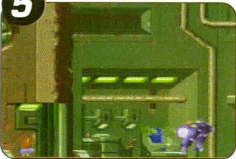
Die SuperNES-Fassung erschien einen Monat später, als die sonstigen Umsetzungen (siehe auch Platz 6). Doch das Warten hat sich gelohnt, denn auch dieses Game glänzt durch famose Spielbarkeit und wird Euch nach dem Einschalten Eurer Konsole nicht mehr loslassen.

**NBA Jam Tourn. Edi.**  
32X - Test in Nr. 7/95



Als eine der ersten gelungenen Umsetzungen für Segas 32X beschert uns Acclaim dieses Fun-Basketballspiel. Alle verrückten Features wurden selbstverständlich beibehalten und die Grafik erfährt sogar noch etwas Feinschliff. Dank der 32-Bit-Hardware ist es die beste Version, die es momentan zu kaufen gibt.

**Flashback**  
3DO - Test in Nr. 7/95



Einer der Klassiker des Action-Adventure-Genres kehrt zurück... oder besser: hält Einzug auf einer der Next-Generation-Konsolen. Allein und ohne Gedächtnis erwacht Ihr auf einem fremden Planeten. Was ist geschehen? Nun, es ist an Euch, Licht ins Dunkle zu bringen, und die Erde vor Außerirdischen zu retten!

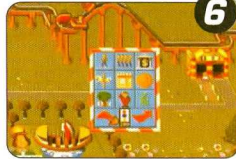
# DIE TOP TEN

... DER LETZTEN DREI MONATE

Wer hat gesagt, daß es im ‚Sommerloch‘ keine Top-Spiele gibt? Gleich acht Games im Einser-Bereich füllen diese Seite, da sollten doch alle Pessimisten verstummen. Schön ist auch, daß das 32X endlich mit guter Software versorgt wird, denn außer ‚Virtua Racing Deluxe‘ gab es lange Zeit kaum Top-Titel.

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Earthworm Jim S. E.	Mega-CD	Jump&Run	1
2	Super Turrican 2	SNES	Action	1-
3	Theme Park	SNES	Strategie	1-
4	NBA Jam T.E.	32X	Sport	1-
5	Flashback	3DO	Act./Adv.	1-
6	Theme Park	MD/3DO	Strategie	1-
7	Pitfall-The Mayan Adv.	Mega-CD	Action/J&R	1-
8	StarGate	GG	Strategie	1-
9	Unirally	SNES	Rennspiel	2+
10	NFL Quarterback	32X	Sport	2+

**Theme Park**  
MD/3DO - Test in Nr. 6/95



Wer einmal in die Fußtapfen der Euro-Disney-Leute treten möchte, um zu beweisen, daß ein Vergnügungspark eine lukrative Sache sein kann, kann ab sofort auf dem 3DO und dem Mega Drive loslegen. Die Jaguar-Version schneidet im Test „nur“ mit einer 2+ ab.

**Pitfall-The Mayan Adv.**  
Mega-CD - Test in Nr. 4/5/95



Er ist wieder da! Harry Jr., der bereits auf dem MD und SNES seinen Vater suchte, muß erneut durch den Dschungel Mittelamerikas hetzen und besteht in der MCD-Fassung weitere Abenteuer in drei zusätzlichen Leveln. Das beste Pitfall das es je gab!

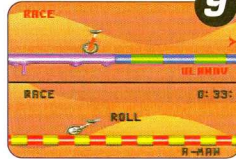
**StarGate**  
Game Gear - Test in Nr. 4/5/95



Mit Roland Emmerichs erfolgreichem Kinofilm hat das Game-Gear-Spiel „StarGate“ kaum noch etwas zu tun. Vielmehr lehnt es sich an den Knobel-Klassiker „Tetris“ an und ist dank frischer Spielereien, Battle-Modus und gelungener 3D-Perspektive ein Spiel, daß in jede Strategie-game-Sammlung gehört.

**Unirally**

SNES - Test in Nr. 7/95



Was kann daran schon so toll sein, mit einem Einrad über eine Schlauch-Strecke zu düsen? Nun, allein ist das Game nicht unbedingt der Hit, sobald jedoch zwei Spieler zum Pad greifen, geht höllisch die Post ab. Mit den vielen verschiedenen Liga-Modi ist für Langzeitpaß bis zu acht Piloten gesorgt.

**NFL Quarterback Club**  
32X - Test in Nr. 7/95



Für viele Mitteleuropäer ist „American Football“ ein Buch mit sieben Siegeln. Doch mittlerweile begeistern sich mehr und mehr Sportinteressierte für dieses körperbetonte Spiel. Nun können endlich auch 32X-Besitzer das „E!“ über den Platz werfen und Touchdowns erzielen... Vor allem, wenn es draußen regnet!

**Die besten Zweispieler-Simultan-Games ...**

Wenn man den Versuch unternimmt, die GAMEPRO-Redakteure nach ihren liebsten Zweispieler-Simultan-Games zu fragen, werden teilweise recht exotische Titel genannt. Nach langen Debatten konnten wir uns auf folgende fünf mehr oder weniger aktuelle Spiele einigen:

- 1 Super Mario Kart SNES Rennspiel
- 2 Tekken PS-X Prügelspiel
- 3 Super Bomberman 2 SNES Action
- 4 Rock'n'Roll Racing SNES/MD Rennspiel
- 5 NHL Hockey '94 MD Sport





DER MONATLICHE INFOTAINMENT-TRIP:

# Einmal um die ganze Welt der Videospiele



**GAMEPRO**

**gamepro abo coupon**

Ja, ich bestelle die  
kommenden **12**  
**GAMEPRO** Ausgaben  
im Abonnement zum  
Preis von nur  
**DM 72,- (Inland)** o.  
**DM 120,- (Ausland)**

Abschicken an:  
**INTER ABO**  
Betreuungs GmbH  
Postfach 10 32 45  
20022 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift  
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

**Bankabbuchung**

BLZ: \_\_\_\_\_

Kto.-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

**Euro-Scheck**

zur Verrechnung unbeding-  
t; Kartennummer-  
angeben

**Gegen**

**Rechnung**

Erste keine  
Vorauszahlung leisten.  
Rechnung abwarten.

**Garantie:**

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei INTER ABO widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt sich durch meine Unterschrift: \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift  
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren  
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



*Kommen wir zur unterhaltsamen Kurzweil auf der DenkPro-Seite. Wie immer haben wir allerhand Rätsel und knifflige Suchbilder für Euch kreiert, damit*

## DIE GAMEPRO

*Euch die ‚grauen Zellen‘ nicht einrostet. Und wem der noch rechte Ansporn fehlen sollte, der kann sich beim Suchbild des Monats die nötige Motivation holen. Denn für die komplette Lösung dieser Aufgabe haben wir einen tollen Preis vorgesehen: Ein Modul oder eine CD nach Wahl!!! Sodann, die Rätsel warten!*

### Wer ist das denn?

Bereits zum dritten Mal präsentieren wir Euch an dieser Stelle einen Fighter aus einem bekannten Prügelspiel. Diesmal haben wir wieder kräftig herumgebastelt und dem Guten ein topmodernes Outfit verpaßt. Dennoch sind wir sicher, daß Ihr den ‚echten‘ Streithahn immernoch erkennen könnt. Könnt Ihr?



Als ob Sylvester und Tweety nicht schon genug Chaos verbreiten würden, haben sich in diesen Screenshot auch noch acht Fremde aus den unterschiedlichsten Konsolen gemischt. Wer aufmerksam die GAMEPRO liest, sollte eigentlich keine Probleme haben, die acht ‚Unbekannten‘ zu identifizieren. Wenn Ihr uns alle Spieletitel nennen könnt, dann soll es Euer Schaden nicht sein, und darum verlosen wir unter allen richtigen Einsendungen wie immer ein Modul oder eine CD Eurer Wahl! Schreibt die Lösung einfach auf eine Postkarte und schickt diese an:

**GAMEPRO**  
SUCHBILD 8/95  
HEILWIGSTR. 39  
20249 HAMBURG

Einsendeschluß ist der 2.8.95  
(Poststempel zählt!)  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an  
der Verlosung teilnehmen!

## ORIGINAL & FÄLSCHUNG

In den unteren Screenshot aus dem Spiel ‚Ridge Racer‘ (PlayStation) haben wir zehn Fehler eingebaut. Um sie zu finden, müßt Ihr das Spiel nicht kennen, es genügt ein scharfes Auge! Lösung in GAMEPRO 9/95.



## SUCHBILD DES MONATS





## FINDE DIE BOMBERMAN-FRAU!



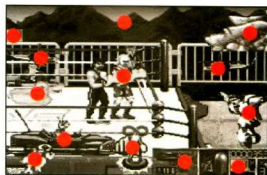
JA, ES GIBT NICHT NUR BOMBERMÄNNER, SONDERN AUCH BOMBERFRAUEN. ANGESICHTS DER GLEICHBERECHTIGUNG DER GESCHLECHTER IST DAS NUR SELBSVERSTÄNDLICH. WER KANN DIE NIEDLICHE BOMBENLEGERIN FINDEN, DIE SICH IRGENDWO IM HEFT VERSTECKT HÄLT?

## „Konturenvolle“ Screenshots

Zum letzten Mal findet Ihr an dieser Stelle die „Konturenvollen“ Screenshots, bei denen es gilt herauszufinden, aus welchen Spielen sie stammen. Damit die DenkPro-Seite nicht an Reiz verliert, haben wir uns fürs nächste Mal etwas Neues einfallen lassen. Laßt Euch überraschen!



## LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 6/95



Die folgenden elf Spielsetitel galt es zu finden: B.O.B., Urban Strike (2x), Samurai Shodown, Earthworm Jim, World Heroes, Lamborghini American Challenge (Wintergrund), Demolition Man, Clayfighter, Super Bomberman (2x), Gradius 3 und The Ottifants. Glücklicher Gewinner ist diesmal Christian Wolf aus Winterbach, der als einziger (!) alle Titel nennen konnte und sich dafür „Super Metroid“ (SNES) verdient hat! Tolle Leistung, Christian, das war schon ein harter Brocken!

## Lösungen aus GAMEPRO 7/95



ORIGINAL & FALSCHUNG:  
LÖSUNG

### Wer ist das denn:

Lösung: Es ist Kung Lao aus Mortal Kombat III (Arcade)

### Finde den Boogerman:

Der freche Boogerman hielt sich auf Seite 64 im 32X-Test zu „Chaotix“ versteckt.

„Konturenvolle“ Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn: F-Zero (SNES), Rise of the Robots (SNES), The Need For Speed (3DO), Panzer Dragoon (Sat)

Ma sagt:

RÄUM' DEIN ZIMMER AUF!

TOTAL! sagt:

➔Häng' Dich  
an den Absatz  
und spring.  
Besitz' 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



## Die 28 Mannschaften im Überblick



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: gut  
Ausdauer: sehr gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: durchschnittlich



Technik: sehr gut  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: gut  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: sehr gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: sehr gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: gut  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: durchschnittlich



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: durchschnittlich



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: gut  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: durchschnittlich



Technik: mäßig  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: gut  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: mäßig  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: mäßig  
Schußstärke: mäßig  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: durchschnittlich



Technik: mäßig  
Schußstärke: durchschnittlich  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: durchschnittlich  
Schußstärke: gut  
Schnelligkeit: durchschnittlich  
Ausdauer: gut



Technik: sehr gut  
Schußstärke: sehr gut  
Schnelligkeit: sehr gut  
Ausdauer: sehr gut

MEMBER

- Van Riet
- Presoli
- Pabri
- Sesel
- Cicero
- Redonda
- Bestan
- Milakov
- Gomez
- Bal'fano
- Coli'uto

RESERVE

- Allejo
- Alvarez
- Dubois
- Kos'bf

DATA

STATISTICS

SPRINT

SHOOTING

DEFENSE

GOALKEEPER

Der Weg zum Super-Star-Team geht über folgende Tastenkombination: Drückt im Titel-Screens auf dem zweiten Pad B, B, X, X, A, Y, A, Y, R, L, X. Es ertönt zwar kein Klingeln, aber das Team steht bei den anderen!



## A-MANS Schlenzer

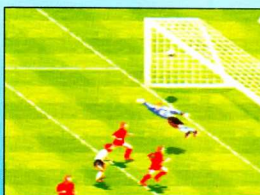
Bei einem schnellen Konterangriff sieht man sich meist einer zahlenmäßig überlegenen Abwehrkette gegenüber



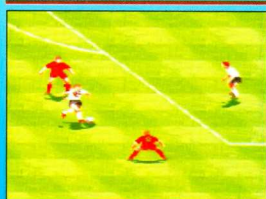
Dribbelt die Spieler aus, und versucht nahe ans Tor zu kommen. Der Keeper bleibt meist im Kasten stehen



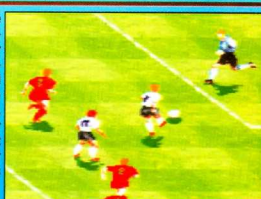
Versucht dann aus kurzer Distanz das Pivotal-Leder ins gegenüberliegende Eck zu spielen



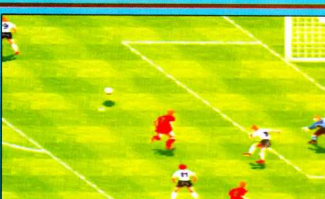
Der Torwart kann meist nicht mehr, als sich nur noch nach dem Ball strecken. GOAL!



Ähnliche Ausgangsposition, nur ein paar Mitspieler sind mit im Strafraum, und der Keeper läuft aus dem Tor heraus



Spielt den Ball quer zur Strafraumgrenze zurück, somit sorgt Ihr für ein großes 'Loch' im Tor



Dann, ohne groß zu zögern, voll abziehen!



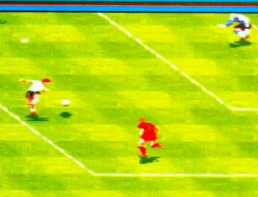
Und schon darf der Torwart hinter sich greifen und das Leder aus dem Netz fischen



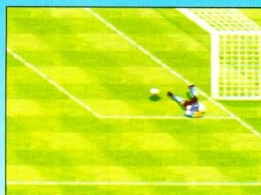
Nochmal das Ganze, langsam und zum Mitschreiben: Lauf von der Seite in den Strafraum und ...



... trickt den Torwart mit einem Paß zu einem Mitspieler aus. Jener kann dann frei aufs Tor schießen



Michis Abstauber



Sollte der Keeper jedoch eine Glanzparade hinlegen, setzt sofort nach!



Bis sich der Torwart aufgepöppelt hat, solltet Ihr wieder im Ballbesitz sein und das Leder versenkt haben



A-MANS Corner-Trap: Lauf mit einem guten Techniker in Richtung Eckfahne und ...



... paßt den Ball hoch in den Strafraum. Dann nicht lange fackeln, sondern auf's Tor schießen



Diese Variante läßt sich natürlich auch bei Eckstößen verwenden. Versucht bei Ecken mal den Ball direkt hoch ins Tor zu schlenzen - es geht!



SNES

## PUZZLE BOBBLE

## Levelcodes

Bub und Bob gehören immer noch zu den Lieblingshelden vieler Videospiele-Pioniere. Damit auch wirklich alle in den Genuß der 100 Level kommen, haben wir hier die Codes für Euch.

Level 1: 3FSQ5J  
 Level 2: HVRRTH  
 Level 3: TS9227  
 Level 4: HC5GQG  
 Level 5: T?553!  
 Level 6: 5QC296  
 Level 7: 00WPKH  
 Level 8: 9?23T99  
 Level 9: FZXC42  
 Level 10: 7S9L#7  
 Level 11: QR5T6\$  
 Level 12: 6#RN!5  
 Level 13: #R\$7LQ  
 Level 14: XKFG0X  
 Level 15: TTP!7!  
 Level 16: LQRQ#Z  
 Level 17: L775L7



Level 18: KVGJ0G  
 Level 19: PL#7N5  
 Level 20: W3KWZF  
 Level 21: G4JV63  
 Level 22: N#6T6M  
 Level 23: 24XB0J  
 Level 24: QNP5!S  
 Level 25: 6PN6\$P  
 Level 26: L?N6?P  
 Level 27: MQWBB5  
 Level 28: NDX22K  
 Level 29: WCV33B  
 Level 30: D0V42C  
 Level 31: CFKGGX  
 Level 32: \$0W\$?2  
 Level 33: ?JGJGG  
 Level 34: !C4224  
 Level 35: DN!577  
 Level 36: HN6TTR  
 Level 37: MZB3VV  
 Level 38: #DHZ42  
 Level 39: GSM7##  
 Level 40: 923HW2  
 Level 41: 4QT#NS  
 Level 42: 3M!R6?  
 Level 43: HS5T6\$  
 Level 44: 90JC2Z  
 Level 45: 4R25NS



Level 46: K675LS  
 Level 47: GSLS#  
 Level 48: V?#\$R6  
 Level 49: XMPMP9M  
 Level 50: \$B42K4  
 Level 51: QB62T2  
 Level 52: LG4CFZ  
 Level 53: KSQ75#  
 Level 54: \$CJWK4  
 Level 55: RHDWH4  
 Level 56: 476NQ#  
 Level 57: 6\$!RM?  
 Level 58: L2FV3D  
 Level 59: TUVKF2  
 Level 60: V#SMT9  
 Level 61: ZN7?ZP  
 Level 62: SX0ZVG  
 Level 63: 0#765S  
 Level 64: LHSTRP  
 Level 65: 3TGGJJ  
 Level 66: WQZZZWW  
 Level 67: RH7!##  
 Level 68: MH!NLL  
 Level 69: LVP!55  
 Level 70: !DR5#!  
 Level 71: HQFX00  
 Level 72: NKD4PP  
 Level 73: 9DL6TP  
 Level 74: P3L6RP  
 Level 75: RH955#  
 Level 76: \$WPS7#  
 Level 77: 2R4XGH  
 Level 78: B#X4JB  
 Level 79: QHPN6\$  
 Level 80: W#32HW  
 Level 81: Q4##Q!  
 Level 82: J5KK2H  
 Level 83: VFHCWF  
 Level 84: FR3FCW  
 Level 85: R2LWT\$  
 Level 86: 0PGWK4  
 Level 87: TGP72#  
 Level 88: TBN9\$R  
 Level 89: K#3KF2  
 Level 90: T3PV#5  
 Level 91: QJ5RM?  
 Level 92: 53QM57  
 Level 93: FGFJKW  
 Level 94: 5KMQT9  
 Level 95: QKMLM?  
 Level 96: ?5XWZ2  
 Level 97: N5WWZZ  
 Level 98: 2F!#!  
 Level 99: 42LRTT  
 Level 100: \$9D442

Thorsten Göttel, Schifferstadt

## Tips &amp;

S H O I

## Freund

Ihr Tips&Tricks-Freunde! Wie immer könnt Ihr auch diesen Monat eines von **drei Wunschmodulen gewinnen!**

Dazu müßt Ihr nur fleißig Tips&Tricks einschicken! Die besten, originellsten und aktuellsten werden dann jeweils prämiert. Vergeßt auch Eure **Wunschtips** nicht. So können wir aus dem reichhaltigen Angebot ganz gezielt die Tips auswählen, die Euch am meisten interessieren.

Außerdem könnt Ihr natürlich auch allgemeine

**Kritik und Anregungen**

schreiben. Schließlich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks möglichst informativ sind, oder?

Wenn Ihr alles beisammen habt (Tips, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und

SNES

## TRUE LIES

## Paßworte

Die folgenden Codes bringen Euch nicht in neue Level, sondern verbessern Eure Überlebens-Chancen.

Levelanwahl: MNCHT  
 Alle Waffen: BGWPN5  
 Unendl. Energie: BGGRLY  
 Unendl. Leben: BGLVF  
 Stefan Först, Kirchrehnbach



SNES

## SUPER MARIO KART

## Abkürzung

Im Star Cup könnt Ihr auf dem Choco Island gewaltig Weg sparen. Voraussetzung dafür ist eine (leider recht seltene) Feder. Nehmt sie mit, bis Ihr an der Ziellinie



seid und biegt dann nach der ersten Piranha-Blume scharf rechts ab und fährt auf die Mauer zu. Wofür Ihr die Feder braucht ist ja wohl klar?! Nun nur noch bis zum Ende der Mauer und wieder scharf rechts, schon seid Ihr auf der Zielgeraden: Rekordrunde!

Sebastian Schäufele,  
 Iffezheim  
 Florian Weihrauch,  
 Klettgau

## PLAYSTATION

## TEKKEN

## Moves

Nach den grundlegenden Attacken, die für alle Kämpfer gelten, wollen wir Euch diesmal mit einigen Moves zu ausgewählten Kämpfern bedienen. Natürlich setzen wir unsere Tekken-Tips in der nächsten Ausgabe fort.

**Nina Williams:** Britin - Bone Martial Arts & Aikido  
 Nina verdankt die ungewöhnliche Kampfstil-Kombination ihren Eltern. Ihr Vater war einst ein IRA-Aktivist und verließ Irland um seiner Vergangenheit zu entkom-



# Tricks

## T I E S

# schaft!

nichts wie weg an:

**GAMEPRO  
Tips&Tricks  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen wunderschönen Sommer (ohne Regen) wünscht Euch wie immer die komplette GAMEPRO-Crew!

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus

GAMEPRO 7/95 heißen:  
Atilla Gökçaya, Berlin  
Florian Hausdorf, Jever  
Benjamin Lork, Steinfurt

Mit der Einendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.



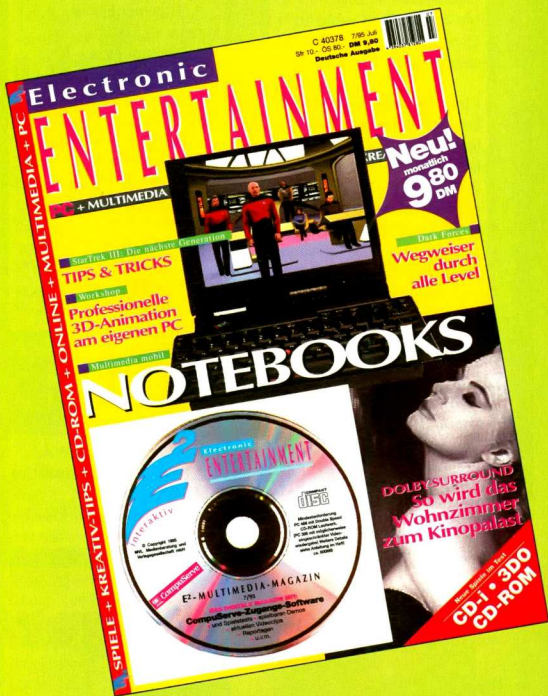
men. Durch seine Heirat mit einer britischen Aikido-Meisterin, gründete er eine Blutlinie die für ein unglaubliches Talent und einen wahren Killer Instinkt sorgte. Nina wurde von einem Drogen-Kartell gekidnappt und unter Drogeneinfluß dazu gebracht den Veranstalter des 'Rave War' (des Tekken-Turniers) zu liquidieren. Gott schütze alle, die sich ihr in den Weg stellen!

Moves:

- \* Triple Kick - drück' kurz uv + LT, LT (x2)
- \* Triple Kick/Slap - drück' kurz uv + LT, LT (x2), LS
- \* Triple Kick/Roundhouse - drück' kurz uv + LT, LT(x3), RT
- \* Punch/Roundhouse - RS, RT
- \* Straight Kick/Roundhouse - drück' kurz uv + LT, RT
- \* Straight Kick/Spin Punch - drück' kurz uv + LT, LS
- \* Straight Kick/Spin Punch/Punches - drück' kurz uv + LT, LS, RS, RS
- \* Straight Kick/Punch/Straight Kick - drück' kurz uv + LT, RS, LT
- \* Straight Kick/Punch/Roundhouse - drück' kurz uv + LT, RS, RT
- \* Hop Kick/Low Kick/Roundhouse - drück' kurz ov + RT, LT, RT
- \* 2 Panches/Spin Kick - LS, RS, RT
- \* 2 Panches/High Kick - LS, RS, LT
- \* Chi Release - v, v + LS + RS
- \* Flip Kick - v, v + RT (stuns)
- \* Jump Kick - v, v + LT + RT (stuns)
- \* 5-hit Panches - LS, RS, LS, RS, LS
- \* 5 Panches/Kicks - LS, RS, LS, RS, LS, LT + RT (x2)
- Würfe:
  - \* Handstand Toss - v, v + (LS+LT)
  - \* Arm Throw - LS + LT
  - \* Shoulder Toss - RS + RT
  - \* Flip Throw - v + LS + RS (v gedrückt halten)
  - \* Chin Punch - HKV + LS + RS
    - \* während Chin Punsh
      - a) Leg Scissors Arm Snap - LT, RT, LT, (LS+RS)
      - b) Sidestep Arm Snap - LS, LT, RS, LS
    - \* während Sidestep Arm Snap
      - a) Falling Arm Snap - RS, LS, LT, RT, (LS+RS)

## TECHNIK FOR FUN:

# MULTIMEDIA



*Die Zeiten, in denen „PC“ drübes Arbeiten vor einer grauen Mattscheibe bedeutete und der typische „Computer-Freak“ jede Menge Macken, aber keine Frau(n)de hatte, sind nun wirklich längst Vergangenheit.*

*Heute heißt Computer Multimedia- und Multimedia heißt Spaß.*

*ELECTRONIC ENTERTAINMENT zeigt Ihnen diesen Spaß und jede Menge Infos drumherum. Die Zukunft der Unterhaltung mit den Themen einer neuen Generation.*

*Technik for Fun- mit Hintergrundstory statt Programmierabelle und Spaßfaktor statt Speicherplatz.*

**DIE ZEITSCHRIFT  
MIT DEM  
MULTIMEDIA-  
MAGAZIN AUF  
CD-ROM**

**nur  
DM 9,80**  
Sfr 10.-, ÖS 80.-

**JETZT BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER**



# TIPS &

b) Double Arm Snap - LT, LS, RT, (LS+RS), (LS+RS)  
 10er Attacke:  
 \* LS, RS, LS, RS (nur zwischen den Tasten hin und herrutschen), LT, LT, RS, LS, RS, RS (weiter RS triggern)  
 Unblockbare Attacke:  
 \* Crane Chop - Tap uz + LS + RS (o, o zum abbrechen)

## King: Mexicaner - Wrestler

Einst war King ein gewissenloser Mörder. Da er schon bei seiner Geburt ein Waise war, wurde er Straßenkind, das nur Gewalt und Verbrechen kannte. Ein Priester pflegte ihn wieder gesund, als er halbtot in der Gosse lag. Aus Dankbarkeit und Überzeugung schloß sich King ihm an. Durch den Gewinn des Turniers hofft King seinen Traum, ein eigenes Waisenhaus zu bauen, ver-



wirklichen zu können.

Moves:

\* Bunch'a PUNCHES - LS + RS, LS + RS, LS + RS, RS, RS  
 \* Bunch'a PUNCHES/Sliding Kicks - LS + RS (x3), RS (x2), LT + RT (x3)  
 \* Low Jab - v, v + RS  
 \* Hammer Elbow - drück' kurz uv + LS (stuns)  
 \* Big Boot - v, v + RT  
 \* Dropkick - v, v + LT + RT (stuns)

Throws:

\* Knee Bash - LS + LT  
 \* Suplex - RS + RT  
 \* Power Bomb - u, uv, v + LS  
 \* Leg Swing - u, uv, v, ov + LS oder v, HKV + LS  
 \* Leg Grab - drück' kurz uv + LT + RT  
 \* DDT - drück' kurz uz, uz + LS+RS

10er Attacke:

\* LS, RS, LS (nur zwischen den Tasten hin und herrutschen), LS, RS, RT, RT, RT, RT, LS, LT  
 Hard Pounce:

\* Elbow Drop - ov (oder o) + RS+RT  
 \* Knee Drop - ov + LT+RT



## Kazuya Mishima: Japaner - Karate Fighter

Kazuya ist wilder Karatekämpfer mit heißem Temperament aber einem kühlen Kopf. Er ist der legitime Erbe des Mishima-Finanz-Imperiums. Er wurde von seinem Vater für ein Verbrechen verbannt das er nicht begangen hatte. Sein Vater ließ ihn nach der Entscheidungsschlacht sterbend zurück und Kazuya trägt zur ständigen Erinnerung daran immer noch eine Narbe auf der Brust. Mit Hilfe des Preisgeldes des Turniers will er die Leute seines Vaters bezwingen um die Konzernführung zu erlangen.

Moves:

\* Dragon Punch - v, u, uv + LS + RS  
 \* 2 PUNCHES/Spin Punch - LS, LS, RS  
 \* 2 PUNCHES/Power Punch - LS, RS, RS  
 \* Spin Punch - v + RS  
 \* Axe Kick - v + LT oder RT dicht am Gegner  
 \* Jump Kick - v, v + LT + RT (stuns)  
 \* Backward Jumping Spin Kick - drück' kurz oz + RT  
 \* Upward Jumping Spin Kick - drück' kurz o + RT  
 \* Forward Jumping Spin Kick - drück' kurz ov + RT  
 \* Forward Jumping Spin Kick/Sweep - drück' kurz ov + RT, RT

Throws:

\* Double Kick Hold - LS + LT  
 \* Hiptoss - RS + RT  
 \* Headbutt - v, v + LS + RS

Hard Pounce:

\* Hopback Punch - ov + RS+RT

*SlimJim, Hamburg*

# Das hat mir gerade noch gefehlt!



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 3/95  
 Best. 131 • DM6,-



Gamepro 4/5/95  
 Best. 132 • DM6,-



Gamepro 6/95  
 Best. 133 • DM6,-



Gamepro 7/95  
 Best. 134 • DM6,-

## Ja, hiermit bestelle ich aus dem Heft-Shop! (Anzahl bitte eintragen)

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!  
 Lieferung per Nachnahme nicht möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung  
 (Kartenummer nicht vergessen)

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schieflich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Das Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.  
 Versandkosten:  
 Inland: DM 5,-      Ausland: DM 12,-

**ADRESSE**

**GAMEPRO-Heft Shop  
 Heiligw. 39, 20249 Hamburg**





# Tricks

## SNES

### UNIRALLY

#### Anti-Sega

Wenn Ihr versucht „SEGA“ oder „SONIC“ als Namen einzugeben, überrascht Euch das Programm mit einer „NOT COOL ENOUGH“-Meldung.

*Toni Granly, Möllbrücke (Ö)*



## SNES

### SUPER PUNCH OUT

#### Energie tanken

Wenn Euer Gegner am Boden liegt und Ihr Energie tanken wollt, müßt Ihr ganz schnell erst Y und dann B drücken. Wiederholt das ganze bis Eure Energieleiste voll ist

*Daniel Pflugbeil, Böblingen*



## MEGA DRIVE

### TOUGHMAN CONTEST

#### Cheat-Paßwörter

Seit Axel Schulz und Henry Maske die deutsche Fahn des Boxsports wieder ganz hoch halten, gewinnt diese Art von Massenunterhaltung auch in unserem Land ihre verdiente Anerkennung zurück. Passend zur momentanen Boxwelle erfreut uns dieses nette Spielchen, bei dem man mit den passenden Codes noch einige nützliche/lustige Optionen einstellen kann.

**Paßwort**  
RUBE  
FQSTER  
ZLT  
HYPER  
MAXX  
WEASEL  
SUPERG  
NUCLEAR  
MRBUCKEY

**Set-Up-Anzeige**  
-Director's Cut-  
-Stealth Mode-  
-To the Death Mode-  
-Coffeinated Mode-  
-Iron Man-  
-Little Napoleon-  
-Whoop Ass Mode-  
-Nuclear Waste Man-  
-All the Moves-



**Auswirkung**  
Pl. 2 ist kopflos/Blut  
Pl. 2 ist schwarz  
unendl. Zeit  
dopp. Speed  
Pl. 1 ist unsterblich  
Pl. 2 ist kleiner  
höchste Schwierigkeit  
Pl. 2 ist radioaktiv  
Alle Power Punctus  
*Nicky Fussedter, München*

## MEGA DRIVE

### DIE SCHLÜMPFE

#### Levelcodes

Hallo, Schlümpfe! Heute schon geschlumpft? Nein, noch nicht? Dann wird's aber Zeit!

Wem das Schlumpfen allerdings nicht so leicht von der Hand geht, dem kann hier geholfen werden. Der T&T-Schlumpf hat nämlich alle Levelcodes für Euch erschlumpft:

Level 1  
Der See: Schlumpfine, Muskelschlumpf, Tortenschlumpf, Papa Schlumpf

Level 2  
Die Grotte: Überraschungsschlumpf, Brillenschlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine

Level 3  
Die Schlittenfahrt: Brillenschlumpf, Überraschungsschlumpf, Muskelschlumpf, Tortenschlumpf  
T&T-Schlumpf, Schlumpfhäuser



## SNES

### POCKY & ROCKY 2

#### Levelcodes

Die Levelcodes für den Easy-Mode:

Level 2: HT1J  
Level 3: V3BX  
Level 4: F87N  
Level 5: S2YP  
Level 6: 6DZ4  
Level 7: TR5C  
Level 8: GZLR  
Level 9: 5K0Q



*Stefan Leleweil, Oberursel*

## MEGA DRIVE

### LAWNMOWER MAN

#### Levelskip

Für ca. DM 100 gibt's die Umsetzung vom Rasenmähermann im Handel zu erstehen. Wer zugriffenen hat, kann sich mit dem folgenden Cheat durch die Level „zappen“.

Pausiert das Spiel, und drückt oben, rechts, A, B, A, unten, links, A, unten und B, um einen Level zu überspringen!

*Marco Müller, Chemnitz*

## JAGUAR

### SYNDICATE

#### Viel Geld

Eine ganz einfache Möglichkeit zu Geld zu kommen, gibt es bei Syndicate. Gebt als Firmennamen „To the Top“ ein und Ihr könnt mit satten 100.000.000 starten.

*Sven Starke, Potsdam*



## SNES

### PITFALL

#### VCS-Version

Neben dem neuen Game ist auch die alte VCS-Urfassung von Pitfall mit im Modul. Drückt im Titelbild A, A, A, A, A, A und Select. Geht nun mit Start ins Game und siehe da ...

*Tundo Alessandro, Reinach (CH)*



## SATURN

### CLOCKWORK KNIGHT

#### Levelanwahl

In den höheren Schwierigkeitsstufen wirds bei den letzten Endgegnern nochmal richtig schwierig, gut wenn man die direkt anwählen kann. Drückt einfach im Titelbild l, o, r, u, u, r, r, o und R.

*Sven Peterßen, Bremen*





SNES

**STAR TREK STARFLEET ACADEMY**

**Cheats**

Neue Schiffe: Wenn Ihr im Simulator auf Kampftraining oder Zweispieler-Modus geht, könnt Ihr zusätzliche Schiffe anwählen. Dazu müßt Ihr im Schiffswahlmodus folgende Tastenkombi drücken: Haltet L, R und Select gedrückt und gebt A, Y, B und Y ein. Nun stehen unter anderen auch die Exelsior und ein romulanischer Phönix zur Verfügung.

Bekannte Charaktere: Wenn Ihr ein neues Spiel beginnt und im Namensauswahlscreen L, R und Select gedrückt haltet und dann X, Y, X, Y, A, B, A und B drückt, könnt Ihr auch Kirk, Spock oder z.B. Worf anwählen. Leider werden die Namen nicht gespeichert.

Spezielles Ende: Mit diesem

Code könnt Ihr als James T. Kirk den Kobayashi Maru Test erleben. Dies funktioniert normalerweise nur, wenn Ihr das Game in einem Zug als Kirk durchspielt. Wem das zulange dauert, der kann ja den folgenden Cheat benutzen. Ihr braucht einen Spielstand als Darryl Hawkins. Gebt nun Euren Kobayashi Maru Code ein (z.B. XXXALAXRY-YBY). Haltet nun L, R und Select gedrückt und gebt X, Y, X, Y, A, B, A und B ein. Nun noch einmal Select drücken. Zur Überprüfung könnt Ihr Euch ja Euer Dokument im Klassenraum anschauen. Ach ja, ruft während der Mission die Klingonen!

Daniel Börger, Dortmund



tips &



**RED ZONE**

**Levelcodes/Tips**

Atomraketen, Chaos, der totale Krieg! Und das alles technisch gut verpackt, mit viel Gameplay und reichlich Action. So soll es sein! Hier können sich alle Freunde actiongeladener Strategiespiele einmal richtig austoben. Wer dabei allerdings ins Stocken gerät oder vielleicht zu schnell übers Gelände gedüst ist und dabei abgeschossen wurde, kann ja mal ein paar von den folgenden Levelcodes ausprobieren. Guten Flug, an alle Piloten!

- Mission 2: A B A C
- BCBC ABA
- Mission 3: A C C C
- BCAB BCA
- Mission 4: A B A C
- BCBC ACC
- Mission 5: B A A A
- BBBC CBB
- Mission 6: A B B A
- BCAA BCA
- Mission 7: B A A A
- BBCA AAA
- Mission 8: A B B A
- BCAA CAC

- Unendlich Energie in jeder Mission:
- Mission 1: B A A B
- AACB CBA
- Mission 2: A B B B
- ABAC BBC
- Mission 3: B A A B
- AACB CAA
- Mission 4: A B B B
- ABAC BAC
- Mission 5: A B B B
- ABAC BAB
- Mission 6: B A A C
- AABA ACA
- Mission 7: B A A C
- AABA ABA
- Mission 8: A B B C
- AACA CBA

Verstecktes Asteroidenspiel:  
Paßwort: ABCA CACB CAC

Mission 8:  
Fliegt nicht direkt zum Ziel, sondern über das Meer, bis Ihr in die rechte obere Ecke

Eurer SAT-Map gelangt! Von dort aus startet Ihr Euren Angriff. Vergeßt aber nicht das Repair-Paket an der Straße mitzunehmen!

Im ersten Raum des Bunkers findet Ihr einen Computer, auf dem Ihr beliebig oft Asteroids spielen könnt.

Mission 9:  
Nachdem Ihr den Bunker verlassen habt, müßt Ihr sofort zur Straße fliegen, um die im Convoy befindlichen Hubschrauber mit den Stinger-Raketen auszuschalten. Das Ganze muß recht schnell vonstatten gehen, und Ihr dürft dabei möglichst keinen der LKW treffen. Diese transportieren nämlich Kanonenkugeln, die Ihr durch das Drücken von unten und C aufnehmen könnt. Anschließend fliegt Ihr zur Superkanone und werft die Kugeln in die Röhre (unten und C drücken!), die dem Gebäude am nächsten steht. Nun müßt Ihr landen und die Kanone ausrichten. Abschluß durch A, B und C gleichzeitig.

Mission 10:  
Springt auf das Förderband und achtet auf die entgegenkommenden Fässer und die Greifer am Rand! Der ultimative Überlebens- trick:



Wenn Ihr in einem Bunker unterwegs seid und keine Munition mehr habt, oder verwundet wurdet, dann be- gebt Euch zum Hubschrauber und steigt ein! Drückt dann einfach zweimal Pause, und Ihr seid wieder fit! Das Dynamit müßt Ihr allerdings erneut aufdecken.

Kai Hampf, Rodewisch  
Marco Müller, Chernitz

**GROB'S GAMESHOP**

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax / 7 58 25

Besucht unser Ladengeschäft

**Super Nintendo**

- Crazy Chase dt. 119,-
- Demolition Man dt. 119,-
- Demon's Crest dt. 129,-
- Donkey Kong Country dt. 125,-
- Dragon - Bruce Lee dt. 99,-
- Earthbound us. 149,-
- Earthworm Jim dt. 129,-
- F1 - Championship dt. 129,-
- Hagane dt. 119,-
- Illusion of Time dt. 119,-
- International Star Soccer dt. 119,-
- Judge Dredd dt. 129,-
- Justice League 89,-
- Lemmings 2 dt. 119,-
- Lothar Matthäus dt. 119,-
- NBA Jam Tournament dt. 129,-
- Ninja Warriors dt. 129,-
- Pitfall dt. 89,-
- Puzzle Bobble dt. 119,-
- Radical Rex dt. 99,-
- Return of Jedi dt. 119,-
- Samurai Showdown dt. 129,-
- Secret of Mana 2 us. 149,-
- Shadowrun dt. 119,-
- Shootout Soccer dt. 119,-
- Soul Blazer dt. 99,-
- Stargate dt. 126,-
- Super Turrican 2 dt. 119,-
- Theme Park dt. 129,-
- Wild Guns dt. 129,-
- X - Men dt. 129,-

**Sega Saturn**

- Grundgerät.jp. 949,-
- Lenkrad 199,-
- Battle Monsters 139,-
- Daytona USA 139,-
- Gran Chaser 149,-
- Panzer Dragon 139,-
- Parodius Deluxe 149,-
- Shinobi 139,-

**Sony Playstation**

- Lenkrad (September) vorb.
- Grundgerät.jp. 999,-
- Gunners Heaven 169,-
- Jumping Flash 169,-
- Phiosoma 169,-
- Ridge Racer 159,-
- Starblade 169,-
- Tekken 169,-
- Toh Shin Den 159,-
- Vampire 169,-

**Neo Geo CD**

- Grundgerät Pal o.RGB inkl. Spiel 649,-
- 3 Count Bout 129,-
- Aero Fighters 3 129,-
- Fatal Fury 3 139,-
- Last Resort 90,-
- Robo Army 129,-
- Samurai Sidekick 2 139,-
- Super Sidekicks 3 129,-
- Top Hunter 99,-
- Viewpoint 129,-

**Mega Drive**

**32X**

**Jaguar dt.**

**Lieferbar**

**Lieferbar**

**Lieferbar**

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode  
Viele andere Artikel am Lager  
Ladenpreise können abweichen.



# Tricks

## SNES

### SUPER RETURN OF THE JEDI

#### Levelcodes

Nach den Easy- und Brave-Codes haben wir diesmal die Jedi-Codes.

- Level 2: RRSBTS
- Level 3: YQYHJN
- Level 4: ZPNKKZ
- Level 5: BZGBJX
- Level 6: MSDZZR
- Level 7: XXVPBG
- Level 8: CQQBKP
- Level 9: XNHPSF
- Level 10: KQMLXP
- Level 11: MFWHQM
- Level 12: VCYNPN
- Level 13: BPSDVS
- Level 14: DSFYGD
- Level 15: NJHPHL
- Level 16: BZCBCB
- Level 17: VGKSNJ
- Level 18: PPNNZY
- Level 19: CJQKMX
- Level 20: <<TXQLTM

Nils-Alexander Lüpkes & Sebastian Bernhauer, Hünfeld



## MEGA DRIVE

### POWER DRIVE

#### Paßwörter/Tips

Dieses Rennspiel mit den kleinen Kleinwagen scheint sich großer Beliebtheit zu erfreuen. Wie sonst erklärt sich diese Flut von Zuschriften Eurerseits? Na gut, dafür sind wir ja da, daß wir Euren Wünschen nachgehen und Euch das bieten, was Euch wichtig ist. Nun denn ...

Zuerst ein paar allgemeine Tips von G. Hans-Dieter (wofür steht den das, G?)

- Wenn Ihr im ersten Rennen – Monte Carlo – am Start



nicht vorwärts sondern rückwärts fährt, könnt Ihr einen Timerstop und drei Geldsäcke finden.

- Ihr solltet auf einer geraden Strecke auf keinen Fall – außer mit Nitroboost – überholen, denn der Gegner wird Euch immer versuchen zu rammen. Was ihm in der Regel auch gelingt.

- Wenn Ihr genügend Geld geschneitelt habt, werden Euch ab und an zwei neue Wagen angeboten: ein kleiner und ein großer. Nehmt lieber den kleinen Renner, denn mit dem großen Gefährt werdet Ihr auf den späteren Strecken – Finnland, Australien, England I – Probleme haben. Die Kurven sind einfach zu eng!

- Ab der Arizona-Strecke solltet Ihr auf den Einsatz von Nitroboostern verzichten. Denn wenn Ihr sie mit einem 5-Gang-Wagen anwendet, ist die Beschleunigung meist derart heftig, daß Ihr nicht nur fast aus dem Bild „fliegt“, sondern auch fast immer irgendwo reinkracht.

#### Und nun die Paßwörter:

Paßwort	Strecke	Geld
7G4D DFPZ 4992 951P	Kenia	-
XFMF BLD6 36WF X92T	Schweden	58.450 \$
R7WM 7LXN NROW 20J2	Korsika	62.677 \$
W0M0 57W4 988Y 4XB-	Arizona	101.446 \$
8V3H LXXC 6HV1 L3F-	Finnland	92.078 \$
XFLF 7C13 VYHD 0JZF	Australien	128.158 \$
7G3D 9S-Y WYQ1 M5MC	England 1	183.580 \$
9N35 B51J P9NM B3NQ	England 2	226.455 \$

Abschließend noch ein kleiner Tip:

- Wenn Ihr England 2 geschafft habt, seid Ihr Weltmeister. Ihr fahrt dann nochmals die Hauptstrecken aller Länder durch. Dabei werden Schäden am Wagen automatisch repariert. Danach beginnt Ihr wieder in Monte Carlo, allerdings mit dem Auto und dem Geld, das Ihr hattet, als Ihr Weltmeister wurdet.

## A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

# ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO

SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD



### Demnächst

Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele lieferbar

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER  
UND SOFORT LIEFERBAR

Tel.: 0 45 21/48 73 Fax: 0 45 21/10 25  
täglich: 13 – 20 Uhr

**KOSTENLOS** GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.  
Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN  
Händleranfragen erwünscht

## MEGA-CD

### BRUTAL

#### Levelcodes

Da hauen sich die Waldbewohner gegenseitig aufs Fell, daß es nur so kracht! Besonders brutal ist das aber eigentlich nicht, dafür ist nämlich das Spiel mit dem schwarzen Drachen zuständig!

Bitteschön!

- First Boss: Ghost, Soldier, Ghost, Blobby
- Level Two: B l o b b y , Red Thing, Ghost, Boogerman
- Second Boss: O r a n g e Thing, Miner, Soldier, Ghost, Boogerville: Red Thing, Ghost, White Thing, Boogerman
- Third Boss: B o o g e r m a n , Blobby, Miner, Red Thing
- Mucous Mount: S o l d i e r , Red Thing, Ghost, Orange Thing
- Nasal Caverns: S o l d i e r , Blobby, Caveman, Red Thing
- Fourth Boss: Ghost, Red Thing, Orange Thing, Miner
- Pus Palace: B l o b b y , Boogerman, Ghost, Blobby
- Booger Master: B l o b b y , White Thing, Boogerman, Miner

Slaven Travar, Wiesbaden





# SNES

## KID CLOWN IN CRAZY CHASE

### Levelanwahl

Um eine Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr im Titelbild auf dem zweiten Pad erst die L- und dann die R-Taste drücken (und gedrückt halten). Nun drückt Ihr am ersten Pad erst die L- und dann die R-Taste (auch gedrückt halten). Jetzt müßt Ihr nur noch die Tasten für die Level drücken.

Level 2: beide A-Tasten.

Level 3: beide B-Tasten.

Level 4: beide X-Tasten.

Level 5: beide Y-Tasten.

Marcel Filz, Apolda



# MEGA DRIVE

## BOOGERMAN

### Stage-Select

Wenn es einen ‚Heldensprite‘ gibt, der keine Manieren kennt, überall – Entschuldigung – rumsrotzt, die Luft mit seinen diversen Körpergasen verunreinigt und sich damit über zwischenmenschliche und allgemein gültige Verhaltensweisen hinwegsetzt, dann ist es unter Garantie der eklige ‚Boogerman‘. Froschgrün, häßlich wie die Nacht und so sauber wie ein Altöbehälter kommt er daher und durchsucht alle Level nach den so-



genannten ‚Abflußpömpeln‘.

Spielerisch ist dieses Jump&Run nicht gerade die Krönung, was man dem schlammigen ‚Dünnein‘ allerdings gerne verzeiht. Denn die Animationen sind

# Tips & Tricks

teils derart witzig, daß einem vor Lachen auch schon mal der eine oder andere Fuß entweichen kann.

So, jetzt zum Cheat:

- Drück im Logobildschirm A, B, C, B, C und A! Zunächst wird nichts passieren, denn Ihr müßt nun noch im Titelscreen A, B und C gleichzeitig drücken! Es erscheint daraufhin das Stage-Selectmenü, in dem Ihr jede Stage anwählen könnt.

Jens Heuerman, Sudwalde

# SNES

## TRODDLERS

### Levelcodes

Nachdem wir in der vorletzten GP schon die ersten Codes hatten, bringen wir diesmal die noch ausstehenden Kombinationen.

Train

Level 3: SHVT

Level 6: SHLVS

Level 6: TKMP

Solo

Level 29: GFRHRT

Level 33: CRLCBS

Level 36: CLDCRS

Level 39: FRSTGNS

Level 43: NFRFLN

Level 46: CVRTHM

Level 49: HCKBCK

Level 53: PSSBL

Level 56: JWLPSH

Level 59: LSM

Level 63: WTFRT

Level 66: FRMBV

Level 69: FRSTFR

Level 73: RTHRHRD

Level 76: LTTT

Level 79: RNDRPS

Level 83: BDBMBS

Level 86: FRSTFRST

Level 89: NDLY

Level 93: BRDGMN

Level 96: TFR

Level 99: TWKY

Team Mode

Level 5: DBLPLS

Level 8: THRCLMNS

Level 11: ZMGB

Level 13: TMRND

Level 17: MXP

Level 21: DVDD

Level 24: LKP  
Level 29: BMR  
Level 33: FLKPSS  
Level 35: RCKBX  
Level 39: TFFJB  
Level 41: CCBYY  
Level 45: FLHLS  
Level 49: GRNDSL  
Level 52: TRXMX  
Level 54: GTTHBLS  
Level 56: SLWFLW  
Level 58: DNNSFV  
Level 59: FNL

Wan

Level 5: FR

Level 6: SX

Level 7: SVN

Level 8: GHT

Level 9: NN

Level 10: TN

Level 11: LVN

Level 12: TWLV

Level 13: THRNT

Level 14: FRTN

Hans-Peter Muff, Luzern

Für Sound Test: BGMRQST.

Für Anim-Test: PCMNPTT.

Sven Peterßen, Bremen



# SNES & MD

## RADIKAL REX

### Levelanwahl

Weil Radikal sooo süß ist, wollen wir auch nicht darauf verzichten, Euch eine Levelanwahl zu geben. Für SNES: Drückt im Titelbild auf Pad 2 o, o, u, u, l, r, l, r, A und B.

Für MD: Gebt ebenfalls im Titelbild auf Pad 2 A, C, u, r, o und B ein.

Sven Peterßen, Bremen



# GAME BOY

## ZOOL

### Unendlich Leben

Die unbegrenzten Leben für die Ninja-Ameise sind ganz leicht zu erreichen. Schaltet den GB ein und wartet bis zum Chupa-Chups-Logo. Halte nun A und B gedrückt und drückt ganz schnell (und oft) oben. Wenn das Zool-Logo auftaucht sollte es blinken. Nun könnt Ihr auch aufhören zu drücken, denn Euer Lebenszähler läßt Euch nicht mehr im Stich.

David Moldenhauer, Halle

# SNES

## UNIRALLY

### Blitzstart

Und nochmal Unirally!

Um in die geheime Hunter-Liga zu gelangen, müßt Ihr erstmal alle Ligen in Gold durchspielen (wie's leichter geht, stand in der vorherigen Ausgabe). Anti-Uni, gegen den Ihr fahrt, kann so nette Sachen wie Control reserved, Barf Mode, Screen Flip und andere.

Für einen Blitzstart müßt Ihr vor dem Start die Bremse (Y) und die Fahrtrichtung gedrückt halten. Wenn Ihr nun bei GO die Bremse losläßt, rauscht Ihr davon! Kennt Ihr den Headstomp? Hüpf einfach im Stand (also nicht fahren) hoch und drückt u+X. So fällt Ihr auf den Kopf und kassiert Mega-Punkte.

Christian Schwarz, Königsbach

# SNES

## PAC-MAN 2

### Original-Games

Wer will schon immer Pac-Man 2 spielen, um an die guten Originale zu kommen. Einfacher gehts mit diesen feinen Paßwörtern. Für Pac-Man: PCMNPDW. Für Miss. Pac-Man: MSPCMND.



# Tips & Tricks

## ACTION REPLAY CODES & GAME GENIE

**CANNON FODDER**

FF391 7003	unendl. Raketen
FF391 10006	unendl. Handgranaten
FF1D7 9000D	unendl. Rekruten (vor Missionssende ARP abschalten)

**DIE SCHLÜMPFE**

FF37 10004	unendl. Leben
FF37 60003	unendl. Energie
FF37 30006	unendl. Zeit

**ECCO 2**

FFAA1 F0038	unendl. Energie und Luft
FFFC E 100XX	Levelwahl, XX = 01 - 24
FFFC E 50009	immer Sound-track 9
FF9CB 5000A	veränderte Level
FF9CB 5000F	Chaoslevel!
FFA56 D0001	volle Energie, Levelreihenfolge geändert

**NHLPA HOCKEY '93**

FFB07 F0000	1. Mannschaft hat 2 Torwarte
FFB37 F0000	2. Mannschaft hat 2 Torwarte
FFC50 C00FF	1. Mannschaft hat keinen Torwart
FFC6A E0000	2. Mannschaft hat keinen Torwart
FFB7A 400FF	Der Puck wird zum Spieler, wenn er die Bande oder den Torwart berührt

**PREDATOR 2**

FF027 C0002	unendl. Leben
FF005 A0005	unendl. Munition fürs Gewehr
FF005 C0008	unendl. Munition fürs MG
FF006 60005	unendl. Granaten
FF006 20005	unendl. Speere

**PROBOTECTOR**

Gibt man mehrere Codes ein, entsteht ein gemischter Schuß!

FFFA0 E0001	unendl. Schuß A
FFFA0 E0002	unendl. Schuß B
FFFA0 E0003	unendl. Schuß C
FFFA0 E0004	unendl. Schuß D

**ROCK 'N' ROLL RACING****Hovercraft:**

FFD16 20007	unendl. Raketen
FFD16 60007	unendl. Minen

**Kettenfahrzeug:**

FFD15 E0007	unendl. Raketen
FFD16 60007	unendl. Minen

**Air Blade:**

FFD15 E0007	unendl. Raketen
FFD15 20007	unendl. Minen

**SAMURAI SHODOWN**

FF483 F0080	unendl. Energie für Pl. 1
FF498 F0080	unendl. Energie

**Hallo, Ihr Hexadezimalisten!**

Wie immer findet Ihr an dieser Stelle die ARP-Seite, vollgestopft mit aktuellen, nützlichen und ausgefallenen Codes für Euer Mega Drive und das Super Nintendo. Die Seite lebt davon, daß Ihr fleißig Codes herausfindet, sie sammelt und an uns schickt. Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine bzw. einen Computer benutzt, damit keine Unklarheiten oder Mißverständnisse bei der Übertragung ins Heft entstehen. Schreibt an:

**GAMEPRO  
ARP-Codes  
Heilwigstraße 39  
20249 Hamburg**

Unser ewiger Dank für die tolle Mitarbeit geht diesmal an: Günter Tiefle, Jens Beer, Angelo Priottis, Katrin Bastian, Oliver Langenbach und Heiner Hamann!!!

FFAB8 5000C	für Pl. 2 Pl. 1 ist immer Amakusa
-------------	--------------------------------------

**STARGATE**

FFC89 1000C	unendl. Handgranaten
FFFC 6 20003	Unverwundbarkeit

**STREETS OF RAGE 3**

FFB85 00059	unendl. Zeit im Kampf gegen den letzten Boss
FFF80 5000X	Levelwahl, X = 0 - 6
FFFB0 3000X	Stageselect, X = 0 - 7

**SHINOBI 3**

FF37E 90010	unendl. Energie
FF37E 60001	unendl. Magie

**SKITCHIN'**

FFEF5 900FF	unendl. Geld
FFDC0 70008	unendl. Zeit

**SUPER STREET FIGHTER 2**

Die folgenden Codes funktionieren nur bei Ryu und Ken (Pl. 1). Bei anderen Kämpfern haben die Codes teils konfuse Auswirkungen!

FF80B B0005	nur stärkste Tritte, Schläge auf Buttons
FF80B B0006	nur schwächste Tritte, Schläge auf Buttons, aber vertauscht
FF80B B0007	nur mittelstarke Tritte, Schläge auf Buttons, aber vertauscht
FF80B B0008	nur kurze Schläge auf A, B, C
FF80B B0010	nur Uppercut und flacher Tritt möglich
FF80B B0012	nur flacher Tritt und Sprungschlag möglich

**TRUE LIES**

FFFB8 BB003	unendl. Leben
FFFB7 50009	unendl. Schuß für die Uzi bis zum nächsten Level

**WOLVERINE**

FFEE8 50003	unendl. Leben
FFEE8 70064	unendl. Energie

## SNES

**CANNON FODDER**

7E15 C603	unendl. Granaten (1. Gruppe)
7E15 CC06	unendl. Raketen (1. Gruppe)
7E05 7F0D	unendl. Leute
7E09 190X	X = Anzahl der Toten

**JIM POWER**

7E00 3F04	unendl. Leben
7E07 2403	unendl. Continues
7E16 9403	+
7E00 4103	unendl. Bomben

**TRUE LIES**

Alle Waffen müssen zunächst gefunden werden, bevor der jeweilige Code zur Wirkung kommen kann!

7E00 A507	unendl. Munition für Pistole
7E00 A941	unendl. Munition für Uzi
7E00 A71E	unendl. Munition für Pumpgun
7E00 AF50	unendl. Munition für Flammenwerfer
7E00 AB03	unendl. Handgranaten
7E00 AD03	unendl. Minen
7E2D 3817	unendl. Energie
7E1A 5703	unendl. Leben
7E1A 2A00	beliebig viele Zivilisten erschießen

**WARLOCK**

7E0B 290F	unendl. Energie
-----------	-----------------

**WWF RAW**

7E0F 4401	Superschlag
7E00 09FF	andere Farben
7E06 460A	Eigenschaften auf 10 einstellbar
7E00 E400	Stuhl nicht benutzen
7E05 3C03	Pl. 1 wird nicht ausgezählt
7E0A 7903	Pl. 1 unendl. Energie
7E0A 7B03	Pl. 2 unendl. Energie
7E05 3E03	Pl. 2 wird nicht ausgezählt
7E0B 4503	Pl. 1 Volle Kraft
7E0B 4703	Pl. 2 Volle Kraft
7E0D E400	Wrestler kommt unendl. oft bei Rumble in den Ring zurück
7E0E 30XX	XX = Schwierigkeitsgrad
7E0E 2E01	immer Brawl-Regeln
7E0A A800	unendl. Schläge in der Ringecke
7E04 D2XX	XX = Player 1
7E04 D4XX	XX = Player 2
7E04 DEXX	Gegneranwahl:

Setzt für XX folgendes ein:

0A = Razor Ramon
0C = Lex Luger
0E = Doink
00 = Luna Vachon
02 = Bret Hart
04 = Undertaker
06 = Yokozuna
08 = Bam Bam Bigelow
10 = Shawn Michaels
12 = 1-2-3 Kid
14 = Diesel
16 = Owen Hart
18 = Mystery, versteckter Wrestler

## GAME GENIE

## SNES

**FINAL FANTASY 3**

Setzt die nachfolgenden Codes an Stelle von XX dort ein, wo Ihr das Item haben wollt!

XX5C-78E5=	weapon slot
XX58-7675=	shield slot
XX58-7655=	helmet slot
XX58-7685=	armor slot
XX58-76E5=	relic 1 slot
XX58-7875=	relic 2 slot

**Items:**

DD:Dirk	D6:Gradeus
DF:Mithril Knife	DB:Valiant Knife
D4:Guardian	DC:Mithril Blade
D7:Air Lance	D8:Regal Cutlass
D0:Theif Knife	DA:Rune Edge
D9:Assassin	D2:Flame Sabre
D1:Man-Eater	D3:Blizzard
D5:Sw. Breaker	DE:Thunder Sabre







# 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



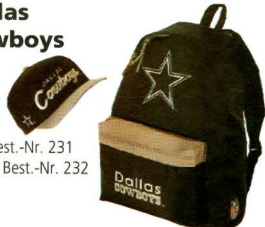
## New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



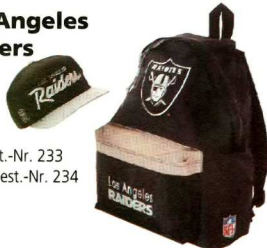
## Dallas Cowboys

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



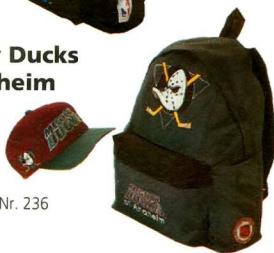
## Los Angeles Raiders

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



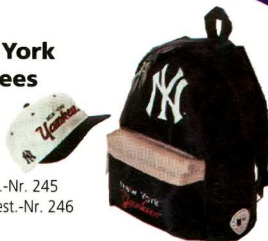
## San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243  
Rucks. Best.-Nr. 244



## New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245  
Rucks. Best.-Nr. 246

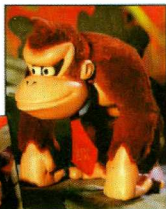




DM 49,95



DONKEY KONG  
Softplüsch 30cm



DONKEY KONG  
30cm



DONKEY KONG  
15cm

## DONKEY KONG

DONKEY KONG 45cm



## AQUAPAC FÜR DEN GAMEBOY



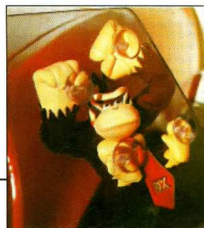
Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

Art. Nr. 848 DM 29,95

- Donkey Kong 45 cm Artikelnummer 841 DM 139,95
- Donkey Kong 30 cm Artikelnummer 842 DM 74,95
- Donkey Kong 15 cm Artikelnummer 843 DM 29,95
- Donkey Kong Softplüsch 30 cm Artikelnummer 847 DM 49,95

- Donkey Kong Figuren 5fach sortiert, Artikelnummer 844 DM 24,95
- Donkey Kong Schlüsselanhänger, Artikelnummer 845 DM 6,95
- Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen, Artikelnummer 846 DM 29,95

DM 29,95  
DONKEY KONG  
Saugknopf



24,95  
5 Figuren



DM 6,95

Schlüsselanhänger



# STAR TREK & Co.



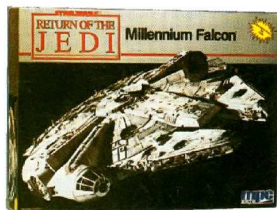
U.S.S. Enterprise  
als Bausatz, incl. LEDs,  
Sound, mit Batterien  
DM 119,95  
Best.-Nr. 819

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!

Star Trek  
The Next  
Generation  
U.S.S.  
Enterprise -  
Bausatz  
DM 59,95  
Best.-Nr. 816



X-Wing Fighter  
Bausatz  
DM 44,95  
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon  
Bausatz  
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder

Bausatz  
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer - Bausatz  
DM 49,95 Best.-Nr. 812

NEU

## SONDERABVERKAUF

NUR ÜBER HOTLINE

Mo. - Fr. 13.00 - 18.00 Uhr • Telefon: 089 - 96 24 10 - 30 oder 96 24 10 - 31

### Zubehör

Fire RGB Mega Drive Kabel	Art. Nr. 411	Preis:	22,45
SV 434 SG Propad	Art. Nr. 902	Preis:	26,10
SV 437 Proneo II	Art. Nr. 903	Preis:	52,45
SV 439 SG Propad II	Art. Nr. 904	Preis:	29,95
2 in 1 Joypad	Art. Nr. 818	Preis:	33,70
Action Replay MD	Art. Nr. 401	Preis:	101,25
Action Replay GB	Art. Nr. 403A	Preis:	59,25
Action Replay GG	Art. Nr. 403	Preis:	59,25
Action Replay MS	Art. Nr. 406	Preis:	59,25
Action Replay SNES	Art. Nr. 402	Preis:	101,25
Aladdin-Pins	Art. Nr. 408	Preis:	22,45
Mario-Pins	Art. Nr. 409	Preis:	22,95
Sonic-Pflichtstier	Art. Nr. 419	Preis:	29,95
Tri Star (SNES)	Art. Nr. 808	Preis:	74,95
Tribal Tap	Art. Nr. 404	Preis:	36,95

### Autos & Modelle

Alesi Ferrari Modellauto 1:43	Art. Nr. 824	Preis:	29,95
Benetton Ford B193, 1:18	Art. Nr. 820	Preis:	67,45
Benetton Ford B193, 1:43	Art. Nr. 821	Preis:	37,45
Berger Ferrari Formel 1, 1:43	Art. Nr. 823	Preis:	29,95
Frenzen Sauber Mercedes, 1:43	Art. Nr. 822	Preis:	29,95
Hill Williams Formel 1, 1:43	Art. Nr. 825	Preis:	29,95
Deep Space Nine Station,	Art. Nr. 811	Preis:	48,95
Star Trek, Klingonen Kampfkreuzer,	Art. Nr. 810	Preis:	37,45
Star Wars, Snow Speeder,	Art. Nr. 814	Preis:	29,95
U.S.S. Enterprise Next Generation	Art. Nr. 816	Preis:	44,95
Road Kart RC Modell,	Art. Nr. 412	Preis:	74,25
RC Powerset für Road Kart,	Art. Nr. 417	Preis:	29,95
Dr. Mc Coy Figur	Art. Nr. 831	Preis:	48,95
Capt. J. T. Kirk Figur	Art. Nr. 830	Preis:	48,95

### MD

Cool Spot	Art. Nr. 523	Preis:	45,-
Dune II	Art. Nr. 508	Preis:	89,95
Eternal Champion	Art. Nr. 525	Preis:	56,25
NHL 95	Art. Nr. 529	Preis:	89,95
Sonic 3	Art. Nr. 509	Preis:	86,25
Super Street Fighter II	Art. Nr. 531	Preis:	104,95
Tiny Toon	Art. Nr. 526	Preis:	56,25
Urban Strike	Art. Nr. 528	Preis:	89,95

### MCD

Battle Corps	Art. Nr. 533	Preis:	89,95
Dune	Art. Nr. 532	Preis:	74,95
Soulstar	Art. Nr. 503	Preis:	89,95

### 32 X

Star Wars Arcade	Art. Nr. 537	Preis:	97,45
------------------	--------------	--------	-------

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00







# HARDWARE

**3DO** mit 40 CDs, RGB, Frontlader DM 2900, Neo•Geo-CD mit Spiel, zwei Joysticks DM 550, drei Mega-CD-Spiele für DM 120, Tel.: 06142-65261, Kostas

**Suche** Nintendo Powerglove, Tel.: 040-456340, Stephan

**An alle Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer!** Wir bauen die Antennenbuchse in Euren Tuner, damit wird es kabeltauglich und es können alle Programme empfangen werden, z.B. RTL, Sat 1 und viele mehr. Infos gibt es unter Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline, Tobias

# VERSCHIEDENES

**Suche** Neuheiten für SNES, Mega Drive, MCD, Game Boy etc., Theme Park, Inter. St. Soccer, Dirt Racer FX, Demon's Crest, WWF Raw und viele andere mehr, Tel.: 0641-71250

**Kaufe/Tausche** Spiele für SNES, Mega Drive + MCD, 3DO, NES, Game Boy, Jaguar, auch Verkauf möglich. Suche günstig Saturn, Sony PS, 3DO, mit Spielen, Tel.: 04774-1789, Rainer

**Verkaufe** und tausche Spiele für Mega Drive, 32X, SNES, Game Gear, Game Boy, PC-Engine, Master Sys., Mega-CD, 3DO, Neo•Geo-CD, habe viele Neuheiten, Tel.: 0511-414899, Thomas

**Suche** Neuheiten, auch Modulsammlungen für SNES, Game Boy, NES, Mega Drive, MCD, 32X, Tel.: 0641-71250, Kirsten  
**Tausche/Kaufe** Spiele für PSX, Saturn, 3DO, Tel.: 07354-2873, ab 16 Uhr, Stefan

**An alle GG-TV-Tuner-Antennenbuchsen-Fans!** Die Adresse: Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg, aber bitte vorher anrufen, Tel.: 0171-8119477, Tobias, 24-Stunden-Hotline

# GAME GEAR

**Wir rüsten** den Game-Gear-TV-Tuner mit der Antennenbuchse nach, für super Empfang durchs Kabel. Infos unter Tel.: 0171-8119477, 24-Stunden-Hotline, Tobias

## GAMEPRO IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach

**Redaktionsdirektion:** Philipp Berens

**Chefredaktion:** Reza Abdolali (verantwortlich f. d. red. Inhalt)

**Stellvertretender Chefredakteur:** Hans-Joachim Amann

**Redaktion:** Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczcy (mik)

**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Hink

**Graphikleitung:** Britta Jakobsen, Marion Limbach

**Graphic:** Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susa Rieger, Theodora 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

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994  
**Anzeigenposition:** Bianca Nielsen

**Vertrieb:** Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

**Abonnement:** GAMEPRO- Leseservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

**Lithografie:** City Repro Ighalt GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

**Verlag:** MVL GmbH, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg

**Titel:** Judge Dredd © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Productions N.V. All rights reserved. © 1995 Egmont Foundation. All rights reserved. Judge Dredd™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. © 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 im ersten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,- Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,- im Ausland DM 120,-

GAMEPRO erscheint als Lizenzpublikation mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

GAME GEAR MEGA DRIVE  
MEGA-CD  
SATURN  
MASTER SYSTEM  
MD 32X  
MEGA-CD  
MEGA DRIVE

Willkommen zu Hause!

in GAMERS trifft Du jeden Monat neue und alte Freunde aus der großen weiten SEGA-Welt. Außerdem jede Menge News zum Mitreden, Tests zum Kennenlernen, Tips & Tricks zum Weiterkommen sowie Aktionen zum Gewinnen. Schau doch auch mal vorbei – wir freuen uns auf Dich!

GAMERS

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS



# VOR SCHAU

## URWALD & STREIK

Wen kümmert's, wenn im Urwald gestreikt wird? SuperNES-Spieler! Electronic Arts **Jungle Strike** lädt ein zu einer gepflegte Runde Action aus der allseits beliebten isometrischen Draufsicht. Das zweite Super-NES-Spiel aus der bekannten „Strike“-Reihe machte bereits beim ersten Probespiel einen wirklich schmalen Fuß – alles weitere erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test!



Angriff auf das weiße Haus – die Terroristen machen Ernst!



## MENSCH & KATZE

Viele Jahrzehnte jagen sich die Menschen und Killerkatzen namens Klrathi nun bereits gegenseitig kreuz und quer durchs Weltall – sehr zur Freude der riesigen „Wing Commander“-Fangemeinde. Nach PC, Amiga und Super NES sollen jetzt auch 3DO-Besitzer in den Genuß der spannenden Weltraumsaga kommen: Das



vielgelobte **Wing Commander III** – mit Mark „Luke Skywalker“ Hamill in der Hauptrolle – verspricht Action, Stimmung und Video, bis die Bildröhre glüht. Start des Großangriffs gegen die Klrathi ist in vier Wochen!



## OBELIX & SPIROU

Gleich mit zwei Comiclizenzen warten die Franzosen von Infogrames auf: Bei **Obelix** (Super NES, Game Boy) dreht sich mal wieder alles um die Abenteuer der allseits bekannten Gallier, die im römischen Reich für Spaß und Chaos sorgen. **Spirou** (Mega Drive, Game Gear) hingegen hält sich an die Gegenwart und



**DIE FLIEGENDE PEST IST WIEDER DA: AUFGESTACHELT VON DEN STEIGENDEN TEMPERATUREN SCHNALLEN SICH GANZE VÖLKER FLIEGENDER, KLEINER BLUTSAUGER DIE SABBERLÄTZCHEN UM UND BLASEN ZUR FRÖHLICHEN JAGD AUF FRIEDLICH IN DER SONNE SCHMORENDE BAGGERSEE-FETISCHISTEN. DAS SOLLTET IHR EUCH NICHT BIETEN LASSEN: MIT GAMEPRO 9/95 LIEFERN WIR EUCH AB DEM 2. AUGUST DAS RICHTIGE WERKZEUG, UM LÄSTIGEN KLEININSEKTEN EIN FÜR ALLEMAL DAS LEBENSLICHT AUSZUPUSTEN: ZUR ROLLE DREHEN UND PLATSCH! UND FÜR ZERSTREUUNG IST AUCH WIEDER BESTENS GESORGT: AUF ÜBER 100 SPANNENDEN SEITEN FINDET IHR DORT NATÜRLICH WIEDER TONNENWEISE ALLES ÜBER DAS BESTE HOBBY DER WELT. VERSUCHT DAS MAL MIT EURER FLIEGENKLATSCHS ...**



„Jump&Run“ kreuz und quer durch New York und die Dschungelwelt von Palumbien. Wie die gezeichneten Helden die Umsetzung in die Konsolen überstanden haben, lest Ihr in GAMEPRO 9/95!



## GAMEPRO RESERVIERUNG 9/95

Lieber Zeitschriftenhändler,  
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 9/95**.  
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis  
spätestens eine Woche danach, abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen  
einer Woche abgeholt werden, verfällt die  
Reservierung zugunsten anderer Kunden.

GAMEPRO  
9/95 ist  
erhältlich ab  
Mittwoch, dem  
2. August!

## VERBORGEN & VERSTECKT



Geheim, geheim: verborgene Items, versteckte Charaktere – mit unseren Tips und Tricks zur Mega-CD-Version von **Shining Force** findet Ihr die Top Secrets dieses Superspiels. Verpaßt nicht den Start

unserer dreiteiligen Komplettlösung! Oder steht Ihr mehr auf kernige Action? Da können wir Euch ebenfalls aus der Patsche helfen:

Falls Euch bei **Super Turrican II** (Super NES) die Dinge über den Kopf wachsen, dann dürft Ihr

Euch auf gar keinen Fall unseren turbostarken „Turrican-Trainer“ entgehen lassen. Mit unseren Tips,

Tricks und Karten schafft Ihr es ganz bestimmt – Start im kommenden Heft!





# Taten statt Warten



Das Versorgungsschiff auf dem Weg zur Greenpeace-Station im ewigen Eis. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß die Antarktis erstmal Ruhe hat: 50 Jahre lang keine Ausbeutung der Rohstoffe und

Bodenschätze. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz. Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

## GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

02051

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00



**Kämpfen Sie für den Erhalt der Weltordnung**

# NAVY STRIKE

**TASK FORCE COMMAND**



**Echte Strategie  
für echte Konflikte**

**MICRO PROSE**

MPS Software Distribution GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE GERÄTE MIT CD-ROM