7/95 Juli (Heft 10) C 40377

DM 6.-, Sfr 6.-, öS 50.-, LIT 8.500.-, Ptas 675.-

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

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

EXTRA PC-CD-ROM Sonderteil

Knallharte Prügelaction

Mortal Kombat 3

Hinter den Kulissen von Acclaim

Ein Blick in die High-Tech-Studios

4 394037 706001 07

The Next Generation

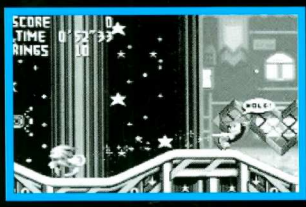
Heiße Infos zu den neuen Konsolen

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

ILLUSION OF TIME



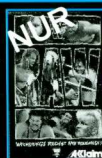
KNUCKLES CHAOTIX

THEME PARK

SUPER NINTENDO

POWER STATION	199.-
ORIG. CONTROLLER	29.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
ACTRAISER 2	99.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
CARRIER ACES	114.-
DEMOLITION MAN (JUNI)	109.-
DEMONS CREST	129.-
DINO DINI SOCCER	79.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
EARTH WORM JIM	119.-
F-1 CHAMPIONSHIP	119.-
FLINTSTONES THE MOVIE	109.-
GREEN LANTERN	129.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119.-
JELLY BOY	114.-
JUNGLE STRIKE	119.-
JUDEG DREDD	119.-
JUSTICE LEAGUE	119.-
KID CLOWN -	
CRAZY CHASE	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S.	119.-
OPERATION STARFISH	129.-
PAC - MAN 2	114.-
PAGEMASTER	89.-
POCKY & ROCKY 2	109.-
PUZZLE BOBBLE	109.-
SHADOW	119.-
SHOOTOUT SOCCER (JUNI)	109.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN TV	129.-
STAR TREK - NEXT GEN.	109.-
STAR TREK STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	99.-
STREET RACER	119.-
SUPER BC KID	119.-
SUPER TURRICAN 2 (MAI)	119.-
UNIRALLY	119.-
WARIO'S WOODS	89.-
WWF RAW SPIELEBERATER	19.-
X-MEN	119.-

JETZT NUR 59.-



WWF RAW

Super NES: 64.-
Mega Drive: 59.-
Nur solage Vorrat reicht.

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI)	359.-
FAHRENHEIT 32X-CD	129.-
GOLF MAGAZIN BEST	129.-
KNUCKLES CHAOTIX	109.-
METAL HEAD	129.-
MIDNIGHT RIDERS (JUNI)	129.-
MOTHERBASE (JUNI)	119.-
MOTOCROSS CHAMP.	129.-
NBA JAM TOURN. 32X	109.-
STAR WARS ARC	79.-
SHADOW SQUADRON (JUNI)	129.-
SUPREME WARRIOR	119.-
VR-RACING DELUXE	109.-
WWF RAW 32X	109.-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
RGB KABEL	29.-
ADDAMS FAMILY VALUES	109.-
ADV. OF BATMAN & ROBIN (JUNI)	109.-
ALIEN SOLDIER (2. QUART.)	109.-
ASTERIX POWER OF GODS	109.-
BUBSY II	69.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.-
DEMOLITION MAN (JUNI)	109.-
ECCO 2	79.-
F-1 CHAMPIONSHIP (DOMARK)	109.-
FIFA SOCCER 95	94.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	99.-
JUDGE DREDD (JUNI)	109.
JUSTICE LEAGUE	109.-
KÖNIG DER LÖWEN	89.-
LOTHAR MATTHÄUS	109.-
MEGA MAN WILY WARS	109.-
NBA ACTION BASKETBALL '95	89.-
NBA JAM TOURNAMENT	119.-
PAGEMASTER	79.-
PGA TOUR GOLF III	94.-
PSYCHO PINBALL	99.-
RISTAR	94.-
ROAD RASH 3	99.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITIAN	99.-
ROCKET KNIGHT ADV.	39.-
SAMURAI SHOWDOWN	109.-
SCHLÜMPFE	99.-
SEAQUEST DSV	114.-
SHINING FORCE II	99.-
SHINOBI III	49.-
SLAM MASTERS	139.-
SPARKSTER	59.-
STARGATE	119.
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	114.-
SPEEDY GONZALES	114.-
SUPER STREET FIGHTER II	99.-
THEME PARK	109.-
WWF RAW SPIELEBERATER	19.-
X-MEN 2	109.-
YELLY BOY	109.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT R.AV.	299.-
BC RACER	79.-
DUNGEON MASTER 2	99.-
DUNGEON EXPLORER 2 (JUNI)	99.-
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.-
HEIMDALL	99.-
JURASSIC PARK DT. CD	89.-
KEIO FLYING SQUADRON	89.-
LORDS OF THUNDER CD (JUNI)	99.-
REBEL ASSAULT	109.-
ROAD RASH CD	109.-
SCHLÜMPFE CD	99.-
SHINING FORCE CD	109.-
SOULSTAR	59.-
SPACE ADV. CD (JUNI)	99.-
STARBLADE	99.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
THEME PARK (JUNI)	109.-
TOMCAT ALLEY	59.-
WORLD CUP GOLF	99.-

ATARI JAGUAR

JAGUAR GRUNDGER.	374.-
CD ROM	329.-
ALIENS VS. PREDATOR	119.-
BRETT HULL HOCKEY (2. Q.)	119.-
BLUE LIGHTNING CD (2. Q.)	109.-
CYBERMORPH	139.-
DRAGON	89.-
FIGHT FOR LIFE	119.-
HOVER STRIKE	109.-
IRON SOLDIER	109.-
JOUST (2.QUARTAL)	109.-
RUINER PINBALL (2. Q.)	109.-
TEMPEST 2000	109.-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR, 3DO, NEO GEO UND 8-BIT!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpakete. 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!

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM3.-/ und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN (nur Eurocheck(s) DM4.-; Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten! UPS DM10.-; Porto Ausland DM18.-

0931 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

EDITORIAL

GAMEPRO, DIE ZEHNTE

hallo, Ihr GAMEPROfis!

Wir feiern ein kleines Jubiläum: Ihr haltet die zehnte GAMEPRO-Ausgabe in Händen. Doch zum Feiern bleibt uns kaum Zeit - warum fragt Ihr? Ganz einfach:

War Achim gerade noch bei Acclaim in New York, jettet er jetzt schon weiter nach Los Angeles, um Euch mit den ersten Facts der E3-Messe zu versorgen. Gerald begutachtet auch diesen Monat fast ausschließlich die neuesten PC-Games für unseren Sonderteil und legt tatsächlich nur für einen leckeren, heißen Croque ein kleine Pause ein, während Maris zwischen solch brisanten Themen wie Schlümpfe und Mortal Kombat 3 noch erschreckend klar zu unterscheiden weiß. Die Arbeit des Entwicklerteams Factor 5 wird von Klaus genauestens gnadenlos hinterfragt, nachdem er bei Galaga (Bonusgame bei Tekken) tatsächlich alle Challenging Stages durchgezockt hat.

Michi plagt zur Zeit derart der Heuschnupfen, daß man dem guten Mann kaum ansehen kann, ob er soeben Rise of the Robots getestet hat oder gerade wieder besonders reger Pollenflug herrscht. Aber Hut ab: Er sagt sich (rote) ‚Augen zu und durch'. Dasselbe Motto hat sich Thomas derzeit auf die Fahne geschrieben, der sich eisern durch einen Berg von Spielen durchtestet, obwohl ihm sein mittlerweile vier Monate junges Töchterchen Nacht für Nacht den Schlaf raubt. **Nach langem Hin und Her** hält Rollenspielexperte Mitch nun doch endlich die Shining-Force-CD in Händen und kann sich in das nächste (Test-) Abenteuer stürzen, nachdem er, wie gewohnt in Windeseile, die heißesten Kniffe für die neueste Tips&Tricks-Strecke ausgearbeitet hat.

Und noch bevor alles soweit fertig zu sein scheint, präsentiert Reza schon den nächsten wunderschönen Redaktionsplan, auf dem sich nur ein paar klizekleine Änderungen verbergen — sehr zum Leidwesen der Damen und Herren der Grafik, die ihre ohnehin schon heißgelaufenen Rechner noch ein Weilchen länger eingeschaltet lassen dürfen ...

Doch selbst wenn wir bei all dem Trouble keine Zeit zum Feiern finden — den Spaß zum Videospielen haben wir noch lange nicht verloren. Sonst würden wir wohl auch nicht in jeder freien Minute eine Extrarunde Tekken einlegen ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

Eure GAMEPRO Crew

REPORTAGEN

Acclaim – Hinter den Kulissen 38
Eine ausführliche Exkursion nach New York in Acclaims High-Tech-Filmstudios
Factor 5 im Interview 70
Hot at the Arcades – Neues aus der Spielhalle 11
Messe-Flash: Top-News von der E3 in L. A. 10
Mortal Kombat 3 32
PlayStation: Aktuelle Software 18
Gunners Heaven, Jumping Flash, Starblade ∂, Tekken, Victory Zone
Saturn: Aktuelle Software 22
Astal, Daedalus, Daytona USA, Side Pocket 2
The Next Generation:
Wissenswertes rund um die neuen Top-Konsolen 14
WeaponLord: Die Entwicklung, Teil 2 26

WETTBEWERBE

Sega Sports 79
Virgin 7
WWF-Videos 37

TESTS

SNES
BreakThru! 81
Operation Starfi5h 78
Putty Squad 76
Soccer Shootout 34
Nintendo will Konami Paroli bieten. Ob dies mit Soccer Shootout gelingt?
Super Turrican 2 75
Das Kult-Actionspektakel nimmt auf dem SuperNES seinen zweiten Lauf
Theme Park 66
Werde Chef Deines eigenen Vergnügungsparks!
Unirally 30
Wario's Woods 81
Wild Guns 77

GB
Mega Man III 74
Klein, blau, stark – Mega Man! Jetzt in einem weiteren seiner zahllosen Abenteuer

MD
Brian Lara Cricket 69
Jelly Boy 78
Justice League 74
Prügelorgie mit Batman, Superman und Konsorten
Saturday Night Slam Masters 36

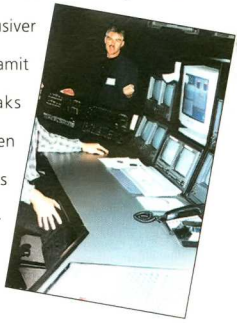
MCD
Die Schlümpfe 79
Earthworm Jim Special Edition 29
David Perry und Shiny Entertainment haben ihren Regenwurm für das Mega-CD nochmals mächtig herausgeputzt
Shining Force CD 73
Freudenfest für Rollenspieler: Shining Force wurde versilbert und ist ab sofort auf CD zu haben

32X
Chaotix 64
Motocross Championship 68
NBA Jam Tournament Edition 35
Basketballvergnügen auf dem 32X: Diese Version von NBA Jam T. E. kommt dem Automaten am nächsten

IN GAMEPRO

ab Seite 6

GAMEPRO – das steht nicht nur für Super-Kompetente-Spieletests, sondern ganz besonders auch für heiße Infos, News und Reportagen. Diesen Monat mehr denn je: Wir tragen Euren Wünschen Rechnung, noch ausführlicher über die neuen Konsolen und deren Software zu berichten. Freut Euch auf Superhits wie ‚Daytona USA' (Saturn) sowie ‚Tekken' (PlayStation), beides Heimumsetzungen von überaus erfolgreichen Spielhallenautomaten! Des weiteren haben wir einen brandaktuellen Messe-Flash der E3 in Los Angeles zu bieten und präsentieren den zweiten Teil der ultimativen ‚Weapon-Lord'-Entwicklungsgeschichte. Absolut kultig ist auch unser exklusiver ‚Mortal Kombat-3' Report ... Doch damit nicht genug: Unseren Technik-Freaks gewähren wir außerdem einen intimen Einblick in Acclaims Super-High-Tech-Filmstudios in New York.



HALT

UNI RALLY

Auf den ersten Blick sieht es so harmlos aus ..., auf den zweiten interessant ... und spätestens nach dem dritten macht es süchtig! Unirally ist eine Mordsgaudi für ein bis zwei Spieler!

ab Seite 30

Factor-5-Interview

Factor 5 ist die Programmierer-Elitetruppe aus Deutschland. Mit Spielehits wie ‚Super Turrican' oder aber ‚Indiana Jones – Greatest Adventures', haben sich die Jungs international einen hervorragenden Namen geschaffen. Grund genug, Factor 5 in einem ausführlichen Interview unter die Lupe zu nehmen, zu ihren Plänen und allerlei Interessantem der Videospielbranche zu befragen.

ab Seite 70

Mortal Kombat III ERSTE BILDER DER END-VERSION • Tekken DER PRÜGEL-ÜBERFLIEGER • The Next Generation ZUKUNFTSAUSSICHTEN DER NEUEN KONSOLEN • Weapon Lord MEHR BACK-GROUND-INFORMATIONEN ÜBER DEN KOM-MENDEN PRÜGELSPIEL-KNÜLLER • Unirally NINTENDOS NEUER MEHRSPIELERSPASS • Chaotix SONIC OHNE SONIC • Factor 5 Interview DIE DEUTSCHEN SOFTWARE-GÖTTER • Acclaim ALLES ÜBER DER WELT GRÖSSTEN DRITTANBIETER • PC CD-ROM BIOFORGE: HORROR-SF VOM FEINSTEN • Und vieles mehr ...

NFL Quarterback Club 36
WWF Raw 37

GG

Marko's Magic Football 68
Operation Starfi5h 80
Sonic Drift 65
Super Columns 81

3DO

Corpse Killer 69
Flashback 80
Gex 67
Immercenary 80
Rise of the Robots 69

JAG

Sensible Soccer 34
Troy Aikman NFL Football 68

TIPS & TRICKS

The Story of Thor, Komplettlösung, Teil 3 86
Shorties 90
Action-Replay-Codes 95

RUBRIKEN

Editorial 3
News 6
Leserpost 12
Statements – Die Meinung der GAMEPRO-Crew 42
GAMEPRO PC 43
Top Ten 82
DENKPRO – Die GAMEPRO-Rätselecke 84
GAMEPRO-Shop 96
Kleinanzeigen 100
Impressum 101
Vorschau 102

DIE HEISSESTEN TIPS & TRICKS

Keine GAMEPRO-Ausgabe ohne lebenswichtige Lösungen, Tips & Tricks sowie genialen Action-Replay-Codes! Auch diesen Monat findet Ihr viele interessante Schmankerl, die das harte Leben des arg geplagten Videospielers erleichtern, so zum Beispiel den dritten Teil unserer The-Story-of-Thor-Komplettlösung.

7E15	7FFF
7E15	81FF
7E15	89FF
7E14	CF57

NEWS

Ihr wollt heute schon wissen, welche Games morgen angesagt sind? Hier findet Ihr die heissesten Infos aus der Szene

BETRÜGER FÜR DIE PLAYSTATION

Kaum haben sich die ersten deutschen Spielefans per Import mit (noch horrend teuren!) Playstations versorgt, rollt auch schon das erste Zubehör von Fremdherstellern in die Läden – nämlich das gute alte Action Replay. Die PSX-Version besitzt zwar leider keinen eigenen Trainer, wird aber fix und fertig mit Betrügereien für 15 Spiele ausgeliefert, darunter „Ridge Racer", „Myst", „Parodius Deluxe", „Twinbee Puzzle" und viele weitere Titel. Die kleine Steckkarte ist ab sofort für DM 79,– zu haben, weitere Ausgaben mit neuen Cheats sollen folgen. Info bei Dataflash GmbH, Emmerich, Tel. 0 28 22 - 6 85 45.

MEGA DRIVE

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2!

Der erste Teil war ein ziemlich mäßiges Straßenbasketballspiel mit US-Star Charles Barkley, das reichlich mit spielerischen Schwächen gesegnet war. Das scheint für Hersteller Accolade aber noch lange kein Grund zu sein, auf eine Fortsetzung zu verzichten. Der neue Zweitaufguß besitzt angebliche die gleiche ‚Spielbarkeit' wie sein Vorgänger, wurde aber mit neuen Charakteren und einigen neuen Features wie ‚Monsterdunks' aufgewertet, außerdem soll die Animation nun wesentlich ‚smoother' sein. Das Game erscheint dieser Tage in den Staaten ...

GAME BOY

MARIO'S PICROSS

In seinem jüngsten Game-Boy-Spiel präsentiert sich Nintendos Klempner ausnahmsweise nicht als Jump&Run-Gnom, sondern als Meister der Zahlen. Eure Aufgabe ist es, nur ganz bestimmte Zellen eines rechteckigen Gitters aufzudecken und alle anderen in Ruhe zu lassen. Zahlen an der Außenkante des Gitters verraten Euch dabei, wie viele Zellen einer Reihe/Spalte aufgedeckt werden müssen. Das knifflige Knobelpuzzel scheint nichts für Action-Freaks zu sein und erscheint bereits in Kürze!

NEO-GEO

GALAXY FIGHT

Warum Neo-Geo? Wegen der neckischen Prügelspiele – und hier kündigt sich schon der nächste Nachschub an. Sunsofts 169-MBit-Modul läßt sieben überirdische Kämpfer der verschiedensten Stilrichtungen aufeinander los: den Roboter ‚Musafar', den Helden ‚Rolf', den Ninja „Kazuma' und andere. Jeder Recke hat eine Palette von Special Moves auf der Pfanne, die speziell auf seine ‚Persönlichkeit' zugeschnitten sind. Freund ‚Musafar' ist beispielsweise nicht gerade der Schnellste, macht das aber mit seinen stahlharten Knochenbrecher-Angriffen wieder wett. Als Dreingabe gibt's außerdem Mehrfachattacken, um den Gegner gleich serienweise kurz und klein zu dreschen. Die ‚galaktischen Kämpfer' sind ab sofort erhältlich!

Futuristisches Ambiente umgarnt den stahlharten Kampf auf Leben und Tod

3 D O

BLADEFORCE

Laufen, Rennen, Kämpfen bis zum Kreislaufkollaps – so heftig soll es es beim neuen 3-D-Actionspiel der 3DO-Company zugehen. Euer Job ist es, eine futuristische City von einer miesen Straßengang zu befreien. Mit Raketenrucksack düst Ihr dabei durch knapp 30 Level, um insgesamt sieben üble Verbrecher dingfest zu machen. Beginn des Großeinsatzes ist voraussichtlich im Juni!

MEGA DRIVE

EXOSQUAD

Nicht ein, nicht zwei, sondern gleich drei verschiedene Gameplays beherbergt dieses Spiel nach einer Comicvorlage. Inhalt: Die vom Menschen entwickelten ‚Superarbeiter' namens Neosapiens sind auf den Trichter gekommen, daß sie sich eigentlich viel zu schade für die ewige Keulerei sind und proben den Aufstand. Das ExoSquad ist eine militärische Eliteeinheit, die sich um dieses Problem kümmern soll. 3-D-Fluglevel wechseln sich ab mit Action aus der Seitenansicht und waschechten Prügelspieleinlagen. Das alles – und das verwundert – hat Hersteller Playmates in einem einzigen 8-MBit-Modul untergebracht. Ob's da nicht einen Haken an der Sache gibt? Klärt sich in Kürze!

MEGA-CD 32X+CD

FAHRENHEIT

„Flamme empor!" – so könnte der Untertitel von Segas interaktivem Spielfilm lauten. Als furchtloser Feuerwehrmann löscht Ihr hier nicht den eigenen Durst, sondern viele fürchterlich fiese Flammen. Ob es um eine Feuersbrunst am defekten Gasherd oder den gepflegten Großbrand von Hotel und Universität geht, hier sollt Ihr live dabeisein. In recht ordentlicher ‚Videoqualität' (beim 32X) wagt Ihr Euch in Brandherde vor, die nie zuvor ein Sega-Spieler gesehen hat, um dort Knöpfchen zu drücken, wo andere Leute lieber mit Feuerlöschern hantieren. Wasser marsch!

JAGUAR

STARTSCHUß FÜR CD

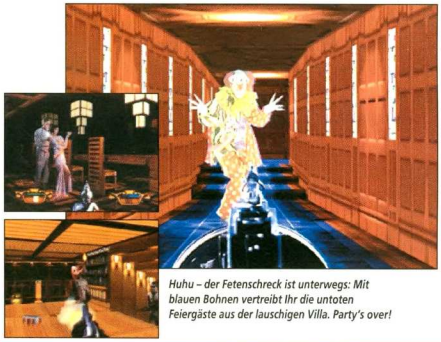
Daß wir das noch erleben dürfen: Ab Ende Mai wird der langerwartete **Jaguar CD** endlich zu kaufen sein, der empfohlene Verkaufspreis beträgt 349,– DM. Erste Programmtitel sollen Demolition Man, Creature Shock, Highlander, Battlemorph und das grausige Dragon's Lair sein. Außerdem soll ein Spiel zusammen mit dem Gerät ausgeliefert werden, aller Voraussicht nach VidGrid – ein vertracktes Action-Puzzle, das es auch für PC und Mac gibt. Hier müßt Ihr laufende Videoclips unter Zeitdruck zusammenpuzzeln.

Nebenbei verdaut der CD-Aufsatz auch herkömmliche Musik-CDs; ähnlich wie beim 3DO kann der Jaguar passend zur Musik eine interaktive Light-Show vom Stapel lassen. Die fest eingebaute Virtual Light Machine wertet die Klänge der laufenden CD aus und bastelt daraus animierte, sich laufend verändernde abstrakte Grafiken mit 65.000 Farben – vielleicht die richtige Untermalung für spielfreie Stunden?

3DO

KILLING TIME

Der doppeldeutige Titel läßt es schon erahnen: Dies ist kein Knuddelspiel! Die 3DO-Company bittet hier vielmehr zur virtuellen Geisterjagd aus der Ich-Perspektive. Die 3-D-Action entführt Euch 30 Level lang in eine Villa auf einer Insel, die von Partygästen bevölkert wird. Soweit nichts Ungewöhnliches – bis auf die Tatsache, daß die Feier schon in den 20er Jahren stattfand. Nun geht es darum, die untoten Gäste mit den verschiedensten Waffen in die ewigen Jagdgründe zu befördern und der Insel den wohlverdienten Frieden zurückzugeben. Ab Juni gibt's schauerliche Stunden vor dem 3DO!



Huhu – der Fetenschreck ist unterwegs: Mit blauen Bohnen vertreibt Ihr die untoten Feiergäste aus der lauschigen Villa. Party's over!

3DO

SLAM 'N' JAM '95

Vielentwickler Crystal Dynamics beschert allen 3DO-Fans dieser Tage ein Basketballspiel, das es in sich haben soll. Die Bilder sprechen bereits für sich: riesige Spielersprites und offensichtlich ein ganzer Batzen verschiedener Animationsphasen zeichnen für die prächtige Optik verantwortlich. Wie es sich beim digitalen Korbsport ‚dunkt', wissen wir in Kürze!

DAS Virgin-JAHR

HAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich.
Zu gewinnen gibt's diesmal ...
ein 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 7/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg
Einsendeschluß ist diesmal der 5. Juli '95 (Datum des Poststempels).

Virgin INTERACTIVE entertainment

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

NEWS

Die Welle rollt: Prügelspiele als Kinofilme machen zur Zeit die Runde. Nach dem „Street Fighter"-Film mit Brachial-Belgier Jean-Claude van Damme folgt demnächst „Mortal Kombat", in dem Schönling Christopher Lambert den Donnergott Rayden mimt. Etwas preiswerter angesiedelt ist da Double Dragon – Die 5. Dimension, hat man hier doch gänzlich auf bekannte Stars verzichtet. Mark Dacascos, Scott Wolf, Robert Patrick, Julia Nickson und Alyssa Milano sind die Hauptakteure des Streifens, der den Titel der betagten Prügelspielsaga trägt.

DOUBLE DRAGON GOES MOVIE

Zum Inhalt: Anfang des nächsten Jahrtausends, genau im Jahre 2007, hat eine große Flutwelle Los Angeles zu großen Teilen zerstört. Gangs beherrschen die Stadt, die sich nun New Angeles schimpft, mit brutaler Gewalt. In dieser ganz und gar nicht idyllischen Szenerie treiben sich die beiden Brüder Jimmy und Billy Lee herum. Ihre Pflegemutter gibt ihnen eines Tages eine Hälfte eines alten chinesischen Talismans – und von da an geht's mächtig ab. Das halbe Amulett ist nämlich nicht einfach nur ein hübsches Schmuckstück, sondern besitzt magische Kräfte – vor allem, wenn es mit der anderen Hälfte zusammengebracht wird. Diese besitzt ausgerechnet der fiese Gangleader Koga Shuko. Klar, daß er sich die unglaublichen Fähigkeiten des Talismans zunutze machen will – Motiv: Machtgier. Es kommt zur großen Auseinandersetzung ... Trotz seines Titels ist Double Dragon allerdings kein Kampfsportfilm, sondern soll eher in die Action-Schublade passen. Außerdem soll's nicht all zu brutal zugehen – so sieht es jedenfalls Regisseur Jim Yukich: „Unsere Charaktere sind ganz normale Kids, drei Kids mit Lust auf Abenteuer und Action. Deshalb haben wir bewußt auf Szenen verzichtet, die Jugendliche nicht selbst erleben möchten und die ganze Geschichte mit vielen komischen Szenen gespickt." Na denn: Kinostart in Deutschland ist am 6. Juli!

Eine der spektakulärsten Actionszenen: die Verfolgungsjagd auf dem brennenden Fluß. Aber auch sonst geraten die Brüder immer wieder in ‚brenzlige' Situationen ...

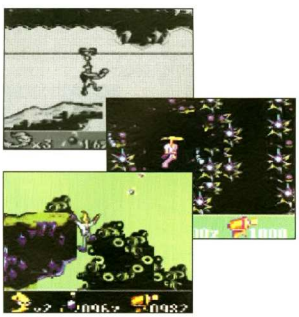
Regisseur Jim Yukichs erster Kinofilm erinnert bisweilen an die Bilder von Videoclips – kein Wunder: Yukich arbeitet seit nunmehr über zehn Jahren als Regisseur von Musikvideos!

In Europa nie sonderlich erfolgreich, verkauften sich die zahlreichen Spiele aus der „Double Dragon"-Serie in den Staaten insgesamt über 500.000mal – beachtlich!

GAME BOY/
GAME GEAR

EARTHWORM JIM

Die „Großen" sind bedient, jetzt macht sich David Perrys Superwurm auf den tragbaren Konsolen zu schaffen. Die 4-MBit-Umsetzungen enthalten nicht nur 10 komplette (und sehr ‚originalgetreue') Level, sondern halten sich auch ansonsten weitgehend an die großartigen Vorlagen. Während Game-Boy-Daddler bei der Grafik natürlich große Abstriche machen müssen, schlägt sich das0 Game Gear in dieser Disziplin recht wacker – siehe Screenshots. Wer noch einen Wurm für unterwegs sucht, der wende sich demnächst an einen Händler seines Vertrauens!



SNES/MEGADRIVE/32X/SATURN/PLAYSTATION

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgins kommt wieder auf den Punkt: Zwei Jahre nach Erscheinen des ersten Jump&Run-Abenteuers für 16-Bit-Konsolen wird der platte rote Held schon bald zurückkehren. Bereits im Herbst soll er diesmal aus isometrischer Draufsicht allerlei gerenderten Gegnern das Fürchten lehren. Kleine Anekdote am Rande: Dieses Spiel lief ursprünglich unter dem Arbeitstitel ‚Cool Spot 3'. Seinen ersten Auftritt hatte der witzige Fleck nämlich weder auf SNES noch Mega Drive, sondern in einem US-Game-Boy-Spiel namens ‚Cool Spot', das mit der offiziellen europäischen Version – außer seinem Hauptdarsteller – überhaupt nichts gemeinsam hat!

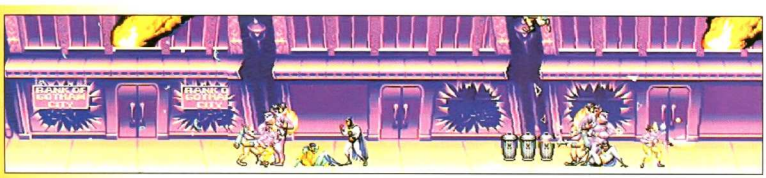
3 2 X + C D

SUPREME WARRIOR

Freunden ‚interaktiver Unterhaltung' sind die Macher von Digital Pictures ein Begriff, beglückten sie uns doch mit Mega-CD-Prachtstücken wie „Sewer Shark" oder „Prize Fighter". Jetzt bringen die US-Videoprofis der Kombination 32X+Mega-CD das Kämpfen bei. Aus altbekannter Ich-Perspektive drescht Ihr hier in fernöstlicher Manier auf allerlei gegnerische Videohelden ein, und das ganze zwei CDs lang und in recht ordentlicher Videoqualität. Eine weitgefächerte Palette verschiedener Moves soll für den rechten Spaß sorgen: fünf verschiedene Tritte, fünf Schläge, drei Blocker, zwölf Special-Moves und drei ‚dirty tricks' stehen dem willigen Kung-Fu-isten zur Verfügung. Hau rein ...

GOLDSTAR 3DO

Ein Fanfare – es ist soweit: Lange Jahrzehnte des Wartens haben ein Ende! Schon in Kürze werden sich wildfremde Menschen in den Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser in den Armen liegen und vor Rührung übermannte Spielefans heimliche Freundenträchen weinen. Der Grund: Goldstar eröffnet den offiziellen 3DO-Verkauf in Deutschland! Die schnucklige Edelkonsole soll ab Mitte Juli für 899,– Märker (unverb. Verkaufsempfehlung) zu kaufen sein. Und weil die Konsole allein bekanntlichermaßen nicht satt macht, gibt's das richtige Futter gleich dazu: Im Preis inbegriffen ist der Edelkicker ‚FIFA Soccer'.



MEGA DRIVE

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Freunde des schwarzgefiederten Marvel-Recken dürfen schonmal das Kleingeld beiseitelegen: Bereits in Kürze werden sich Batman nebst Kollege Robin auf die Heldensocken machen, um das einstmals beschauliche Gotham City vor dem bösen Mr. Freeze zu erretten. Der scheint nämlich einen Pakt mit den Gefrierschrankherstellern dieser Welt geschlossen haben und will nun das ganze Nest vereisen. Diesem teuflischen Treiben muß Einhalt geboten werden, bevor die Streusalzvorräte zur Neige gehen. Ernst beiseite: Die 16 MBit starke Action soll mit einigen neuartigen Special Features aufwarten und wird von unseren amerikanischen GAMEPRO-Kollegen gar als Kandidat für das „Genesis game of the year" gehandelt. Mehr dazu schon bald auf diesem Sender, denn das Spiel soll noch im Mai erscheinen!

NEWS

E³ Messeflash

DIREKT AUS DEN USA

Die Filmstadt Los Angeles war vom 11. bis 13. Mai nicht nur Drehort zukünftiger Kinohits, sondern vor allem Schauplatz der weltgrößten Computer- und Videospielmesse: der E³. Brandaktuell liefern wir Euch schon in dieser Ausgabe einen Querschnitt der wichtigsten Neuigkeiten, gefolgt von einem ausführlichen Messebericht in der kommenden GAMEPRO!

SEGA

Da sage jemand, Sega sei nicht für faustdicke Überraschungen gut: Zum Erstaunen aller gab Sega of America in Los Angeles am 11. Mai bekannt, daß das neue Flaggschiff – der Saturn – am Vortag an den Handel ausgeliefert wurde, obwohl dies erst für den Sommer geplant war. Thomas Kalinske, Präsident von Sega of America, dazu: „Wir nutzen die Gelegenheit. Ab heute sind wir mit dem Saturn in 1800 Geschäften in den USA und Kanada vertreten und wissen, daß Sony nicht nachziehen kann." Somit hat Sega gegenüber Sony einen zeitlichen Vorsprung von drei Monaten, da die PlayStation in den Staaten erst am 9. September ausgeliefert wird. Der Deutschland-Release des Saturn steht mit Beginn der Internationalen Funkausstellung Ende August fest (PlayStation Mitte September). Softwaremäßig gab es bei Sega einige interessante Titel zu sehen, mitunter „Kolibri" und „Virtua Fighter" fürs 32X sowie „Virtua Fighter Remix" (mit Texture-Maps) für den Saturn.

MORTAL KOMBAT 3

Vermutlich ist MK 3 der am meisten erwartete Softwaretitel der Saison – nicht zuletzt wegen der Beschlagnahmung des zweiten Teils vom 8. Februar dieses Jahres. Da Acclaim dieses Mal nicht für die Umsetzung des Automaten verantwortlich zeichnete, war eine gewisse Skepsis nicht zu leugnen. Zu unrecht, wie Williams bewies: Sowohl die 16- als auch die 32-Bit-Fassungen sehen hervorragend aus. So auch Sonya, ihres Zeichens „Mortal-Kombat-Kämpferin", welche in regelmäßigen Bühnenshows auf den Williams-Stand aufmerksam machte ...

NINTENDO

Big N wartete bereits Tage vor Messebeginn ebenfalls mit einer großen Nachricht auf. Diese wußte jedoch weniger zu entzücken als die des Konkurrenten: Nintendo gab bekannt, daß die Entwicklung des Ultra 64 abgeschlossen sei und zeigte auch Bilder des Geräts. Allerdings wird der 64-Bitter in den USA und Europa erst im April 1996, also nahezu ein halbes Jahr nach geplanter Veröffentlichung erscheinen. Der Grund für diese Verschiebung liegt nach Aussagen Nintendos in der Philosophie des Unternehmens. Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America: „Wir geben den Software-Entwicklern ausreichend Zeit, Spiele zu gestalten, die die Power dieses Systems maximal nutzen." Werner Rudolph, Marketing- und Public Relations Manager von Nintendo Deutschland sieht die Situation gelassen und keinen Vorteil für Sega: „Der erste ist nicht immer der Sieger! Das haben wir bereits in der Vergangenheit gesehen ..."

Nach dieser negativen Nachricht die gute: Das SNES wird nach wie vor mit toller Software unterstützt. „Donkey Kong Country 2" und „Killer Instinct" (Umsetzung des Ultra-64-Automaten, erscheint aller Voraussicht nach nicht in Deutschland) unterstrichen dies auf sehr eindrucksvolle Art und Weise.

PANASONIC / 3DO

‚Bulldog' und ‚MK 2' sind passé, Panasonics Upgrade für das 3DO heißt „M2" und macht aus dem 32-Bitter eine leistungsstarke 64-Bit-Maschine mit phantastischen Möglichkeiten. Erste Demo-Bilder machen regelrecht Hunger auf mehr. Besitzer eines 3DOs (egal ob FZ-1, FZ-10 oder andere) und die, die es noch werden möchten, können also auf eine interessante Zukunft bauen. Das Upgrade-Kit wird übrigens mit dem ‚alten' 3DO verbunden, wobei dieses im wesentlichen als CD-Laufwerk agiert. Natürlich gibt es das M2 auch als Stand-alone-Maschine in einem exquisiten Design (siehe Bild). Vor Ende '96 plant Panasonic Deutschland jedoch nicht mit dem M2 – bis dahin sorgt der bekannte 32-Bitter für Spielvergnügen (offiziell ab 25. August erhältlich).

HOT at the Arcades

Straßenkämpfer-Legenden

Ist es Capcom nach drei Jahren endlich gelungen, das langerwartete ‚Street Fighter III' fertigzustellen? Mitnichten, denn bei „Street Fighter Legends" handelt es sich im Grunde um den nullten Teil, wie der japanische Originaltitel ‚Street Fighter Zero' subtil andeutet. Die Handlung spielt vor dem ersten Teil, der '87 in die Spielhallen kam und seinerzeit recht unerfolgreich war. ‚Neue' Kämpfer sind Birdie und Adon (aus SF 1) sowie der Guile-artige Nash. Wie bei ‚SSF 2 Turbo' gibt es am unteren Bildschirmrand einen Specialmove-Balken.

Street Fighter Legends wurde allerdings noch in keiner Spielhalle der Welt gesichtet. Bislang existiert nur ein Demovideo von Capcom. Sollte es sich hierbei etwa um einen fernöstlichen Aprilscherz handeln? Dieser wäre dann allerdings recht aufwendig ausgefallen, denn die Kämpfer sind größer und die Hintergründe detaillierter denn je. Aber man kann ja nie wissen ... Sheng Long läßt schön grüßen ...

Auf den Inhalt kommt es an

Nachdem in den Achtzigern der Amiga zu Spielhallen-Ehren kam und heute im ‚Tekken'-Automat eine PlayStation tickt, gibt nun auch das 3DO sein Arcade-Debut. „Mazer" ist ein Actionspiel mit isometrischer Perspektive, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Der Hersteller, American Laser Games, ist vor allem durch Laserdisk-Spiele à la ‚Mad Dog Mac Cree' bekannt geworden.

Kampf um die dritte Dimension

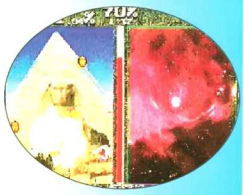
Namco und Sega kämpfen weiterhin um die Vorherrschaft im 3-D-Bereich: Beide Firmen bringen neue Motorrad-Rennspiele auf den Markt. Segas „Cool Rider" (rechts) glänzt mit 48 Strecken und acht verschiedenen Zweirädern, von Namco kommt „Cyber Cycles" (Mitte), das die bewährte ‚Ridge Racer'-Hardware benutzt. Ungewöhnlich hingegen ist Namcos Skirennen „Alpine Racer" (links). Die Deluxe-Fassung mit hydraulischen Skistöckern und -brettern dürfte hierzulande jedoch relativ selten zu finden sein.

Film-Spiel zum Spiel-Film, Teil II

Neben ‚Street Fighter' und ‚Mortal Kombat' (US-Release des Films: August) kam auch die nicht endenwollende Prügelserie „Double Dragon" kürzlich zu zweifelhaften Zelluloid-Ehren. SNK ließ es sich nicht nehmen, einen Automaten zum Film zu produzieren. Die Grafik ist wie üblich recht gut gelungen, diesmal handelt es sich jedoch um ein Standard-Beat-'em-Up im Street-Fighter-Stil.

Nostalgiewelle

Auch aus dem Hause Taito kommen ein paar reanimierte Klassiker. Alle Grufties unter uns (ab 25 Jahren aufwärts), denen damals noch die Originale in den Spielhallen die Markstücke aus der Tasche lockten – und natürlich auch alle anderen – dürfen sich an den Fortsetzungen „Elevator Action Returns" (oben), „Space Invaders



'95" (unten) und „Qix 2" (Mitte) erfreuen. Elevator Action, das klassische Plattform-Actiongame, wurde grafisch und spielerisch (durch Extras) aufgemotzt, Space Invaders präsentiert sich nun im niedlichen ‚Parodius'-Look und bei Qix dürfen jetzt auch zwei Spieler gleichzeitig ihre Linien ziehen.

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!

MORTAL-KOMBAT-FILM

1. Wann kommt der Mortal-Kombat-Film?
2. War Chris Hülsbeck bei ‚Super Turrican 2' wieder am Werk, wenn ja wird es eine CD geben?
3. Wann kommt ‚StarGat'e für SNES auf den Markt?
4. Wird es ‚Earthworm Jim' für Game Boy geben?

Christian Kretzinger, Augsburg

© Christian Firstenwalder, Seefeld – Tirol

GAMEPRO antwortet:

1. Der Film läuft in den USA im August an, Kinostart in Deutschland ist der 2.11.95.
2. Ja. Eine CD ist auch schon in Arbeit. Sobald sie erhältlich ist, werden wir Euch informieren.
3. Im Gegensatz zur Mega-Drive- wird die SNES-Version mit deutschen Bildschirmtexten versehen sein. Aus diesem Grund erscheint das Spiel erst im Juli.
4. EWJ wird es nicht nur für den Game Boy, sondern auch für das Game Gear geben. Die entsprechenden Tests folgen in einer der kommmenden GAMEPRO-Ausgaben.

‚WARUM SOLTTE ICH MIR IM SEPTEMBER DIE PS-X ZULEGEN?'

ACTION REPLAY FÜR 32X

Kann man die 32X-Module in das Action Replay (das ich sonst für meine Mega-Drive-Module verwende) stecken und dann Codes suchen? Was gibt es da zu beachten?

Günter Schmoldt, Finsterwalde

GAMEPRO antwortet:

Das Action-Replay-Modul für die Mega-Drive-Cartridges ‚läuft' nicht mit den 32X-Modulen. Für die meisten Systeme gibt es bislang ein Action Replay – für das 32X leider noch nicht. Sobald es auf den Markt kommt, lassen wir es Euch wissen.

FRAGE DES MONATS

Was wird nach 32- und 64-Bit kommen?
Virtual Reality?
Christian Schwarzer

PS-X, SATURN ODER ULTRA 64

1. Ich habe Euren Konsolenvergleich in Ausgabe 4/5/95 ausführlich gelesen. Angesichts dieser Angaben im direkten Vergleich zwischen PS-X und Ultra 64 habe ich mir die Frage gestellt, warum ich mir die im September erscheinende PlayStation für DM 700.- zulegen sollte, wenn schon ein paar Monate später Nintendo das laut Euren Angaben leistungsfähigere und dazu noch um einiges billigere Ultra 64 auf den Markt bringt? Lohnt es dann überhaupt, bei der PlayStation, bzw. dem Saturn zuzugreifen?
2. Welche Konsole macht derzeit in Japan das Rennen? Der Saturn oder die PlayStation?

Philipp Robbel, Marburg

GAMEPRO antwortet:

1. Bei dieser Entscheidung spielen mehrere Faktoren eine Rolle: Im puncto Preis und Erscheinungstermin ist noch lange nicht das letzte Wort gesprochen. Selbst wenn wir davon ausgehen, daß die PlayStation und der Saturn im September zu einem Preis von ca. DM 700.- eingeführt werden, ist es schon möglich, daß diese Konsolen im Frühjahr '96 für ca. DM 600.- angeboten werden. Falls das Ultra 64 erst zu diesem Zeitpunkt erscheint (nach neuesten Infos deutet alles darauf hin), sind die preislichen Unterschiede eher gering und es kommt umso mehr auf die Qualität der Software an. Außerdem kann man nicht völlig ausschließen, daß Nintendo 1996 ein CD-ROM für das Ultra 64 anbieten wird, welches auch gut und gerne DM 200.- kosten könnte. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es über das Ultra 64 zu wenig Fakten, um eine sinnvolle Empfehlung aussprechen, auch, wenn man im Frühjahr die Wahl zwischen zwei 32- und einer 64-Bit-Konsole zum gleichen Preis hat. Der Jaguar ist offiziell auch eine 64-Bit-Konsole, mit den 16-Bittern SNES und Mega Drive ist der Käufer aber im Grunde genommen mindestens ebenso gut bedient.

‚WAR C. HÜLSBECK BEI SUPER TURRICAN 2 WIEDER AM WERK?'

Falls Du überhaupt kein Risiko eingehen willst, muß Du auf das Ultra 64 warten, um dann alle drei Konsolen untereinander vergleichen zu können. Wenn dann allerdings z. B. eine weitere 64-Bit-Konsole angekündigt ist, hast Du das gleiche Problem, wie jetzt auch. Alternative: Wähle im Herbst zwischen PlayStation und Saturn und

Mortal Kombat kommt bald in die Kinos, Earthworm Jim auf Game Boy und Game Gear

DIE GEWINNER aus Heft 4/5/95

Sega Sports-Competion
Ein Sega Sports-Set geht an: Nadja Japs, Bremen.
Je ein ATP Tour-Modul (MD) geht an: Bettina Leist, Urexweiler; David Acbus, Baden-Baden; Daniel Peetz, Rheinberg; Antonio Mignogna, Solingen

Das Virgin-Jahr 4/5/95
Julian Loher aus Ammerland gewinnt ein MD mit einem Earthworm Jim-Modul

StarGate-Competion
1. Preis: eine Ra-Maske, ein Video-Spiel StarGate für MD, eine Original-StarGate-Spielefigur mit individuellem Zubehör geht an: Merlin Schönke-Lakowitz, Hamburg
2. Preis: eine Horus-Maske, ein Videospiel StarGate für SNES und eine Soundtrack-CD geht an: Martin Lichtmes, Waldweiler
3. Preis: eine Anubis-Maske, ein Videospiel StarGate für SNES und eine Original-StarGate-Figur geht an: Gunar Richter, Mühlheim an der Ruhr
4.-20 Preis: jeweils ein StarGate-Videospiel (System nach Wahl) geht an: Michael Preuß, Offenbach; Adi Ivanovici, Bochum; Franco Diekmann, Kempten; Klaus Hammer, Emden; Daniel Tegge, Bremen; Hakan Jnrek, Berlin; Bianca Fröhlich, Wiesbaden; Andrea Siegmund, Rheinfeld; Bernhard Fischer, A-Katzelsdorf; Kolja Kriworuschenko, Pattensen; Stephan Oberender, Bonn; Adrian Liechti, CH-Amaoldingen; Patrick John, Bickenbach; Frank Nucke, Berlin; Benedikt Eger, Neutzenbach; Nathalie Schröter, Wassenberg.
Die Gewinner der Preise 21-100 werden schriftlich benachrichtigt!

Herzlichen Glückwunsch

Die beiden Automaten-Hits Virtua Fighter und Virtua Cop gibt's bald für den Saturn

kaufe Dir nächstes Jahr bei Gefallen zusätzlich ein Ultra 64. Wenn dies Deine Geldbörse nicht zuläßt, bist Du mit einem 32-Bitter auf jeden Fall trotzdem sehr gut bedient, da es schon jetzt zahlreiche gute Titel gibt.

2. Absolut verläßliche Zahlen gibt es nicht. Wie schon berichtet, hat sich der Saturn bis Ende letzten Jahres in Japan besser verkauft als die PlayStation. Ausschlaggebend hierfür war zweifellos der Titel Virtua Fighter. Nach der Veröffentlichung von Tekken hat sich das Blatt gewendet, bei den prügelspielbegeisterten Japaner ist die PS-X zur Zeit offensichtlich angesagter. Die neuesten (wohlgemerkt aber keine 100%ig verläßlichen) Zahlen: PlayStation ca. 800.000 und Saturn ca. 550.000 verkaufte Einheiten.

'ELECTRONIC ARTS ARBEITET ZUR ZEIT AN PGA TOUR GOLF '96 UND FIFA SOCCER '96 FÜR DIE PS-X'

SPORTSPIELE FÜR PS-X

1. Welche Sportspiele gibt es für Sonys PlayStation schon und welche werden noch kommen?

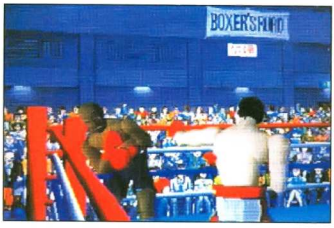
2. Wird ‚Ace Driver' für die PlayStation umgesetzt?

Sebastian Hoffmann, München

GAMEPRO antwortet:

1. Bislang sieht es in diesem Genre recht dürftig aus. Konami hat in Japan das Spiel ‚Powerful Pro. Baseball' herausgebracht (Kurzvorstellung in GP 3/95), eine Veröffentlichung in Deutschland in aber unwahrscheinlich. Für Ende des Jahres hat Konami ein Basketball-Spiel und eine ‚Polygon-Fußball-Simulation' angekündigt, ob dies eine Umsetzung des Erfolges ‚International Super Star Soccer' sein wird, ist aber noch nicht bekannt.

Weitere Ankündigungen: Electronic Arts arbeitet zur Zeit an ‚PGA Tour Golf '96' und ‚FIFA Soccer '96', die Firma Human an ‚Hyper Formation Soccer'. ‚V-Tennis' kommt von Tonkin House (brachte auch schon den SNES-Klassiker ‚Super Tennis' heraus) und Core Design will im August die Golf-Simulation ‚The Scottish Open' veröffentlichen, welchens im übrigen auch für Saturn, 32X, 3DO und PC-CD-ROM erscheinen soll. Außerdem darf man auf das grafisch ansprechende ‚Boxer's Road' von New gespannt sein.



Boxer's Road: Vielversprechende Box-Simulation für die PS-X

2. Eine Umsetzung für die PS-X ist in Arbeit, einen genauen Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht.

PS-X-MEMORY-CART

Wieviele Spielstände kann man mit der Memory Cart der PlayStation abspeichern? *Nadim Waque, Berlin*

GAMEPRO antwortet:

Auf einer Memory Cart (Maße: 5,6 x 4,1 x 0,7 cm) können insgesamt 15 verschiedene Spielstände gespeichert werden. Dabei spielt es keine Rolle ob diese von nur einem oder diversen Games stammen.

Ein weiterer Vorteil: Wenn man einem Kumpel z. B. einen Highscore zeigen will, mußte man bisher seine CD-betriebene Konsole (Mega-CD oder auch 3DO) mit zu ihm nehmen – bei der PS-X benötigt man nur seine Memory Cart (natürlich vorausgesetzt, auch dieser besitzt eine PS-X mit dem entsprechenden Spiel!). Zudem sehr praktisch: Jeder Spielstand kann auf eine andere Memory Cart kopiert werden.

VIRTUA FIGHTER & VIRTUA COP

Wißt Ihr ob ‚Virtua Fighter 2' und ‚Virtua Cop' noch in diesem Jahr für Segas Saturn erscheinen?

Harald Söllner, Tröstau

GAMEPRO antwortet:

‚Virtua Fighter 2' soll auf jeden Fall dieses Jahr für den Saturn erscheinen. Ob auch ‚Virtua Cop' noch 1995 umgesetzt wird, ist leider noch nicht ganz sicher.

© Stefan Neudecker, München

SUPER GAMEPRO AKTION

PC-CD-ROM

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

Wir wollen von Euch wissen, was Ihr von dem guten Stück haltet. Interessiert Euch alles rund um den PC überhaupt? Oder seid Ihr der Meinung, daß GAMEPRO ein reines Multi-Format-Konsolenmagazin bleiben soll? Schickt uns bis zum 7. Juli '95 einfach obigen Coupon oder auch einen ausführlichen Brief mit Eurer Meinung! Die Mühe lohnt sich: Zu gewinnen gibt es ein Modul Eurer Wahl!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COUPON

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

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

Wie immer an:
GAMEPRO
Heilwigstr.39
20249 Hamburg

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

COUPON

W 3W GAMEPRO 3W 3W

M E I N 3 - W Ü N S C H E T I C K E T

GAMEPRO – Euer Mitmach-Magazin!

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

M E I N E 3 W Ü N S C H E :

Lösung _____

Report _____

Interview _____

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

Nintendo
64
ULTRA
Panasonic
Panasonic
SEGA SATURN
SEGA
JAGUAR

THE NEXT GENERATION

WELCHE KONSOLE MACHT DAS RENNEN?

Anfang September kommen die ersten Superkonsolen der nächsten Generation endlich auch offiziell nach Deutschland. Während die 32-Bit-Vorboten dank Japan-Import schon in den vergangenen Monaten für Furore sorgten, mußte sich die Mehrzahl der Videospiel-Begeisterten in Geduld üben. GAMEPRO stellt Euch die aussichtsreichsten Kandidaten im Rennen um die Zukunft vor!

Unzählige Konsolen gehen demnächst an den Start im Rennen um den 32-/64-Bit-Markt: Saturn, Neptun, PlayStation, Ultra 64, Virtual Boy, 3DO, 3DO M2, Jaguar (CD), Apple Pippin/Bandai Powerplayer usw. Als wäre das noch nicht genug, kursieren schon Gerüchte über Jaguar II, Neo Geo II, PlayStation II oder ähnliches.

Wer in den vergangenen Monaten GAMEPRO las, hat bereits alles über die Hardwareentwicklung erfahren und wurde regelmäßig über die aktuellen Entwicklungen aus Japan informiert. Diesmal nehmen wir die Stärken und Schwächen der drei voraussichtlich wichtigsten Firmen und deren Konsolen unter die Lupe. Widmen wir uns zuerst dem SATURN, der in Japan seit dem 22.11.1994 verkauft wird. Vor allem dank der ‚Virtua Fighter'-Automatenumsetzung wurde der Saturn zum Erfolg. Denn in Japan (und den USA) sind Spielhallen von immenser Bedeutung, da sie dort auch für Kinder zugänglich sind und somit Automatentitel eine große Popularität genießen. Virtua Fighter z.B. hat in Japan größeren Kultstatus als hierzulande ‚Mortal Kombat' und ‚Street Fighter' zusammen.

Aus Erfahrung gut: Segas Arcade-Entwickler sind die Nummer 1!

Da 32-Bit-Konsolen technisch recht nah an Spielautomaten herankommen und Umsetzungen somit relativ leicht zu verwirklichen sind, wird diesem Bereich in Zukunft immer mehr Bedeutung zukommen. Beste Voraussetzungen also für Sega, denn im Arcade-Bereich ist man seit Jahren unangefochtener Marktführer. Vor allem die derzeit so populären 3-D-Spiele sind die Spezialität der Automaten-Abteilungen (siehe auch Seite 16 oben), die übrigens selbst für die Saturn-Umsetzungen ihrer Highlights sorgen.

‚Virtua Racing' erscheint nicht von Sega selbst, sondern von Time Warner Interactive. Grafisch wird die Saturn-Version nicht übermäßig spektakulär, da sie keine Texture-Maps enthalten wird

Dank der besseren Hardware-Voraussetzungen im 2-D-Bereich dürfte Konamis ‚Parodius 2' auf dem Saturn nicht wie die PlayStation-Version von argen Ruckelproblemen geplagt sein

In Sachen 3-D hat die PlayStation jedoch im direkten Vergleich dank eines speziellen Zusatzchips leicht die Nase vorn. Das kann auch der zweite Hauptprozessor des Saturn nicht völlig ausgleichen, da es für Programmierer nicht gerade einfach ist, diese parallel zum Einsatz zu bringen. Ein kluger Schachzug war daher Segas Entwicklung des ‚Titan'-Automatenboards (siehe auch S. 17 oben), welches quasi identisch mit der Saturn-Hardware ist und somit Konvertierungen sehr einfach macht. Sega hat derzeit zehn Spiele in Arbeit, als erster Drittanbieter steigt Data East mit ein. Ergebnis: der Prügler ‚Dark Legends'.

Der Preis ist heiß! Saturn und PS-X sind nicht gerade billig ...

Ein Problem des Saturn ist sein hoher Preis (in Japan umgerechnet etwa DM 750), der für ‚Westler' einen ungleich entscheidenderen Faktor darstellt als für die technikbegeisterten Japaner. Zudem macht allen japanischen Unternehmen zur Zeit der unverhältnismäßig hohe Yen-Wechselkurs zu schaffen. Segas geplanter US-Preis ($ 350) wird wohl nicht zu halten sein, $ 400 sind derzeit wahrscheinlicher.

Und in Deutschland? Der auf der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang des Jahres genannte Preis von DM 950 wurde zwar mittlerweile von Sega dementiert, auf eine konkrete Zahl will man sich trotzdem noch nicht festlegen.

Am 3.12.94 debütierte die PLAYSTATION (PS-X) in Japan. Obwohl Sony keinerlei Erfahrung im Vertrieb von Spiele-Konsolen hatte, gelang Ihnen ebenfalls ein beeindruckender Start. Sony hatte den Preisvorteil klar auf seiner Seite (umgerechnet etwa DM 150 günstiger als Saturn), und

SATURN

Technische Daten:

- 2 Hitachi 32-Bit Hauptprozessoren
- Taktfreq.: 28 MHz
- Yamaha SCPS-Soundchip (32 Stimmen)
- Double-Speed CD-ROM

Zwei Grafikchips sorgen für unschlagbare 2-D-Grafik: Der VDP 1 ist für Sprites und Texturen zuständig, der VDP 2 für Hintergründe (fünf Ebenen)

Segas Spielhallen-Hit ‚Daytona USA' erschien dieser Tage auch für den Saturn

THE NEXT

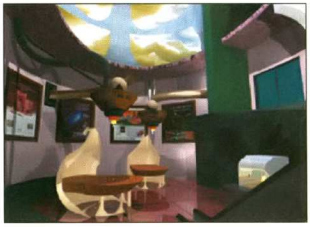
DIE SPIELE

▼ • *In puncto Arcade-Umsetzungen hat Sega beste Voraussetzungen, da man auf die berühmten Automatenabteilungen zurückgreifen kann. Vor allem die Entwicklungsabteilung ‚AM 2' unter 3-D-Guru Yu Suzuki hat seit ‚Hang On' und ‚Space Harrier' '85 unzählige hervorragende 3-D-Spiele herausgebracht und war in diesem ‚Genre' lange Zeit konkurrenzlos. Jüngstes Beispiel: ‚Daytona USA' (s. S. 22). Obwohl die Arcade-Hardware (‚Model-2') dem Saturn enorm überlegen ist, ist die Umsetzung recht beachtlich.*

‚Virtua Fighter 2' wird, wie auch schon der erste Teil, von ‚AM 2' für den Saturn umgesetzt. Termin: Ende '95

‚AM 3's ‚Sega Rally' wird auf Saturn nicht vor '96 erscheinen. Der Automat benutzt die Model-2-Hardware

▶ • *Shiny Entertainment (‚Earthworm Jim') und Activision gehen mit vereinten Kräften in die Konsolenzukunft (siehe rechts). Zusätzlich plant Activision unter ihrem Infocom-Label unter anderem Umsetzungen der PC-Adventure-Reihen ‚Zork' und ‚Planetfall' (Abbildung rechts).*



Haben wir schon die Rendergrafik von ‚Planetfall' erwähnt?

▶ • *Psygnosis wurde bekannt durch technisch hervorragende, spielerisch aber zumeist eher durchschnittliche Amiga-Spiele. 1993 kaufte Sony das englische Softwarehaus und baute eine ca. 250 Mann starke PS-X-Entwicklungsabteilung auf. Zehn Spiele sind derzeit in Arbeit. P.S.: Der bisher größte Erfolg, ‚Lemmings', wurde nur von Psygnosis vertrieben und stammt von DMA.*

‚Wipe Out' ist inspiriert von ‚F-Zero' und ‚Powerdrome' (Amiga) und wird einen Zweispieler-Modus via Link-Kabel enthalten

‚Demolish 'em Derby' erinnert grafisch an ‚Ridge Racer' und erlaubt herzhaftes Rammen und Rempeln. Ebenfalls mit Link-Option

PLAYSTATION

Technische Daten:

- MIPS R3000 32-Bit RISC-Hauptprozessor
- Taktfrequenz: 32 MHz
- ADPCM Soundchip (24 Stimmen)
- Double-Speed CD-ROM

Ein auf 3-D-Berechnungen spezialisierter Prozessor (GTE-Engine) sorgt für unglaubliche 3-D-Grakik. Für ihn sind Effekte wie Texture-Mapping und Gouraud-Shading kein Problem.

Von Namco stammen die Vorzeigespiele der PlayStation, ‚Tekken' (Bild) und ‚Ridge Racer'

in den USA soll ein Preis von $ 299 gehalten werden. Für Deutschland gibt es auch hier keine Zahlen, man spricht jedoch von DM 500-600. Ein weiterer Vorteil: Sony muß sich nicht wie die beiden Konkurrenten um andere eigene Konsolen kümmern, der Vertrieb von 16-Bit-Software wurde komplett eingestellt.

Apropos Software: Neben der Verplichtung von Psygnosis (s. o.) gründete Sony eine eigene Entwicklungsabteilung für PS-X-Spiele, aus der zwar schon einige gute (z.B. ‚Motor Toon GP', Jumping Flash'), aber noch keine überragenden Ergebnisse stammen. Bislang fehlt auch noch ein Vorzeigecharacter à la Mario oder Sonic. Andererseits hat Sony mit ca. 400 Lizenznehmern die größte Schar an Drittanbietern auf seiner Seite, was vor allem an den vergleichsweise günstigen Konditionen liegt, die von Sony gewährt werden (niedrige Lizenzgebühren, recht freie Mengengestaltung für Software). Für Europa sind diese Gebühren jedoch ungleich höher ausgefallen, was derzeit zu einiger Unzufriedenheit führt.

Eine eigene Automatenabteilung kann Sony zwar nicht vorweisen, mit Namco sicherte man sich jedoch einen wichtigen Partner. Sollte Namco in Zukunft auch für andere Systeme entwickeln (man ist offizieller Saturn-Entwickler, es gibt aber bis dato keine Ankündigungen), wäre das ein echtes Manko. Vorerst muß sich Sony aber wohl keine Sorgen machen. Derweil boomen Spielautomaten, die praktisch nur die PS-X-Hardware enthalten. Vorreiter war Namcos ‚Tekken', das sich nicht vor Segas Vorzeige-Prügler ‚Virtua Fighter 2' verstecken muß, obwohl jener auf Segas ‚Model-2'-Hardware basiert (s. ganz oben). Auch Konami hat vier PS-X-Automaten (u.a. Gradius 3-D) in Arbeit. Das größte Plus für die PlayStation ist allerdings ‚Mortal Kombat 3', das im September erscheinen soll und bis 1996 auf keine andere ‚Next-Generation-Konsole' umgesetzt werden darf. Ob deutsche MK-Fans ebenfalls davon profitieren können, ist nach den drastischen Maßnahmen von BPjS und Staatsanwaltschaft gegen ‚MK2' mehr als fraglich.

Eventuell wird ‚MK3' in diesem Jahr neben PlayStation noch für SNES und Mega Drive erscheinen

Sony geht ohne Erfahrung im Konsolen-Vertrieb an den Start

Und nun zum großen Unbekannten, dem ULTRA 64. Bisher gab es von der Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Silicon Graphics Inc. (Marktführer im Bereich von Grafik-Supercomputern) zwar viele Ankündigungen und Gerüchte, aber nichts zu sehen. Denn bekanntlich enthalten die ‚Cruis'n USA'- und ‚Killer Instinct'-Automaten keine U64-Hardware. Waren bislang alle bereit, den Versprechungen Glauben zu schenken – schließlich stand Nintendos guter Ruf auf dem Spiel – wurde der U64-Start nach langem Hin und Her nun endgültig auf April '96 verschoben. Die Hardware ist zwar fertig – im April wurden die Drittanbieter mit Entwicklungssystemen beliefert – zu spät jedoch, um bis zum ursprünglichen Termin (Herbst '95) genügend Software fertigzustellen.

Erstmals hat ‚Big N' die Erwartungen der

GENERATION

VON MORGEN!

▼• *Nintendos „Dream Team": Acclaim arbeitet an ‚Turok: The Dinosaur Hunter', das auf einem hierzulande weitestgehend unbekannten Comic (Abb. links) basiert. Hoffentlich wird das kein Standard-Plattform-Jump&Run. Von Williams kommt neben dem angeblich verbesserten ‚Cruis'n USA' (der Automat basiert auf 32-Bit-Technik) ein neugestaltetes ‚Doom' (nicht von den Original-Entwicklern ‚id-Software'). GameTek arbeitet an einem BattleTech-Spiel. Rare soll derweil bereits an ‚Killer Instinct 2' rendern.*

Shiny haben ihre Jump&Run-Engine für 32-/64-Bit-Entwicklungen an Activision lizenziert. Somit werden ‚Pitfall' und ‚EWJ' auf PlayStation, Saturn und Ultra 64 wohl recht ähnlich ausfallen ...

Wahrscheinlich handelt es sich bei Square-Softs Ultra-64-Projekt um ein ‚Final Fantasy'

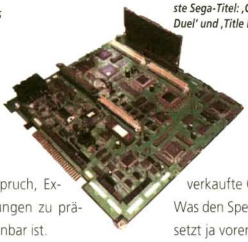
‚Top Gun' von Spectrum Holobyte/Microprose gab es bereits für PCs. Die U64-Version wird jedoch in Grafik und Gameplay gehörig aufgebohrt

▶• *Ohne ‚Street Fighter' geht es anscheinend nicht! Während Capcom zuerst die PlayStation mit Prügel-Nachschub versorgt (‚Darkstalkers'), bleiben wir über kurz oder lang von neuen Street-Fighter-Versionen nicht verschont.*
Laut Capcom wird der ‚SF-The Movie'-Automat für die Heimversionen komplett überarbeitet.

Das Film-Spiel zum Spiel-Film, ‚Street Fighter: The Movie' ist für den Herbst für Saturn und PlayStation angekündigt

Den ‚Street Fighter'-Anime gibt es bislang leider nur in Japan. Auch dazu sollen Saturn- und PS-X-Versionen in Vorbereitung sein

▲• *Electronic Arts, der Welt bedeutendster Sportspielehersteller, wird seine wichtigsten Titel für PS-X umsetzen. Noch für dieses Jahr sind ‚FIFA Soccer '96' und ‚PGA Tour Golf '96' geplant (im Bild oben die Vorgänger auf 3DO und MD). Angeblich hat Sega EA untersagt, im ersten halben Jahr Saturn-Umsetzungen zu bringen, da man die eigenen Sportspiele vorziehen will.*



Auf dem ‚ST-V'-Board (Sega Titan Video Game System) für die Arcades finden sich die zwei 32-Bit-CPUs des Saturn wieder. Erste Sega-Titel: ‚Golden Axe: The Duel' und ‚Title Fight 2'

Die Memory-Card ist zur Zeit die einzige Anwendung für den Cartridge-Slot des Saturn

Fans enttäuscht und muß nun das wichtige Weihnachtsgeschäft der Konkurrenz überlassen. Von dauerhaftem Nachteil dürfte das allerdings nicht sein, schließlich kam das SNES ganze zwei Jahre nach dem MD auf den Markt ...

An Software sollte letztendlich kein Mangel herrschen. Erstens hat man Rare in den eigenen Reihen, die mit ‚DKC' auf dem SNES für das schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten sorgten (sechs Mio. Einheiten in sechs Wochen) und von denen das beeindruckende ‚Killer Instinct' stammt. Zweitens wurde das sogenannte „Dream Team" (s.o.) versammelt, das für qualitativ hochwertige Software sorgen soll. Dabei fällt auf, daß es sich hauptsächlich um US-Firmen handelt, die z.T. keine Spiele-Erfahrung haben (z.B. Paradigm, bekannt für Militär-Simulatoren) oder die Versionen erfolgreicher PC-Titel bringen (z.B. Sierra: ‚Red Baron'). Es stellt sich die Frage, ob das mit Nintendos Anspruch, Exklusiventwicklungen zu präsentieren, vereinbar ist.

Natürlich ist Nintendo Japan nicht untätig. Kein geringerer als Shigeru (‚Mr. Mario') Miyamoto wurde mit der Betreuung der U64-Spieleentwicklung betraut. Neben seiner Beraterfunktion für die US-Firmen arbeitet seine japanische Entwicklungsabteilung ‚R&D 4' kräftig an Spielen. (Anmerkung: Derzeit werden immer wieder Spiele wie ‚Mario 5', ‚Zelda 5', ‚Mario Kart 2' und ‚Pilotwings 2' genannt. Es ist zwar sehr wahrscheinlich, daß diese erscheinen werden, offiziell angekündigt ist aber nichts!). Auch andere japanische Firmen (z.B. Konami und Capcom) sollen schon für U64 programmieren. Sicher ist, daß Squaresoft (‚Secret of Mana', ‚Final Fantasy') etwas in Arbeit hat; ein Rollenspiel aus diesem Hause allein dürfte für unzählige verkaufte Geräte in Nippon sorgen.

Geplant: Von Namco, deren ‚Pac-Man' (1980) unvergeßlich bleibt, soll – nicht vor Ende des Jahres – ‚Ace Driver' für PS-X erscheinen

Wird das „Dream Team" für traumhafte Spiele sorgen?

‚Zelda 5' und ‚Super Mario Kart 2' für Ultra 64?

Was den Speicherplatz angeht: Nintendo setzt ja vorerst auf Modul, was zwar für schnelle ‚Ladezeiten' sorgt, aber geringe Datenmengen zur Folge hat (64 MBit sind für 32.000- bis 16 Mio.-Farbgrafiken nun einmal extrem wenig). Kürzlich wurde jedoch für das SNES der ‚SA-1'-Zusatzchip vorgestellt, der komprimierte Daten (angeblich bis zum Faktor zehn) in Echtzeit ‚entpacken' kann. Es ist anzunehmen, daß dieser Chip ein „Abfallprodukt" der U64-Entwicklung ist und ein ähnlicher Chip bereits in dem 64-Bitter enthalten sein dürfte.

Einige Klarheiten soll die ‚E3'-Messe in L.A. bringen. Dort wollen zumindest Sega und Sony die Weichen für die 32-Bit-Zukunft stellen. Anschließend werden hoffentlich endlich Fakten für Deutschland festgelegt. Erste Infos könnt Ihr den Messenews (S. 10) entnehmen, wer mehr erfahren will, sollte auf keinen Fall die kommende GAMEPRO verpassen, in der wir wie immer über die aktuellsten Entwicklungen berichten werden. *kdh*

ULTRA 64 Technische Daten:

- MIPS R4200 64-Bit RISC Hauptprozessor
- Taktfreq.: 92 MHz
- 64-Bit SGI-Grafik-Chip+DSP-Chip
- Sound: 32 Stimmen
- Module (Anfangs max. 64 MBit)

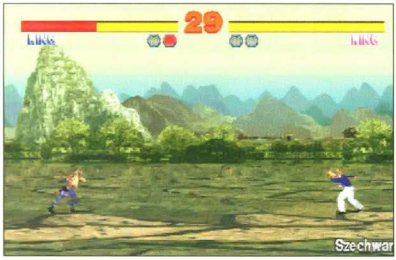
Diese Daten sollen den fertigen Entwicklungssystemen entsprechen. Aber vielleicht bleibt der Release-Termin ja nicht das einzige, was sich ändert ...

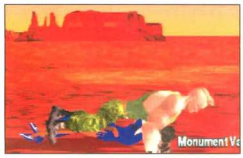
Laut Nintendo auf U64 identisch mit dem Automaten (oder besser): ‚Killer Instinct'

TEK

Auf PlayStation-Hardware basierend konnten Spielhallen-Fans schon in den letzten drei Monaten die Automatenversion genießen – und auf eine möglichst gute Umsetzung hoffen. Soviel voraus – die Konvertierung ist nicht nur perfekt gelungen, die PlayStation Version von „Tekken" ist sogar um einiges besser als das Vorbild!

Wenn man so weit auseinander steht, kann man gut Anlauf nehmen (dreimal in Blickrichtung drücken) und dem Gegner dezent ins Gesicht springen oder formschön in die Beine grätschen





Jack demonstriert hier nicht etwa sowjetrussische Fortplanzungsmethoden sondern einen seiner (wahrlich gewaltigen) Specialwürfe

Vor so einem malerischen Hintergrund macht das tekken gleich viel mehr Spaß. Die bunten Funken zeigen übrigens einen Treffer an. Wenn man blockt, zeigt sich nur blau-grauer Nebel

Da soll noch mal einer vom schwachen Geschlecht reden. Ich würde mich auf jeden Fall nicht mit Nina anlegen. Besser is' das (wie Mitch sagt)

All jene PlayStation-Fans, die die opulenten Spezialattacken ‚Toh Shin Dens' nicht mögen und eher auf ein Prügelfest nach ‚Virtua Fighter'-Art hoffen, wurden von Namco erhört.

Nach einem opulenten Filmvorspann habt Ihr acht Kämpfer zur Auswahl, die von zwei menschlichen Fightern oder dem Computer gesteuert werden. Neben zwei gut gebauten und ebenso flinken Kämpferinnen überrraschen solche Absonderlichkeiten wie ein Kämpfer im Leopardenkostüm oder ein mechanisch knarzender russischer Kampfroboter.

Das Besondere, das Tekken den unzähligen anderen Prüglern vorraus hat, ist die etwas andere Art der Steuerung. Die vier (frei definierbaren) Action-Buttons steuern jeweils nur einen Körperteil, also z.B. das linke Bein oder den rechten Arm. So kommt eine ganz neue Art von Spielgefühl zustande! Die Special-Moves (Würfe, angelaufene Sprünge, fiese Knochenbrecher ect.) werden, wie aus ‚Street Fighter' und ‚Mortal Kombat' bekannt, durch bestimmte Tastenkombinationen ausgelöst. Habt Ihr Euch die Riege der Gegner durchgeprügelt, steht jeder Kämpfer seinem ganz speziellen eigenen Angstgegner gegenüber: Den besonders flinken Karatekämpfer Law erwartet z.B. ein alter Kung-Fu-Meister und dem Leoparden-Mann steht ein riesiger Bär gegenüber. Habt Ihr auch diese Hürde genommen, kann der finale Endgegner besiegt werden. Gefiel Tekken schon in der Spielhalle, ist die Heimversion absolut gigan-

Ja, ja, ja! Frauen-Schlamm-Catchen! Weiter Babes!

TEKKTS DU MICH TEKK´ ICH DICH

Marshall Law
(my favourite male)
Chinese Jeet Kun Do
179 cm / 69 kg
25 Jahre / Blutgrp. B
Mag Geld
Hobby: Fischen

Michelle Ghan
Native American
163 cm / 53 kg
18 Jahre / Blutgrp. B
Mag Büffel
Hobby: Jagen

Yoshimitsu
Japaner
178 cm / 63 kg
?? Jahre/ Blutgrp. 0
Mag TV-Shows
Hobby: Sumo

Jack
Russischer Android
235 cm / 168 kg
3 Jahre / Blutgrp. keine
Keine weiteren Interessen

KEN

鉄拳

Die typische Standard-Szene bei Prügelspiel-Screenshots: gestrecktes Bein zum zurücktaumelnden Gegner. Achtet mal drauf, das seht Ihr überall! (zum Beispiel ganz links)

Nach dem Ende einer Runde werden die lezten Sekunden des Kampfes nochmals vergrößert und in Zeitlupe wiederholt. Bei manchen Moves sieht das dann verdammt gut aus. Solltet Ihr Euch unbedingt mal anschauen!

鉄拳

Ja, ja! So sind sie, die Roboter. Immer eitel!

Wie kürzlich anderswo aus ‚qualifizierter' Feder zu lesen war, arbeitet die PS-X mit einem Blaulaser. Das wäre aber bedauerlich, denn somit würde jedes Gerät nach einer Stunde den Dienst quittieren, da es bislang weltweit keinen Blaulaser gibt, der länger funktioniert

tisch: Neben den bestechend guten, bildschirmfüllenden Film-Sequenzen im besten Stereo-Surround wurden diverse Bugs des Automaten entfernt und einige Special-Moves dazugepackt. Kein anderes 3-D-Prügelspiel war bis jetzt so flüssig, schnell und brillant animiert. Zwar gelangen die Hintergründe nicht so hübsch wie bei Toh Shin Den, dieses Manko wird aber durch die um Längen bessere Spielbarkeit und den besonders coolen Soundtrack mehr als wettgemacht. Krönung der CD sind allerdings die versteckten Extras: Habt Ihr mit einem der Kämpfer durchgespielt, steht sein Spezialgegner (s.o.) als ganz normaler Kämpfer zur Auswahl – inklusive Speicherung des Ganzen (und aller anderen relevanten Daten wie Highscores etc.) auf der Memory Card. Nach einiger Zeit warten also statt acht Kämpfern satte 16 unterschiedliche Mannen auf ihren Fight. Tüpfelchen auf dem i ist wie bei ‚Ridge Racer' das Bonusspiel: Während Tekken lädt, könnt Ihr Euch an den Bonusrunden des Ballerklassikers ‚Galaga' erfreuen – oder bei Bedarf bereits nach wenigen Sekunden vorzeitig abbrechen (siehe auch Kasten).

BESSER ALS IN DER SPIELHALLE

Insgesamt schnappt sich Tekken mit einem gewaltigen Rundumschlag die 3-D-Prügelkrone – gegen diese geballte Ladung von Spielbarkeit, Umfang und technischer Brillanz sehen Konkurrenten wie Toh Shin Den und Virtua Fighter alt aus.

Julian Eggebrecht/Maris Feldmann

Muster: ECS, Hamburg

P.S.: Schaut mal in die T&T, wegen der zusätzlichen, geheimen Kämpfer!

GALAGA

Als besondere Zugabe von Namco dürft Ihr Euch nach ‚Galaxian' bei ‚Ridge Racer' erneut auf einen Spielhallen-Klassiker freuen. Diesmal sind

acht Challenging-Stages des guten, alten ‚Galaga' mit dabei. Wenn Ihr alle mit höchstens einem Continue (Select nach der Runde) schafft, also immer alle 40 Gegner abschießt, könnt Ihr einen versteckten Kämpfer anwählen. Devil Kazuya findet Ihr im Arcade-Mode, wenn Ihr

bei Kazuya Start drückt. Schafft Ihr die erste (Galaga-) Runde unter 18,6 Sek. bekommt Ihr das Doppelraumschiff, damit wird es leichter.

Nina Williams (my favourite female) Britin Aikido&Terrorkampf 161 cm / 49 kg 20 Jahre / Blutgrp. A (Achtet auf ihre lackierten Fußnägel!)

King Mexikaner Wrestling 190 cm / 85 kg 30 Jahre / Blutgrp. A Früher Killer, heute Geistlicher

Paul Phoenix Amerikaner Judo 187 cm / 81 kg 25 Jahre / Blutgrp. 0 Er ist auf der Suche nach dem perfekten Gegner

Kazuya Mishima Japaner/Karate 181 cm / 76 kg 26 Jahre / Blutgrp. AB Sohn von Heihachi (dem Endgegner, der als 18ter (!!!) Kämpfer auch noch spielbar ist)

HEISSE WAR

PLAYS NE

Keine Konsole ohne Tetris-Clone, da führt auch bei der PlayStation dank Asmik kein Weg dran vorbei. Das Spielprinzip ist, wie es sich gehört, relativ simpel: Von oben fallen bunte Klötzchensäulen nach unten, wo sie sich im Laufe der Zeit stapeln. Kommen wenigstens vier Klötzchen gleicher Farbe miteinander in Kontakt, so lösen sie sich in Wohlgefallen auf. Es sei denn, sie bilden zufällig gerade ein Quadrat: In diesem Falle verwandeln sie sich in einen Riesenblock, der durch vier weitere Klötzchen entsprechender Farbe zur Explosion gebracht werden muß. Diese Explosion wirkt sich dann positiv auf das eigene oder verheerend auf das gegnerische Spielfeld aus, indem dort wie von Zauberhand plötzlich Klötzchen verschwinden oder auftauchen. Alles in allem ein netter Tetris-Clone mit bonbonbunten Knuddel-Grafiken und flotter Hintergrundmusik – und durchaus auch ohne Sprachbarrieren spielbar. *man*

Muster: Test 'N Take, Berlin

STARBLADE ALPHA

NAMCO

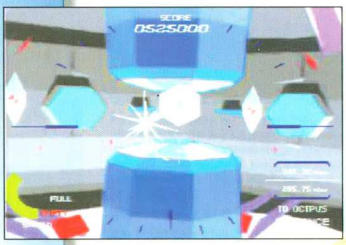
Starblade-Fans der ersten Stunde erinnern sich noch mit Verzücken an den an Star Wars inspirierten Polygon-Automaten mit tollen Grafiken und pompösem Sound. Einziges Manko schon damals – Starblade ist ein reines Fliegen-auf-Schienen-Erlebnis. Auch der Automat gab den Kurs des Fighters gnadenlos vor, da allerdings Echtzeit-Polygone verwendet wurden, kam im Gegensatz zu reinen Fullmotion-Videospielen überraschenderweise echter Spielspaß auf.

Für die PlayStation-Version suchte und fand man eine perfekte Lösung, um den Automaten umzusetzten: Hintergründe werden größtenteils von der CD als FMV-Film abgespielt, alle Objekte allerdings erzeugt die PlayStation in Echtzeit – schon ist das Original-Feeling da, und die tückischen Macken von reinen FMV-Spielen wurden geschickt umgangen.

Am Anfang des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen dem authentischen Originalmodus und einer sehr viel hübscheren 1995er Version inklusive Texture Mapping und Gouraud Shading. Nach dem Start aus dem Mutterschiff-Hangar erwartet Euch eine ca. 20- minütige Ballerorgie, die in ihren besten Momenten echte Krieg-der-Sterne-Atmosphäre aufkommen läßt. Das per Joypad schwer, mit der Maus aber optimal zu steuernde Fadenkreuz wird mit derartigen Feindesscharen konfrontiert, daß nach dem Game Over der Daumen schmerzt.

Fans des Automaten werden begeistert sein, Gameplay-Puristen mit einer panischen Abneigung gegen FMV sollten lieber die Finger davon lassen: Starblade Alpha ist wie alle FMV-Spiele ein relativ kurzes Vergnügen, solltet Ihr allerdings gegenüber dieser Gattung keine Bedenken haben, ist Namcos Weltraumoper eines der Vorzeigespiele. *je*

Muster: ECS, Hamburg



Es geht auch ohne Textures, sieht aber nicht so gut aus: Die alte Version ...

VICTORY-ZONE

SONY

Was dem Amerikaner sein Flipper, ist dem Japaner sein Pachinko. Beide sind insofern miteinander verwandt, als es in beiden Fällen darum geht, silberne Kugeln im Vertrauen auf die Gesetze der Schwerkraft und Reflektion kullern zu lassen. Im Gegensatz zu einem Flipper hat man bei Pachinko allerdings nur beim Abschuß eine gewisse Kontrolle über die Kugel, indem man Drall und Abschußstärke einstellt. Auch sind hier normalerweise viel mehr Kugeln unterwegs als bei einem normalen Flipper. Satte 20 Automaten, zehn davon Originalautomaten von Sankyo, stehen in Sonys Simulation zur Wahl. Das Spielprinzip bedarf sicher etwas Gewöhnung, da im Gegensatz zu einem Flipper doch recht wenig Interaktionsmöglichkeiten bestehen. Recht exotisch übrigens der Soundtrack, bei dem Originalstücke aus der japanischen Softpopwelt zu Gehör gebracht werden ... *man*

Muster: Test 'N Take, Berlin

Da braut sich mit den Riesenblöcken ganz schön was zusammen

Hier rollt die Kugel gnadenlos durch die Gänge des Automaten

Alles Ansichtsache: Wenigstens so wird die Leistung der PlayStation einigermaßen ausgenutzt

JUMPING FLASH

SONY

Ein Jump&Run in 3-D? Das dürfte wohl eine der abgefahrensten Spielideen dieses Jahres sein. Und bemerkenswerterweise funktioniert die Sache sogar ganz gut: Mit einem Battletech-Bunny, der erstaunliche Luftsprünge vollführen kann, müßt Ihr durch sechs verschiedene 3-D-Welten hüpfen und dabei störende Gegner aus dem Weg räumen. Mit etwas Übung hat man die Steuerung schnell im Griff und kann das ungewöhnliche Abenteuer in vollen Zügen genießen. Einziger Knackpunkt: Der Schwierigkeitsgrad ist relativ moderat ausgefallen, Joypad-Artisten dürften sich wohl leicht unterfordert fühlen. Dennoch hat dieses Game fast schon Kultstatus verdient.

man

Muster: Test 'N Take, Berlin

Absolut irre, diese Landschaften. Und die Endgegner sind auch nicht von schlechten Eltern

In den Bonusrunden wird ebenfalls gehüpft

GUNNÉRS HEAVEN

SONY

Wer schon immer nach einem ‚Probotector'-artigen Ballerspiel für die PlayStation gesucht hat, der wird hiermit bestens bedient. Viel Action und noch mehr Explosionen auf dem Bildschirm, spielerisch vielleicht an einigen Stellen etwas flach, dafür aber optisch beeindruckend und technisch nahezu perfekt. Einziges (kleines) Manko: Sehr viele Sachen hat man schon anderswo gesehen – wenngleich nicht in dieser Zusammenstellung und auf der PlayStation: Es läßt sich wohl kaum leugnen, daß sich die Designer von einigen anderen Spielen haben inspirieren lassen, insbesondere von ‚Gunstar Heros' auf dem Mega Drive. Den Sony-Fans kann's aber durchaus recht sein!

man

Muster: Test 'N Take, Berlin

Was dabei herauskommt, wenn man ‚Tetris' und ‚Lemmings' kreuzt, führt Xing Entertainment in ihrem neuen Plattform-Puzzle vor. Es regnet unterschiedlich geformte Steinstücke, die so angeordnet werden müssen, daß sie einem leicht verwirrt auf dem Bildschirm herumlaufenden Baby den Weg zum Levelausgang bahnen. Damit die Sache aber nicht zu einfach wird, sind einige Hindernisse eingebaut: Da der kleine Racker leider nicht schwimmen kann, sollte der Weg möglichst schnell gebahnt werden, denn neben den Steinen von oben sorgt Wasser von unten für gehörig Streß. Außerdem gibt es diverse Monster, die für ein vorzeitiges Ableben des Winzlings sorgen, auch sollte man möglichst davon absehen, dem Kerlchen Steine auf den Kopf fallen zu lassen oder ihn sogar einzumauern. Eine interessante Spielidee, allerdings ist die Sache auch recht knifflig und manchmal auch leicht frustrierend – Puzzlefanatiker kommen bei diesem Game aber voll auf ihre Kosten.

man

Muster: ECS, Hamburg

Das sieht doch schon ganz gut aus – jetzt fehlt nur noch der passende Schluß-Stein zum Erfolg

DAYTONA USA

Nach einem kapitalen Motorschaden gibt Sega nun richtig Gas: „Daytona USA" für den Saturn ist da und läßt das Katastrophenwerk ‚Gale Racer' nahezu vergessen. Gentlemen, start your Engines!

Ein Grafikbug, wie er des öfteren vorkommt: Weiter entfernte Objekte werden erst spät aufgebaut. Hier ist es der Felsbogen

Das Können der Gegner wie auch die allgemeine Schwierigkeit lassen sich jeweils in fünf Stufen einstellen

Vier verschiedene Perspektiven stehen zur Wahl. Die erste ist ganz nah am Wagen ...,

... die zweite ein wenig weiter weg, so daß eine bessere Sicht auf die Strecke gewährleistet ist, was die Fahrt ein wenig einfacher macht

Die dritte Sicht ist aus dem Wagen heraus, wobei man die Motorhaube sieht, die nach Unfällen schön zerknautscht ist

Last but not least darf die Strecke ganz ohne irgendwelche Teile des eigenen Wagens betrachtet werden

Nach der Raserei schwenkt eine ‚Kamera' um den Wagen und eröffnet eine ‚neue' Perspektive

Wer kennt ihn nicht, Segas Spielhallenknüller Daytona USA, der neben Namcos ‚Ridge Racer' und Nintendos ‚Cruis'n USA' für Furore sorgte? Wer geriet bei der tollen Grafik, des hervorragenden Gameplays und drei unterschiedlicher Strecken nicht ins Schwärmen? Doch ist das Feeling und vor allem die Klasse des zigtausend Mark teuren Automaten auf Segas verhältnismäßig günstigem Zugpferd auch nur annähernd umzusetzen? Zumindest nach der herben Enttäuschung namens Gale Racer, das eher 8- als 32-Bit-Qualitäten erahnen ließ, kam ernsthafter Zweifel auf – unberechtigter Weise, wie uns das Spitzen-Programmierteam AM2 beweist.

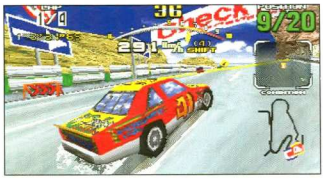
DRIFTEN BIS DIE REIFEN GLÜHEN

Wie das Automatenoriginal bietet die Saturn-Variante drei Strecken. Während die erste eine Hochgeschwindigkeitspiste darstellt, auf der beliebig mit dem Gaspedal unter Nichtberücksichtigung der Bremse gespielt werden darf, geht es auf dem zweiten Rund bereits erheblich kniffliger zu. Zahlreiche Kurven machen dem Fahrer hier zu schaffen. Doch die größte Herausforderung wartet mit der dritten Strecke auf alle PS-Enthusiasten. Wer hier nicht cool bleibt, die Piste bestens im Kopf hat und seinen Wagen beherrscht, der wird keine Topplazierungen erreichen – dafür sorgt die anspruchsvolle Streckenführung. Alle drei Rennkurse sind mit denen des Automaten identisch und unterscheiden sich nur sehr geringfügig im Detail.

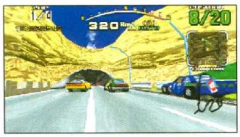
Größere Differenzen – zum Positiven – offenbart der neben dem originalen Arcade-Modus zur Wahl stehende Saturn-Modus. Hier setzt den Spieler neben der Computer-Konkurrenz kein gnadenloses Zeitlimit unter Druck. Das gestaltet die Sache vor allem für weniger Geübte humaner.

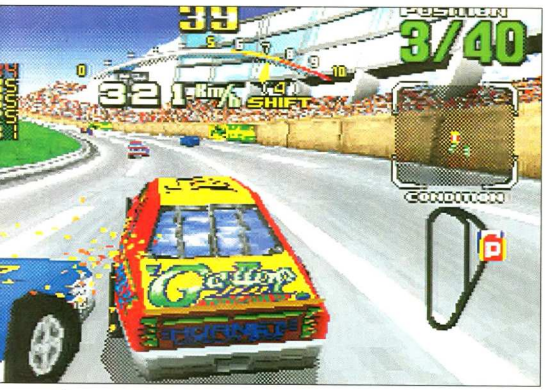
Wichtiger jedoch sind die weiteren Spielvarianten ‚Mirror Mode' und ‚Time Trial'. Im ersteren werden die Strecken entgegen der normalen Rennrichtung gefahren; im letzteren jagt man Bestzeiten unter Ausschluß der harten Computer-Konkurrenz. Keine Frage, daß sich diese Optionen wie auch die Tatsache, daß sämtliche Rekorde gespeichert werden, enorm motivationsfördernd auswirken. Zudem stehen nach erstmaligem erfolgreichen Absolvieren einer jeden Strecke zusätzliche Boliden zur Wahl. Dies macht das Ganze nochmals interessanter, da sie sich in ihren Fahreigenschaften unterscheiden. Angemerkt sei, daß im Originalmodus lediglich ein Gefährt zur Verfügung steht. Alle Wagen – die zur Gattung der NASCARS zählen – können im übrigen als Automatik- und Schaltversion gefahren werden.

Man sieht, AM2 hat erfolgreich am äußeren Rahmen gefeilt, indem Bewährtes übernommen und viel Neues hinzugefügt wurde. Doch wie sieht es mit der technischen Seite aus, die maßgeblich den Spielspaß mitbestimmt? Nun, wer so vermessen ist, eine absolute 1:1-Umsetzung ohne jegliche Abstriche zu erwarten, der wird enttäuscht sein. Deutlich erkennbar mußte der Bildaufbau zugunsten von Detailreichtum und eines schnellen Spielablaufs leiden. Konkret heißt dies, daß weiter entfernte Objekte, wie Brücken, Felsklippen etc., erst sehr spät und ruckartig aufgebaut werden. Vor allem für den passiven Betrachter hat dies zuweilen eine ordentliche Prise (unfreiwilligen) Humor. Der angespannte Aktive vermag dies indes kaum als störend empfinden. Viel zu



TROTZ SCHWÄCHEN ÜBERZEUGT DAYTONA USA





Bei Daytona USA kommt es weniger auf Bleifußraserei als das Finden der Ideallinie an. Dies macht das Programm selbst nach sehr langer Spielzeit noch sehr interessant

sehr ist stete Konzentration auf Vehikel und Strecke vonnöten.

Grafisch ist Daytona USA auf dem Saturn also enttäuschend? Keineswegs, es ist nur nicht so genial wie das Vorbild. Auch im direkten Vergleich mit Sonys Ridge

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG ZUM WAHNSINNIGWERDEN

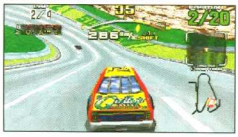
Racer zieht das Werk von AM2 den kürzeren – was grafische Belange betrifft. Man muß allerdings anmerken, daß sich

bei Ridge Racer auch nicht so zahlreiche Konkurrenten im Rennen befinden. Hier sind es stets zwischen 19 und 39! In Sachen Abwechslung geht ein Plus an Daytona USA. Drei niveauvolle Strecken – entgegen nur einer beim Konkurrenzflitzer – sprechen für sich.

Keinen Rüffel gibt es bezüglich der Spielbarkeit. Zwar benötigt jeder Formel-1-Veteran einige Zeit, um sich mit der Schwerfälligkeit der NASCARS vertraut zu machen. Ist dies jedoch geschehen, driften auch jene Spieler im typischen Stile dieser Vehikel über die Piste. Daß das Fahrverhalten dabei nicht immer ganz realistisch ist, mag niemand bestreiten. Doch ist Ridge Racer hochgradig realistisch? Wohl kaum ...

Ernste Kritik gibt es in Sachen Sound anzubringen: Die musikalische Untermalung ist einfach eine Frechheit und kann

Gekonnt muß man in viele Kurven ‚hereinschleudern', dies erfordert etwas Geschick



schnell in den Wahnsinn führen. Da die Soundeffekte, wie beispielsweise das Motorenbrummen, auch nicht die besten sind, heißt das einzig probate Mittel, diesen Mißstand zu umgehen, schnell eine Heavy-Metal- oder Hardcore-Techno-CD einzulegen. Ist dies geschehen, so darf sich nahezu ein jeder Rennspielfan monatelangen Spielvergnügens sicher sein. Trotz technischer Schwachstellen ist Daytona USA zweifelsfrei ein Rennspiel der Extraklasse!

Hans-Joachim Amann

Muster: Storbeck Videogames, Hamburg

Hat man alle Strecken erfolgreich auf ‚Normal' hinter sich gebracht, darf mit einem Pferd über die Pisten galoppiert werden

Da löst sich gerade einer der feindlichen Roboter in Wohlgefallen auf. Aber Vorsicht, links lauert noch so ein Ungetüm

RASANT

DEADALUS

Da First-Person-3-D-Baller-Spiele im Moment der große Renner auf den PCs sind, läßt es sich Sega natürlich nicht nehmen, auch auf ihrer PC-Ersatz-Maschine einen Doom-Clon herauszubringen.

Bei Deadlus steuert Ihr einen wendigen kleinen Battlemech durch die Gänge einer durchgedrehten Verteidigungsstation im Erdorbit. Zu Beginn seid Ihr nur mit einem Maschinengewehr, einem Schutzschild und etwas Energie ausgerüstet, doch im Laufe der.Zeit könnt Ihr nützliche Waffen wie Raketen, Laser und ähnliches finden.

ROBOTER-ACTION IM DOOMSTIL

In der Station lauft (oder fahrt) Ihr durch enge Gänge und größere Räume, um den Schlüssel für den Levelausgang zu finden, denn Eure Aufgabe ist es, bis in den Kern vorzudringen, um die Zerstörung einzuleiten. Natürlich bemüht

Geniale animierte und gerenderte Vor- und Zwischenspänne versüßen Euch den Balleralltag.

der Hausherr alle Verteidigungsresourcen, um Euch aufzuhalten. Neben verschiedenen Kampfrobotern müßt Ihr auch Gefahren wie glühenden Bodenplatten ausweichen oder Euch in abgedunkelten Räumen zurechtfinden. Ein Kartencomputer auf jeder Ebene erleichtert die Suche. Nach jeweils vier Ebenen habt Ihr einen Restartpunkt erreicht, der Euch in Verbindung mit den unendlichen Continues die Erfüllung der

Bei einem Treffer flackert Euer Bildschirm und es erscheinen diese Störstreifen

Aufgabe erleichtert. Deadlus ist unheimlich flüssig und schnell. Mit dem Speedbutton rauscht Ihr nur so durch die Gänge. Und auch der Vorspann beeindruckt durch seine genialen Grafiken. Allerdings ist das Leveldesign etwas eintönig und wiederholt sich laufend. Auch die Gegner beschränken sich leider nur auf eine Handvoll verschiedener Typen. Positiv kann da wieder der Sound auffallen, der nicht nur gute Schußgeräusche, sondern auch eine hörenswerte musikalische Untermalung liefert.

Da die Steuerung denkbar einfach, schnell erlernbar und praktisch ist, kommt Ihr sehr schnell ins Game hinein. Wer noch einen guten Doom-Verschnitt im Technostil sucht, ist mit Deadlus hervorragend bedient. Weiter so, Sega!

mf

Muster: Galaxy, München

ASTAL

Nur die Ruhe bewahren: Solche Situationen können nur mit der richtigen Sprungtechnik bewältigt werden. Übung macht den Meister!

Die Endgegner sind besonders groß, fies und eindrucksvoll ausgefallen, oder nicht?

Auch eine abenteuerliche Flußfahrt muß Astal auf seiner Reise überstehen

Es müssen auch auf den neuen Konsolen nicht immer drei Dimensionen sein, um deren Leistungen auszunutzen. „Astal" ist ein klassisches Action-Adventure im typischen Wonderboy-Look, allerdings wesentlich bunter – wie es sich für ein Saturnspiel eben gehört. Astal ist ein putziges Kerlchen, das seine Freunde befreien muß und dabei gegen jede Menge Widersacher zu kämpfen hat. Die kann er mit solider Handarbeit verprügeln, allerdings stehen ihm auch einige Spezialattacken zur Verfügung. So kann er beispielsweise tief Luft holen und nervige Monster einfach vom Bildschirm pusten oder kräftig auf den Boden hauen und somit ein mittelschweres Erdbeben auslösen. Und wenn es die Gelegenheit erlaubt, reißt er auch gerne mal einen Baum aus und bewirft die Fieslinge ganz einfach damit.

Wo Astal hinhaut, da wächst so schnell kein Gras mehr. Pech für die unvorsichtigen Gegner

Außerdem ist er nicht allein, denn ein kämpferischer Papagei, der auf Wunsch auch vom zweiten Spieler kontrolliert werden kann, ist sein ständiger Begleiter. Der Flattermann kann für Astal unzugängliche Extras einsammeln, Gegner kurzfristig betäuben oder mit einem praktischen Spezialangriff in die ewigen Jagdgründe schicken. Von Zeit zu Zeit wartet dann auch noch ein besonders großer und fieser Endgegner auf Prügel – sonst wäre die Sache ja auch viel zu einfach ausgefallen. Wer Astals doch etwas knifflige Steuerung erst einmal unter Kontrolle hat, der wird mit einem farbenprächtigen Action-Adventure voller Atmosphäre und Abwechslung belohnt. Allerdings gestaltet sich die Einarbeitung doch etwas schwierig, da in der Tat einige haarige Sprünge beherrscht werden sollten, will man Erfolg haben. Japanischkenntnisse wären ganz praktisch, um die Hintergrundstory zu verstehen, notfalls kommt man jedoch auch ohne sie aus. Insgesamt bietet „Astal" eine gelungene Kombination aus 2-D-Spiel und Saturn-typischen Effekten.

man

Muster: ECS, Hamburg

SIDE POCKET 2

Der Kunst des Billardspielens darf bei „Side Pocket 2" gefrönt werden, dessen erster Teil vor einiger Zeit auf MD und SNES zu gefallen wußte. Leider haben die Programmierer das Konzept der zweidimensionalen Darstellung des Geschehens beibehalten. Somit werden die technischen Fähigkeiten des Saturn in keinster Weise ausgenutzt. Dies bedeutet allerdings nicht, daß Side Pocket 2 schlecht sei – im Gegenteil. Nicht nur das gewohnt gute Gameplay sowie das Verhalten der Kugeln, sondern auch die Trickspiel-Option neben dem Turniermodus mit seinen Varianten wie Eight Ball, Rotation und One Pocket sorgen für längere Spielfreude. Natürlich können die Computergegner gegen einen aus Fleisch und Blut ausgetauscht werden. Über dreißig verschiedene Musikstücke unterschiedlicher Richtung sorgen für Club-Atmosphäre.

hja

Muster: ECS, Hamburg

Virtua-Billard dank 32-Bit? Mitnichten, Side Pockets 2 präentiert sich in bewährter 2-D-Darstellung

Die Computergegner sind oben rechts in ‚Fleisch und Blut' zu bewundern

Nur in die linken Taschen darf die Kugel hier versenkt werden

Der Moment der Wahrheit! Wahre Meister versenken natürlich alle 15 in Folge!

FAHR DAS RENNEN DEINES LEBENS...

... und gewinn' einen Gokart-Renntag mit Deinen Freunden!

Jetzt geht´s ab auf die Piste...

...denn Acclaim verlost einen grandiosen Renn-Tag für 4 Personen. Wie die Profis steigt Ihr an einem Tag Eurer Wahl in ein original Renn-Kart und bekommt das echte Piloten-Feeling hautnah zu spüren. Für die An- und Abfahrt, sowie für das leibliche Wohl wird natürlich auch gesorgt. Was Ihr dafür machen müßt? Einfach den Coupon ausfüllen und an Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstraße 10 in 81675 München schicken. Viel Glück!

Name _____ Alter ____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Wie heißt der amtierende Formel 1 Weltmeister?

Lösungswort: _____

Unterschrift: _____

Wenn Du noch nicht 18 Jahre alt bist, laß bitte Deine Eltern unterschreiben.

Der Gewinn oder dessen Gegenwert kann nicht ausbezahlt werden.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DOMARK INTERACTIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™ GAME GEAR™

Acclaim® Entertainment GmbH

F1: An Official produkt of the Fia Formula One World Championship. Licensed fy FOCA to Fuji Network Inc. Copyright © 1995 Domark Group Ltd. All rights reserved. This game relates to the 1994 Formula One Season. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES

SCHON BALD IN EUREN KONSOLEN

WEAPONLORD

Mittlerweile ist fast fertiggestellt, das neue Prügelspiel aus dem Hause Namco! Bei uns bekommt Ihr exklusive Infos und intime Einblicke in die Entstehungsgeschichte dieses kommenden Spiele-Hits.

TEIL 2

Herzlich willkommen, Ihr Freunde des archaischen Kampfsports! Im nunmehr zweiten Teil unseres ‚Weapon Lord'-Entwicklungsberichtes wollen wir uns hauptsächlich dem Gameplay und dem Game an sich zuwenden. Zudem blicken wir hinter die Kulissen, und lassen die Artdesigner (Zeichner) und Testspieler zu Wort kommen.

Seit es ‚Street Fighter' gibt, warten unzählige Prügelspielfans auf neue Impulse im Genre, denn SF ist seit Dato das beste (2-D-)Kampfspiel. 3-D-Polygonprügler wie ‚Virtua Fighter' (Saturn), ‚Toh Shin Den' (PlayStation) oder ‚Tekken' (PlayStation) weisen uns hier den Weg, hin zu realistischen Bewegungsabläufen und alternativem Gameplay. Während sich diese Games aber fast ausschließlich mit den mehr oder weniger bekannten, üblichen Kampfsportarten befassen, geht WeaponLord einen anderen Weg: Den harten Weg des Waffenkampfes!

In grauer Vorzeit stehen sich muskelbe-

WAFFENKAMPF ODER KRAMPF?

packte Kämpfer mit gewaltigen Waffen gegenüber. Sie alle verbindet nur das

große Turnier, das regelmäßig unter den stärksten Kriegern ausgetragen wird. In beeindruckenden Arenen kämpfen sie hier um Ihr Leben.

Neben den normalen Schlag- und Abwehrmoves gibt es natürlich auch Spezialschläge, die mit neuartigen Tastenkombinationen ausgelöst werden. Die Ausführ-ungen der Moves sind zwar ähnlich denen bei SF, aber bei Weapon Lord drückt Ihr zunächst den entsprechenden Button und macht erst dann die Padbewegung. So kann auch die obere Hälfte des Steuerkreuzes genutzt werden, ohne das der Charakter springt. Damit kann z.B. ein Überkopfschlag mit einer dazu passenden Padbewegung aktiviert werden. Außerdem lassen sich die Moves so einfacher auslösen, was gerade für Anfänger ein entscheidender Vorteil ist. Ein weiterer ‚Nachteil' von SF und Co. wurde bei WL ebenfalls ausgeräumt. Nun könnt Ihr endlich auch mehrere Schläge in der Luft ausführen, oder am Boden liegende Gegner vertrimmen. Nichtsdestotrotz gibt es auch bei WL eine Menge Combos, Two-in-Ones und versteckte Moves zu entdecken, sodaß Ihr über Wochen und Monate Eure Fähigkeiten steigern könnt. Spätestens dann sollten Euch auch solch eindrucksvolle Kämpfe gelingen, wie sie Arnold in seinen Conan-Filmen zum Besten gibt.

Wie Ihr an den verschiedenen Zeichnungen und Bildern schon sehen könnt, wurde die Grafik während der Produktion laufend verbessert. Mehrere hochkarätige Grafiker die schon im Manga- und Anime-Genre Erfahrungen sammeln konnten, bürgen für erstklassige Optik und realistische Animationen. Das fertige Modul soll ältere Games in die Schranken weisen. Riesengroße Sprites und atmosphärische Hintergründe sorgen für das richtige Feeling.

Das Wichtigste bei einem Spiel (insbesondere bei einem Prügelspiel) ist und bleibt das Gameplay. Um sicherzustellen, daß WL allen Anforderungen genügt, zogen die beiden Entwickler durch die Spielhallen und zu den (in Amerika wöchentlich stattfindenden) Game-Tournaments, um die besten Prügelexperten als Testspieler zu gewinnen. Zehn

GRAFIK VOM FEINSTEN!

Street Fighter-Turniergewinner suchten daraufhin systematisch Schwachstellen im Spiel. Dazu bedienten sich die Jungs eines einfachen Prinzips: Sie tun immer das Unerwartete! So konnten sie sehen, ob das Programm auch gegen allen Tücken des Alltagsspiels gewappnet ist. Außerdem berichteten sie den Programmierern ständig von ihren Erfahrungen mit dem Game und den einzelnen Kämpfern, damit diese optimal aufeinander abgestimmt werden können. So werden z.B. unblockbare Moves oder

DIE SIEBEN KÄMPFER

Bane (203 cm / 180 kg) trägt eine Wolfsmaske und einen Kriegshammer

Korr der Barbar, der Held des Games, kämpft mit einem Zweihänder

Jen-Tai ist mit einem Kurzschwert und einem Schild ins Turnier gegangen

Korrs ‚Double Strike' durchschlägt auch einen ‚Thrust Block'

Ein ‚Take Down' holt den Gegner gnadenlos von den Beinen

Oh, oh. Jetzt hat die kleine Jen-Tai wohl eine Schmarre am Bein

Kollidierende Waffen erzeugen einen schönen Funkenregen

Direkte Treffer sorgen für tiefe Wunden mit entsprechenden Blutmengen

Beide Kämpfer schrecken nach Waffenkollisionen kurz zurück

Zarak, der Demon-Lord ist der Oberbösewicht des Games.

Zorn verdient seine Brötchen als Dieb. Immer dabei: Axt und Schädelschild

Talazia war früher einmal ein Falke. Nun kämpft sie für ihre Rückverwandlung

Divada, die böse Zauberin hat fiese Sprüche und Schläge auf Lager

Korr greift mit seinem flammenden 360°-Schlag an, aber Divada kann noch blocken

unfaire Combos überarbeitet oder ganz entfernt. Dabei hat schon so manche Anregung aus den Reihen der Tester ihren Weg ins Game gefunden. Dreimal pro Woche bekommen die fleißigen Prügler per Modem die neueste, überarbeitete Version von den Spielentwicklern zugeschickt. Diese Daten werden sodann auf Eproms ‚gebrannt' und sofort in die Testkonsolen geladen.

UNFAIRE COMBOS WURDEN ENTFERNT

Sobald das alle Fehler und Unstimmigkeiten überarbeitet sind, wird eine Automatenversion von WL in die (amerikanischen) Spielhallen kommen, um auch die Meinung der ‚normalen' Spieler einzuholen. Mit den Erfahrungen, die das Team dort sammelt, werden dann nochmals letzte Feinabstimmungen vorgenommen, damit Ihr es auch ab dem 21sten Juni auf SNES und MD in perfekter Qualität spielen könnt.

Wenn die 16-Bit-Versionen den (erwarteten) Erfolg haben, werden sicherlich auch Umsetzungen auch die neuen 32- und 64-Bit-Geräte folgen. Ihr seht, daß wirklich alles unternommen wird, um WL zu einem der besten Prügelgames überhaupt zu machen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch dann den ausführlichen Test von WeaponLord präsentieren und alle noch ungeklärten Fragen beantworten.

Maris Feldmann

Hier weicht Korr Zaraks Attacke geschickt aus ...

... und kann selber einen Treffer anbringen

GAMEPRO sprach wieder mit den WeaponLord-Entwicklern. Diesmal beantworteten uns die Programmierer und Zeichner wichtige Fragen zur Spielentwicklung.

Das WL-Künstler-Team. Stehend von links nach rechts: Aki Rimpilainen, Ken Shibata, Ray Wong und Steve Chiang.

Sitzend von links nach rechts: Fred Wong, Alvin Cardona und Omar ‚Omz' Valesco. James Goddard (Chefdesigner) ist nicht auf dem Photo.

GAMEPRO: Was ist an der WL-Grafik so einmalig?

Alvin Cardora: Wir wollten, daß jede Animation Dynamik ausstrahlt - wir wollten echten Realismus. In vielen Spielen ist die Anatomie ‚hausgemacht'. In WL wird sehr viel Wert auf's Detail gelegt – die Muskulatur und Anatomie ist zwar sehr ausgeprägt, aber alles ist korrekt und realistisch.

GP: Gab es spezifische Inspirationen für die einzelnen Charaktere?

Ray Wong: Ja, James (Goddard, Chefentwickler) wollte z.B. Bane mit Hörnern, Säbelzähnen und einem Wolskopf. Ich versuchte mir diese unförmige Figur vorzustellen und wurde dabei verrückt. Schließlich kam der jetzige Bane dabei heraus.

Omar Velasco: Nun, der Axtschwinger, Zorn, sieht unserem Chefgrafiker recht ähnlich ... (lacht)

GP: Was war die größte Herausforderung?

AC: Trotz der verschiedenen Stile der Künstler, einen einheitlichen, guten Gesanteindruck zu erreichen.

OV: Die Waffen der Charaktere mit den Möglichkeiten der Konsolen überzeugend zu bewegen.

GP: Wie schwer war es die Charaktere zu entwickeln?

James Goddard: Es wäre wirklich das einfachste auf der Welt gewesen, zu sagen: „Okay, wir haben hier diesen Cyborgtypen mit dem heraushängenden Auge, und er hat eine riesige Faust, und wenn man ´ne Dragon-Punch-Bewegung macht, ruft er ‚Baboken!' und springt in die Luft, während er sich brennend fünfmal um seine Achse dreht." Das ist echt einfach, jeder kann sowas. Aber ein Waffenkampf ist ein echter Krampf und furchtbar komplex, und darum tun wir es auch!

AC: Es war schwierig originelle Charaktere zu entwickeln, die nicht irgendwelchen schon existierenden ähnlich sehen. Es war vom Anfang bis zum Ende ein sehr schmerzhafter Prozess – jeder von uns hat schon das eine oder andere Mal hier auf dem Fußboden geschlafen.

GP: Wie hat sich die Grafik entwickelt?

JG: Zu Beginn hielten wir 70 - 80 Pixel für die richtige Größe, aber Korr sah damit ziemlich dürr aus. Wir haben uns dann entschieden die Limits hochzuschrauben und sind nun bei 88 Pixeln Höhe. Der Unterschied zwischen diesen beiden Größen ist enorm. Allerdings bedeutet diese Höhe auch, daß wir mehr Zeit für die Grafik (Animation) brauchen würden und das weniger Charaktere Platz haben, aber wir haben uns eben für Qualität statt Quantität entschieden.

GP: Wieviel besser würde denn WL auf 32-Bit-Systemen aussehen?

AC: Bedeutend besser! In einer 32-Bit-Version könnten wir allein Unmengen von Specialmoves unterbringen. In diesen Versionen sind wir leider sehr eingeschränkt, was die Größe von Special-moves und die Menge an Grafik betrifft. Außerdem bedeuten höhere Auflösung und mehr Farben (bei 32-Bit) auch mehr Details..

GP: Danke für die ausführlichen Informationen! Wir freuen uns schon auf das fertige WeaponLord!

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Nach einer kleinen Verschnaufpause legt unser Regenwurm nochmals so richtig los, diesmal allerdings verpackt in einer Silberscheibe.

Moment, hier war doch früher mal der Endgegner von Level 1, oder nicht?

Neu dabei auf der Silberscheibe: der Big-Bruty-Level mit völlig neuen Gegnern und Aufgaben

Bungee-Springen macht Laune

Ein völlig neuer Abschnitt in Level 1!!!

Eigentlich braucht man ihn ja nicht mehr groß vorzustellen, diesen Earthworm Jim. Sein Zoff mit der Übelkrähe Psycrow um einen Raumanzug mit besonderen Fähigkeiten hat vor gut einem halben Jahr als Modulversion schon für genügend Aufsehen gesorgt.

Abgefahrenes Gameplay, gute Grafiken und Sounds, viel Abwechslung

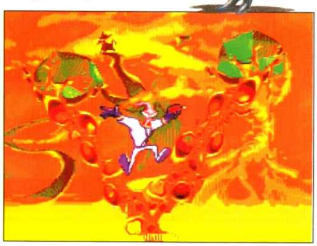
Schade, daß es solche genialen Games nicht viel öfter gibt

Jetzt liegen Jims Abenteuer endlich auch als „Special.Edition" auf dem Mega-CD vor. Jim hat diese Wurmkur wirklich gut überstanden und kann nun auch auf dem neuen Medium glänzen – was nicht nur am Datenträger liegt! Leider ist es bei Umsetzungen auf das Mega-CD oftmals so, daß einfach die Modulversion 1:1 auf die Scheibe gepreßt wird, wenn man etwas Glück hat, bekommt man noch zusätzliche Sounds von der CD und vielleicht noch einige zusätzliche Intro- oder Zwischenseqenzen mitgeliefert. Lobenswerterweise haben sich Dave Perry und seine Crew das Leben dann doch nicht so einfach gemacht und nochmals ordentlich daran gefeilt – mit Erfolg: Der Soundtrack von Tony Tallarico klingt von der Scheibe noch einmal so gut und auch für einige zusätzliche Soundeffekte und Sprachausgabe war noch Platz. Das war aber nur die Pflicht, in der Kür haben die Programmierer dann voll aufgedreht: Nicht nur, daß eine umfangreiche neue Welt eingebaut wurde, auch an den existierenden Leveln wurde noch kräftig gebastelt: Fast überall findet man neue Regionen und Abschnitte, darüber hinaus hat man Jim mit Zielsuchraketen noch ein weiteres gutes Argument gegen Psycrow spendiert. Abgerundet wird der Remix durch viele zusätzliche Animationsphasen, teilweise geändertes Gegnerverhalten und ein Paßwortsystem. Wer bislang immer noch nicht zugeschlagen hat, der sollte es jetzt tun und Jim in seiner Sammlung einen Ehrenplatz zuweisen – er hat es wahrlich verdient!

Michael Anton

Muster: ECS, Hamburg

Eine ganz praktische Waffe, die neuen Homing Missiles



Auch in Level 2 gibt es völlig neue Passagen und Abschnitte

MEGA CD

EARTHWORM JIM - SPECIAL EDITION

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Wesentlich mehr als der übliche Plattformer – viel Abwechslung und jede Menge Überraschungen.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Nicht nur das geniale Design, sondern auch die vielen Gags laden immer wieder zu einem Spiel ein.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Abgedrehte Animationen, witzige Sprites und atmosphärische Hintergrundgrafiken erfreuen das Auge.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Von der CD klingt der Soundtrack natürlich nochmal so gut, auch an der Sprachausgabe wurde gefeilt.	

Genre	Jump & Run
Spieler	1
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120
Level	11
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	erspielbar
Speicher	1 CD
Erhältlich	US - Import

FAZIT 1

Jeder einzelne Rekord wird von der Modulbatterie festgehalten. Dauerspaß garantiert!

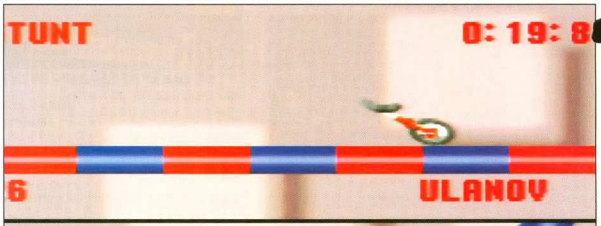
Ein Pfeil zeigt Euch vor Rennbegin die Richtung an (siehe unten: der Pfeil)

Gute Unterhaltung für bis zu acht Spieler, steigender Schwierigkeit, das Konzept ist neu (!)

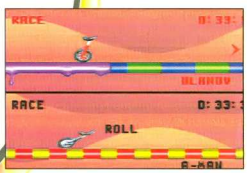
Nach Donkey Kong Country ist es nun soweit: Nintendo präsentiert das zweite Modul mit gerenderter Grafik. Diesmal geht es aber nicht um Affen, sondern um Einräder!

VIEL SPASS ZU ACHT

UNIRALLY



Noch liegt Klaus (Ulanov) hinten, aber gleich macht er ein paar Super-Stunts und überholt unseren Achim. Wenn Ihr auch richtig gut seid, könnt Ihr uns Eure Highscores schicken (Überraschung!)



Lange ist es her, seit Nintendo ein SNES-Mehrspielerspiel auf den Markt gebracht hat. Doch „Unirally" läßt alles Warten vergessen!

Ganz neu und revolutionär übernehmt Ihr bei Unirally den Part eines Einrades. Ja, genau, diese Dinger mit nur einem Rad, auf denen sich vorzugsweise Studenten und Hilfsclowns mehr oder minder geschickt durch die Gegend bewegen. Bei Big Ns Variante kommt es größtenteils auf Geschwindigkeit an, denn Unirally ist ein ausgemachtes Rennspiel. Auf anfangs vier, später bis zu neun Kursen mit je fünf Strecken in drei Schwierigkeiten, könnt Ihr Euch austoben. Dabei ist die Steuerung auch noch denkbar einfach. Gas wird mit den Sterkreuz gegeben, Ihr fahrt also immer in die Richtung, in die Ihr auch lenkt. Theoretisch bräuchtet Ihr immer nur schön in die richtige Richtung lenken und schon seid Ihr als erster im Ziel, aber leider (oder eher zum Glück) kann man noch ein bißchen mehr machen, nämlich Stunts. Wie alle anderen Körper auch, kann sich das Einrad um alle drei Hauptachsen drehen. Mit Euren L&R-, X- und A-Buttons könnt Ihr das Unirad drehen, kippen und twisten. Das geht natürlich nur, wenn sich das Gefährt in der Luft befindet. Ihr könnt nun entweder warten, bis auf der Strecke eine Sprungschanze auftaucht, oder Ihr benutzt einfach den Sprungknopf. Hauptsache fliegen. Je länger, ausgefallener und schwieriger ein Stunt war, desto mehr Geschwindigkeitsbonus bekommt der Fahrer, wenn er wieder auf der Bahn ist. Falls man allerdings mit dem Sattel oder der Seite aufkommen sollte, bremst das natürlich ab.

Um also den direkten Gegner (ob nun Computergesteuert oder menschlich) zu schlagen, müßt Ihr an sinnvollen Stellen überlegte Stunts vollbringen, um möglichst schnell und fehlerfrei den Kurs zu beenden. Schon bald werdet Ihr Eure eigenen Techniken entwickelt haben, mit denen Ihr die Kurse optimal befahren könnt, denn eines ist bei diesem Spiel sicher: Man kommt leicht rein und lernt schnell dazu!

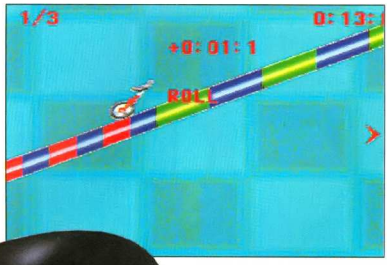
Neben den normalen Fahrstrecken, die entweder aus einem langen Einzel- oder drei bis fünf kürzeren Rundstrecken mit Loopings, Sprungschanzen und vielerlei mehr bestehen, gibt es in jedem Kurs auch eine Stuntstrecke. Hier müßt Ihr in der Halfpipe oder auf der Buckelpiste zeigen, was Ihr an verschiedenen Stunts beherrscht. Auf dieser Strecke zählt nicht die Geschwindigkeit, sondern die Performance. Neben komplizierten Figuren ist hier vor allem Abwechslung gefragt, denn bei Wiederholung eines Stunts gibt's nur noch die halbe Punktzahl.

Nur sechs Ligen, grafisch etwas arm, das Scrolling kommt manchmal nicht nach

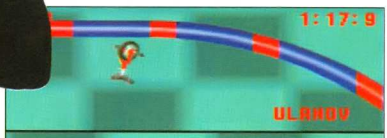
NINTENDO-TYPISCH SUPER GAMEPLAY

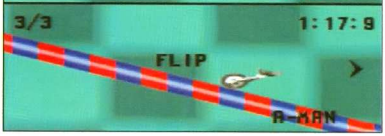
Nach jeder Strecke wird abgerechnet. Je nach Streckentyp gibt es auch verschiedene Punktescreens. Bei Einzelkursen erfahrt Ihr Eure Zeit und die drei Streckenrekorde, mit dem Namen des jeweiligen Fahrers.

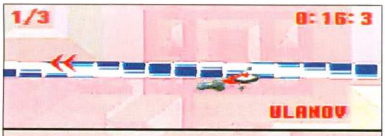
Die Räder sehen im Game auch so gut aus

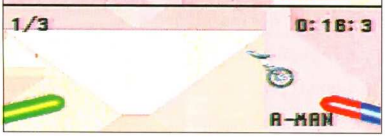


Alleine habt Ihr den ganzen Bildschirm für Euch. Dadurch könnt Ihr natürlich auch etwas mehr von der Strecke sehen. Kommt gut (z.B. auf Rezas 90 cm TV)!

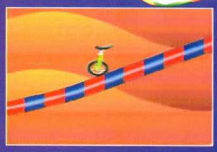








Vorsicht: springt nie (wirklich nieee) auf diese hellen Felder, denn dann werdet Ihr zurückgeworfen. Das ist äußerst zeitraubend!



Auf der blau-roten-Strecke solltet Ihr alles machen, nur nicht springen, denn nach ihr kommt ein Looping oder eine Walze

Wenn es wie hier schon ganz gelb ist: springen, denn dann könnt Ihr eine Abkürzung nehmen!

Blau-grün, das ist Eure Farbe, denn hier könnt Ihr Euch austoben. Keinerlei Gefahren sind in Sicht.

Vorsicht, nach den rot-gelben Strecken kommt diese klebrige violette Masse: überspringen!

Die Beschleunigungspfeile (auch in weiß-schwarz) bringen Euch sofort auf Highspeed, meist findet vorher ein Richtungswechsel statt: Aufpassen!

Medaillen zeigen die Plazierung und kleine Uhren persönliche Bestzeiten an.

Bei den Rundkursen seht Ihr in einem Diagramm die schnellste Rundenzeit (samt Name) und Eure Rundenzeiten. So kann man gut seine Fortschritte beurteilen.

Nach einem Stuntrennen schließlich könnt Ihr genau sehen, wieviele Stunts Ihr von welcher Art (samt Mehrfachstunts) geschafft habt. Statistikfans werden übrigens noch eine ganze Reihe weiterer nützlicher Optionen finden!

Das Beste am ganzen Spiel ist aber der Ligamodus. Bis zu acht Spieler dürfen hier (in sechs frei definierbaren Ligen) gegeneinander antreten, der Computer führt ständig die Tabelle und läßt auch nach ihr die Rennen austragen, so fahren immer einigermaßen gleichstarke Spieler (z.B. der erste gegen den zweiten oder der letze gegen den vorletzten) gegeneinander. Es ist wirklich schon Ewigkeiten her, daß fast alle in der Redaktion (trotz Produktionsstreß) so viel Spaß an einem Spiel fanden und stundenlang gemeinsam vor der Glotze hockten. Achtung: Mehrspieler-Dauerspaß-Garantie!!!

EINRAD OHNE FAHRER WO GIBT'S DENN DAS?

Durch die Batterie, die neben Euren Namen und allen gefahrenen Rekorden (mit dem Namen!) auch die Spieler- und Ligastatistiken speichert, habt Ihr eine einfache Möglichkeit, durch ständige Kontrolle Eure Fahrzeiten zu optimieren. Bis Ihr das Modul komplett durchgezockt habt, wird aber wohl einiges an Zeit ins Land gehen, denn auf ‚Gold' (höchster Schwierigkeitsgrad) sind einige Strecken fast unmenschlich schwer. Was will man noch mehr?

Obwohl die Räder wie bei Donkey Kong Country gerendert sind, gehört die Grafik nicht zu den eindrucksvollen Erlebnissen dieses Jahres. Aber auch ohne pompöse Farborgien kann dieses Game begeistern, da das Gameplay (Nintendo-typisch) einfach stimmt. Dazu kommt noch der mitreißende Soundtrack, der entfernt an ‚Rock `n` Roll Racing' erinnert. Wenn Ihr Euch und Euren Kumpels einen Gefallen tun wollt holt Euch Unirally, denn da könnt Ihr wirklich nix falsch machen.

Maris Feldmann

SNES

UNIRALLY

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Das einzige Problem, das bei diesem Spiel auftaucht, sind die geplagten Daumen.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Wenn Ihr ein paar Leute für `ne Liga auftreiben könnt, ist der Abend gerettet.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Die Räder sind gerendert und das Scrolling ist schnell aber sonst sieht eszieml ich langweilig aus.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Ultraharte Powermucke (wie bei Rock `n` Roll Racing) versüßt den Rennalltag.	

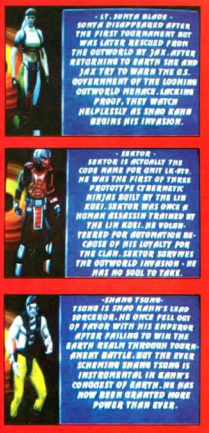
Genre	Rennspiel
Spieler	1-8 (2 simultan)
Hersteller	Nintendo
Preis	ca. DM 130
Level	45 à 3 Schwierigkeiten
Schwierigkeit	steigend
Continues	Batterie
Speicher	32 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT 2+

MK3 TEIL 1

DER PRÜGELKLASSIKER SCHLÄGT ZURÜCK

MORTAL KOMBAT ZUM DRITTEN



Die Charakter-Screens zeigen Euch alle wichtigen Informationenüber die Kämpfer. Wenn Ihr ale sehen wollt, müßt Ihr allerdings ne halbe Stunde vor dem Gerät ausharren

Wir haben für Euch mal wieder keine Kosten und Mühen gescheut und uns sofort nach seiner Ankunft in good old Germany den neuen Mortal-Kombat-3-Automaten angeschaut. Nach ausgiebigem Probespiel können wir Euch nun die ersten Bilder und Features der Endversion präsentieren. Neben den sechs schon bekannten Kämpfern sind auch acht neue mit von der Partie. Jeder wird mit einem nett gezeichneten Charakterblatt vorgestellt. Zwischendurch wird Euch die Story des

MIDWAY IM RENDERWAHN?

dritten Mortal Kombat in (leider nicht animierten) hübsch bunten Zwischenbildern dargebracht.

Nach der Wahl Eures Kämpfers könnt Ihr mit den Low-Punch-, Low-Kick- und Block-Buttons Symbole, die unter den Fightern erscheinen, verändern. Bei der

Es ist soweit: Er ist da!!! Alle Jünger des mortalen Kampfes können endlich aufatmen, denn die Zeit des Wartens ist vorbei. MK3 hat seinen Weg in die bundesdeutschen Spielhallen gefunden.

richtigen Kombination kämpft Ihr dann im Dunkeln, ohne Würfe, mit weniger Energie, usw..

Für die 13 verschiedenen Hintergründe und die Animationen der Kämpfer wurde der Videospeicher nochmals um 50% aufgestockt, damit Ihr auch wirklich die ultimative MK-Experience erlebt. Apropos Hintergründe: In manchen Stages könnt Ihr Eure Gegner durch die Decke ‚uppercutten' (und dann oben weiterkämpfen) oder versteckte Ausgänge finden. Das ganze Game wimmelt förmlich nur so von versteckten Features.

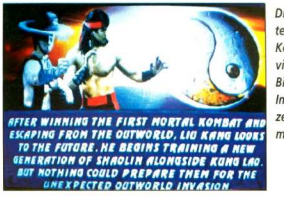
Alle Fighter lassen sich übrigens wun-

WENIGER HEKTISCH, BESSER SPIELBAR

derbar leicht spielen, und das Gameplay ist nicht mehr ganz so hektisch wie bei den Vorläufern. Auch das Spielboard (Stick und Buttons) ist wirklich hervorragend, der Stick ist sehr präzise und läßt sich auch gut in die Schrägrichtungen bewegen. Die Moves, bei denen Ihr z.B. dreimal in dieselbe Richtung lenken müßt (auf Konsolenpads etwas schwierig), gehen butterweich von der Hand. Wenn Ihr mehrere (verschiedene) Treffer hintereinander anbringen könnt, zeigt Euch ein Schriftzug die Trefferzahl und wieviel Prozent Damage Ihr angerichtet habt.

Neben den ‚normalen' Fatalities,

Sektor kann zielsuchende Raketen auf seinen Gegner abfeuern. Diesen zu entkommen ist wahrlich schwierig



Die Vorgeschichte zu ‚Mortal Kombat' wird in vielen bunten Bildern erzählt. Im nächsten Heft zeigen wir Euch mehr davon

Der Vs.-Screen präsentiert Euch die gewählten Fighter nochmal im Großformat

Der bekannte Schriftzug fordert Euch wieder zu brutalen Fatalities auf

Friendships und Babalities gibt es nun auch sogenannte Animalities. Um diese auszulösen, müßt Ihr ersteinmal einen ‚Mercy' ausführen (dazu u.a. in der Final-Round nur mit Tritten kämpfen) und dann die Animality-Bewegung eingeben. Der Aufwand lohnt sich! Wer trotz aller Raffinesse gegen den Computer verlieren sollte, kann immer noch einen (geheimen) mehrstelligen Code eingeben, um dann vielleicht trotzdem weiterkämpfen zu können. Mögliche Kombinationen erfahrt Ihr z.B. (ganz schön schlau von Midway) im neuen MK-Kinofilm, der am 2.11.95 in den deutschen Kinos anläuft.

Wenn Ihr in Eurer Spielo einen MK3 entdeckt, aber Blut und Fatalities vermißt, braucht Ihr Euch nicht zu wundern, die Entwickler haben extra ein paar Schalter (im Gehäuse) angebracht, mit denen sich die ‚ekligen' Szenen abstellen lassen. Natürlich kann der Besitzer da auch noch viel mehr einstellen wie z.B. den Preis pro Spiel oder den Schwierigkeitsgrad. Außerdem plant Midway Zusatzcartridges für den Automaten, mit denen dann neue Fighter, Hintergründe und Moves dazukommen. Ihr könnt Euch also wirklich auf MK3 freuen, denn dies ist die mit Abstand beste Version! Ach ja, wenn MK3 erfolgreich ist (wovon wir wohl ausgehen können) wird es natürlich auch bald MK4 geben.

Noch mehr Infos, heiße Moves, Kämpferpotraits und natürlich weitere Bilder findet Ihr in der kommenden Ausgabe. In diesem Sinne!

Maris Feldmann

AUF KNOPFDRUCK SPRITZT BLUT

Blut und Fatalities lassen sich (mit Schaltern innerhalb des Gerätes) ein- und ausstellen

Wenn Ihr etwas seht, das so aussieht, ist es der MK3-Automat

Der gelbe ist der Run-Button. Block findet sich in der Mitte (weiß), und die roten und blauen Knöpfe sind die Schläge und Tritte

Sindels Power-Schrei dringt im wahrsten Sinne des Wortes durch Mark und Bein

Highspeed-Attacken sind mit dem neuen Run-Button kein Problem mehr. Kabel (einer der Neuen) kann seine Gegner hübsch eintüten!

Gedränge im Mittelfeld: Ein Spieler wurde gerade Opfer eines bösen Fouls

MITTELFELD

SOCCER SHOOTOUT

Als Import ist Capcoms „Soccer Shootout" schon lange zu haben – nun auch offiziell.

Gegen Konamis ‚International Superstar Soccer' anzukommen, erscheint schwer – aber sicherlich nicht unmöglich. So hat Soccer Shootout auch Argumente, die für Capcoms Programm sprechen. Insbesondere der Vierspieler-Modus fällt sehr positiv ins Gewicht, ebenso wie die Hallenfußball-Option.

Oben: In der Halle wird mit Bande gespielt
Links: Eine Glanzparade des Torhüters

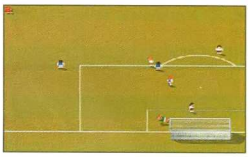
Leider sind dies die einzigen Punkte, in denen Soccer Shootout die Nase vorn hat. Ansonsten hinkt es dem derzeit beliebtesten Spiel des Genres hinterher. Dabei ist es technisch ordentlich geraten. Die Sprites sind ansehnlich animiert, jedoch sehr klein geraten. Das Gameplay selbst ist befriedigend, lassen sich doch Aktionen wie Flugkopfbälle, Fallrückzieher, Bananenflanken und vieles mehr vollführen. Die ganz große Klasse fehlt aber. Sehr bedauerlich, daß lediglich zwölf Nationalmannschaften den Weg ‚ins Modul' schafften und es keine anwählbaren Taktiken, sondern nur Formationen gibt.

Insgesamt gesehen ist Soccer Shootout eine ordentliche Fußballsimulation, der zwar die Erstliga-Tauglichkeit fehlt, die aber auf jeden Fall für diejenigen interessant sein dürfte, die auch zu viert agieren möchten.

hja

Muster: Flashpoint, Oering

Bei einem Unentschieden entscheidet das Elfmeterschießen



So klein und schon gestandene Fußballer ...

MINIATUR-KICKER IN 64 BIT

SENSIBLE SOCCER

Die Minatur-Kicker des legendären „Sensible Soccer" wuseln nun auf dem Jaguar umher. Ob das man gutgeht?

Fußballer-Sprites im Ameisenformat, flottes wie gutes Gameplay, viele Mannschaften und hoher Spielspaß zeichneten Sensible Soccer vor allem auf dem Atari ST und Amiga aus. Die nachfolgenden 16-Bit-Konsolenversionen konnten ebenfalls begeistern. Jetzt geben sich die wieselflinken Kerlchen auf 64-Bit ihr Stelldichein – und wissen abermals durch schnelles, flüssiges wie sehr ordentliches Gameplay zu gefallen.

Vorsicht: Freistoß! Wenn die Mauer nicht gut steht, droht Gefahr

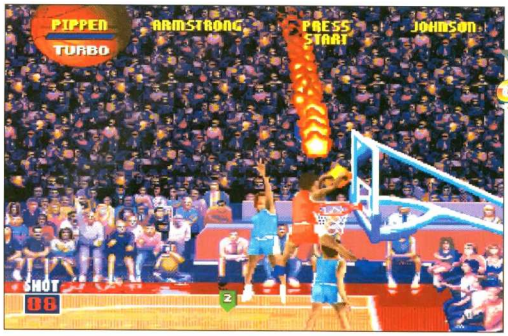
Die technische Seite läßt jedoch allen Grund zum Meckern zu, da die Grafik 1:1 umgesetzt wurde. Zwar mag das den einen oder anderen (Fan) überhaupt nicht stören, doch darf von einem 64-Bitter nicht ein Tick mehr erwartet werden? Gerade ‚International-Superstar-Soccer'-Besitzer (SNES) lachen sich ob der mickrigen Grafik der Jaguar-Kicker schlapp. Ganz schwach sind Musik und Soundeffekte. Löblich hingegen sind die unterschiedlichen Spielmodi wie WM, EM und Liga. Höhepunkte eines Matches können direkt danach nochmals angeschaut werden. Laut Anleitung sollten sie zudem speicherbar sein, was unser Modul allerdings verweigerte.

Fazit: Spielerisch okay, technisch Welten hinter 64-Bit – Sensible-Soccer-Fans der älteren Generation werden aber bestimmt ihre Freude haben. Und: Es gibt weitaus Schlechteres für den Jaguar.

hja

Muster: Wolfsoft, Neuwied

Ja näher die Spieler am unteren Rand sind, desto größer werden sie



SLAM IT AGAIN, SAM

NBA JAM

TOURNAMENT EDITION

Die MD- und SNES-Fassungen des Spielhallenschlagers NBA Jam Tournament Edition waren ohne Zweifel hervorragende Konvertierungen des Automaten. Dennoch ließen sie ein paar interessante Features des großen Vorbildes missen. All denjenigen, die dies als sehr kritikwürdig empfunden haben, trägt Acclaim nun Rechnung. Voraussetzung ist der Besitz des 32X, denn für diese Konsole erscheint nun die kompletteste aller Umsetzungen.

Der auffälligste Unterschied zwischen

KAUM NOCH UNTERSCHIEDE ZUM AUTOMATEN

den 16- und 32-Bit-Varianten liegt darin, daß auf dem 32X die Köpfe der Basketballer überdimensional groß sind – ganz wie bei dem Automaten. Wer diesen nicht kennt, mag dieses Feature zunächst als extrem seltsam und lustig empfinden. Doch die ‚Wasserköpfe' sind zweifelsohne von Vorteil, lassen sie die NBA-Superstars wie Olajuwon, Pippen, Rodman, Starks und den Deutschen Schrempf während der sehr schnellen Action bei weitem besser erkennen.

Ebenfalls berücksichtigt wurde das Zoomen der Sprites: Steht ein Basketball vorn am Spielfeldrand, ist er sehr groß, da näher am Betrachter. Befindet er sich am oberen, sprich hinteren Rand, so ist er entsprechend klein. Zwischen diesen Maxima werden die Sprites fein säuberlich und stufenlos gezoomt, was NBA Jam T. E. realistischer erscheinen läßt.

Abgesehen von neun brandneuen Dunks und schöneren Spielerportraits ist alles Wesentliche beim alten geblieben: Über 150 NBA-Cracks mit ihren charakteristischen Fähigkeiten fanden den Weg in das Modul, sämtliche Ligateams wurden berücksichtigt und ein bis vier Teilnehmer finden Gelegenheit, sich zu messen. Keine Frage, daß die verschiedenen Boni, die beispielsweise zu unglaublichen Fähigkeiten verhelfen, mit von der Partie sind, geben sie dem Ablauf doch eine ganz besondere Würze. Gleiches gilt für die Hot Spots, deren Punkteflut viele Matches Sekunden vor Schluß noch herumreißen. Wie gewohnt, muß im Tournament Modus auf diese Optionen verzichtet werden. Dafür werden erfolgreiche Spieler aber nach Besiegen aller Computerteams mit witzigen Cheats und zusätzlichen NBA-Cracks entlohnt. Einzige Kritikpunkte sind die nach wie vor schwachbrüstige Soundkulisse und die tristen Zuschauerränge, die gerade bei dieser Version hübscher gestaltet sein könnten. Nichtsdestotrotz: Mit Acclaims NBA Jam Tournament Edition erhalten 32X-Besitzer eines der besten Games für ihre Konsole – sie werden nicht enttäuscht sein!

Hans-Joachim Amann

Wenn gar Mr. und Mrs. Clinton in Trikots schlüpfen und spektakuläre Dunkings vollführen, dann kann es sich nur um „NBA Jam Tournament Edition" handeln. Dieses gibt es ab sofort auch fürs 32X.

Soundkulisse nach wie vor zu schwach und langweilig, Zuschauerränge lieblos gezeichnet

Das Foulen gehört ebenso zu NBA Jam wie äußerst spektakuläre Dunkings

Die Computerteams haben hinzugelernt und lassen sich den Ball nicht mehr so einfach abluchsen. Dies erhöht den Dauerspaß

Große Köpfe, es wird gezoomt, für 1-4 Spieler, Batterie, Computerteams stärker geworden

MD 32X

NBA JAM

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Fesselnde, schnelle Fun-Action zeichnen das Programm aus. Die Steuerung ist auf Anhieb zu beherrschen.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Cheats und zusätzliche Spieler erhöhen die ohnehin erstklassige Motivation.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Der Hintergrund ist wirklich öde, doch die Animationen sind hervorragend.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Zu wenig Sprachausgabe und langweilige Dudelmusik während der Matches enttäuschen.	

Genre ..... Action/Sport
Spieler ..... 1-4 simultan
Hersteller ..... Acclaim
Preis ..... ca. DM 180
Level ..... 28 Teams + 1 verstecktes
Schwierigkeit ..... variabel (5 Stufen)
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 32v MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 1-

ABGESPECKT

NFL QUARTERBACK CLUB

Die allererste Footballsimulation für das 32X ist da: Acclaims „NFL Quarterback Club".

Für das Mega Drive war NFL Quarterback Club bereits ein Erfolg, vereinte es doch hervorragende Football-Action mit Abwechslung bringenden Trainingswettkämpfen. Leider sind diese aus Speicherplatzgründen weggefallen, was wirklich sehr bedauerlich ist, machten sie doch gerade mit mehreren Leuten viel Spaß.

Um diesen Verlust weniger schmerzlich zu bereiten, haben die Programmierer am ohnehin guten Gameplay gefeilt. Mit sichtbarem Erfolg: Die Spieler lassen sich besser steuern als zuvor, was mit noch schöneren Aktionen gleichbedeutend ist, und der Ablauf ist um einiges flüssiger geworden. Außerdem gibt es drei verschiedene wählbare Perspektiven, die das Geschehen attraktiver gestalten, auch obwohl die Sprites – die gut animiert sind – schöner gezeichnet sein könnten.

Im Gegensatz zu den Trainingswettkämpfen wurden die 30 Szenarien beibehalten. Dadurch, vor allem aber wegen der erhöhten Spielbarkeit, ist die 32X-Fassung insgesamt betrachtet auch besser als die Mega-Drive- und SuperNES-Versionen – und hat sich sogar ein GAMEPRO-Gold-Prädikat redlich verdient! *hja*

Die Blimb-Perspektive läßt einen Großteil des Feldes einsehen (oben), links ist man ganz nah am Geschehen dran

Bei der Masse der Spielzüge kommt keine Langeweile auf

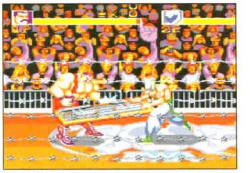
MD 32X

NFL QUARTERBACK CLUB

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die Spielbarkeit ist erstklassig und bietet viele Möglichkeiten. Football kann nicht viel schöner sein ...	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Der Trainingsmodus wäre der Clou gewesen. Aber auch ohne ihn bereitet NFL Q. C. eine Menge Freude.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Die etwas unattraktiv gezeichneten Sprites sind gut animiert. Die drei Perspektiven & das Scrolling gefallen.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Ein bißchen Sprachausgabe (müßte klarer sein) und ein Minimum an Zuschauerreaktionen: drittklassig!	

Genre ..... Sport
Spieler ..... 1-4 simultan
Hersteller ..... Acclaim
Preis ..... Ca. DM 160
Level ..... 28 NFL-Teams
Schwierigkeit ..... 3 Stufen/je nach Paarung
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 24 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 2+



Da hat die Putzfrau versagt: Im Ring liegen Gegenstände zum Verprügeln herum

CATCH AS CATCH CAN

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

Das mußte ja kommen! Kaum hat ‚WWF Raw' den Wrestling-Markt erobert, zieht Prügelspielriese Capcom nach.

Unsere Erwartungen an die MD-Version von „Saturday Night Slammasters" waren recht groß, wußte doch die SNES-Fassung letztes Jahr bereits zu gefallen.

Zehn Phantasie-Kämpfer stehen bereit, von Euch in den Ring geschickt zu werden. Die Steuerung der Kontrahenten geht beim Wrestling-Fight leicht von der Hand und zahlreiche Aktionsmöglichkeiten inner- und außerhalb des Ringes lassen keine Langeweile aufkommen. Jede Figur hat zudem zwei Spezialattacken.

Leider gibt es nur einen einzigen Einspieler-Modus, zu zweit habt Ihr immerhin die Wahl zwischen dem Vs.-Mode oder dem Death-Match. Im letzeren werden die Seile durch Stacheldraht ersetzt, und außerhalb des Rings behindern Minen Eure Bewegungsfreiheit. Obwohl das Modul auf 32 MBit ‚aufgeblasen' wurde (Das SNES-Modul hatte 24 MBit), gibt es außer dem Death-Mode nichts Neues und auch keine Verbesserungen, im Gegenteil, denn jetzt dürfen nur noch zwei Spieler zum Pad greifen, am SNES waren es noch vier.

Für sich betrachtet ist Slammasters ein solides, aber nicht gerade mitreißendes Wrestling-Spiel. Die Grafik ist gut und die Kollisionsabfrage genau. Dafür wurde am Sound gespart, und die Sprachausgabe ist sehr kratzig. ‚WWF Raw' bleibt somit klarer Sieger auf allen Mega Drives. *mik*

Tja, so ein Tritt ins Gesicht ist zwar nicht die feine Art, sieht aber auf jeden Fall gut aus

MEGA DRIVE

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Gute und einfache Steuerung, allerdings steht Prügeln mehr im Vordergrund als Wrestling.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Leider nur ein Einspieler-Modus, nur für max. zwei Spieler gleichzeitig.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Gute Grafik, die Hintergründe könnten allerdings etwas abwechslungsreicher sein.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Kratzige Sprachausgabe, auch der Rest ist nicht das Gelbe vom Ei.	

Genre ..... Prügelspiel
Spieler ..... 1-2 (simultan)
Hersteller ..... Capcom
Preis ..... Ca. DM 150
Level ..... 10 Kämpfer
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... unendlich
Speicher ..... 32 MBit
Erhältlich ..... im Handel

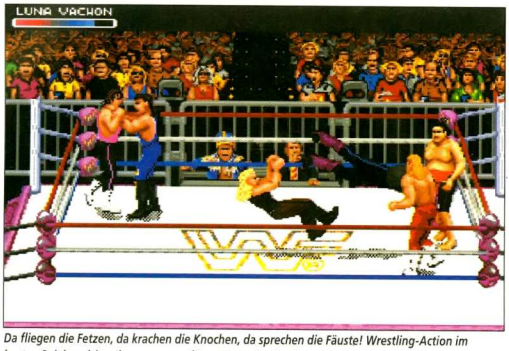
FAZIT 3

Nach dem großen Erfolg der 16-Bit-Versionen erscheint das erste 32-Bit-„WWF Raw" für Segas Mega-Drive-Aufsatz.

LASST DIE MUSKELN SPRECHEN

WWF RAW

Gute Umsetzung mit verbesserter Grafik. Für Freunde des Sports ein absolutes Muß!



Da fliegen die Fetzen, da krachen die Knochen, da sprechen die Fäuste! Wrestling-Action im besten Spiel, welches Ihr momentan für zu Hause kaufen könnt

Wenig Neues, wenn man bedenkt daß die 16-Bit-Versionen schon ein halbes Jahr alt sind.

acclaim, so möchte man meinen, setzt bei Ihren Umsetzungen für die neuen Systeme auf Altbewährtes. Neben ‚NBA Jam T.E.' bringt der Software-Riese den Wrestling-Knaller WWF Raw für das 32X heraus.

Alle zwölf WWF-Kämpfer und Kämpferinnen (Obwohl ‚Luna Vachon' nicht mehr in der WWF ist, bleibt sie Euch als Pixel-Figur erhalten.) aus der Super-Nintendo- und Mega-Drive-Version sind wieder mit dabei. Somit können erneut ein bis vier Spieler zum Pad greifen und sich in einem der sechs Spielmodi so richtig austoben. Vorher lassen sich noch die Regeln festlegen: So könnt Ihr einen Kampf z.B. durch erfolgreiches Pinnen, oder dadurch, daß Ihr den Gegner aus dem Ring werft, entscheiden. Außerdem ist ‚Kwang', ein vor Muskeln strotzender Geheimwrestler, im Spiel versteckt.

WRESTLING-SPAŞS MIT ALLEN WWF-GRÖSSEN

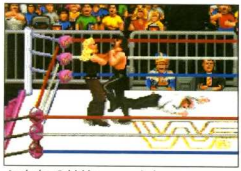
Im Fight selber ist natürlich alles erlaubt, was gefällt bzw. den Gegner auf die Bretter schickt: kratzen, treten, schlagen, in die Seile springen und natürlich der ‚Clinch'. Diese kurze Rangelei entscheidet derjenige für sich, der seinen Button am schnellsten triggert – somit kommt Ihr als Spieler auch ins Schwitzen! Außerhalb des Ringes liegen wie gehabt Gegenstände herum, die Ihr getrost als Mittel zum Sieg einsetzen dürft.

Alle Figuren sind detailliert und angenehm groß dargestellt, so daß Ihr Euren Protagonisten selbst im größten Getümmel wiederfindet. Lediglich ein kaum wahrnehmbares Ruckeln zwischen den Animationsphasen verrät, daß hier die Entwickler noch genauer hätten arbeiten können. Vom Sound waren wir ein wenig enttäuscht. Das Publikum bemüht sich zwar, Stimmung zu machen, doch ohne Sprachausgabe wirkt der Sound etwas trocken. Auch die Ausrufe der Wrestler hätten dramatischer sein können.

Sicherlich kann dieses Game keine Kaufentscheidung für das 32X sein, dafür gibt es kaum spielerische Neuheiten oder absolute grafische Meisterwerke. Es ist halt ‚nur' eine 1:1-Umsetzung, die wie seine Vorbilder vor allem durch famose Spielbarkeit glänzt. Wer schon einen Aufsatz sein Eigen nennt und noch kein WWF Raw hat, ist mit diesem Modul bestens beraten, denn es ist momentan das beste Wrestling-Spiel auf dem Markt!

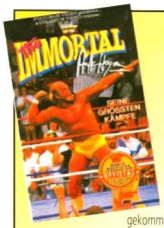
Michael Koczy

Wenn der Gegner am Boden ist, gibt es nichts Schöneres, als sich auf ihn zu werfen



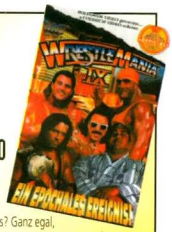
Auch den Schiri kanns erwischen ... Natürlich nur ganz Ausversehen, hö hö

Eine äußerst gute Qualität haben die Bilder der Wrestler im Auswahlmenü



SUPER GAMEPRO PRÄSENTIERT

COMPETITION WWF-Video



Na, seid Ihr auf den Geschmack gekommen oder seit eh und je beinharte Wrestling-Fans? Ganz egal,

GAMEPRO

verlost für alle Freunde dieses schweißtreibenden Sports **10 verschiedene Wrestling-VHS-Videocassetten**, mit zum Teil über drei Stunden Spieldauer!

Unsere Preisfrage lautet:

Was bedeutet der Name ‚Undertaker' auf deutsch?

A – Unterbringer
B – Korkenzieher
C – Bestattungsunternehmer

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 5. Juli 1995 an folgende Adresse:

GAMEPRO • WWF-Video • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter von MVL sowie deren Angehörige dürfen, wie immer, nicht teilnehmen.

MD 32X

WWF RAW

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die Steuerung der Charaktere ist gut und läßt schnell puren Wrestling-Fun aufkommen.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Dank der zwölf Figuren, der sechs Spielmodi und dem Vierspieler-Modus hat man lange Freude am Modul.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Sehr detailiert gezeichnete Figuren, jedoch kein optisches Feuerwerk.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Kaum, und wenn dann nicht sehr abwechslungsreiche, Sprachausgabe. Hätte besser sein können.	

Genre ..... Prügelspiel
Spieler 1-4
Hersteller ..... Acclaim
Preis ..... ca. DM 50
Level ..... 12 Kämpfer + 1 Geheimk.
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... –
Speicher ..... 32 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 2

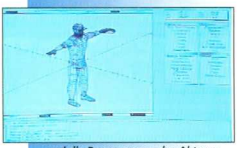
ACC

HINTER D

BASEBALLSTAR FRANK THOMAS BEI ACCLAIM

Für 2-D-Animationen wird vor dem ‚Blue Screen' gefilmt

Die hellen Punkte sind Reflektionssensoren, die durch Kameras eingefangen werden ...



... und die Bewegungen des Akteurs wiederspiegeln. Im Computer kann aus diesen Informationen dann ein 3-D-Gitternetz ...

... erstellt werden, auf das Daten gelegt werden (Texture Mapping)

Damit die spätere Videospielfigur auch wie Frank Thomas aussieht, wird dessen Gesicht gescannt und im Computer bearbeitet

Während fast ein jeder Spielehersteller die Charaktere seiner Programme – Bewegungsphase für Bewegungsphase – fein säuberlich zeichnen läßt, ist Acclaim bereits um Schritte voraus: Das amerikanische Softwarehaus ist stolzer Besitzer zweier Filmstudios, die neue Dimensionen in der Erstellung und Bearbeitung von Sprites eröffnen.

Wenn Acclaim im Sommer und Herbst dieses Jahres die Filmumsetzungen „Judge Dredd", „Batman Forever" und „Cutthroat Island" (Piraten-Schatzsuche-Abenteuer) oder das Grusel-Spektakel „Alien Trilogy" sowie die Baseball-Simulation „Frank Thomas ‚Big Hurt' Baseball" veröffentlicht, dann haben diese Spiele – so verschieden sie auch sein mögen – eines gemeinsam: die Technik. Wer Acclaim-Produkte der neueren Generation kennt, der weiß, daß dies feinste Animationen sämtlicher Sprites bedeutet. Das haben zahlreiche Programme bewiesen, unter anderem ‚Alien 3', ‚NBA Jam', ‚NFL Quarterback Club' und zuletzt auch ‚StarGate'.

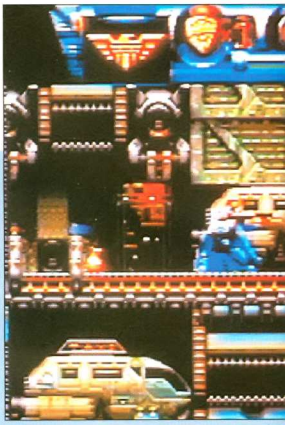
Das Alien war einmal ein Mensch

Was aber läßt die Sprites der Acclaim-Spiele so lebensecht wirken? Was hat Acclaim, das andere Hersteller nicht haben? Ganz einfach: ein ‚Blue-Screen'- sowie ein ‚Motion-Capture-Studio'. Dank dieser mit modernster Technik ausgestatteten Studios lassen sich völlig neue Dinge verwirklichen – und alte einfacher und besser erstellen. Wir waren für Euch in den heiligen Hallen Acclaims bei New York, um uns das Ganze für Euch einmal genauer zu betrachten.

DAS ERSTE STUDIO SEINER ART

Blue-Screen-Studio: Die Blue-Screen-Technik ist bestens aus Hollywood bekannt. Sie läßt atemberaubende Filmszenen zu, wie wir sie aus guten Actionfilmen gewöhnt sind. Ein Beispiel: In ‚True Lies' – einem Multi-Millionen-Dollar-Spektakel mit Arnold Schwarzenegger – schwebt ein Harrier-Jet scheinbar vor einem Wolkenkratzer. In Wirklichkeit aber wurde diese Szene in einem Studio gedreht, wo der Harrier, auf einem Sockel befestigt, vor einer Blue-Screen-Leinwand schwebte. Der blaue (heutzutage meist grüne) Hintergrund wurde später einfach mit den Bildinformationen des Hochhauses belegt. Perfekt war die Illusion: Arnie düst mit dem Jet vor dem Gebäude rum und leistet sich einen ‚wahrlich' gefährlichen Kampf. Nach diesem Konzept sorgt Acclaim für die lebensech-

Das Alien läuft leichten Schrittes dem Menschen hinterher



Dank der Blue-Screen-Technik bietet Judge Dredd hervorragende, authentische Animationen der Sprites

Batman besitzt verschiedene Waffensysteme

Batman ist noch in einem frühen Stadium

LAIM

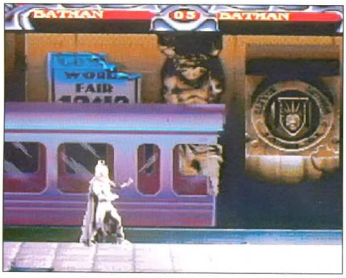
EN KULISSEN

Eine Runde unter dem Gesichtsscanner: Bis auf die Haare wurde alles perfekt gescannt

Schon in Kürze dürfen Videospieler in die Konsolenumsetzung des Actionfilms mit Sylvester Stallone daddeln

Der Gesichtsscanner bewegt sich um den Kopf, um alle Daten zu speichern, welche später auf ein beliebiges Modell gelegt werden können

Judge Dredd bietet auch dreidimensionale Action, wie auf diesem Bild zu sehen ist



Für Batman Forever wurde die Blue-Screen-Technik angewandt

ten Animationen der Sprites in den hauseigenen Produkten: Schauspieler laufen, springen oder kämpfen vor dem Blue Screen, und Kameras nehmen die Bewegungen auf. Dabei muß es sich nicht um Originalschauspieler handeln, denn es gibt schließlich Computer. Diese wandeln die Videodaten nicht nur in die nötigen Computerdaten um, sondern lassen bei Bedarf aus dem gefilmten Schauspieler eine schwarze Silhouette entstehen. Diese wird mit beliebigen Informationen, sprich Charakteren wie Stallone oder Bösewichtern aus Judge Dredd belegt. Herausgekommen ist eine Videospielfigur, die wie das reale Vorbild aussieht, feinste, menschliche, also physikalisch korrekte Bewegungen ausführt und folglich ungeheuer authentisch wirkt. Im Computer werden alle Animationsdaten systemspezifisch für die unterschiedlichen Konsolenformate, wie Mega Drive und Game Gear, umgewandelt.

Motion-Capture-Studio:

Während Acclaim die Blue-Screen-Methode für zweidimensionale Spiele einsetzt, werden mit der Motion-Capture-Technik reine dreidimensionale Daten erstellt. Diese Technik ist weltweit die erste ihrer Art, wurde von der hauseigenen und 1991 gegründeten ‚Advanced Technology Group' entwickelt und offenbart völlig unglaubliche Möglichkeiten.

In einem rund 300 m^2-riesigen Studio filmen bis zu sechs Kameras (Spezialanfertigungen von Texas Instruments für Acclaim), die direkt mit leistungsstarken Computern (vor allem Silicon-Graphics-Maschinen) in einem Video-Kontroll-

Ein Drehbuch mit Skizzen der zu filmenden Bewegungen darf am Set nicht fehlen

Eine der sechs Spezialkameras von Texas Instruments im Motion-Capture-Studio

Acclaims Vize-Präsident Wes Trager erklärt den Sinn der bis zu 300 Sensoren am Akteur

Vor dem sogenannten Blue Screen, der grün ist, ...

... werden die zur Produktion nötigen ...

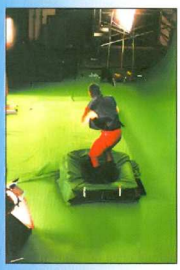
... Bewegungen für 2-D-Spiele gefilmt

Die soeben gefilmte Szene wird sofort im Computer für die verschiedenen Konsolensysteme konvertiert

Im High-Tech-Kontrollraum des Motion-Capture-Studios werden die gefilmten 3-D-Daten verarbeitet

ACCLAIM

HINTER DEN KULISSEN

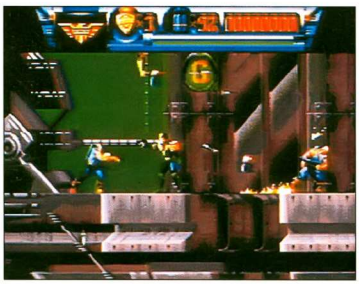


So sieht der Schauspieler kurz nach seinem Auftritt im 16-Bit-Konsolenformat aus

raum verbunden sind. Im Gegensatz zur Blue-Screen-Methode, bei der der Akteur nahezu beliebig gekleidet ist, wird er nun in einen schwarzen Anzug gesteckt. Dieser wiederum ist mit mindestens 65 Spezialsensoren bestückt, die sich über den gesamten Körper erstrecken. In dem völlig abgedunkelten Studio, in dem keine Lichtreflexe stören dürfen, werden die Bewegungen des Schauspielers via Kameras erfaßt, wobei die kabellosen Sensoren per Reflexion im Computer ein genaues Bild der Bewegungen des menschlichen Skeletts ergeben.

HOLLYWOOD NUTZT ACCLAIMS MOTION-CAPTURE-STUDIO

In diesem wird dem Skelett ein Polygonnetz ‚übergezogen'. Das erstellte Objekt ist jetzt dreidimensional und kann – per simplem Knopfdruck – in sämtliche Richtungen und um alle Achsen gedreht werden. Der Clou an dem Verfahren ist, daß auf das erstellte Polygon-Netz beliebige Daten gelegt werden können (Texture Mapping). Plötzlich spielt zum Beispiel ein Alien dort Basketball, wo vor wenigen Sekunden noch Michael Jordan seine Künste unter Beweis stellte. Oder aus Baseballstar Frank Thomas wird ein GAMERS-Redakteur, dessen Kopf zuvor von einem rotierenden Scanner erfaßt wurde. Dafür muß man übrigens auf einem Stuhl Platz nehmen, sich nicht bewegen und warten, bis ein großer Spezialscanner sich komplett um den Kopf gedreht hat. Natürlich lassen sich auch andere zylindrische Objekte auf diese Weise scannen und in Programme einbinden.



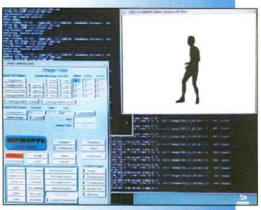
An Anwendungsmöglichkeiten sind der Motion-Capture-Technologie keinerlei Grenzen gesetzt. Alles, was nach obigen Schritten noch erfolgen muß, ist das Hineinsetzen des erschaffenen Charakters in die Videospielumgebung. In Sekundenschnelle wandeln Computer die Daten in verschiedenste Konsolenformate um, so daß das fertige Ergebnis beispielsweise sofort auf dem Sega Mega Drive und anschließend auf der Sony PlayStation zu begutachten ist.

Doch Acclaims Technik ist auch absolut filmreif, nutzte Hollywood doch das Motion-Capture-Studio für Trickeffekte des Films Batman Forever! Und nicht nur dafür, auch zahlreiche Szenen des Mortal-Kombat-Films wurden direkt im Hause Acclaim gedreht.

Man sieht: Acclaim ist mit hervorragender Technik ausgestattet und bestens für die Zukunft gerüstet. Wir dürfen schon jetzt auf viele interessante Spiele gespannt sein ...

Hans-Joachim Amann

Ein Alien (noch in Gitternetz-Machart) wird auf einem Silicon-Graphics-Rechner bearbeitet



Ein beliebiger Schauspieler wird gefilmt und von ihm eine Silhouette erstellt

Per Tastenklick wird abschließend die Grafik der eigentlichen Figur auf die Silhouette gelegt

ERST IM STUDIO – DANN IM SPIEL

Im Studio wird eine Szene mit Menschen ...

... gedreht, die per Computer durch Figuren ersetzt werden

Besser mit 3DO™ durch die Weiten der Galaxis flitzen, als am Strand von Mallorca

Ölsardinenschwitzen.

3DO

DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar

32 BIT

GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer GoldStar GDO-202P wird mit FIFA Soccer im Bundle geliefert.

NEED FOR SPEED™

FIFA SOCCER

SHOCK WAVE™

NHL® '96

ROAD RASH™

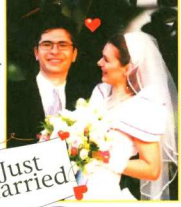
THEME PARK™

WING COMMANDER® III

Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...

LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.



Aus der Abteilung ‚Kitsch as Kitsch can' kam unser Grafiker Christoph auf die Idee, zu heiraten. Alle Überredungsversuche, es nicht zu tun, scheiterten kläglich, wie man sieht ...

Und da sind wir wieder mit unseren Statements.

Diesmal haben wir sogar eine kleine Besonderheit zu anzumerken: Wie Ihr unschwer erkennen könnt, ist Tekken auf der PS-X unser (fast) aller Lieblingsspiel. Warum? Nun lest in den Boxen nach, was uns so fasziniert.

An dieser Stelle möchten wir Euch auch einmal für die überwiegend positive Resonanz danken, mit der Ihr unsere Statements-Seiten in Euren Briefen bedacht habt. Danke vielmals, weiter so, viel Spaß und bis nächsten Monat,

Eure GAMEPRO Crew

BEVORZUGTE GENRES DERZEITIGES LIEBLINGSGAME	REZA ABDOLALI Chef-Redakteur Sport-, Rennspiele Tekken (PS-X)	HANS J. AMANN Redakteur Sportsp., Shoot 'em Up Daytona USA (Saturn)	JULIAN EGGEBRECHT Freier Mitarbeiter Actionsp., Shoot 'em Up Tekken (PS-X)
DAYTONA USA SATURN S. 22/23	★★★★ Das wahre Daytona-Feeling aus der Spielhalle, wenn man mit drei, vier Freunden um die Plätze kämpft, will zwar nicht so recht aufkommen – insgesamt ist Daytona USA aber eine recht gelungene Umsetzung.	★★★★★ Auch wenn die technische Seite zu Wünschen übrig läßt, bringe ich bei Daytona USA lieber die Reifen zum Qualmen als bei Ridge Racer.	★★ Eine der großen Enttäuschungen des Jahres für mich: Ruckelige Grafik, zu wenig Details, mittelmäßige Spielbarkeit und der schlechteste Sound seit Äonen.
TEKKEN PS-X S. 18/19	★★★★★ Für mich das bislang beste Prügelspiel der Videospielgeschichte. Optisch und spielerisch genial, von den vielen versteckten Kämpfen, Galaga und sonstigen Gimmiks ganz zu schweigen. Muß man haben.	★★★★★ Selten hat mich ein Prügelspiel so in seinen Bann gezogen wie Tekken. Super Grafik, tolle Moves und viele Kämpfer: klasse!	★★★★★ Ein Instant Classic. Nie zuvor war 3D-Prügeln so furios, actionladen, unglaublich flüssig animiert und traumhaft spielbar. Namco liefert auch das zweite Vorzeigespiel der PlayStation ab.
UNIRALLY SNES S. 30/31	★★★★★ Was auf dem ersten Blick recht langweilig aussieht entpuppt sich nach kürzester Zeit als turboschnelle Action-Raserei. Besonders spaßig ist auch der Mehrspieler-Modus.	★★★★★ Unirally gibt viel mehr her, als es auf den ersten Blick erahnen läßt. Die fixen Einräder machen schlichtweg süchtig!	★★★ Innovatives aus England: DMA Designs Sonic-inspirierte Einrad-Flitzerei besricht durch schlichtschöne Grafiken, Sounds und den sehr guten Zweispieler-Modus. Einzelgänger? Finger Weg!
EWJ SPEC. ED. MCD S. 29	★★★★ Da gibt's nicht viel zu sagen: Wem EWJ auf dem SNES und dem MD gefallen hat, muß auch diese Version gespielt haben.	★★★★★ Angeln hat mich noch nie interessiert – und wer möchte nach Earthworm Jim noch einen Wurm an den Haken klemmen? Es lebe der Wurm! Ach, ja: klasse Version!	★★★★ In Segas Sorgenkind ist der Wurm drin! Dave Perry und Konsorten peppten die Abenteuer Ihres Jump'n-Run-Hits kräftig auf und machten es auch für mich endlich geniessbar - empfehlenswert!
NBA JAM T.E. 32X S. 35	★★★★ Sportbegeisterte 32X-Besitzer müssen unbedingt zugreifen – wer allerdings schon die SNES- bzw. MD-Version besitzt, steht trotz der Verbesserungen vor einer schweren Wahl.	★★★★★ Superstars mit Wasserköpfen – Acclaim macht's möglich und aus der 32X-Fassung des Automatenknüllers die bislang beste! Jam it!	—
CHAOTIX 32X S. 64/65	—	★★★ Alles Sonic, oder was? Jein, denn einige interessante, neue Features finden sich in Chaotix. Dennoch ist das Ganze sehr Sonic-ähnlich und etwas angestaubt.	★★★ Man fragt sich zwar, wozu denn das 32X benutzt wird (außer für ein paar Zoomereien), dafür trumpft Sega mit ungewohnter Innovativität auf: Etwas gewöhnungsbedürftig - dafür aber besser als ‚Sonic 15'.
GEX 3DO S. 67	—	★★★ Breit grinst sie, die bebrillte Echse namens Gex. Das gar nicht mal zu unrecht, denn Gex ist ein interessantes Jump& Run, wovon es fürs 3DO zuwenig gibt.	★★ Gex besticht nicht nur durch ein famoses Intro, sondern auch (und vor allem) durch fürchterlich ruckeliges Scrolling, mittelmäßige Spielbarkeit und durch und durch langweilige Jump'n Run-Kost.

★ *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 ..."*

NACHGEFRAGT

Als bei uns das Saturn-Spiel ‚Daytona USA' eintrudelte, herrschte anschließend im Testraum reges Treiben. Alle wollten den ‚Ridge Racer'-Konkurrenten nicht nur sehen, sondern auch sofort probespielen. Jeder wählte im Optionsmenü gleich den Arcade-Modus an und los ging's. Nach Stunden des Spielens konnte Gerald seine Neugier nicht mehr unterdrücken und fragte: „Hey, was ist eigentlich der Saturn-Modus?" Jener Spiel-Modus war bisher ignoriert worden, jedoch kein Grund für Mitsch (mit bürgerlichem Namen Michael Anton) nicht sofort eine plausible Antwort parat zu haben: „Weißt Du, da sind so Ringe, die um Dein Auto kreisen – halt wie beim Saturn."

Alles klar, Mitch!

GAMEPRO PC

Ausgabe 7/95

GAMEPRO EXTRA: DIE BESTEN SPIELE FÜR CD-ROM

BIOFORGE

Abenteuer auf der Suche nach der eigenen Identität

SSF II TURBO

Die Kult-Keilerei jetzt endlich auch für den PC

NBA LIVE ´95

Körbe, Tempo, Mega-Dunks– Basketball in Perfektion

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

Zum Herausnehmen!

COMPUTER SIND DOOF

ES SEI DENN, SIE MACHEN RICHTIG SPASS.

Wie Ihr den findet, steht in der neuen

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

Hier gibt es die wichtigsten neuen Computerspiele im Test, brandheiße Infos über die globalen Datennetze, exklusive Tips & Tricks und Komplettlösungen. Und natürlich jede Menge News, Stories und Reportagen über

Die Zukunft der Unterhaltung

– ganz neu, ganz anders: Hintergrundstory statt Programmiertabelle, Spielen statt Schuften, Spaßfaktor statt Speicherplatz.

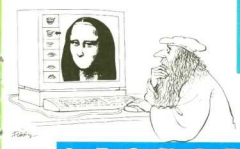
DIE ZEITSCHRIFT MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF CD-ROM

nur DM 12,80
Sfr 13.-, ÖS 100.-

JETZT AN EUREM KIOSK

NEUES FUTTER FÜR DEN PC

NEWS



LEONARDOS ERBEN

Ausschnitte aus dem 3-D-Zeichentrickfilm ‚Georgianzzz'

Neue Ideen zum Thema Multimedia und PC wollte IBM mit dem **Leonardo da Vinci Award** fördern. Die Resonanz auf den Wettbewerb war überraschend hoch (woran nicht nur die attraktiven Preise im Gesamtwert von 400 000 DM schuld sein können): Satte 7.319 Einsendungen kämpften um eine Plazierung in den fünf möglichen Kategorien. Die Preisverleihung fand humorvoll und sehr stilgerecht moderiert von Leonardo da Vinci höchstpersönlich am 31. April im Planetarium des Deutschen Museums in München statt. Gesamtsiegerin und stolze Besitzerin des Silbernen Ikosaeders wurde schließlich die zur Zeit in Berlin lebende Weißrussin Marina Fleurova. Sie zeigte **Georgianzzz**, einen komplett mit PCs gerenderten 3-D-Zeichentrickfilm, der durch viele interessante Effekte und hintergründigen Witz bestach. Der Film belegte auch den ersten Platz in der Kategorie ‚Creative Freestyle'. Der beste Slogan wurde (mal mit Ausrufezeichen und mal ohne) gleich zweimal erdacht: Sowohl Anne-Lies van Pottelberghe als auch Ralf Klausnitzer meinten zum Thema PC: **‚Liebe auf den ersten Klick'**. Und schließlich gewann der 17-jährige Schüler Ulf Waschbusch mit einem raffinierten **Sound-Editor** Platz 1 in der Kategorie ‚Programmierung', und Dietrich Eckhardt ging mit dem Lernspiel **Fireworks** als Sieger in Sachen ‚Multimedia' hervor. Der jüngste Einsender war übrigens gerade mal sieben, der älteste ganze 88 Jahre alt.. **INFO: IBM**

Update

Empire Interactive bietet Spielern der Flugsimulation **Dawn Patrol** zumindest in England ein kostenloses Update an. Der Patch enthält verbessertes Gameplay, die Möglichkeit, über ein serielles Kabel gegeneinander anzutreten und bügelt ganz nebenbei auch noch ein paar Probleme aus, die das Original wegen Inkompatibilitäten mit einigen Peripheriegeräten aufwies.

INFO: EMPIRE INTERACTIVE, TEL: 00 44 - 181 343 7337

MICROSOFT

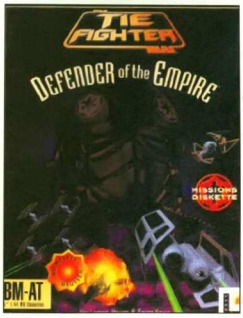
Unter dem Decknamen **Manhattan** ist bei Microsoft ein bisher noch nicht öffentlich angekündigtes Entwickler-Kit für Windows '95 in Arbeit ist. Es soll u.a. ein verbessertes Joystick-Interface enthalten, das echte 3-D-Eingabegeräte wie Datenhandschuhe oder Cyber-Anzüge unterstützen könnte. Auch von der Entwicklung einer eigenen 3-D-Maus bzw. einem 3-D-Joystick ist unter der Hand bereits die Rede. Beabsichtigt ist damit wohl, Spielentwicklern den Sprung von DOS nach Windows zu erleichtern und das eigene System auf diese Art attraktiver zu machen.

STARWARS-FANS

Neues Futter

Für ca. 40 DM ist ab sofort die erste **Missiondisk** für das Raumballergame **Tie Fighter** erhältlich. In **Defender of the Empire** geht der Kampf des Imperiums knallhart weiter, denn ein abtrünniger Admiral versucht, die Herstellungsstätten der ‚Tie Fighter' unter seine Kontrolle zu bringen. Piraten und Rebellen mischen dabei natürlich munter mit. Die Missiondisk enthält eine neue Campaign mit drei Gefechten und 18 verschiedenen Missionen, die mit dem brandneuen Sternenjäger noch mehr Laune machen. Sprachausgabe ist ebenfalls mit dabei. Allerdings müßt Ihr im Besitz des ‚Tie Fighter'-Grundprogramms sein, um die neuen, wieder komplett auf deutsch übersetzten Missionen spielen zu können.

INFO: SOFTGOLD



INHALT

News 3

Bioforge 4
Sci-Fi meets Grusel: Auf der Suche nach der eigenen Identität

Pyrotechnica 6
3-D-Hatz im Cyberspace

NBA Live '95 7
Gebt Euch den Korb!

Kurz und knapp 8
Neue Spiele kurz vorgestellt

Tank Commander 10
Panzerfahren leichtgemacht

Super Street Fighter II Turbo ... 11
Konsolen-Klassiker für den PC

Are You Afraid of the Dark? ... 12
Spuk und Wahnsinn im Theater

Frontier: First Encounters .. 13
Der Weltraumsaga jüngster Teil

Budget Bonanza 14
Große Spiele für wenig Knete!

Front Lines 16
Digitalkrieg für Strategen

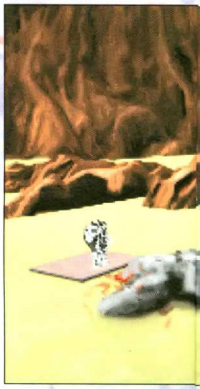
Noctropolis 16
Alptraum in Comic-City

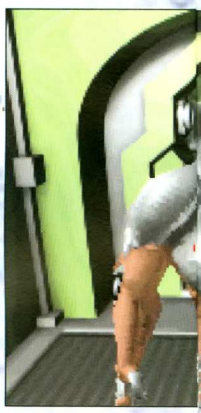
Discworld 17
Fantasy-Spaß für Scheibenwelt-Fans

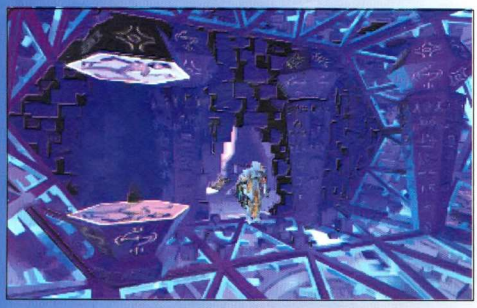
Stone Racers 18
Keulenstarkes Steinzeitrennen

INTERSTELLARE ARCHÄOLOGIE

Die Archäologie ist bekannt dafür, die seltsamsten Dinge zutage zu fördern. Wer also den Spaten auf einem fremden Planeten schwingt, muß darauf gefaßt sein, noch wundersamere Artefakte zu finden. Wenn es sich dabei dann noch um Gegenstände handelt, die auf eine technisch weit fortgeschrittene Kultur hindeuten, ist der Archäologe aus dem Häuschen. Im neuesten Science-fiction-Abenteuer des in Texas beheimateten Softwarehauses Origin sind es nicht einmal Wissenschaftler, die auf den Segen aus längst vergangenen Tagen stoßen. Einer sektenartigen Bande namens Monditen sind die außerirdischen Artefakte in die Hände gefallen. Die wittert darin nun eine einmalige Chance, eben jenes Instrumentarium zu erlangen, dessen es bedarf, dem ganzen Universum den eigenen verqueren Glauben aufzuzwingen ...







Fotorealistische Grafiken versetzen mitten hinein in das Geschehen

Monditen nennt sich die Bande, die durch einen seltsamen Vorfall Kenntnis von der verschwundenen Rasse der Phyxx erlangen: In einem abgelegenen Teil der Galaxis kämpfte sich ein Frachtschiff durch einen Asteroidenschwarm, in dem sich das havarierte Phyxx-Schiff befand. Das Schiff selbst und auch dessen Bordcomputer zeugten von überragender Technik.

Bei der genaueren Untersuchung des Schiffes mußten die verdutzten Menschen erkennen, daß eines der verstorben geglaubten Besatzungsmitglieder absolut nicht tot war. Die Kreatur, die sowohl aus organischen Komponenten als auch aus jeder Menge technischen Implantaten bestand, begann das Frachtschiff samt Besatzung auseinanderzunehmen. Zufälle und ein gut funktionierendes Spionagenetz spielten den Monditen

GRAUENHAFTE EXPERIMENTE

letztendlich die Positionsdaten eines abgelegenen Mondes in die Hände, dem Ursprungsort des fremden Raumschiffs. Dort, an den inneren Hängen eines erloschenen Vulkans, der auf den Namen Mt. Sion getauft wurde, errichteten die Monditen ihre Station. Dort wollen sie sowohl die außerirdischen Artefakte untersuchen als auch die daraus gewonnenen Erkenntnisse gleich in eigene Forschungen umsetzen. Ihr Ziel ist es, den ultimativen Soldaten zu erschaffen: Leicht zu kontrollieren, widerstandsfähig bei widrigen Umweltbedingungen, ausgestattet mit unerhörten Körperkräften und dem eisernen Willen einer Kichererbse. Die entsprechenden Experimente führen letztlich dazu, daß der Held des Spiels ohne Gedächtnis in einem Körper erwacht, der zur Hälfte aus implantierten Maschinen besteht.

Die Steuerung dieses Burschen, der verlassen in einer kargen Krankenzelle liegt, dürft Ihr übernehmen. Anfangs ist er allein – aber so ganz einsam nun auch wieder nicht, denn außer ihm befindet sich noch ein Medi-Robot in der Zelle, der sofort versucht, den Helden mit einer Spritze wieder ruhigzustellen.

ALLE SIND EUCH AUF DEN FERSEN ...

Um dem zu entgehen, müßt Ihr Euch gleich mit einem Aspekt dieses Games auseinandersetzen: dem Kampf. Die einzige Möglichkeit, der Spritze zu entkommen, besteht darin, dem Roboter die Antennen zu verbiegen.

Habt Ihr so erst einmal einen Weg aus der Zelle gefunden, wartet eine ganze Station mit diversen Etagen, Installatio-

FORGE

Aua, das hat wehgetan: Hier geben sich Action und Adventure ein Stelldichein

Dieser Kampfrobot ist nur noch Schrott

Außerirdische Ruinen bergen böse Geheimnisse

nen und Bewohnern auf Euch. Da man von flüchtenden Gefangenen wenig hält, müßt Ihr Euch darauf einstellen, von allen Bewohnern der Anlage gejagt zu werden. Außer den Monditen gibt es da noch eine ganze Menge anderer Wesen, die Euren Helden zum Fressen gern haben. Somit ist also äußerste Vorsicht geboten, wenn Ihr durch die Gänge und Hallen schleicht, die übrigens alle mit aufwendigen 3D-Programmen erstellt und dann errechnet wurden. Zu sehen bekommt Ihr die Schauplätze jeweils als stehendes Bild, in dem sich nur die agierenden Figuren bewegen. Natürlich steht dabei Euer Held im Vordergrund und jedesmal, wenn er an den Rand des gerade sichtbaren Bereiches kommt, schaltet die Kamera zu einer neuen Position um, die den Helden wieder in den Mittelpunkt rückt. Die Figuren selber, Held, Widersacher und

LEBENSECHT DANK TEXTURE-MAPPING

Monster treten als texturüberzogene Polygonmodelle auf und wirken erstaunlich lebensecht.

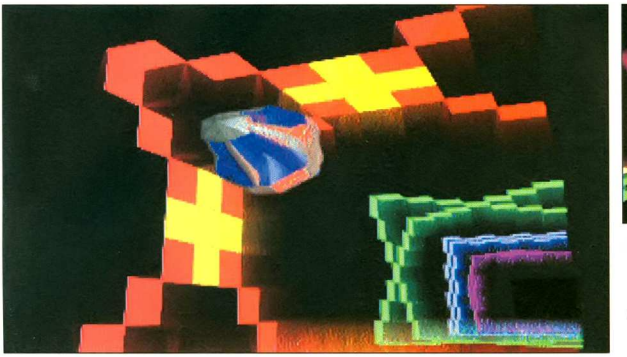
Auf Eurem Weg durch die Station gilt es aber nicht nur, prügelnd von Raum zu Raum zu ziehen. Oft ist so ohne weiteres kein Weiterkommen möglich. Dann sind reichlich Grips und Kombinationsgabe gefragt, um die vielen Rätsel und Denkaufgaben zu lösen, die Euch begegnen werden. Glücklicherweise sind alle Puzzles, die sich aus der eigentlichen Handlung des Spiels ergeben, logisch und somit wirklich durch Nachdenken knackbar. Sogar bei den Puzzles, die sich Euch in Form von Türschlössern oder Sicherheitsbarrieren in den Weg stellen, seid Ihr mit Logik am besten beraten.

Lange Rede, kurzer Sinn: Hier ist alles vom Feinsten! Stapelweise exotische Schauplätze in gerenderter Edelgrafik, eine Besetzungsliste, auf der weder die Monster noch die ultrafiesen Bösewichter fehlen und ein super Soundtrack (mit Sprachausgabe) vom Feinsten machen aus „Bioforge" ein wahrhaft würdiges Spiel des Monats. Daran ändert auch der Umstand wenig, daß das eigentliche Spielkonzept bei ‚Alone in the Dark' abgekupfert wurde.

Heiner Stiller

Genre	Action/Adventure
Spieler	1
Hersteller	Origin/Electronic Arts
Info	Electronic Arts, Gütersloh
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel
System	486/50
Speicher	8 MByte
Soundkarte	Adlib
	Sound/WaveBlaster, Roland

FAZIT 2+



Ohne Texture-Mapping und Rendering – so geistert es manchem PC-Action-Fan durch den Kopf – sind gute Spiele nicht machbar. Irrtum – hier ist der Gegenbeweis!

PYROTECHNICA

Wie es in in einer zünftigen Science-Fiction Geschichte, die im Jahre 2112 handelt, üblich ist, haben die Menschen den Weltraum erobert und schippern mit ihren riesigen Forschungsschiffen durch die Galaxis. Außer vielen bunten Planeten und reichlich Bodenschätzen, hat das Universum den Menschen jedoch nicht viel zu bieten, und so wird das Erforschen bald langweilig, bis eines Tages eine Welt entdeckt wird, die durch und durch von einem geheimnisvollen Tunnelsystem durchzogen ist. In den innersten Kavernen dieses Planeten entdeckt man Phantastisches: Eine lange ausgestorbene Kultur hat diese unterirdischen Komplexe angelegt und sie dazu benutzt, spezielle Container darin zu lagern. Diese Behälter sind gefüllt mit dem Wissen der Aliens, die technologisch weit über den Menschen standen. Aber die Forscher entdecken auch, daß die Container bewacht werden. Automatische Abwehranlagen und Robotdrohnen, die durch die Stollen kurven, stürzen sich auf jeden Eindringling, und nur wirklich smarte Piloten haben eine Chance gegen die massiv angreifende Roboterschar.

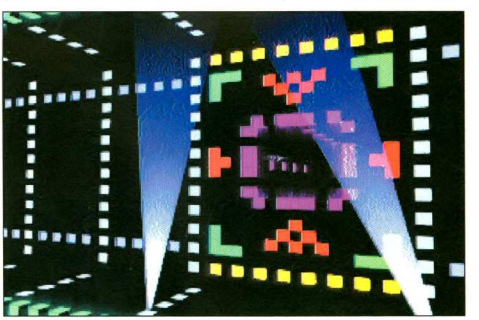
ALLES WISSEN IN CONTAINERN

Zünftig dreidimensional geht's zur Sache, gleich von Anfang an, und der erste Blick in die 3D-Welt von „Pyrotechnica" offenbart einen riesigen Cubus, dessen Wände mit Gitterrastern überzogen sind, in denen Lichtblitze hin und her zucken. Mit den Tasten 1 bis 9 wird die Geschwindigkeit des Schiffes eingestellt, und schon kann es losgehen mit dem Trip durch die rechtwinklige Höhlenwelt. Eine viereckige Öffnung führt in einen entsprechenden Tunnel, dessen Wände ebenfalls mit Gittermuster und Lichtgewitter dekoriert sind, wie übrigens auch alle anderen Räumlichkeiten in „Pyrotechnica". Dann taucht schon bald das erste Signal im Radarschirm (Bildschirm, Mitte unten) auf, und signalisiert dezent: Feind im Anflug! Zeit, sich mit den Waffen vertraut zu machen, von denen es zwei parallel einsetzbare Systeme gibt: einmal Raketen und zum anderen eine Schußanlage. Jedes System besteht aus vier verschiedenen Waffen mit unterschiedlicher Wirkung. So gilt es – je nach Gegner und Situation – aus zielsuchenden Raketen, Infrarot-Missiles, leichtem Laser, Minen und schwerem Laser immer die richtige Wahl zu treffen. Manchmal sind die Gegner beim Aussuchen behilflich – nämlich dann, wenn sie kurzerhand solange auf das eigene Schiff einballern, bis eines der Waffensysteme einfach ausfällt. Die Orientierung im innerplanetaren Labyrinth wird mittels Automapping erleichtert, bei dem der komplette Komplex einmal in der Drauf- und einmal in der Seitenansicht dargestellt wird.

Derart ausgerüstet geht es durch die Korridore, die mal nach links, mal nach rechts, aber auch nach oben und unten, jedoch immer rechtwinklig abzweigen. Es gilt, die zentrale Kammer zu finden, in der die Aliens ihr Wissen versteckt halten. Doch mit dem Erreichen dieses Raumes ist es dann noch lange nicht getan, denn ein Energiefeld schützt den Container. Also muß zunächst einmal der Generator, der dieses Energiefeld speist, zerstört werden. Ist aber dann letztendlich auch dieser Brocken gefallen, geht es ohne lange Umschweife zum Ausgang und ab in die nächste Mission.

Wer seine Flüge durch das Ganglabyrinth mit Vollgas antritt, endet aber schon bald an der nächsten Wand. Die Strategie in diesem Game heißt langsam fliegen und auf alles schießen, was von vorne oder hinten auftaucht. „Pyrotechnica" wird zwar keinen Sonderpreis für besonders orginelles Spielgeschehen bekommen, ist aber ein solider Actionknaller, der auch auf nicht ganz so schnellen Computern schnell abläuft.

Heiner Hink



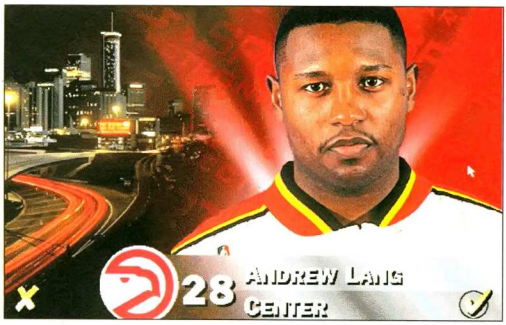
Schwarze Wände, bunte Lichter – sieht so vielleicht der ‚Cyberspace' aus?

Automapping verhindert völliges Verirren

Die im Standbild öde Grafik sieht dank überaus flüssiger Animation wirklich klasse aus!

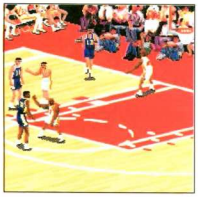
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Psygnosis
Info	Fachhandel
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel/schwer
System	486DX
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	Adlib, SoundBlaster, Roland, Gravis Ultrasound

FAZIT 3



WOZU IN DER HALLE SCHWITZEN...

NBA LIVE 95



Eine der schönsten Sportarten schlechthin ist ohne Zweifel Basketball. Computerumsetzungen gibt's davon inzwischen reichlich, aber keine, die an Electronic Arts neuestes Meisterwerk auch nur entfernt heranreicht!

Eigentlich ist es ja schon ulkig: Mit dem Begriff Sport verbindet man im allgemeinen viel Gerenne, Muskelkater, blaue Flecken und atemloses Keuchen. Trotzdem bestehen fast alle amerikanischen Top-Sportspiele zu einem riesigen Teil aus Statistiken, Tabellen, Zahlenkolonnen und was man halt mit numerischen Werten noch so alles anstellen kann. „NBA Live 95" macht da keine Ausnahme und dürfte Fans der amerikanischen Basketball-Ligen mit maßlosem Entzücken erfüllen. Zahlen gibt es bis zum Abwinken, und fast alle Ballakrobaten, die in der Saison 93/94 in einer amerikanischen Liga spielten, sind in den originalgetreu dargestellten Teams mit Bild und Beschreibung vorhanden. Die wenigen fehlenden Namen mußten aus rechtlichen Gründen ausgelassen werden. Und auch Manager-Optionen gibt es reichlich: Ihr könnt die Teams wie im Original übernehmen, aber auch Euer eigenes Dream-Team zusammenbasteln. Alle Spielerwerte können nach vielen Gesichtspunkten miteinander verglichen werden – kein Problem dank der flexiblen Handhabung der Statistiken.

STATISTIKEN & CO BIS ZUM ABWINKEN

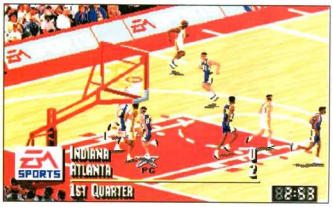
Der eigentliche Spielteil ist dann mindestens genauso komplett wie der theoretische Teil der Liga. So könnt Ihr einzelne Freundschaftsspiele ebenso spielen wie eine ganze Saison oder eine Playoff-Runde. Auch den Stil der Begegnungen dürft Ihr verändern: Möchtet Ihr einfach nur spielen, ohne Ermüdungserscheinungen, Verletzungen oder Fouls bei den toll animierten Pixelathleten berücksichtigen zu müssen, schaltet Ihr die ‚Arcade'-Option ein. Mit der Option ‚Simulation' dagegen bekommt Ihr absolut realistische Basketball-Action geboten. Wenn Ihr dagegen am liebsten nach Euren ureigenen Regeleinstellungen spielen möchtet, dann scheint die Option ‚Custom' genau die richtige für Euch zu sein.

Um der Wahrheit die Ehre zu geben: Die Steuerung per Joystick(s), Tastatur und/oder Maus ist zunächst einmal etwas gewöhnungsbedürftig. Etwas Geduld braucht Ihr deshalb schon, bis Ihr die vielen Spielvarianten des schnellen Sports voll beherrscht und ausnutzen könnt. Dann jedoch macht das Game durch seine vielen Variationen und seine ungewöhnliche Flexibilität wirklich unheimlich viel Spaß.

Optisch erinnert das Ganze etwas an die Fußballsimulation ‚FIFA Soccer' desselben Herstellers, denn der gerade von Euch gesteuerte Spieler wird auch hier durch einen farbig unterlegten Stern gekennzeichnet. Auf diese Art wißt Ihr selbst im dicksten Gewühl immer, wo der gute Junge gerade herumhüpft und ob nicht sein Kollege gerade die Chance auf einen fulminanten Slamdunk hat.

Pässe, Abgaben und vorbereitete Spielzüge sind nur einige der Spielvarianten, mit denen dieses Game überrascht und begeistert. Kurzum: Statistik und Action – wer diese Mischung in Sportspielen liebt, kommt bei der Basketball-Simulation „NBA Live 95" voll auf seine Kosten!

Antje Hink



Toller Sportspaß aus isometrischer Draufsicht: „NBA Live 95"...

... ist zur Zeit die Basketballsimulation auf dem PC schlechthin!

Genre	Sport
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Info	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	einstellbar
System	486, Double Speed
Speicher	8 MByte RAM
Soundkarte	Soundblaster/Pro/16, Gravis Ultrasound

FAZIT 2+

CLUB DEAD

Wo das MTV-Logo draufsteht, muß auch was Abgedrehtes drin sein. Dieses schräge Adventure, voll schriller Grafik und reichhaltiger Musikeinlagen, erzählt die Geschichte eines exklusiven Clubs, dessen reiche Mitglieder mit fremder Hilfe nach und nach das Zeitliche segnen. Du übernimmst die Rolle eines krimi-

nellen Cyberspace-Spezialisten, der aus dem Knast geholt wird, um wieder Ordnung in den Club zu bringen. Vor Beavis und Butthead habt Ihr hier Eure Ruhe; dafür gibt's ein Adventure mit recht konventioneller Story, dessen Machart sich eindeutig an die Welt der Videoclips anlehnt – MTV zum Zocken halt!

Genre .....Adventure
Spieler 1
Hersteller .....Viacom
Info .....CIC Video, Frankfurt
Preis .....ca. DM 120
Schwierigkeit .....mittel
System .....486/33 MHz, SVGA
Speicher .....8 MByte RAM
Soundkarte .....Adlib, Soundblaster, MS Sound System, Pro Audio Spectr.

FAZIT 2-

DIRECTORS LAB

Die Sehnsucht nach einem Platz im Regiesessel einer Filmproduktion hat Dich schon des längeren gepeinigt? Dann dürfte Dich „Directors Lab" interessieren, denn damit kannst Du Deinen PC in ein komplettes Filmstudio mit Musikabteilung verwandeln. Reichlich Beispiele sind enthalten und zusätzlich gibt es über 400 Bilder, 300 Sound-FX, 125 Symbole und 70 Musikstücke, die Du zu eigenen Kreationen zusammenschmieden kannst. Es ist sogar möglich, Grafik und Musik aus anderen Programmen zu übernehmen. Directors Lab wird es demnächst auch in einer komplett deutschen Version geben.

Genre .....Activity
Spieler 1
Hersteller .....Viacom
Info .....CIC Video, Frankfurt
Preis .....ca. 120 DM
Schwierigkeit .....
System .....386/33 MHz
Speicher .....540 KByte DOS-Speicher
Soundkarte .....Soundblaster

FAZIT 2-

NEUE GAMES KURZ

KURZ UND

KIDS ON SITE

Ein Löffelchen für Mama, ein Löffelchen für Papa ...

Mal als echter Muskelmacker auf 'ner Baustelle zu malochen, kann echt Spaß machen, wenn man sich dabei nicht die Finger schmutzig machen muß, sondern dem Ganzen mit Bulldozer, Dampfwalze, Bagger oder Abrißbirne zu Leibe rücken kann. Digital Pictures versucht jetzt, diese Aktivitäten auf den PC zu übertragen. Eines ist klar, viel besser als die Version auf Sega-CD ist das Teil auch nicht. Schicke Sound-Effects, kesse Sprüche und Videoclips sind nun mal nicht alles und wenn das Gameplay dabei zu dünn ist,

LEGIONS

Strategiespiele, in denen es darum geht, römische Legionen zu kommandieren und so der Geschichte zumindest im Computer einen anderen Verlauf zu geben, sind nicht gerade selten; Games, die sich dieser Materie widmen und auch noch unter Windows laufen, schon eher. Mindscapes „Legions" versetzt Dich und Deinen PC 2.000 Jahre zurück in die Zeiten der römischen Cäsaren. Hier kannst Du in historisch akkurat recherchierten Szenarien Dein Geschick als Staatslenker und Feldherr unter Beweis stellen. Es gilt, Militärausgaben und Steuern zu kontrollieren, den diplomatischen Dialog mit anderen Reichen aufrechtzuerhalten und in Feldzügen taktisches Geschick zu beweisen. Das Game unterstützt Netzwerke und so dürfen bis zu fünf Spieler gleichzeitig zu einem Trip in die Antike aufbrechen. Dank der Möglichkeit, zufällige Szenarien auswürfeln zu lassen und einer sehr realistischen Umsetzung ökonomischer Marktmecha-

Klassische Strategiegeschichte mit Kartendarstellung aus der Vogelperspektive

Das waren Zeiten, als die Mützen noch aus Blech waren ...

Genre .....Strategie
Spieler 1-5
Hersteller .....Mindscape
Info .....Mindscape, Kaarst
Preis .....ca. DM 90
Schwierigkeit .....einstellbar
System .....386/33 MHz, SVGA, Windows
Speicher .....4 MByte RAM
Soundkarte .....SoundBlaster, Roland

FAZIT 3-

V O R G E S T E L L T

KNAPP

wird auch auf dem PC kein Hit daraus. Größter Vorteil des Programms: Es braucht keine umständliche Installation (nur bei der Soundkarte kann es Probleme geben, die per Hand behoben werden müssen), und Du kannst sofort loslegen, Deine Talente als Baumaschinenjockey unter Beweis zu stellen.

Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Digital Pictures
Info	Die Cassette, Minden
Preis	ca. DM 100
Schwierigkeit	leicht
System	486/25 MHz, Double-Speed
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	alle gängigen

FAZIT 4+

FLASHBACK ENHANCED

Nein, die Grafik gehört nicht gerade zu den Stärken dieses Spiels ...

Über die phantastischen spielerischen Qualitäten von Flashback ist schon viel geschrieben worden, und auch wir müssen nun noch einmal in diese Kerbe hauen. Das Game ist zwar schon fast zwei Jahre alt, aber erst jetzt ist endlich eine CD-ROM-Version erschienen, die im Vergleich zur Disk-Version deutlich erweitert wurde. Grundsätzlich geht es in dem Spiel um einen Helden, der sein Gedächtnis verloren hat und sich auf der Suche nach seiner Identität durch diverse Level eines Jump'n'Run-Games kämpfen darf. Auf CD wurde dieses ohnehin sehr filmartige Spiel durch jede Menge gerenderte Animationssequenzen ergänzt, die die Story noch spannender machen und durch zusätzliche Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe abgerundet. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es aber trotzdem: Ein Update-Service für Besitzer der Diskettenversion ist leider nicht geplant.

Genre	Action/Adventure
Spieler	1
Hersteller	U.S.Gold
Info	Selling Points, Gütersloh
Preis	ca. DM 80
Schwierigkeit	mittel/schwer
System	386SX/25 MHz
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	Adlib, SoundBlaster

FAZIT 3+

MASTER OF MAGIC

nismen ist das Spiel ein langwirkendes Heilmittel gegen notorische Langeweile – und eignet sich durchaus auch für eingefleischte Geschichtshasser!

Dies ist nicht Häuptling Sitting Bull, sondern Euer Wirtschaftsminister!

Erschreckst Du mich, erschreck' ich Dich – nimm' diesen Zauberspruch, Skelett!

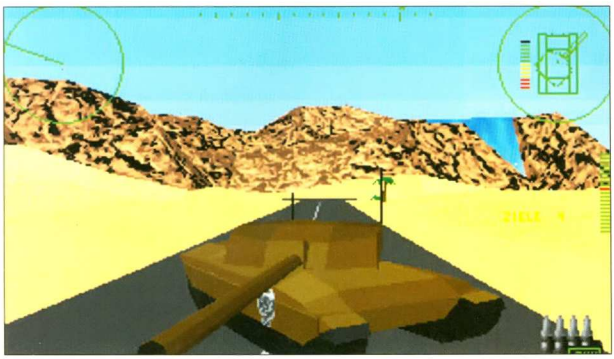
Ein altehrwürdiger Magier bei der Zauberei

Willkommen in einer Welt, in der Magie eine höchst reale Naturgewalt ist und in der Hexer und Zauberer über Mächte von unerhörter Kraft gebieten. Die Simulations- und Strategieprofis aus dem Hause MicroProse haben sich in „Master of Magic" des Themas Zauberei mit ebensoviel Akribie angenommen wie vorher den Themem Zivilisation, Kolonisation oder Transportwesen. In einer detailliert simulierten Fantasy-Welt gilt es, ein Reich zu errichten, das sich gegen andere Zivilisationen durchsetzen soll, die sich ebenfalls in dieser Welt ausbreiten. Dazu gehört das Erforschen und Anwenden neuer Zaubersprüche ebenso wie das Ausrüsten von Heeren und die Entwicklung von Infrastrukturen in den Städten. Auch wenn das Game grafisch nicht gerade der Überhammer ist, hat es doch erstaunlichen Tiefgang.

„Master of Magic" ist ein echter Tip für all diejenigen unter Euch, die ein Game suchen, das länger als nur ein Wochenende Spaß macht und dazu noch komplett auf deutsch übersetzt erscheint.

Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	MicroProse
Info	MicroProse, Gütersloh
Preis	ca. 140 DM
Schwierigkeit	einstellbar
System	386
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Adlib, SoundBlaster, Roland, Pro Audio Spectrum, General MIDI

FAZIT 2-



Eingepfercht in einen stählernen Koloß, mit vier- bis fünfstelligen Pferdestärken unter der Haube und bewaffnet bis an die Zähne – so schickt Euch Domark in die simulierten Schlachtfelder bei Polygon-City. Laß rasseln, Kumpel!

TANK COMMANDER

Was ist das? Vierzig Tonnen Stahl unterm Hintern, eine wirklich dicke Kanone vor der Nase und links und rechts je eine Rollkette? Richtig, ein Panzer, das beliebteste Utensil landgestützter Kriegsführung. So gerne die Herren Generale diese stählernen Ungetüme mögen, so stiefmütterlich wurden sie bisher von der Software-Industrie behandelt. Zwar gibt es Dutzende von Flugsimulatoren (inklusive Space Shuttle und Doppeldecker), jede Menge U-Boot-Games, ja sogar Spiele, bei denen Ihr ganze Flotten kommandieren müßt; Panzersimulationen jedoch sind rar gesät. Dieses Loch wird nun von Domarks „Tank Commander" geschlossen, der Euch in die oben beschriebene Situation versetzt: 40 Tonnen Stahl unterm Gesäß und eine Knarre vorm Gesicht, bei der sogar Dirty Harry neidisch werden würde.

So ausgestattet schaukelt Ihr durch ein mit Texturen überzogenes, mit Polygo-

DER KRIEG IM LAND DER POLYGONE

nen dargestelltes Landschaftsszenario und erfüllt die Aufträge Eures virtuellen Oberkommandos. Dieser digitale Generalstab schickt Euch mit immer neuen Missionen los, in deren Verlauf Ihr mitunter bis zu vier verschiedene Panzer steuern müßt. Solltet Ihr einen anderen menschlichen Mitspieler finden, könnt Ihr diesen über Netzwerk, Nullmodemkabel oder Modem an Eurem Feldzug teilhaben lassen.

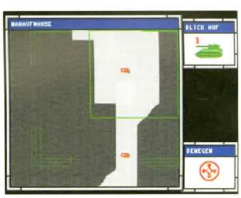
Der Schwierigkeitsgrad der gestellten Aufgaben ist schon in der ersten Mission nicht ganz leicht und steigt mit jedem weiteren Auftrag an. Auch geht es nicht immer ausschließlich um Jobs, bei denen möglichst viel zerstört werden muß. Vielmehr erfordern die Missionen auch eine gehörige Portion taktisches und strategisches Fingerspitzengefühl: Wie komme ich am schlauesten zu der Brücke, die gesprengt werden muß, ohne direkt durch den starken feindlichen Verband zu fahren, der mitten auf dem Weg kampiert? Ihr ahnt es schon: Wer

ERST ÜBERLEGEN, DANN LOSFAHREN ...

gewinnen will, kommt hier mit der Methode ‚Drauflosfahren und Ballern' nicht besonders weit.

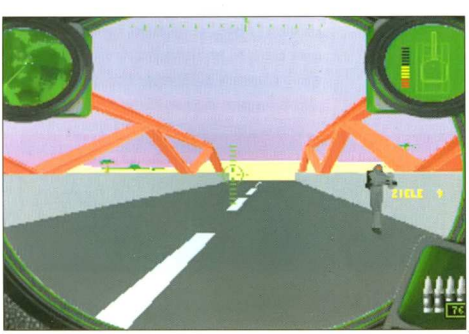
Und so kommen Strategen, die es auch mal mit Action gewürzt mögen, bei „Tank Commander" voll auf ihre Kosten und finden ein technisch solide gestaltetes Game mit gehobenem Schwierigkeitsgrad. Wer von Hause aus Probleme mit Taktikspielen und Militärsimulationen hat, sollte jedoch besser die Finger von diesem Game lassen.

Heiner Hink



Wo ist was? – Die Karte hilft bei der Übersicht

Merke: Aus Schaden wird man klug. Hier hat der Gegner gerade was dazugelernt



Ziel erkannt, Gefahr gebannt: Ein Ausblick aus der ‚rollenden Festung' beim Streifzug durch die Wüste

Genre	Action/Strategie
Spieler	1-2
Hersteller	Domark
Info	MicroProse, Gütersloh
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel/schwer
System	386/33
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Adlib, SoundBlaster

FAZIT 3-

WELTMEISTERSCHAFT DER PRÜGELPRINZEN

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Prügelspiele sind reine Konsolensache? Nicht unbedingt: Mit der Umsetzung des letzten Street-Fighter-Epos beweist PC-Profi Gametek, daß man sich auch auf dem PC ganz gepflegt blaue Flecken holen kann!

Streetfight, so wird der Straßenkampf ohne Regeln bezeichnet, bei dem zwei Kämpfer aufeinandertreffen und einander windelweich dreschen: Jeder unfaire Trick ist erlaubt und alle nur denkbaren Gemeinheiten erwünscht. Rund um die Welt gibt es in dieser harten Kampfsportart Champions, die sich auch zu Weltmeister-

CHAMPIONSHIP DER STRASSENKÄMPFER

schaften treffen, um dort den Besten aus Ihrer Mitte zu küren. Der amtierende Weltmeister ist der geheimnisvolle Mr. Bison, dem Verbindungen zur Unterwelt und zu Drogensyndikaten nachgesagt werden. In ‚SSF2T' ist es wieder soweit, ein Herausforderer will an die Spitze und kämpft um die Meisterschaft. Doch bevor er gegen Mr. Bison antreten kann, gilt es erst einmal, die nationalen Champions aus zwölf Ländern zu besiegen, erst dann kann der ehrgeizige Fighter dem finsteren Obermotz gegenübertreten.

Ganz klar, daß Ihr es wieder seid, die des Herausforderers Rolle übernehmen sollt und Euch in dessen Rolle durch die ganze Welt prügeln müßt. Ein rundes Dutzend Gegner, einer spektakulärer anzusehen als der andere, gilt es, mit Tritten und Boxhieben zu bezwingen. Jeder der zwölf Fighter hat ein Grundrepertoire an Tricks, das zusätzlich durch ‚Special Moves' ergänzt wird. Während die Grundbewegungen recht einfach zu kontrollieren sind, müssen für die ‚Special Moves' komplizierte Manöver per Tastatur oder Joystick ausgeführt werden. Jeder Fight besteht aus zwei

PRIMA SPIELBAR - SOGAR MIT TASTATUR

Kämpfen, die eine Dauer von 100 Sekunden nicht übersteigen dürfen. Bleibt die Begegnung unentschieden – jeder der beiden Kämpfer gewinnt eine Runde –, schließt sich eine letzte entscheidende Runde an.

‚Street Fighter' darf wohl mit Recht als ‚der' Klassiker unter den Prügelspielen gewertet werden. Nachdem das Game auf SNES und Mega Drive schon die Konsolenwelt eroberte, brachte Capcom statt eines zweiten Teils eine deutlich erweiterte ‚Turbo' Version des Spiels heraus, die um diverse Moves, Hintergrundgrafiken und vier neue Fighter erweitert wurde. Sorgte das Game in der Turbo-Version auf dem SNES schon für Furore, so sieht die PC-CD-Version, für die die Firma Gametek verantwortlich zeichnet, noch einmal ein Stückchen besser aus: Riesige Sprites, geniale Animationen, Supersound und eine Steuerung, die selbst via Tastatur kontrollierbar ist, sprechen eine deutliche Sprache. Keine Frage: Alles in allem ist ‚Super Street Fighter 2 Turbo' für den PC das mit Abstand beste Game dieses Genres, das es für diesen Computer zur Zeit gibt.

Heiner Hink

Je gemeiner die Tricks, desto spannender das Game!

Kampf der Giganten – da knacken die Knöchel

Genre	Prügelspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Gametek
Info	Selling Points, Gütersloh
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel/schwer
System	386/33
Speicher	4 MByte
Soundkarte	alle gängigen

FAZIT 2+

Fürchtet sich hier jemand, wenn es dunkel wird und die Geister geistern? Nein? Dann zieht Euch mal dieses Adventure rein ...

ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

Ach, ist das schön gruselig: Alex, ca. 15 Jahre alt, und seine kleine Schwester Terry mußten ja unbedingt ihre Nasen in ein seit über 60 Jahren leerstehendes Theater stecken. Jetzt ist die Tür zu, ein ziemlich verrückter und ziemlich toter Zauberkünstler hat sich Alex geschnappt, und Terry streift auf der Suche nach ihm allein durch das unheimliche Gebäude. Dauernd erscheinen dabei irgendwelche Gespenster und wollen sie ins Jenseits befördern. Warum? Weiß man nicht so genau, aber auf jeden Fall handelt es sich um einen Fluch, eine rachsüchtige böse Schwester, eine verschwundene nette Schwester und einen wohl vor Kummer übergeschnappten Vater.

Diese Mischung ist echt nicht schlecht und bietet gleich Stoff für mehrere Geschichten. Und um Geschichten geht es auch in diesem Adventure. Es stellt sich nämlich sehr bald heraus, daß Du eigentlich mit einer ganzen Anzahl anderer Jungen und Mädchen um Mitternacht an einem Lagerfeuer sitzt und Ihr Euch Schauergeschichten erzählt. Gerade bist Du an der Reihe und je nachdem, wie Deine Story läuft, sind auch die Kommentare von

GRUSELGESCHICHTEN AM LAGERFEUER

den anderen. Läßt Du Dich zum Beispiel von einem Gespenst schnappen oder tust sonst was Dummes, das Dich ins Jenseits befördert, findest Du Dich am Feuer wieder, wo enttäuschte Gesichter fragen: War das alles? Und dann darfst Du Dir aussuchen, wo Du in die Story wieder einsteigen willst: Im Wachsmuseum vielleicht, auf der Bühne, in der Garderobe oder an anderen Schauplätzen. Dann kannst Du Dir vielleicht vorstellen, wo Du einen Fehler gemacht hast und dem Ganzen eine neue Wendung geben. Es liegt also völlig an Dir, wie die Geschichte verläuft.

Weder die Szenarien noch die Puzzles sind von gewöhnlicher Machart. Versuch' doch mal, ein anhängliches Skelett des Wachsmuseums, das Dir den Garaus machen will, einfach so abzuschütteln! Solange Du nur von Raum zu Raum läufst, wird Dir das kaum gelingen; ein Spurt in den Heizkeller bringt da vielleicht mehr Erfolg ... Wohl dem, der sich einen Plan des in viele Etagen und Gänge aufgeteilten Theaters angefertigt hat.

Empfehlenswert ist es, das Adventure zu später Stunde und völlig im Dunkeln zu spielen. Dann kommt die Gruselatmosphäre, die vor allem auf einem phantastischen Soundtrack mit glasklarer Sprachausgabe (leider nur englisch, aber sehr gut zu verstehen) basiert, voll rüber. Auch optisch wird einiges geboten. Du kannst Dich in den Szenarien, die aus einer perfekten Mischung aus gerenderten und echten Bildern bestehen, zwar nur auf vorberechneten Bahnen bewegen (die als Cursor dienende Hand zeigt Dir, in welche Richtung Du weitergehen kannst), das Spielareal ist jedoch so groß und abwechslungsreich, daß dieses kleine Manko gar nicht auffällt. Dazu werden immer wieder animierte Szenen eingespielt, in denen Dir die Gespenster Tips geben oder wüste Drohungen loslassen. Große Animationen sind ansonsten rar. Der dadurch gesparte Speicherplatz wurde statt dessen für ausgiebiges Gameplay und phantasievoll gestaltete Szenen benutzt – für Dich als Spieler nur von Vorteil.

Are You Afraid of the Dark ist eines der besten und ungewöhnlichsten Abenteuerspiele, die uns in letzter Zeit untergekommen sind und sollte in der Sammlung von keinem echten Adventurefan (mit guten Nerven) fehlen.

Antje Hink

Die in der Zwischenwelt gefangene Tochter des Zauberers

Gestatten: Orpheus, der böse Magier

Das alte Theater ist ein unheimliches Gemäuer ...

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Cinar
Info	CIC Video, Frankfurt
Preis	ca. 120 DM
Schwierigkeit	mittel
System	486, SVGA
Speicher	4 MByte RAM
Soundkarte	alle gängigen

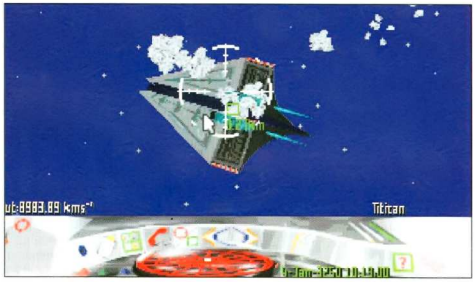
FAZIT 2+

FIRST ENCOUNTERS

Docking an der Raumstation – dank computergesteuertem Autopilot keine unlösbare Aufgabe!

Ein eigenes Raumschiff unterm Hintern, Tausende von Planeten in Reichweite und die Freiheit, zu tun und zu lassen, was man will – damit werden „Elite"-Fans nun bereits zum dritten Mal beglückt!

Kahle Sandplaneten sind out – dank Texture-Mapping gibt's reichlich hübsche Grafik zu bewundern!



Zoff im Weltall: Dieser schnittige Raumkreuzer hat es doch tatsächlich gewagt, Euch anzugreifen!

Nach fast zehnjähriger Wartezeit erschien 1994 der zweite Teil der legendären Weltraum-Handelssimulation „Elite". Zwar war es auf den ersten Blick nicht das Game geworden, das man sich erhofft hatte, besaß aber bei genauerer Betrachtung erheblichen Tiefgang und vermochte dank eines gigantischen Spielareals auch über länge-

NEUAUFLAGE EINES UNSTERBLICHEN KLASSIKERS

re Zeit zu fesseln. David Braben, der Macher hinter diesem Game, nahm sich die Kritik an seiner Fortsetzung zu Herzen, ist in Klausur gegangen und legt nun mit „First Encounters" den dritten Teil der „Elite"-Saga vor. Und wirklich: Es hat sich einiges getan, sowohl an der Technik des Games als auch am Spielgeschehen. Das Programm selbst wurde noch weiter optimiert und nutzt nun tatsächlich die 32-Bit-Power fortschrittlicher PCs. Die in Polygon-Technik dargestellten und mit Texturen überzogenen 3D-Modelle lassen sich dadurch noch schneller über den Bildschirm bewegen, und auch die Anzahl der gleichzeitig dargestellten Objekte hat zugenommen. Außerdem gibt es 30 neue Raumschifftypen, neue Waffensysteme und sogar Zeitungsbulletins, durch die man sich über die Neuigkeiten in der Galaxis informieren kann. Bei der CD-Version gibt's dazu noch reichlich Videosequenzen, die Bildfunk-Verbindungen nun zu richtigem Leben erwachen lassen.

Aber vielleicht kennt Ihr die Vorgänger noch nicht und möchtet wissen, was Euch bei diesem Spiel erwartet. Nun, zu Beginn startet Ihr als Niemand mit einem eigenen kleinen Raumschiff, irgendwo auf einem kleinen Raumhafen in einem zivilisierten Sonnensystem. Außerdem habt Ihr noch 1.000 Credits in den Taschen – und hoffentlich jede Menge Tatendrang. Denn von nun an seid Ihr auf Eurem Weg nach oben auf Euch allein gestellt: Mehr Geld, ein schicker Raumkreuzer, Ansehen und Macht in der Föderation – das sind die Ziele, nach denen es echte „Elite"-Piloten dürstet. Und so fliegt Ihr von Planet zu Planet, um mit allerlei verschiedenen Gütern zu handeln, seltsame Typen in fremde Sonnensysteme zu transportieren oder gar auf unehrenhafte Art und Weise der Privatkasse auf die Sprünge zu helfen: Schmuggel illegaler Waren, Durchführung von „Beseitigungsaufträgen" – das bringt reichlich Gefahren mit sich, aber auch schnelles Geld.

In jedem Fall gibt es viel zu tun: Das Elite-Universum besteht aus unüberschaubar vielen Planeten, allerdings sind die meisten davon karge Steinkugeln. Für wochenlange Beschäftigung ist aber dennoch gesorgt. Voraussetzung ist allerdings eine gehörige Portion Sitzfleisch und viel, viel Geduld – denn anfangs ist das Leben wirklich hammerhart!

Heiner Hink

Abteilung An- und Verkauf: Auf jeder Raumstation wird mit den unterschiedlichsten Gütern gehandelt. Aber nicht alle Waren sind überall legal!

Genre ..... Strategie/Action
Spieler 1
Hersteller ..... Gametek
Info ..... Selling Points, Gütersloh
Preis ..... ca. DM 120
Schwierigkeit ..... mittel/schwer
System 386-DX25
Speicher ..... 4 MByte RAM
Soundkarte ..... Adlib, SoundBlaster, Gravis Ultrasound

FAZIT 3+

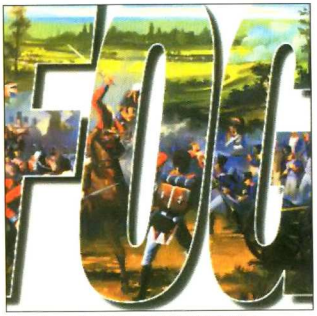
VIEL SPASS ZUM TASCHE

BUDGET BON

In den Archiven der Spieleprogrammierer schlummert so manche Perle vor sich hin, die vor nur wenigen Jahren noch in aller Munde war – aus und vergessen. Schön, daß Geld nicht stinkt – denn so findet so manches ‚Ex-Highlight' heutzutage erneut den Weg in die Regale, zum taschengeld-freundlichen Tarif, oft zu mehreren gebündelt und auf eine einzige CD gepreßt. Wir stellen Euch Monat für Monat einige dieser ‚Low Budget'-Produkte für die heimische Spielesammlung vor. Viel Spaß beim Sparen!

Taktik

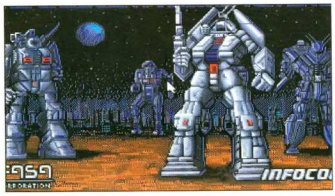
FIELDS OF GLORY



Neues Cover, altes Spiel – ein Fall für Militärtaktiker!

Napoleon ist an allem schuld, so auch an dieser etwas trockenen Taktikorgie. In **Fields of Glory** dürft Ihr nämlich als oberster Feldherr die napoleonischen Schlachten nach seiner Rückkehr von Elba nachvollziehen und alles viel, viel besser machen. Welche Seite Ihr dabei mit Eurem taktischen Genie beglückt, bleibt Euch überlassen. Englische, französische und preußische Armeen hören bereitwillig auf Euer Mausklickkommando. Im Gegensatz zu ähnlichen Strategiegames werdet Ihr hier sogar mit recht ansehnlicher Grafik verwöhnt.

Hersteller: MicroProse/ Digital Integration
Preis: ca. 40 DM



Blecharmee

POWERHITS BATTLETECH

Gaaanz tief in die Mottenkiste greift Activision mit dieser Spielesammlung, denn alle drei Robot-Baller-Games haben schon etliche Jahre auf dem Buckel. **BattleTech: The Crescent Hawks Inception** schickt Euch ins 31. Jahrhundert, wo sich fünf Superstaaten an die Gurgel wollen. Als Kriegerneuling dürft Ihr mit Eurem BattleMech aus der Vogelperspektive andere Robbies zu Schrott verarbeiten. Daß Ihr dabei zu 4 Millionen Schauplätzen reisen könnt, dürfte in diesem Falle eher statistischen Wert haben.

Etwas übersichtlicher geht es diesbezüglich im zweiten Teil der Serie zu. **BattleTech: The Crescent Hawks Revenge** wartet mit 27 Szenarien auf fünf Planeten auf. Diesmal dürft Ihr mit Eurer Mech-Truppe (55 Arten von Kampf-Mechs stehen zur Verfügung) Euren in Gefangenschaft geratenen Vater befreien. Menschenfreundliche Idee – aber für heutige Ansprüche ist die Grafik in beiden Games etwas dürftig.

Schon recht ordentliches 3-D bietet der Dritte im Bunde: **MechWarrior** ist eine BattleMech-Kampfsimulation und ebenfalls im 31. Jahrhundert angesiedelt. In einer Arena dürft Ihr Eure Mech-Pilotenkünste gegen andere Stahlkolosse unter Beweis stellen und (hoffentlich) mit Geld und Ehre nach Hause stampfen. Da der zweite, technisch verbesserte Teil der MechWarrior-Serie auch nach Jahren noch immer auf sich warten läßt, ist dieser Teil der Compilation für Freunde von Roboter-Kampfspielen eine recht ordentliche Alternative.

Hersteller: Activision
Preis: ca. 50 DM

Flugtegende

F A L C O N 3 . 0

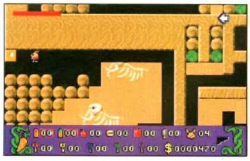
Gibt es unter den anwesenden Flugsimulatorfans eigentlich noch irgendeinen, der den Klassiker **Falcon 3.0** aus der Simulationsschmiede Spectrum HoloByte noch nicht besitzt? Kaum zu glauben. Mit dieser Budget-Ausgabe von PowerPlus habt Ihr jetzt die Gelegenheit, diese Lücke recht preiswert aufzufüllen. Über Modem, Nullmodemkabel oder Netzwerk könnt Ihr auch zusammen mit Freunden den Luftraum über Kuwait, Panama oder Israel unsicher machen. Drei verschiedene Spielarten stehen zur Verfügung: In einer Campaign habt Ihr das Kommando über 18 Flugzeuge, von denen acht gleichzeitig im Einsatz sein können, im Arcade-Modus geht es in einer F-16 zur Sache gegen unzählige gegnerische Fluggeräte, und im Editor könnt Ihr Euch Eure eigenen Trainingsmissionen zusammenbasteln. Bis zum Erscheinen der Simulation ‚Falcon 4.0' (man munkelt, das Teil sei tatsächlich in der Entwicklung und Spectrum HoloByte würde vielleicht schon zu Weihnachten die Gabentische damit bombardieren) eine recht attraktive Alternative zum Zugreifpreis.

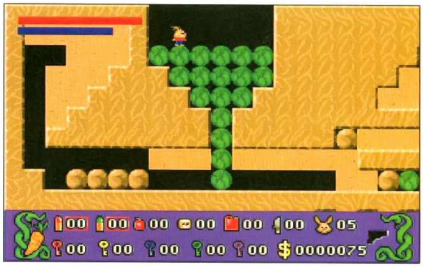
Anschnallen, starten und das Frühstück festhalten: Jetzt startet die Action!

Hersteller: MicroProse/ Digital Integration
Preis: ca. 40 DM

ANZA

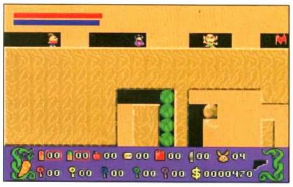
THE LEGEND OF MYRA





Diejenigen unter Euch, die sich noch an Boulder Dash erinnern, zählen bestimmt auch schon ihre ersten grauen Haare. Das Game war eines der ersten Geschicklichkeitsspiele schlechthin und damals, in grauer Computerurzeit, ein Riesenerfolg. Clones gab's viele (man denke nur an ‚Rockford'), und unter dem Namen **The Legend of Myra** *machte 1992 schließlich ein Hase die vielen Labyrinthe des Games unsicher. Das Spiel bekommt Ihr jetzt auch auf einer CD. Spaß macht es noch immer, und für ein paar entspannende Minuten ist es allemal gut. Empfehlenswert ist hier allerdings, auf die komplizierte Tastatursteuerung weitestgehend zu verzichten und statt dessen ein Joypad anzuschließen. In diesem Sinne: Laßt Euch keine Steine und Kohlköpfe auf die Ohren fallen!*

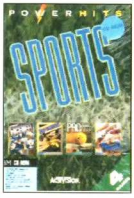
Hersteller:	Grandslam/ Bomico
Preis:	ca. 30 DM



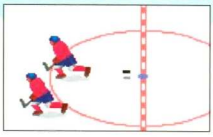
Klassisches Gameplay: Hase Myra bekommt es nicht nur mit fallenden Felsen und Kohlköpfen zu tun, sondern muß sich auch noch mit lebendigen Feinden auseinandersetzen

Athletisch

POWERHITS SPORTS



Gleich vier Games warten in dieser Ausgabe der PowerHits-Serie darauf, faulen Wohnzimmer-Athleten zu sportlichen Erfolgserlebnissen zu verhelfen. Die heißesten Games sind es, nach heutigen Maßstäben zumindest, allerdings nicht gerade. Da wäre als erstes die Eishockey-Simulation **FaceOff** (Wertung: so-so), gefolgt von dem ziemlich öden Rennspielchen **Power Drift**, eine Umsetzung des betagten Sega-Automaten, gefolgt von der passablen, wenn auch optisch eher spartanischen Tennis-Simulation **Pro Tennis Tour.** Und schließlich wartet diese Sammlung mit einer Sportart auf, die nicht allzuoft ihren Weg in den Computer findet: **Motocross**. Auf dem Weg zur Meisterschaft dürft Ihr nicht nur Eurer Konkurrenz durch Schlamm und Pfützen auf- und davonfahren, sondern auch Eure Maschinen nach Herzenslust tunen. Wer gerne mal wissen möchte, wie vor drei und mehr Jahren die besten Sportspiele aussahen, kann sich die Compilation ja mal zulegen. Aber erwartet spielerisch und optisch nicht zuviel!



Hersteller:	Activision
Preis:	ca. 50 DM

Die 16-Farb-Grafik zeigt es auf den ersten Blick: Der Zahn der Zeit hat mächtig an den Sportspielen aus dieser Sammlung genagt ...

AWARD WINNERS PLATINUM

Eine Sammlung nach dem familienfreundlichen Motto „Für jeden etwas" wirft Empire auf den Markt. Der Handelssimulation/Action-Mix **Frontier Elite II** ist dabei noch das schwächste Teil, kann „Elite"-Fans jedoch trotzdem noch immer wochenlang an den Monitor fesseln. Über **Civilization** braucht man eigentlich ebenfalls kein Wort mehr zu verlieren: Das geniale Strategiespiel, in dem Ihr Eure eigene Welt zur Blüte führen sollt, ist mindestens genauso bekannt wie die grünhaarigen **Lemmings**, die das dritte Programm in dieser schicken, wenn auch nicht ganz billigen Sammlung stellen – Platin ist schließlich teuer ...

'... und sie quieken so schön jämmerlich, bevor sie in die Luft fliegen: Die „Lemmings" in Aktion!

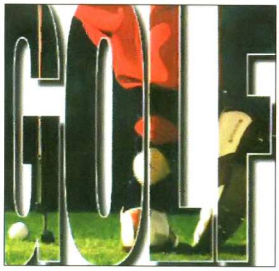
Ein Herrscher aus Ägypten (als noch die Pyramiden wippten): das Kultspiel „Civilization"

Hersteller:	Empire/Bomico
Preis:	ca. 100 DM

Rasensport

DAVID LEADBETTER GOLF

1992 schwang David Leadbetter (Trainer z.B. von Golfgrößen wie Tom Watson und Nick Faldo) zum ersten Mal im PC seinen Schläger. Gegen die starke Konkurrenz, die Nick Faldo mit einem eigenen Golfgame ins Rennen warf, gingen seine Birdies, Eagles und Putts damals allerdings etwas unter. Schade, denn auch die Leadbetter-Version des grünen Sports war durchaus nicht zu verachten. Das Budget-Label PowerPlus hat diese Simulation jetzt wieder ausgegraben und ermöglicht Euch zu einem recht attraktiven Preis, die Gebühren für den lokalen Golfclub auf angenehme Weise zu sparen. Das Programm besitzt vier Schwierigkeitslevel, wartet mit sechs Kursen auf (zwei davon gibt es wirklich) und enthält auch eine Modem/Nullmodem-Option, über die Ihr direkt gegen Euren besten Freund antreten könnt.



Hersteller:	MicroProse/ Digital Integration
Preis:	ca. 40 DM

DEM WAHNSINN AUF DER SPUR

NOCTROPOLIS

Einmal der Held in einer Comic-Traumwelt sein – das kann böse Folgen haben. Vor allem, wenn Ihr dabei in der ‚Stadt der Nacht' landet ...

Möchtest Du gerne mal die Hauptfigur in Deinem Lieblingscomic sein und schicke Abenteuer erleben? Ein guter Rat von uns: Laß es lieber sein, denn wie gefährlich das werden kann, zeigt Dir im Horror-Adventure „Noctropolis" der dort agierende Held. Dem ist genau das passiert: Er liest den letzten Band der Superhelden-Comic-Serie Darksheer, als er sich mitten in der Action wiederfindet. Und was auf ihn in Noctropolis wartet, ist wahrlich kein Zuckerschlecken, denn fünf verrückte und mutierte Verbrecher wollen die Stadt der Nacht übernehmen. Der eigentliche Held des Comics ist verschwunden, seine Superheldengefährtin Stiletto (Mann, hat die einen Schlag drauf!) ebenfalls. Infolgedessen wanderst Du jetzt durch die verwinkelten Straßen der Stadt, deren Schaupätze mit recht ungewöhnlichen Perspektiven aufwarten und räumst unter dem Mordgesindel auf. Muß man der Story dabei einen dicken Bonus in puncto Originalität bescheinigen, wirken die Puzzles sehr viel weniger aufregend. Hier wirst Du mit eher konventionell wirkender Rätselkost konfrontiert. Auch die vor zwei Jahren vielleicht noch ziemlich ansprechend wirkende Steuerung über ein Pyramiden-Icon ist heutzutage überholt und im Spiel zu zeitaufwendig. Das komplett auf deutsch übersetzte, ziemlich düstere Spiel wartet mit viel Gewalt und oft extrem brutalen Sprüchen auf. Die Altersfreigabe ab 16 Jahren ist deshalb absolut gerechtfertigt. Eines steht jedenfalls fest: Als Adventure ist „Noctropolis" selbst für eingefleischte Adventurefans reichlich gewöhnungsbedürftig.

Antje Hink

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Origin
Info	Electronic Arts, Gütersloh
Preis	ca. DM 140
Schwierigkeit	mittel
System	386, Double Speed, SVGA (VESA)
Speicher	4 MByte
Soundkarte	SoundBlaster, ProAudio Spectrum

FAZIT 3+

F E L D H E R R E N P A R A D E

FRONT LINES

Es ist das Jahr 2044. Längst haben Multinationale Konzerne und Firmenkonglomerate mehr Macht als die meisten Nationalstaaten, und irgendwann ist es dann soweit: Der Aufsichtsrat eines Konzerns ist der Meinung, die Welt besser regieren zu können als jeder Staat und versucht mit einem perfekt ausgestatteten Söldnerheer die Weltherrschaft an sich zu reißen. Diesem Heer die Stirne zu bieten, ist Eure Aufgabe, die es in diesem Game zu bestehen gilt. Als Oberbefehlshaber bestimmt Ihr über futuristische Panzer und Infanterieeinheiten und müßt diese erfolgreich durch 33 verschiedene Missionen geleiten. Da gilt es mal eine Stadt zu verteidigen, in einer anderen Mission soll das feindliche Hauptquartier ausgeschaltet werden, oder Ihr müßt vom Feind kontrolliertes Gelände zurückerobern. Gespielt wird auf einer Landkarte, über die ein Sechseckraster gelegt wurde. Die Truppen werden zugweise kontrolliert. In der Bewegungsphase positioniert Ihr Eure Einheiten, in der anschließenden Kampfphase laßt Ihr dann die Waffen sprechen.

Gerenderte Zwischensequenzen (oben) lockern das Game auf

Die Ruhe täuscht – denn gleich fliegen hier ganz gewaltig die Fetzen ...

Kurzum: „Front Lines" bietet nichts Neues, sondern ‚nur' solides Strategievergnügen, das dank mitgelieferten Missionseditor auch längerfristig Spaß macht. Unverständlich ist aber, daß viele auf der Verpackung erwähnte Features wie zuschaltbare Wetterbedingungen, Modemspiel und Sechsspieler-Modus nicht eingebaut wurden. Warten wir aufs Update ...

Heiner

Genre	Strategie
Spieler	1-2
Hersteller	Impressions
Info	Selling Points, Gütersloh
Preis	ca. DM 100
Schwierigkeit	mittel/schwer
System	386/SX, SVGA
Speicher	4 MByte
Soundkarte	AdLib, SoundBlaster, Gravis Ultrasound

FAZIT 4+

PLATT WIE EINE FLUNDER: DIE SCHEIBENWELT

DISCWORLD

Fans des englischen Fantasy-Autors Terry Pratchett werden es mit Freude vernehmen: Seine abgedrehten Scheibenwelt-Romane sind jetzt auch versoftet worden. Vorhang auf für den Antihelden Rincewind!

Auf der Scheibenwelt ist alles etwas anders: Zum einen ist diese Welt, wie schon der Name sagt, eine Scheibe und keine Kugel, zum anderen werden dort munter sämtliche Naturgesetze auf den Kopf gestellt – mit streng wissenschaftlicher Begründung natürlich – und die Magie feiert dort fröhliche Urständ.

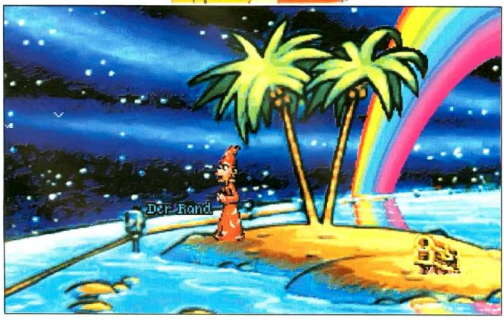
Der Held in etlichen dieser Scheibenwelt-Romane ist Zauberlehrling Rincewind, schlaksig, etwas dusselig und für seinen anvisierten Beruf ziemlich ungeeignet. Infolgedessen bietet er sich auch für die Softwareausgabe als Held hervorragend an. Rincewind trabt hier per Mausklick gesteuert schön groß und sehr schön animiert durch die bunten Szenarien, in denen er nach üblicher Adventuretradition alles aufsammelt, was nicht niet- und nagelfest ist. Da er selbst nur wenige Gegenstände tragen kann, wird das Inventar von einer unergründlichen, magischen Birnbaumtruhe transportiert, die ihm wie ein kleiner Hund fast überallhin folgt – zu diesem Zweck hat sie Beine wie ein Tausendfüßler.

Warum Rincewind störrischen Fischhändlern Pudding und Kraken in die

PUDDING IN DER TOILETTE DES FISCHHÄNDLERS ...

Toilette schmuggelt, Pfannkuchen mit dem Schmetterlingsnetz klaut oder nächtens Prügeleien in der Kneipe anzettelt beziehungsweise sich als Gespenst verkleidet, ist sehr einfach: Eine Verschwörerbande (ist zu eliminieren) hat einen Drachen (ist ebenfalls zu eliminieren) herbeigezaubert, mit dem sich Rincewind nun in den vier Kapiteln des Spiels reichlich herumärgern darf. Uneingeschränktes Lob muß hier übrigens der absolut phantastischen (englischen) Sprachausgabe des ansonsten komplett übersetzten Spiels gezollt werden. Monty-Python-Star Eric Idle läuft als Stimme von Rincewind zu absoluter Höchstform auf, und auch die anderen Stimmakteure sind nicht von schlechten Eltern. Wer hier im Zusammenhang mit den wirklich aberwitzigen Situationen und Dialogen, in die Rincewind immer wieder gerät, nicht vor Lachen auf dem Boden liegt, hat keinen Sinn für (englischen) Humor. So witzig und bunt die Szenarien auch sind, wirklich genießen können das Game nur absolute Pratchett-Kenner. Sehr viele Gags und viele der (oft an den Haaren herbeigezogen wirkenden und nicht besonders logischen) Puzzles beziehen sich auf Personen und Fakten, die zwar in den Büchern gut erklärt werden, im Spiel jedoch aus dem Zusammenhang gerissen erscheinen. Da aber selbst Pratchett-Cracks mit den etwas wirren Rätseln so ihre Probleme bekommen, dürfte Discworld für Pratchett-Newcomer ein echt zu schwieriges Pflaster sein. Deshalb und wegen der immer wieder auftauchenden Grafikbugs die sehr niedrig erscheinende Wertung. Scheibenweltprofis dagegen können für sich eine Note nach oben rechnen.

Antje Hink

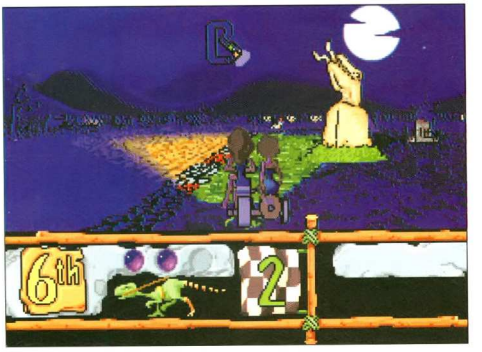


Dies ist ein Opfer streitsüchtiger Kneipenbesucher ...

Nicht mal nachts ist man vor Rincewind sicher ...

Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Teeny Weeny/Psygnosis
Info	Sony Psygnosis
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	mittel bis hoch
System	386, Disk oder CD
Speicher	4 MByte
Soundkarte	Adlib, SoundBlaster

FAZIT 3



STONE RACERS

In der Steinzeit gab es bekanntlich noch keine Verbrennungsmotoren – wohl aber Motorradrennen ...

Die Geschichte des Rennsportes reicht viel weiter in die Vergangenheit als moderne Sportforscher bisher annahmen. Neue Funde im Neandertal und unter den Cromagnon-Klippen beweisen: Schon in der Frühsteinzeit wurden die ersten Autorennen veranstaltet! Der pfiffigen Programmierertruppe aus dem Hause Core Design ist es zu verdanken, daß wir heute auf handelsüblichen PCs diese urzeitlichen Rennen nachvollziehen und simulieren können.

Ausgetragen wurden die Rennen auf Gefährten die aus Baumstämmen zusammengebaut waren, und mittels eingebauter Dinosaurier angetrieben wurden. Genaueste Nachforschungen haben ergeben, daß es schon in diesen frühen Tagen des Rennsportes echte Champions gab, die regelmäßig um die Meisterschaften fuhren. In ‚Stone Racers' könnt Ihr die großen Tage eines Cliff Ace, Chuck Rock oder Granite Jackstone wieder aufleben lassen und in die Rolle dieser Stars schlüpfen. Auch die eigentlichen Rennen werden auf Eurem Monitor gezeigt und stellen sich als fließend scrollender Ausblick auf die urzeitlichen Rennstrecken dar. Neuester Computertechnologie ist es zu verdanken, daß Ihr dabeisein könnt, wenn die Piloten durch eine wilde Gewitternacht rasen, sich im dampfenden Dschungel der Vorzeit in die Kurve legen oder rasant über die Gletscher einer verfrühten Eiszeit schliddern. Sogar das individuelle Rennverhalten der Piloten konnte rekonstruiert werden, und Ihr seid hautnah dabei, wenn die Konkurenz zum Überholen ansetzt und vom Beifahrer eines mit der Keule geplättet bekommt. Seht zu, wie das urzeitliche Publikum den Piloten freundlich zuwink, und Passanten, selbst wenn Sie überfahren und in die Luft gewirbelt werden, ihre gute Laune nicht verlieren.

KEULE CONTRA ÜBERHOLEN

All das, acht Rennstrecken plus vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und ein gelungener Zweispieler-Modus stecken in dieser garantiert nicht ernstgemeinten Rennsimulation. Dank der bunten Cartoon-Grafik wird jedem auf den ersten Blick klar, daß es hier um Fund und nicht um Science geht, ein Unterfangen, das den Core Design-Jungs wirklich gut gelungen ist. Sucht man nach unmittelbar vergleichbaren Spielen, landet man zwangsläufig bei ‚Super Mario Kart', das es leider nicht auf dem PC gibt. Zudem gibt es auf dem PC ohnehin nicht übermäßig viele Rennspiele, ernstgemeinte inclusive. Diese Lücke schließt „Stone Racers" sowohl technisch als auch spielerisch. Daß das Game zudem auch ziemlich lustig gemacht ist und somit quasi eine ‚Ablachgarantie' mitbringt, wird bestimmt nur notorische Trübsalbläser und professionelle Sauertöpfe stören.

Also: Wer Angst vor Spaß, Action und guter Laune hat oder PC-Games mit Zweispieler-Modus generell verabscheut, sollte sich von den ‚Stone Racers' tunlichst fernhalten!

Heiner Hink

Szenen aus dem Steinzeitrennen: Neben ‚ernstzunehmenden' Konkurrenten sind auch zwei Dinos mit von der Partie, wenn die wilde Hatz durch Dschungel, Wüste oder Steinstadt geht

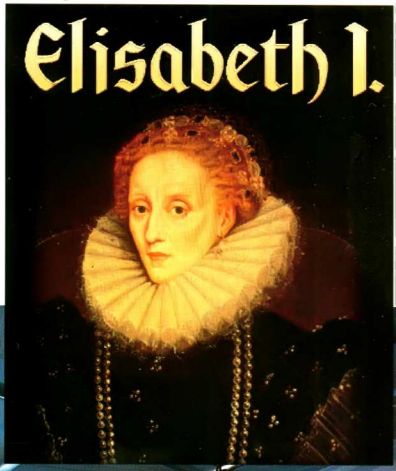
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Core Design
Info	Bomico, Keisterbach
Preis	ca. DM 120
Schwierigkeit	leicht/mittel
System	486/33
Speicher	4 MByte
Soundkarte	SoundWaveBlaster, Roland, Gravis Ultrasound

FAZIT 2

Multimedia made in Germany!

Der große ASCON Casting-Wettbewerb!

Können Sie sich vorstellen, eine Rolle in einer Multimedia-Produktion mit Bestseller-Potential zu übernehmen? Haben Sie Lust, einmal hinter die Kulissen der Softwareproduktion zu schauen und selbst als Schauspieler in den Videosequenzen einer Unterhaltungssoftware-Produktion aufzutreten?



ASCON und **GAMEPRO** bieten Ihnen jetzt diese einmalige Möglichkeit und vergeben je eine männliche und eine weibliche Rolle in der historisch fundierten Wirtschaftssimluation ELISABETH I. Die Simulation beginnt 1558 im elisabethanischen Zeitalter und endet mit dem Kampf gegen die spanische Armada. Über 100 Personen treten während dieses Zeitraumes in Erscheinung. Der Spieler wird den Part eines Schiffseigners übernehmen, der für die englische Krone Macht und Einfluß im europäischen Raum erreichen soll. Dies kann er wahlweise als "seriöser" Händler oder Pirat im Dienst der Königin tun. Vor dem historischen Hintergrund ist es das Ziel des Spielers, zum Ersten Berater der Königin zu avancieren. Auf dem Weg dahin kommuniziert er mit vielen handlungstragenden Personen. **Eine dieser Personen könnten Sie sein!**

Wenn Sie sich für eine der Rollen bewerben, schicken Sie den ausgefüllten Coupon oder ein Schreiben, das die erforderlichen Angaben enthält, zusammen mit einem Ganzkörperfoto bitte spätestens am 20.6.1995 an: Ascon Software GmbH, Stichwort: Casting Elisabeth, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh.

Wir suchen Leser, die sich für eine der folgenden Rollen in ELISABETH I. begeistern können:

- **Der leutseelige Wirt**
- **Der noble Edelmann**
- **Der verwegene Pirat**
- **Die "lockende" Hafendirne**
- **Die brave "höhere Tochter"**
- **Die geheimnisvolle Spionin**

Unter allen Bewerbern wird eine ASCON-Jury zehn Personen zu Probefilmaufnahmen einladen und über die Besetzung entscheiden. Selbstverständlich trägt ASCON die Anreisekosten. Wenn Sie den Wettbewerb gewinnen, erhalten Sie die Rolle, und Ihre schauspielerische Leistung wird entsprechend honoriert.

Wir sind gespannt auf IHRE Bewebung und drücken Ihnen beide Daumen!

GAMEPRO

Bewerbungscoupon

(bitte leserlich ausfüllen, Foto nicht vergessen)

ADRESSE

(Name) _____

(Straße) _____

(PLZ/Ort) _____

ANGABEN ZUR PERSON

Alter: ____ Jahre Größe: _____ cm

Augenfarbe: _____

Haarfarbe: _____

Beruf: _____

Hobbies: _____

GEWÜNSCHTE ROLLE

Ich würde sehr gern in ELISABETH I. vor der Kamera stehen, und zwar in der Rolle des/der:

„Es gibt natürlich Leute, die wollen weiterhin blättern. Aber die tragen bestimmt auch Gesundheitssandalen."

Der interaktive Musik-Katalog von BMG Ariola auf CD-ROM.

Intr'acter [Vol. 1]

Jeder wie er meint. Aber für Dich hat es sich ausgeblättert! Denn jetzt hast Du den **Intr'acter** – den brandneuen Musik-Katalog von BMG Ariola auf CD-ROM. Da wird Dein PC zum Fenster in die ultimative Musikwelt: Über 50.000 Tracks warten auf Dich! Neben der totalen Info gibt's noch jede Menge Fun dazu. Mit der **Juke Box** bist Du Dein eigener DJ und kannst Dir aus mehr als 700 Hörproben mit insgesamt 5 1/2 Stunden Spieldauer Dein eigenes Programm samplen! Und mit der **Video Box** baust Du Dir aus 32 Video-Clips Deinen privaten Musikkanal. Der **Intr'acter** begleitet Dich ab jetzt regelmäßig auf Deinen Reisen durch die Musikwelt von BMG Ariola. Mit Vol. 1 fängt es an. Und dann geht es weiter! Damit Du immer auf dem laufenden bist. Music goes interactive! Sei dabei!

Du bist ein Multi-Media Freak. Du hast einen 486- oder Pentium-PC mit mindestens 8 MB RAM, Soundkarte und Grafikkarte mit wenigstens 256 Farben. Außerdem läuft bei Dir MS-Windows 3.1 oder höher. Dann rein mit dem **Intr'acter** in Dein CD-ROM Laufwerk!

BMG BERTELSMANN MUSIC GROUP

BMG INTERACTIVE Entertainment

BMG Interactive Entertainment, Justus-von-Liebig-Ring 2, 25451 Quickborn, Telefon (04106) 614 - 0, Telefax (04106) 614 - 269

MARIS FELDMANN	THOMAS HELLWIG	KLAUS-D. HARTWIG	MICHAEL KOCZY
Volontär Prügelsp., Strategie Tekken (PS-X)	*Redakteur Prügelspiele, The Need for Speed (3DO)*	*Redakteur Adventure, Shoot 'em Up Galaga (Tekken, PS-X)*	*Redakteur Prügel-, Rennspiele Tekken (PS-X)*
★★★ Die Arcadeversion feierte ihre Erfolge durch den Mehrspieler-Modus, der fehlt natürlich beim Saturn. Trotzdem ganz nett und mit drei verschiedenen Strecken.	★★★ Die neue Rennspiel-Riege ('Ridge Racer', 'The Need for Speed', 'Crash 'n Burn' und 'Daytona USA') weiß zu begeistern. Eines besser als das andere.	★★ Wenn mich *das* als großer Vorzeigetitel davon überzeugen soll, ca. 900 DM für den Saturn hinzublättern ... also wirklich nicht! Nicht umsonst singt der Chor (2. Strekke) so 'schön': „Daytona, let's go away!"	★★★ Daytona hat für mich mehr Spieltiefe als 'Ridge Racer', dafür kommt das Geschwindigkeitsfeeling zu kurz. Auch die 'Grafik-Bugs' und die miese Mucke nerven mich. Im direkten Vergleich bleibt Namcos Game vorn!
★★★★★ Der mit Abstand beste 3-D-Prügler!!! Endlich ein Kampfspiel das wieder so begeistern kann wie seinerzeit Street Fighter. Und für Klaus ist ja auch noch Galaga mit auf der CD.Hey Namco, wann kommt der zweite Teil?	★★★★★ Ich liebe Prügelgames, die PlayStation und 'Tekken' (Marshal Law) ganz besonders, weil es für mich derzeit einfach nichts Besseres gibt!	★★★★★ Virtua-Fighter-Klone oder nicht, Tekken ist einfach genial – solange ich nicht gerade von Maris geplättet werde ... Aber dann begnüge ich mich eben mit einer Runde Galaga.	★★★★★ Auf den ECTS war es für mich DAS Spiel schlechthin! Sogar kleine Fehler gegenüber der Automatenversion wurden ausgebügelt. Es ist in puncto Spielbarkeit fantastisch und mein absolutes Lieblings-Beat-'em-Up!
★★★★★ Ihr seid acht Leute und wißt nicht, was Ihr machen sollt? Warum nicht 'ne Runde Unirally, das Ding macht wirklich Spaß!	★★ Ich finde dieses Spiel nicht so berauschend wie der Rest der Redaktion.	★★★★ Auf den ersten Blick sieht Unirally ziemlich öde aus. Aber im Liga-Modus (mit der gesamten Redaktion) macht es einen Heidenspaß.	★★★★ Es ist lange her, daß es ein Spiel geschafft hat, fast die gesamte Redaktion im Testraum festzuhalten und ans SNES zu fesseln. Leider fallen mir nach ein paar Stunden immer die Daumen ab ...
★★★★ Groovy!	★★★★★ Hier und da noch ein wenig herumgebastelt, ein neuer Level, neue Waffe und endlich ein Paßwortsystem! Was will man mehr?	★★★★ Ganz klar die beste EWJ-Version (nicht nur dank Paßwortsystem). Man hätte aber (bei EWJ generell) noch ein wenig an der Spielbarkeit feilen müssen. (Hallo Michi, Du kannst mir mein MCD gerne abkaufen!)	★★★★★ Schade, daß ich kein MCD habe. Dieses Spiel würde allerdings die Anschaffung lohnen ... Na ja, fahr ich halt zu Klaus, der hat eins.
—	★★★ Ganz o.k., würde ich mir aber nicht unbedingt kaufen!	—	★★★★ Ein gutes Spiel und ganz klar die bisher beste Umsetzung. Ich ziehe jedoch das alte NBA Jam vor, um die ganzen Extras, die das Spielgefüge auseinanderreißen, nicht erst abschalten zu müssen.
★★★ Die Idde mit dem 'Gummiband' ist genial, aber wo sind Levedesign und Gegner geblieben? Trotzdem ein nettes Ding fürs 32X.	★★★ In diesem Fall stimmt meine subjektive Meinung mit der Bewertung im Test überein.	★★★ Die Idee mit dem Gummiband zwischen den Charakteren ist ... Ach, lest doch einfach bei Maris nach, denn ausnahmsweise sind wir mal einer Meinung!	—
—	★★★★ Ich für meinen Teil mag zwar keine Jump&Runs und Dinos schon gar nicht, muß dem Game aber dennoch viel Pep und eine Menge Spielwitz zugestehen.	★★★ Gex ist ja ganz nett (abgesehen vom furchtbar ruckeligen Scrolling), aber auf einer teuren 32-Bit-Konsole erwarte ich mehr. Da hat man auf SNES und MD schon besseres gesehen.	★★★ Ein cool aufgemachtes Jump&Run, dem noch Einiges zu einem Kultspiel fehlt. Letztlich ist es mir nicht abwechslungsreich genug, außerdem ist das Scrolling hakelig.

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!"*

DIE LIEBLINGSSPIELE UNSERER POLITIKER

– Teil 3

Lange mußten die Fans warten, doch diesmal ist es soweit: Über unseren roten Draht nach Bonn trafen direkt über Berlin und Büdelsdorf folgende Meldungen ein: Ex-Minister Möllemann soll momentan unentwegt 'Mega Man' spielen: „Jedes von den zahlreichen MM-Spielen bestätigt mich in meinem Tun, denn es gibt nie was Neues, aber trotzdem sind sie erfolgreich!" Bill Clinton soll übrigens im Weißen Haus mit dem 'Dune II'-Spiel gesichtet worden sein. Der Pressesprecher erklärte auf unsere Anfrage, daß sich der US-Präsident auf einen möglichen Kuwait-Befreiungsfeldzug vorbereitet. Bundeskanzler Kohl hingegen ist ganz angetan von 'Theme Park': „Mit diesem Programm lerne ich, die richtigen Strategien zu entwickeln, um im Freizeitpark Deutschland auch die nächsten Wahlen wieder zu gewinnen."

Also; wenn das so einfach ist ...

Die Wüste bebt – Bill Clintons Sandkastenspiele

Die unendliche Geschichte, oder auch 'Mega Mölleman'

„Freizeitpark Deutschland" oder nur 'Theme Park'?

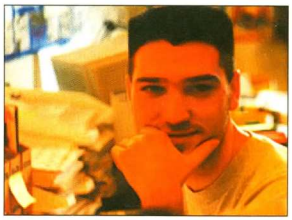
DALLAS ODER DENVER-CLAN

Keine GAMEPRO ohne 'Redaktions-Maskottchen' Jula (inzwischen fast 1,51m !!!): Damit Ihr über folgende Geschichte auch schmunzeln könnt, vorab ein paar Insider-Informationen über die verwandschaftlichen Verstrickungen innerhalb der Redaktion: Jula ist fest mit unserem Chefredakteur Reza befreundet. Julas Schwester, die übrigens auch nicht sehr groß ist, ist wiederum fest mit Thomas zusammen (Ja, das sind die Eltern von Filiz. Siehe auch GAMEPRO 4/5/95).

Eines schönen Arbeitstages hatten Thomas und Reza farblich nahezu identische Klamotten an, so daß Jula in fälschlicher Annahme Thomas von hinten umarmte und knuddelte. Uns Julchen wurde anschließend vor Scham knallrot, während Gerald beschwichtigte, es würde doch in der Familie bleiben. Klaus beschloß aber sofort, sich die Haare zu schneiden und sein Outfit dem von Reza anzupassen ...

Sind wir denn hier bei 'Dallas', beim 'Denver-Clan' oder was!

Unser Denker und Genießer: Thomas



SONIC MACHT PAUSE!

CHAOTIX

Für das betagte, gute alte Mega Drive in Verbindung mit dem neuen 32X-Booster gibt es ab jetzt ein nagelneues Jump&Run mit einem altbekannten Chaoten und seinen Kumpeln. Sodann, welcome to next level!

Durch das Öffnen bestimmter Monitore könnt Ihr ‚Wachstums-Extras' aufsammeln!

Bei ‚Chaotix' geht's nicht minder rasant zu als bei den vergleichbaren Sonic-Modulen. Jedoch wartet man manchmal vergeblich auf Feinde, wodurch es streckenweise recht einfach wird

Widererwarten heißt der Vorzeigeheld fürs 32X nicht Sonic, sondern Knuckles, der einigen vielleicht noch aus Sonic&Knuckles als willkommene Abwechslung in Erinnerung ist. Das 24-MBit-starke Programm ist aber auch ohne das Zugpferd Sonic ganz im Stil der beliebten Jump&Runs gemacht. Und das bezieht sich nicht nur auf das Leveldesign der fünf umfangreichen Welten mit ihren unzähligen Plattformen, Steilwänden, Kurven und Loopings zum Beschleunigen. Auch die Grundmoves, wie das Schwungholen aus der Hocke

RASANTES SCROLLING WIE EH UND JE

und Knuckles' Fliegen und Klettern sind wichtige Bestandteile des neuen Moduls. Natürlich sind auch wieder die obligatorischen Ringe (zum einsammeln), die Chaos Emeralds (Bonusstage), sowie die Extras enthaltenden Monitore und Dr. Robotnik als Endgegner mit von der Partie. Am bewährten Gameplay – auch im Zweispieler-Modus – wurde also nicht viel verändert, denn Ziel des Spiels ist es nach wie vor, die Emeralds aufzuspühren.

Neu ist, daß man per unsichtbarem Gummiband mit einem der fünf neuen Charaktere (s. Kasten) verbunden ist. Auf diese Weise können sich Beide durch abwechselndes Stehenbleiben und wieder Losrennen – sobald das Band voll gespannt ist – nach vorne oder nach oben schleudern. Mit ein wenig Übung lassen sich so die höhergelegenen Plattformen erreichen. Euren jeweiligen Partner – alle haben individuelle Eigenschaften – könnt Ihr dann später durch das Öffnen bestimmter Monitore wechseln.

Das ‚Gummiband' ist eigentlich eher eine unsichtbare Verbindung zwischen den beiden jeweiligen Partnern

Knuckles ist genauso gut und schnell wie Sonic. Das Gummiband ist eine Spitzen-Idee.

Ob Sonic nun dabei ist oder nicht, mit Knuckles kann man voll zufrieden sein. Er hat sogar noch mehr in petto als der Igel!

Unten: Manchmal ist es so verwirrend bunt in den Leveln, daß man Mühe hat zwischen Vorder- und Hintergrund zu unterscheiden

Rechts: Der Roboter ist unheimlich widerstandsfähig, kann auf Stacheln stehen und Wände sprengen

Unten: Das ist Espio, das Chameleon. Es wechselt ständig seine Farbe und sieht fast aus wie Sonic

Links oben: Mighty the Armadillo ist ein Gürteltier. Seine Stärke ist eine Art Spin-Attack.
Links unten: Die winzige Biene Charmy Bee steht den anderen Charakteren in nichts nach, im Gegenteil, sie hat zudem noch gute Flugeigenschaften!
Rechts unten: Vector, das knallgrüne Krokodil, kann sich zusammenrollen und als Ring prima durch die Kurven sausen!

Wenn den Partner zu Euch holen wollt, zoomt er schwingenderweise heran und dann zurück

So kann der Roboter zwar nicht beschleunigen, dafür aber z. B. auf Stacheln stehen, ohne verwundet zu werden. Charmy, die Biene nutzt ihre Flugkünste und das Krokodil Vector kann sich rollen. Die jeweilige Leitfigur kann außerdem per Extra kurzzeitig wachsen oder schrumpfen. Womit wiederum bestimmte Plätze erreichbar sind. Im Gegensatz zu den reichhaltigen Sonic-Spielen fällt ein Mangel an Feinden auf, was dazu führt, daß der Schwierigkeitsgrad dementsprechend niedrig ist und das Ganze eher zu einer bequemen Ringesucherei, denn zu einem spannungsgeladenen Jump&Run ausartet. Nichtsdestotrotz bietet das Modul genug Kurzweil. Zwar sind die Level häufig viel zu bunt und dadurch manchmal recht chaotisch (wo kann ich stehen, wo nicht, wo muß ich eigentlich hin?), dafür sind sie aber zumindest genauso interessant wie die der Vorläufer. Viele neue und auch altbekannte Elemente (Loopings, diverse Extras, Bonusrunden, etc.) führen zu einem hohen Wiedererkennungswert. Wenn dieses Jump&Run auch nicht an die Klasse von ‚Sonic 3' oder ‚Sonic&-Knuckles' herankommt, unterhaltsam ist es allemal. Dazu tragen die gelungenen Musikstücke und die typischen Soundeffekte bei. ‚Chaotix' besitzt außerdem ein astreines Scrolling, daß einiges an Know How erahnen läßt, jedoch nicht sofort auf das 32X deutet. Sonic-Fans werden, genau wie auch alle anderen Jump&Run-Vertilger, auf jeden Fall ihre Freude haben und dieses Spiel schätzen.

Thomas Hellwig

Hat einer von Beiden die obere Plattform erreicht, zieht der andere einfach hinterher!

Manchmal verwirrend bunt, zu wenig Gegner und gelegentlich etwas unübersichtliche Wege

MD 32X

CHAOTIX

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Es macht sehr viel Spaß, weil's unheimlich rasant ist, könnte aber mit weit mehr Gegnern gespickt sein.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Fünf Level sind nicht gerade viel, dafür sind sie aber recht groß und in mehrere Acts unterteilt.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Wäre es nicht so knallig bunt – und dadurch manchmal verwirrend – könnte man keine Fehler finden.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Wer Sonic kennt, kennt die Musik und Soundeffekte. Beides ist wirklich gut, aber eben nicht die Krönung.	

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2 (simultan)
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 150
Level	5
Schwierigkeit	mittel
Continues	per Paßwort
Speicher	24 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2-

Nicht alle Kurse enden dort, wo sie beginnen. Man fährt dementsprechend nicht mehrere Runden, sondern nur einmal bis ins Ziel.

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

SONIC DRIFT

Sonic-Fans blicken in Sachen Rennspiel schon lange neidisch auf die Mario-Gemeinde. Und das wird wohl auch vorerst so bleiben ...

Was Mario-Anhängern bereits seit Ende '93 vergönnt ist (‚Super Mario Kart'), können nun auch Sonic-Freunde haben: ein Rennspiel mit ihrem Jump&Run-Helden.

Sonic, Tails, Knuckles und vier weitere altbekannte Charaktere können sich auf 18 individuellen Pisten hinterherfahren. Drei unterschiedliche Renn-Modi – ‚Chaos GP', ‚Free Run' und ‚Versus' per Linkkabel – stehen Euch zur Verfügung. ‚Sonic Drift' ist jedoch absolut nicht mit dem fetzigen Konkurrenz-Modul von Nintendo vergleichbar. Und das nicht nur, weil das Modul auf dem kleinen Game Gear läuft, sondern vielmehr weil es spielerisch um Klassen schlechter ist. Es will einfach kein richtiges Rennfeeling aufkommen. Der eigene Wagen kennt im Grunde nur drei verschiedene Positionen – gerade, halbrechts und halblinks! Dadurch wirkt das Kurvenverhalten und das Handling unheimlich hakelig und wenig realistisch. Selbst auf den schwierigeren Strecken ist es kein Problem, die diversen herumliegenden Extras (Sprint, Sprung, Minen etc.) einzusacken und den Gegnern davonzubrausen.

Das ganze Gameplay ist trotz des recht hohen Niedlichkeitsfaktors viel zu einfach gestrickt und schon von Beginn an eher langweilig. Da kann dann auch das durchaus schnelle und fast fehlerfreie Scrolling nicht mehr viel retten. *th*

Mit den Gegnern läßt sich häufig leicht umspringen. Kaum einer von ihnen kann wirklich längere Zeit mithalten!

Der schwarze Strich auf dem Streckenabschnitt ist nicht etwa eine schmutzige Straße, es ist ein Tunnel.

GAME GEAR

SONIC DRIFT

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die hakelige Steuerung in Verbindung mit der Animationsarmut der Wagen frustriert gehörig!	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Es ist so einfach, einfach so einfach, daß man durchgespielt hat ehe der Sessel richtig warm geworden ist!	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Das Scrolling ist schnell und ruckelfrei. Auf dem Game Gaer schon eine Leistung. Streckendesign langweilig!	
Sound	6 5 4 3 2 1
Es ist nunmal so, auf dem GG klingen fast alle Soundeffekte und auch die Musiken gleich (... schlecht!).	

Genre	Rennspiel
Spieler	1 (2 Linkkabel)
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 90
Level	18 Strecken
Schwierigkeit	einfach
Continues	
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3-

Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe einen großen Theme-Park-Rundumschlag gemacht haben, widmen wir uns diesmal der mittlerweile fertiggestellten SNES-Version.

A C H T E R B A H N O H N E S C H W I N D E L

THEME PARK

Auch in der Arktis haben die Besucher Durst. Allerdings solltet Ihr dort den Eisgehalt nicht zu hoch ansetzen, es ist schließlich kalt genug

Verschießt Euer Pulver (Attraktionen) nicht gleich am Eingang Eures Parkes, sonst verschwinden die Besucher gleich wieder

Gehört Ihr auch zu den Leuten, die Ihr ganzes Geld regelmäßig in sogenannten Vergnügungsparks lassen, wo man dann Wildwasserrutsche fährt oder aus der Achterbahn bricht? Dann seid Ihr genau die richtigen Leute für Bullfrogs neues Erfolgsspiel. Mit einem bescheidenen Startkapital müßt Ihr hier einen eigenen Vergnügungspark aufbauen und gegen die Konkurrenz behaupten. Dazu könnt Ihr nicht nur einfach die Geräte und Buden aufstellen, sondern auch alle anfallenden Kleinigkeiten selber in die Hand nehmen. Denn neben dem Eintrittspreis dürft Ihr unter anderem die Dauer und Geschwindigkeit der einzelnen Attraktionen einstellen, den Salzgehalt der Pommes oder auch die Koffeinmenge des Kaffees bestimmen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad obliegt Euch auch die Lagerverwaltung oder z.B. die Tarifverhandlungen mit Euren Angestellten. Sogar Aktien der Mitbewerber könnt Ihr (Bargeld vorrausgesetzt) erwerben. Erleichtert werden Euch diese Aufgaben durch eine ganze Reihe übersichtlicher Statistiken, aus denen sich alle relevanten Daten ablesen lassen. Regelmäßig erweitert sich die Palette von Buden und Attraktionen, so daß Ihr für längere Zeit abwechslungsreich beschäftigt seid. Solltet Ihr mit Eurem Park Erfolg haben (die jährliche Abrechnung dient als Indikator), könnt Ihr ihn auch Gewinnbringend verkaufen und mit dem Erlös an einem von 23 anderen (schönen) Plätzen der Welt Euer Glück versuchen.

Was darf es denn heute sein? Eine Achterbahn, ne Wasserutsche oder doch lieber nur ein Trampolin?

Die Steuerung ist nach kurzer Eingewöhnung recht einfach und geht dann, dank übersichtlicher Menüs gut von der Hand. Ohne vorheriges Studium der Anleitung braucht Ihr allerdings gar nicht erst loszulegen. Von der grafischen Seite gibt es ebenfalls nichts an dem Modul auszusetzen, alles ist sehr bunt und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Während des normalen Games beschränkt sich der Sound aufs Nötigste und schont so unsere armen Ohren. Wer diese Art von Game (Sim City, Populous ect.) mag (und viel Zeit hat), wird mit Theme Park voll zufrieden sein. Habt Ihr allerdings was gegen viele Optionen und Unmengen von Menüs wird dies sicherlich nicht Euer Spiel sein.

Maris Feldmann

DINEYLAND FÜR STUBENHOCKER

Auf 24 Plätzen in der Welt könnt Ihr Eure Parks bauen. Umfangreiche Statistiken unterstützen Euch dabei nach Kräften

Viele Optionen, detaillierte Grafik, gute Steuerung, viel Spaß für so ein kleines Modul

Die Menüs sagen Euch (komplett in deutsch) alles, was Ihr (übers Game) wissen müßt

Nichts für Statistikhasser und Leute, die niemals Anleitungen lesen

SNES

THEME PARK

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Theme Park spielt sich einfach gut und macht Spaß. Nicht zuletzt wegen der ordentlichen Steuerung	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Ständig neue Geräte und 24 Bauplätze werden Euch für die nächsten Monte an die Konsole fesseln	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Bunt, detailliert und bewegt! Was will man viel mehr? Allerdings sind die Ansprüche seit DKC gewachsen.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Die Musi hält sich während des normalen Games eher zurück, kann aber durchaus gefallen.	

Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 130
Level	24
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Speicher
Speicher	12 Mbit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 1-

Der große Dino-Boom rund um Jurassic Park ist eigentlich schon lange vorbei, da erscheint der verschmitzt dreinblickende ‚Gex' auf der Mattscheibe und reißt das Steuer noch einmal rum!

ECHSZELLENT

GEX

Über Kopf oder flach an der Hintergrungwand entlangkrabbeln – das ist für die wendige Echse Gex kein Problem!

Wenn die Rakete aufprallt und danach hochgeht, solltet Ihr schnellstens in Sicherheit springen!

für Jump&Run-Begeisterte und Dino-Fanatiker brechen rosige Zeiten an! Seit die leistungsstarken Hi-End-Konsolen auf den Markt drängen und um die Gunst der Videospieler buhlen, verbessern sich auch die Spiele nach und nach. Vielleicht nicht unbedingt so sehr in Sachen Gameplay, dafür aber um so mehr bei der Grafik, den Animationen der Helden und nicht zu vergessen, bei der musikalischen Untermalung und den Soundeffekten. Bei ‚Gex' wird diese steigende Qualität erneut deutlich. Nachdem Euch ein witzig animierter Vorspann über die Vorgeschichte (à la ‚Howard – The Duck') aufklärt – Gex wird von Rez, dem Herrscher der Media-Dimension, aus seinem Fernsehsessel heraus in die fiktive TV-Welt verschleppt – beginnt Euer Abenteuer. Zunächst könnt Ihr im Optionsmenü das Joypad frei nach Wunsch belegen. Danach findet Ihr Euch auf der Media-Dimensionskarte wieder. Sie zeigt fünf Bildschirme, die den Eingang zur jeweiligen Welt bilden, in der sich fünf Unterlevel befinden. Habt Ihr einen davon samt grausigem Endgegner geschafft, seid Ihr zum nächsten Abschnitt zutrittsberechtigt. Gleichzeitig speichert Euer 3DO den Spielstand automatisch ab. Doch soweit müßt Ihr erst einmal kommen! Der flinke und sehr wendige Gex – der übrigens wirklich toll animiert ist – kann fast alles: an Wänden und Decken krabbeln, rennen, Feuer spucken, Mauern mit dem Schwanz zerschlagen, Feinde einfrieren, elektrische Blitze schleudern und und und! Außerdem fallen ihm zuweilen Power-Ups in die Hände, durch die sich die üblichen ‚Auffrischungen' der Energie und anderer Reserven bewerkstelligen lassen. Doch Eure Aufgabe ist es nicht, allein Power-Ups einzusammeln und die Gegner plattzumachen, Ihr seid vielmehr auf der Suche nach Eurer Fernbedienung – der einzigen Möglichkeit, je wieder aus der Media-Dimension zu entfliehen. Nebenbei sackt Gex unzählige goldene Insekten ein, von denen ihm 100 Stück ein Extraleben verschaffen.

Reichhaltiges J&R mit guter Musik und interessanten Leveln.

In diesem Bonusraum – nur durch einen Teleporter zu erreichen – gibt es Insektenextras satt!

Grafisch gesehen sind die Level etwas blaß geraten. Das Scrolling ist nicht ganz sauber.

JUMP&RUN MIT ALLEM WAS DAZU GEHÖHRT

Wie Ihr seht, handelt es sich um ein ‚Vollblut-Jump&Run' mit allem, was dazu gehört: Extras en masse, Power-Ups satt und vielen verschiedenen Moves. Wenn auch das Leveldesign farblich zu blaß wirkt und das Scrolling geringfügig ruckelt, der Spielspaß ist jedenfalls sehr hoch, genau wie die musikalische Begleitung und Gexs Soundeffekte gelungen und sehr stimmungsvoll sind.

Thomas Hellwig

Muster: Test 'N Take, Berlin

In dem witzigen , nach neuer Machart gestalteten, filmischen Vorspann wird der neckisch dreinblickende Gex vom bösen Rez in die Media-Dimension gezogen, wo seine Abenteuer beginnen

3DO

GEX

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Es kann so ziemlich alles, läßt sich prima steuern und hat tolle Animationen!	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Ein kurzweiliges 100%-Jump&Run mit 25 mittelgroßen Leveln, die inhaltlich sehr reizvoll sind.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Gex selbst ist hervorragend animiert, die Level jedoch farblich etwas trist. Das Scrolling ist leicht unsauber.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Die schöne musikalische Untermalung und die passenden Soundeffekte beleben das Game.	

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Crystal Dynamics
Preis	ca. DM 130
Level	5 à 5 Unterlevel
Schwierigkeit	mittel
Continues	3DO-Speicher
Speicher	1 CD
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2

JAGUAR Test

TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

Die Sprites sind groß, aber mäßig animiert

Die Umsetzung des Automaten „Troy Aikman NFL Football" bietet ein bis zwei Personen die Gelegenheit, in die Tiefe des amerikanischen Volkssports einzutauchen. Wahlweise wird ein Showmatch oder eine gesamte Saison – die zusätzlich modifiziert werden darf – ausgetragen. Wer nicht aktiv ins Geschehen eingreifen möchte, hat Gelegenheit, die Trainerposition einzunehmen. Klar, daß alle 28 NFL-Teams inklusive ihrer charakteristischen Stärken mit von der Partie sind.

Das ist bereits alles, was von der positiven Seite zu vermelden ist, denn in grafischen wie spielerischen Belangen patzt das Programm auf ganzer Linie. Die großen Sprites sind nur mäßig animiert, und das Scrolling ist fürchterlich. Ruckeln ohne Ende ist angesagt, ebenso wie ständige Hektik und Unübersichtlichkeit. Daß das Spielzüge-Repertoire dem von ‚Madden NFL '95' weit unterlegen ist, fällt da kaum noch ins Gewicht. Troy Aikman NFL Football ist einmal mehr ein Programm, das die Leistungsfähigkeit des Jaguars in keinster Weise unterstreicht, wohl aber die Inkompetenz der Programmierer!

hja

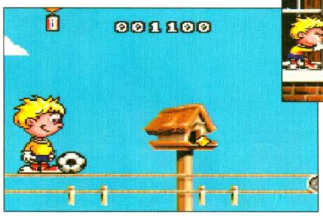
Gameplay	6 5 4 3 2 1
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Grafik	6 5 4 3 2 1
Sound	6 5 4 3 2 1

Genre ..... Sport
Spieler ..... 1-2 (simultan)
Hersteller ..... Williams
Preis ..... ca. DM 160
Level ..... 28 NFL-Teams
Schwierigk. 3 Stufen/je nach Paarung
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 16 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 4-

GAME GEAR Test

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Nur ein kurzer Pfiff, und der Ball ist wieder da – ist das nicht praktisch?!

Der Spielzeugfabrikant Colonel Brown will giftigen, genverändernden Schleim in die Kanalisation kippen. Fußballfan Marko, zufällig in der Nähe, bemerkt, daß sein Leder etwas davon abbekommen hat und nun magische Fähigkeiten besitzt. Zum Beispiel teleportiert sich der Ball auf Tastendruck vor Markos Füße. Diesen Vorteil ausnutzend entschließt er sich, dem bösen Brown das Handwerk zu legen.

In den 14 Leveln der Stadt kann Marko zur Unterstützung seiner Aktivitäten diverse Pick-ups aufsammeln. Herzen, 1 Ups und Turbo-Turnschuhe helfen ihm im Kampf gegen die verseuchten Tiere in seiner Umgebung.

Durch Restartpoints werdet Ihr davor geschützt, den jeweiligen Level noch einmal komplett spielen zu müssen. Zudem gibt´s noch Paßwörter.

Flüssiges Scrolling und ein gelungenes Leveldesign zeichnen das Spiel aus. Trotzdem fehlt dem Ganzen etwas Pepp im Gameplay, denn ständig den Ball ‚mitzuschleifen' kann auf Dauer schon nervig sein.

th

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 Spieler
Hersteller ..... Donark
Preis ..... ca. DM 90
Level 14
Schwierigkeit ..... mittelstegend
Continues .....
Speicher ..... 2 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 3-

MD 32X Test

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Für schnelle Rennspiele ist das 32X dank seiner verhältnismäßig fixen CPU geradezu prädestiniert. Das hat eindrucksvoll ‚Virtua Racing Deluxe' bewiesen. Doch was nützt die beste Hardware, wenn manche Programmierer damit nicht umzugehen wissen? Diese Frage muß man sich zwangsläufig stellen, wenn „Motocross Championship" über die Bildschirme flackert. Anstatt rasanter Motocross-Action wird Chaos pur geboten. Direkt nach dem Start herrscht ein solches Durcheinander, daß überhaupt nichts mehr, geschweige denn das eigene Motorrad im Gewühle zu erkennen ist. Zudem verschwindet es bei Sprüngen des öfteren und ist kurzzeitig nicht zu sehen. Damit nicht genug: Das Bike bleibt nahezu in der Luft stehen, wenn es mit einem Konkurrenten – welche à la ‚Road Rash' getreten und geschlagen werden können – kollidiert. Des weiteren ist die Steuerung katastrophal, die Grafik mäßig, und Spielspaß kommt zu keiner Sekunde auf – auch nicht im Zweispieler-Simultan-Modus, in dem man sich in Mini-Bildausschnitten wiederfindet.

hja

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

Genre ..... Rennspiel
Spieler ..... 1-2 simultan
Hersteller ..... Sega
Preis ..... ca. DM 150
Level ..... 12 Strecken
Schwierigkeit ..... 3 Stufen
Continues ..... Paßworter
Speicher ..... 16 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 5-

RISE OF THE ROBOTS

Kenner der Videospielszene kennen sicherlich schon die eine oder andere Version von „Rise of the Robots". Nach den 16-Bit-Fassungen wird nun auch das 3DO von der nicht endenwollenden Welle des Prügel-Grauens heimgesucht.

Zum Inhalt: Ein Robi will die Welt retten und muß dafür nur fünf Blechkumpanen plätten. Schon steht er im finalen Showdown dem Bösen in Metallgestalt gegenüber. Zu zweit gleichzeitig steuert ein Spieler immer die Hauptfigur, nur der andere darf sich einen der fünf Roboter aussuchen – also alles wie gehabt!

Der Vorspann und die Zwischensequenzen sind gar nicht so schlecht, ansonsten ist die Grafik wenig imposant. Den Sound (Ex-Queen Brian May zupfte die Gitarre) könnt Ihr nur im Vorspann genießen, ansonsten herrscht während eine Kampfes Totenstille, welche höchstens von ein paar blechernen Kollisionsgeräuschen durchbrochen wird – der Soundchip wird mehr als unterfordert.

RotR wird gnadenlos für jedes System umgesetzt, auch wenn die Kritiken zu den bisherigen Versionen eher vernichtend waren. Liebe 3DO-Besitzer: Seid hiermit vor diesem Silberling gewarnt! Wer anständig Prügeln will, sollte lieber zu ‚Samurai Shodown' oder ‚S. Street Fighter II Turbo' greifen.

mik

Muster: Galaxy, München

Da kracht Metall auf Metall, totes Hirn auf totes Hirn ...

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 (simultan)
Hersteller ..... Absolute
Preis ..... ca. DM 120
Level ..... 6 Gegner
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... –
Speicher ..... 1 CD
Erhältlich ..... als Import

FAZIT 5

Zombies im Schotten-rock???

CORPSE KILLER

Zombies, Zombies und kein Ende – für mehr Spielspaß sorgen die auch nicht!

Ein völlig durchgeknallter Wissenschaftler betreibt irgendwo in der Karibik gar schreckliche Experimente: Durch eine Kombination aus Voodoo-Magie und moderner Technik erschafft er Horden von Zombies, die die Gegend unsicher machen. Als er seine Untaten auch noch an einem Trupp US-Marines durchführen will, handelt er sich natürlich mächtig Ärger ein und zwar in Form eines schießwütigen Helden. Und so kommt es, wie es sich für ein interaktives Movie gehört: Die Kamera schwenkt von links nach rechts (oder auch mal anders herum), aus Türen oder Erdlöchern stürmen lächerlich gestylte Zombies hervor, und Ihr dürft interaktiv per Joypad das Fadenkreuz steuern und die Bösewichter auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Zwischendurch gibt es auch noch einige nette Zwischensequenzen, die die Handlung erzählen, und das war es dann auch schon. Technisch ganz nett gemacht, spielerisch jedoch eine Katastrophe – bevor wir alle zu interaktiven Videospiel-Zombies werden, sollten wir vielleicht doch auf Skat oder Halma umsteigen.

man

Muster: ECS, Hamburg

Zuviel interaktive Spiele gespielt?

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
Spieler 1
Hersteller ..... Digital Pictures
Preis ..... ca. DM 130
Level ..... –
Schwierigkeit ..... ansteigend
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 1 CD
Erhältlich ..... im Handel

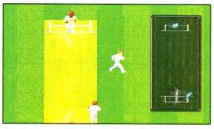
FAZIT 5-

MEGA DRIVE Test

BRIAN LARA CRICKET

Kricket – ein baseballähnliches Wurf- und Schlagspiel – wird vornehmlich in den Commonwealth-Ländern (Großbritannien, Australien etc.) gespielt und konnte sich auf unserem Kontinent nicht durchsetzen, obwohl es in Berlin bis 1959 und einigen anderen Ländern gespielt wurde. Dabei ist Kricket ein interessantes Spiel, wie auch „Brian Lara Cricket" verdeutlicht. Codemasters Simulation beinhaltet zehn Originalteams, die mit authentischen Spielern und deren Stärken aufwarten. Viele Optionen nehmen Einfluß auf Spiellänge (ein Kricket-Match kann in der Realität bis zu fünf Tage dauern) und Stärke der Computerteams. Verschiedene Schlag- und Wurfvarianten und alle relevanten Features des Sports wurden berücksichtigt und machen aus Brian Lara Cricket eine gelungene Simulation, die auch grafisch ordentlich ist. Ein Vierspieler-Modus sowie eine Batterie, die Spielstände speichert runden das Ganze sehr angenehm ab. Kricket-Fans und die, die es werden wollen, sollten unbedingt einmal probespielen!

hja



Nach dem Schlag schaltet die 3-D-Sicht in eine halbschräge Vogelperspektive

Der Werfer versucht, mit dem Ball das kleine Tor (Wicket) zu treffen, so daß die beiden Querstäbchen (Bails) herunterfallen

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 ..... 1-4 simultn
Hersteller ..... Codemasters
Preis ..... ca. DM 120
Level ..... 10 Teams
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 8 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 3+

Deutschlands Spieleentwickler Nr. 1 sprach mit uns über die Zukunft der Konsolen und gewährt interessante Einblicke in die Spielebranche.

FACTOR 5

FACTOR 5 ÜBER IHRE SPIELE:

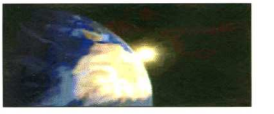
„Katakis war ein für damalige Verhältnisse (1988) sehr guter ‚R-Type'-Clone auf dem Amiga. Leider war die Ähnlichkeit etwas zu groß. Activision, damaliger Lizenznehmer des Automatenoriginals, wollte Katakis stoppen. Man einigte sich dann darauf, daß Factor 5 die offizielle R-Type Amiga-Version (1989) für Activision programmieren sollte - natürlich für entsprechend wenig Geld - und somit blieb Katakis am Leben. Danach kam 1990 ‚Turrican' auf Amiga und Atari ST (basierend auf dem C-64-Original von Manfred Trenz, die Red.) und aufgrund des Riesenerfolges 1991 ‚Turrican 2' (Amiga, ST).

Seit ‚Donkey Kong Country' gehören gerenderte Grafiken zum guten Ton

1992 kamen wir in Kontakt mit Hudson Soft und konvertierten ‚B.C. Kid' von der PCEngine für den Amiga. Den Japanern gefiel die Umsetzung so gut, daß wir Ende 1992 nach Tokyo eingeladen wurden. Unsere Konsolenzeit begann nach den Computer-Turricans mit ‚Super Turrican' auf dem SNES und gleichzeitig ‚Mega Turrican' auf dem Mega Drive. Beide Projekte wurden Anfang 1992 gestartet und 1993 beendet - allerdings ließ die Veröffentlichung leider ziemlich auf sich warten. Die Mega-Drive-Version erschien in Europa fast zwei Jahre nach deren Fertigstellung.

Super Turrican eröffnete uns die Möglichkeit, mit LucasArts (den Machern von ‚Star Wars', die Red.) zu arbeiten (‚Indiana Jones - Greatest Adventures' 1994 für SNES) - eine Verbindung, die jetzt mit den neuen Konsolen Früchte trägt. Neben LucasArts suchten wir uns als zweiten großen Partner Konami. ‚Probotector 2' auf dem Game Boy (1994) legte den Grundstein für weitere Projekte.

Aktuelle Spiele sind ‚Super Turrican 2' auf dem SNES (Ocean), ‚Animaniacs' auf dem (Super) Game Boy (Konami) - wir sind ziemlich stolz auf die Nutzung ALLER SGB-Features - und ‚Indiana Jones' (LucasArts/U.S.Gold) auf dem Mega Drive."


Auch ‚Super Turrican 2' (SNES) kommt nicht ohne gerenderte Zwischensequenzen aus

GAMEPRO: Stellt uns doch einmal kurz „FACTOR 5" vor!
Factor 5: Factor 5 wurde 1987 als lockerer Verbund gegründet. Aus der damaligen Amiga-Computer-Szene taten sich fünf spielebegeisterte Jünglinge zusammen und schrieben dann in einjähriger Arbeit ihr erstes Spiel: ‚Katakis' (1988). Factor 5 besteht heute aus 17 Mitarbeitern. Viele davon sind fest hier in Köln beschäftigt, weitere hingeben sind über die ganze Bundesrepublik verstreut. Fast alle haben ihre Ausbildung (Uni) abgebrochen. Zum Spieleprogrammierer wird man kaum über die ‚klassischen' Wege.

GP: Was muß man tun, um Spiele für eine Konsole entwickeln zu können?
F5: Man muß mit relativ viel Geld und am besten mit Referenzen (fertige erfolgreiche Spiele im PC-Markt) bei den entsprechenden Firmen vorsprechen. Ist man schließlich offizieller Entwickler, hat man Zugang zu den

Zum Spieleprogrammierer wird man kaum über die ‚klassischen' Wege

Bei ‚Super Turrican' (SNES) mußten die Probrammierer noch mit vier MBit Speicher auskommen

sündhaft teuren Entwicklungssystemen – allein für die PlayStation-Entwicklung mußten wir fast 80.000,- DM investieren. Dazu kommen noch teure Tools [Hilfsprogramme, Entwicklungswerkzeuge, die Red.] wie Silicon-Graphics-Computer [SGIs] und Co. ...

GP: Wie läuft die Entwicklung eines Videospieles ab?
F5: Wenn es sich um eine Konvertierung handelt, versucht man natürlich mit allen Mitteln und Tricks dem Vorbild möglichst nahe zu kommen (z.B. ‚Probotector 2'). Bei Original-Designs kommt es darauf an, wie wichtig der Erscheinungstermin ist. ‚Indiana Jones' z.B. mußte unter großem Zeitdruck pünktlich fertiggestellt werden, bei ‚Super Turrican 2' hingegen hatten wir mehr Spielraum. Insgesamt ist aber

‚Probotector 2' (Super GB) kommt dem Original ‚Super Probotector' erstaunlich nahe

immer der Zeitfaktor der entscheidende Punkt – und allzuoft Anlaß für Kompromisse.
Die Entwicklung eines Spiels läuft eigentlich prinzipiell gleich ab: Am Anfang stehen ausgedehnte Design-Meetings mit allen Beteiligten. Dann sind die ersten Grafiken und visuellen Studien fällig, und es werden bereits ein oder zwei Musiken komponiert, um den Stil des Spiels in allen Belangen zu fixieren. Danach folgt die ca. einjährige, von 1000 Änderungen bestimmte ‚heiße' Phase, in der das Spiel programmiert, Grafiken gemalt und Musiken komponiert werden. Ganz zum Schluß müssen die leidigen Fehler (Bugs) gesucht, gefunden und entfernt werden.

‚Ballblazer' (LucasGames, 1984) war ein originelles Sportspiel für den Atari 800, Umsetzungen gibt es für C-64 und Amiga (‚MasterBlazer')

GP: Worin liegen Eure Vor- und Nachteile gegenüber großen Firmen?
F5: Mit unseren 17 Mitarbeitern sind wir ein kleines, aber sehr effektives Team. Unser Ausstoß wird kaum drei bis vier Spiele pro Jahr überschreiten – das reicht allerdings auch aus, denn bei so wenigen Projekten hat man die Qualität absolut unter Kontrolle. Gegenüber großen Firmen wie z.B. Konami haben wir in dem Moment Probleme, wenn zusätzliche Tools geschrieben werden müssen oder anderweitig Hilfe notwendig ist. In diesen Fällen können wir natürlich nicht auf einen riesigen Pool von Leuten zurückgreifen.

GP: Was empfehlt Ihr Leuten, die beruflich Spiele-Programmierer/-Designer/-Grafiker werden wollen?
F5: Leider gibt es in Deutschland keine echte Spieleindustrie. Wir sind zum Beispiel nur durch Glück zu dem geworden, was wir sind. Wir suchen zwar immer nach talentiertem Nachwuchs, sind allerdings nicht in der Lage auszubilden. Trotzdem ist eine Bewerbung immer willkommen.

GP: Spiele werden in letzter Zeit immer aufwendiger, vor allem durch die seit ‚Donkey Kong Country' so populäre SGI-Rendergrafik. Wie reagiert Ihr darauf?
F5: Im Endeffekt ist die SGI auch nur ein weiteres Tool – allerdings absolut notwendig für die nächste Spiele-Generation. Wir arbeiten inzwischen auf drei SGI-Rechnern mit Alias ‚PowerAnimator', doch die Rechenzeit reicht nie ganz aus. Natürlich ist man manchmal ein wenig neidisch auf Rare [die Entwickler von ‚Donkey Kong Country', die Red.] mit deren SGI-Fuhrpark, doch ohne kreatives Talent dahinter nützt die ganze Technik nichts. Davon mal abgesehen, kann das Wettrüsten der SGI-Junkies in der Unterhaltungswelt auch schnell zu einem

Ohne kreatives Talent nützt die ganze Technik nichts . . .

Verlust an innovativen Ideen führen – ‚Super Mario World' ist nun einmal in seiner Schlichtheit ein sehr viel besseres Spiel als

Wir hoffen, daß sich nicht alle vom ‚Renderwahnsinn' anstecken lassen

Donkey Kong Country (welches aber natürlich auch sehr gut ist).
Wir hoffen, daß sich nicht alle Grafiker vom ‚Renderwahn' anstecken lassen, denn sonst würden Spiele wie ‚Final Fantasy III' [Import-Rollenspiel von Squaresoft, vgl. GAMEPRO 12/94, die Red.] mit Ihren stimmungsvollen Zeichnungen bald der Vergangenheit angehören.

GP: Ihr seid ja so etwas wie Spezialisten für Actionspiele. Wollt Ihr nicht auch mal etwas anderes machen?
F5: Super Turrican 2 bedeutet für uns das vorerst letzte klassische 2-D-Action-Spiel. Ganz ehrlich, wenn Du diese Art Spiel fünf Jahre lang gemacht hast, ist da ein gewisser Burn-Out da. Davon mal abgesehen, ist mit konventionellen Modulen (ohne ‚Super FX'- und ‚SA-1'-Zusatzchips) aus dem SNES nicht mehr rauszuholen. Wir haben vor kurzem mit unserem ersten großen 3-D-Spiel auf Sonys PlayStation angefangen, und auch die Saturn-Entwicklung hat schon begonnen. ‚BallBlazer X' ist ein Science-Fiction 3-D-Sportspiel mit viel Action und Innovationen, das wir für LucasArts entwickeln – eben etwas ganz anderes. Wenn Nintendo einverstanden ist, würden wir gerne eine besondere Version auf dem Ultra 64 programmieren. Ihr seht, Turrican und Co. sind nicht unsere einzigen Interessen und vielleicht kommt demnächst ja ein Rollenspiel von uns ...

Sonys PlayStation ist der Traum eines jeden 3-D-Programmierers

GP: Was wollt Ihr mit Euren Spielen erreichen, was unterscheidet Euch von anderen Entwicklern?
F5: Hauptsächlich natürlich Spaß am Spiel, ganz nebenbei ist es auch toll, wenn durch ein Spiel mehrere Leute zusammenkommen – ‚Bomberman' (HudsonSoft) ist der klasische Mehrspieler-Spaß.
Unsere Stärken liegen wohl im technischen Bereich: Wir kommen mit neuen Maschinen meist schneller klar als viele andere. Daneben versuchen wir aber schon seit Jahren, technisch und spielerisch auf das Niveau der Japaner zu kommen, und mit Super Turrican 2 denken wir, diesem Anspruch erstmals wirklich gerecht geworden zu sein.

GP: Könnt Ihr uns schon einmal verraten, was in Zukunft von Euch zu erwarten ist?
F5: Neben unserem LucasArts-PlayStation-Projekt setzen wir gerade für Konami das fantastische ‚International Superstar Soccer' für das Mega Drive um – allerdings nicht nur die bekannte SNES-Version, sondern ... Dazu in einigen Monaten mehr. Daneben werden gerade zwei andere Spiele auf den ‚Next Generation'-Konsolen begonnen, über die wir allerdings noch einige Zeit nicht reden werden (bzw. reden dürfen).

GP: Da Ihr die PlayStation erwähnt: Was haltet Ihr von dieser Konsole?
F5: Die PlayStation ist, zumindest bis das Ultra 64 kommt, der Traum eines jeden 3-D-Programmierers. Zwar sind im klassischen 2-D-Bereich einige Defizite vorhanden, doch gerade für unsere Projekte ist Sonys Maschine nahezu optimal geeignet. Verglichen mit Möchtegern-64-Bittern wie Ataris Jaguar, aber auch mit dem Saturn, trumpft die PlayStation in 3-D gewaltig auf. Solltet Ihr 2-D-Fans sein, ist der Saturn technisch zwar besser geeignet – allerdings fehlen uns darauf zur Zeit ganz klar überzeugende Spiele.
Sony wirft westlichen Entwicklern leider einige Knüppel zwischen die Beine – da muß man durch und sich ärgern, daß man kein Japaner ist. Die Ergebnisse auf der PlayStation rechtfertigen allerdings die Mühe [westliche Entwickler erhalten von Sony derzeit kaum Hardware-Informationen über die PlayStation, die Red.]

Für Fans klassischer 2-D-Spiele ist Segas Saturn besser geeignet

‚Mega Turrican' (Mega Drive) brennt ein Feuerwerk an Effekten ab

GP: Programmiert sich jede Konsole gleich, oder gibt es da gravierende Unterschiede?
F5: Jede Konsole ist grundlegend anders, und in jede neue Maschine muß man sich mühevoll einarbeiten. Einige unserer Programmierer haben C64, Amiga, Atari ST, MD, SNES, GB, PlayStation und Saturn programmiert – das ist jedes Mal praktisch wie das Erlernen einer neuen Sprache mit neuen Regeln. Dadurch hat das Programmieren jeder Maschine seinen eigenen Reiz.

GP: Wir möchten gern Eure persönliche Meinung zu den aktuellen Fragen (16 oder

32/64 Bit) erfahren. Haben 16-Bit-Konsolen noch eine Zukunft?

F5: Gerade mit Nintendos ersten beiden SA-1- [neuer SNES-Zusatzchip siehe auch S. 17] Titeln ‚DKC 2' und ‚Killer Instinct' bekommt das SNES noch einmal Aufwind – wenn im April 1996 das Ultra 64 kommt, ist allerdings wahrscheinlich Schluß. Bei Sega ist das Mega Drive noch immer die wichtigste Grundlage, denn leider sind alle Konsolen danach (inklusive 32X) kein großer Erfolg gewesen.

Derzeit hat Nintendo mit dem Ultra 64 die größten Chancen für die Zukunft

Trotzdem wenden sich viele vom Mega Drive ab – wir machen zumindest noch einen Titel darauf.

‚Indiana Jones – Greatest Adventures' (SNES) war eines der erfolgreichsten Spiele im vergangenen Weihnachtsgeschäft

GP: Wie beurteilt Ihr die beiden 32-Bitter und deren Software?

F5: Wir sind insgesamt sehr vom Saturn enttäuscht. Wenn man die Fähigkeiten der Maschine bedenkt, ist es traurig, was Sega bisher daraus macht. Man hat bei allen Saturn-Spielen den Eindruck, sie seien schnell zusammengeschustert. Besonders schockiert hat uns ‚Daytona USA', aber auch ‚Astal' und andere Neuheiten überzeugen wirklich nicht. Die PlayStation bei uns im Büro steht seit ‚Ridge Racer', ‚Tekken', ‚Parodius' und ‚Raiden' kaum noch still – Sony hat sich gerade mit Namco den richtigen Partner gesucht. Verblüfft waren wir alle von ‚Jumping Flash' von Sony. So etwas Innovatives gab es schon lange nicht mehr. Nur zu kurz ist es!

‚Club Drive' und ‚Fight for Life' sind Tiefpunkte der Softwaregeschichte

GP: Und welche Chancen gebt Ihr 3DO und Jaguar?

F5: Beides sind Randerscheinungen. Auf dem Jaguar gibt es zwar Kult-Hippie Jeff Minter und seine fliegenden ‚Llamas', ansonsten sieht man auf dem Jaguar so unglaublich schlechte Spiele, daß ihnen ein gewisser Unterhaltungswert schon nicht mehr abgesprochen werden kann – ‚Club Drive' und die Vorversion von ‚Fight for Life' sind einsame Tiefpunkte der Software-Geschichte. Für 3DO gibt es inzwischen ein paar sehr schöne Titel, das Gerät ist aber technisch viel zu veraltet. Vielleicht wird mit ‚M2' [für Ende '95 geplantes 64-Bit-3DO, die Red.] ja etwas daraus.

GP: Und Nintendos Virtual Boy und Ultra 64?

F5: Der VB ist sehr innovativ, und inzwischen sieht die Software auch nintendo-typisch gut aus. Nur der Preis macht uns Sorgen. Wir sind allerdings eingetragene Entwickler. Und das Ultra 64? Mal sehen, was Miyamoto-San [Shigeru Miyamoto, Nintendos Designer von Donkey Kong, Mario, Zelda u.a.,vgl. Seite 17] daraus macht ...

GP: Seht Ihr einen Markt für alle drei großen Firmen bzw. deren Konsolen in Europa?

F5: Drei Firmen in Europa? Beim jetzigen Zustand des Marktes geben viele nur einer Firma in Europa Chancen: Nintendo. Sega und Sony haben diese Weihnachten ihre Chance [da das Ultra 64 auf April '96 verschoben wurde, die Red.] – wenn die vertan ist, ist der Zug für die nächsten Jahre abgefahren.

GP: In Japan laufen die Verkäufe von Saturn und PlayStation ganz passabel, im Vergleich zum SNES vor vier Jahren jedoch eher schleppend. Warten alle auf Ultra 64, oder ist der Käufer noch gar nicht bereit für die ‚nächste Generation'?

F5: Japan ist nunmal das Nintendo-Land schlechthin. Das mittelmäßige Abschneiden Segas und Sonys im ersten Weihnachts-geschäft muß jedoch noch kein endgültiger Indikator sein. Ob allerdings der Käufer 32-Bit überhaupt braucht, ist eine schöne Frage, die wir Technik-Freaks bestimmt nicht beant-worten können.

GP: Zu diesem Thema: Neue Spielkonzepte gibt es auf den neuen Konsolen ja nicht, nur unzählige 3-D-Spiele ...

F5: Genau dieses 3-D ist es allerdings, was den Unterschied in den nächsten Jahren ausmachen wird. In 3-D werden sicher neue Spieleideen verwirklicht und alte wieder aktuell. In 3-D erträgt man vielleicht auch gerade noch das 150. Jump&Run mit Dave Perrys alter ‚Aladdin'-Engine. Ganz im Ernst: Einige Genres sind ziemlich ausgelutscht, andere werden durch 3-D erst entstehen.

Wird der technische Fortschritt auch neue Spielideen mit sich bringen?

GP: PCs sind immer mehr im Kommen, neben den immer besseren Spielen auch wegen der zur Zeit hochgelobten ‚Datenautobahn'. Gefährdet das die Zukunft der Konsolen?

F5: PCs werden immer gleichberechtigt existieren, echte Spielzeuge wie Konsolen aber nicht ersetzten. Nur auf Konsolen können Eltern sicher sein, daß Ihre Sprößlinge nicht auf dem Informations-Highway in Beate Uhses interaktive Ecke flitzen und danach von Online-Neo-Nazis zur Polit-Ge-hirnwäsche via Bildschirm verführt werden. Das Internet ist für uns alle faszinierend, für Kinder birgt es aber fast mehr Gefahren als Möglichkeiten. Darüberhinaus bieten Konsolen nun einmal sehr viel bessere und kindgerechtere Spiele als der PC – zumindest abge-sehen von ‚Mortal Kombat' und einigen anderen bösen Aus-rutschern.

Manchmal wünscht man sich die Zeit zurück, als es nur drei TV-Sender gab

Indiana Jones: So sieht die Schlauchboot-Szene im fertigen Spiel aus (vgl. unten links)

GP: Und was haltet Ihr persönlich von der Datenautobahn? Seht Ihr darin ein vielversprechendes Potential für die Zukunft?

F5: Seit wir aktiv auf dem Info-Highway via Internet, Compuserve und Co. mitfahren, wird eines immer deutlicher: Die angebotene Informationsmenge ist kaum noch zu verarbeiten und bei näherer Betrachtung auch kaum noch wünschenswert. Die ‚Droge' Information hat jeden Internet-Surfer zumindest kurzzeitig im Griff und läßt ein faszinierend erschreckendes Bild der Zukunft entstehen. Nach drei bis vier Stunden im ‚Cyberspace' wünscht man sich die Zeiten von drei Fernsehprogrammen zurück. Besonders vor interaktivem Fernsehen mit ‚Homeshopping' via Bildschirm graut es uns – spätestens dann werden viele Leute die Wohnung nicht mehr verlassen. Die gesellschaftlichen Chancen sind sicherlich gegeben. Ob die Gesellschaft diese Möglichkeiten nutzen wird, ist aber fraglich.

GP: Warum bringt Ihr keine Spiele mehr für Computer?

F5: Konsolen sind für den Spiele-Programmierer einfach attraktiver: Sie sind besser für Spiele geeignet und bringen unter anderem dadurch auch bessere Spiele hervor. Vielleicht ändert sich auf dem PC einiges mit der inzwischen verfügbaren Power und dem zukünftigen Standard ‚Windows 95' – vielleicht aber auch nicht. Wir arbeiten sehr viel mit dem PC, und viele unserer Tools sind auf dem PC geschrieben. Der Schritt zum Spiel ist damit gar nicht mehr so groß.

GP: Abschließend noch einige persönliche Fragen: Worin liegen die Vor- und Nachteile Eures Berufes?

F5: Wir haben unser Hobby zum Beruf gemacht – etwas, was sich jeder nur Wünschen kann. Leider bringt das auch einige Nachteile mit sich: kein Schlaf, Streß, geringe Lebens-erwartung etc. ...

GP: Spielt ihr eigentlich noch in Eurer Freizeit? Welches sind Eure Lieblingsspiele?

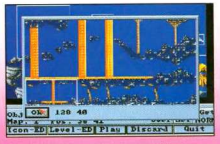
F5: Welche Freizeit? Unsere Favoriten sind zur Zeit: Tekken, Ridge Racer, Samurai Shodown 2, Raiden Project, Parodius Deluxe Pack, International Superstar Soccer. Ewige Klassiker sind z.B.: R-Type, Bomberman 93, Mario 1-4, Super Metroid, StarFox, Mario Kart, Gunhed, Contra 3, Goemon 1+2, F-Zero, Castlevania 4, Dracula X, Gunstar Heroes, Return of Shinobi etc.

GP: Na, da scheint Ihr ja doch noch ein wenig Freizeit zu haben! Wir danken Euch für dieses Gespräch.

(Das Interview führte Klaus-Dieter Hartwig)

Einige Beispiele aus der Entwicklung des Indy-Spiels:

Sämtliche Animationsphasen aller Objekte werden gezeichnet.



Mit einem Editor wird das Leveldesign erstellt.

Anschließend werden alle Gegner und Objekte plaziert.

SHINING FORCE CD

Im Verlauf des Abenteuers treten immer mehr Helden der siegreichen Party bei

Diese Herrschaften planen Böses – höchste Zeit, daß man ihnen auf die Finger klopft

Schlechte Zeiten für Monster, denn die Shining Force ist wieder unterwegs – und diesmal sogar in zweifacher Ausführung!

Alles klar zum Gefecht? Jedes Szenario macht andere Strategien erforderlich ...

Gleich drei Abenteuer in einem verspricht die CD-Umsetzung von Segas strategischem Rollenspiel-Klassiker. Die Story schließt an den ersten Teil der Saga an, basiert allerdings auch auf zwei hierzulande bislang nicht erschienenen Game-Gear-Versionen: Aus Gardiana und Cypress ziehen zwei Trupps aus, um später gemeinsam gegen den fiesen König Iom vorzugehen, der mit seinen Schergen die Gefilde von Rune unsicher macht.

Spektakuläre Neuerungen halten sich in Grenzen, dennoch gibt es einige Änderungen zu berichten: Zwischen den einzelnen Kämpfen erscheinen nur noch Zwischensequenzen ohne Aktionsmöglichkeiten – eine etwas zweischneidige Angelegenheit. Für Leute, die sich im riesigen Areal von Shining Force II öfter verlaufen haben, ist dies sicherlich ganz praktisch, andererseits geht dadurch aber ein wenig an Storyline verloren. Ärgerlicher Nebeneffekt: Truhen und versteckte Items müssen während der Kämpfe gesucht und gefunden werden, was manchmal recht nervig und zeitaufwendig ist.

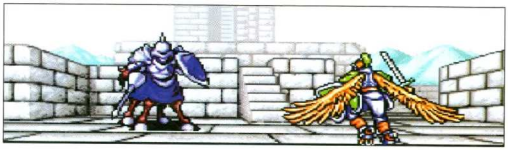
Dafür entschädigt jedoch die Tatsache, daß man gleich zwei Parties aufbauen kann. Was auf den ersten Blick wie eine Strafarbeit aussieht, entpuppt sich als geschickt getarntes Strategietraining, denn der Trupp im zweiten Teil hat es nicht nur generell etwas schwerer, sondern auch etwas andere Voraussetzungen: Während Trupp 1 seine Kraft vor allem aus Bogenschützen bezieht, muß in Teil 2 eher mit Paladinen gearbeitet werden – die Magier beider Teile können (zumindest erfahrene Shining-Force-Spieler) nicht unbedingt überzeugen.

Optik, Steuerung und Menüs entsprechen im wesentlichen den bewährten Kontrollen des zweiten Modulteils, allerdings kann man nun auch ausgewählte Figuren automatisch agieren lassen – und über das Resultat durchaus geteilter Meinung sein. Wie nicht anders zu erwarten, klingt der orchestrale Soundtrack von der CD hervorragend, die übrigen Effekte klingen schon überaus bekannt. Trotz fehlender Innovationen ist „Shining Force CD" eine gelungene Ergänzung der Saga: Selbst alte Shining-Force-Hasen erleben noch die eine oder andere Überraschung, doch auch Einsteiger kommen dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades zu Erfolgserlebnissen.

Michael Anton

Muster von: Test 'N Take, Berlin

Aller Anfang ist schwer – hier startet gerade der zweite Trupp zu neuen Abenteuern



Abwechlungsreiche Szenarien, guter CD-Soundtrack, einstellbarer Schwierigkeitsgrad

Story verläuft einen Tick zu linear, recht wenig wirkliche Innovationen

Übung macht den Meister: Nur durch regelmäßiges und intensives Training wird man zu einem solchen Kraftpaket

MEGA CD

SHINING FORCE CD

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Wenn die automatischen Zwischensequenzen geht zwar Atmosphäre verloren, damit kann man leben.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Solides Partytraining im Doppelpack? Durchaus ein gefundenes Fressen für das diesjährige Sommerloch.

Grafik 6 5 4 3 2 1

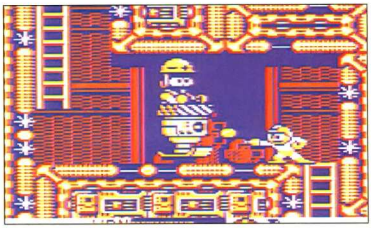
Alt, bewährt und gut – keine Neuerungen im Grafiksystem, obwohl doch etwas mehr drin gewesen wäre.

Sound 6 5 4 3 2 1

Der Soundtrack von der Silberscheibe sorgt für eine tolle Atmosphäre, die Effekte kennen wir schon.

Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 120
Level	–
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Batterie
Speicher	1 CD
Erhältlich	US-Import

FAZIT 2



Anfangs hat Mega Man den teilweise recht skurrilen Gegnern wenig entgegenzusetzen

UNENDLICHE GESCHICHTE

MEGA MAN III

Seit Jahren schon will der verrückte Wissenschaftler Dr. Wily ‚Mega Man' ans Leder (bzw. Blech). Doch bisher waren seine Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt.

Keine Angst vor großen Tieren: MM im Kampf mit der Fauna

Die Bosse machen auf den ersten Blick nicht viel her, aber ...

Während in den USA ‚Mega Man' auf dem GB bereits in die fünfte Runde geht (mit Super-Game-Boy-Unterstützung), dürfen wir hierzulande vorerst mit dem zwei Jahre alten „Mega Man III" vorlieb nehmen. Wieder einmal hat Dr. Wily acht Robotermeister mobilisiert, um Mega Man zu Altmetall zu verarbeiten. Wie üblich besteht Eure Bewaffnung anfangs nur aus einem einfachen Schuß, der durch längeren Buttondruck aufgeladen werden kann. Extrawaffen gibt es erst, nachdem ein Endgegner besiegt wurde. Da der Schwierigkeitsgrad in alter Tradition recht hoch angesetzt wurde, verbringt man schon einige Zeit damit, die perfekte Level-Reihenfolge und die Schwachpunkte der Bosse herauszufinden. Später wird Euch dann noch der treue Robot-Hund ‚Rush' zur Seite gestellt, den Ihr bei Bedarf als Trampolin oder schwebende Plattform benutzen könnt. Mega-Man-Kundige merken schon: MM3 bietet nichts, was es nicht auch in anderen Teilen der Serie gibt. Wer für Mega Man wenig übrig hat, wird auch von diesem Teil nicht bekehrt werden, Fans andererseits werden natürlich auch von Teil drei begeistert sein. *kdh*

GAME BOY

MEGA MAN III

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Ein routiniert inszenierte Plattform-Actionspiel. Nicht ganz einfach, aber niemals unfair.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Elf Level sind nicht leicht zu knacken. Die Suche nach der richtigen Level-Reihenfolge beschäftigt zusätzlich.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Gut designte Charaktere, nette Animationen. Technisch nicht gerade spektakulär, gelegentliches Ruckeln.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Die Musiken können auf Dauer nicht sonderlich begeistern. Die Soundeffekte sind teilweise recht dürftig.	

Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 70
Level	8 + 3
Schwierigkeit	hoch
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2-

WE'RE THE LAW

JUSTICE LEAGUE

Superhelden haben es auch nicht immer leicht ...

Der Superhelden-Club „Justice League" ist hierzulande nur unter dem Namen ‚Gerechtigkeitsliga' ein Begriff. Supermann, Batman, Roter Blitz, Wunder Girl und wie sie alle heißen treffen sich regelmäßig zu einer Tasse Tee oder wenn die Welt mal wieder am Abgrund steht.

Als übler ‚Street Fighter '-Klone mit Story-Modus entpuppt sich das Game gleich nach dem Einschalten. Ob Ihr Euch allein durch eine fadenscheinige Geschichte schlagt oder ob Ihr zu zweit gegeneinander antretet, Spaß macht es in keinem Fall! Dafür ist die Grafik ein Witz (Animation war für die Entwickler wohl ein Fremdwort), die Kollisionsabfrage mehr als ungenau, der Sound eine Zumutung und das Gameplay schlichtweg ein Graus (Manche Gegner besiegt Ihr nur mit dem leichten Punch sogar ‚perfekt').

Höchstens als Standbild schön: Justice League

Mit Superhelden-Spielen ist das immer so eine Sache: Selten kommt ein Modul mal über das Mittelmaß hinaus, doch das 24-MBit-Machwerk ist grafisch, soundtechnisch und spielerisch die absolute Frechheit, vor der wir Euch hiermit warnen, also Finger weg! *mik*

MEGA DRIVE

JUSTICE LEAGUE

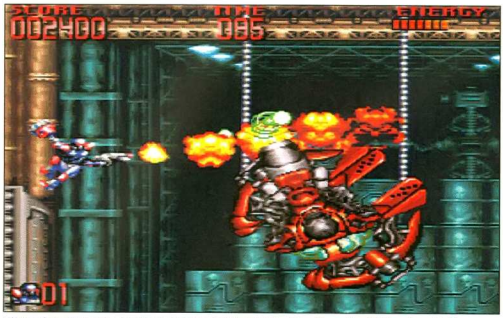
Gameplay	6 5 4 3 2 1
Anscheinend wurde jede Mark in die Lizenz gesteckt, und nicht ins Spiel oder die Entwicklung.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Nur wer die Superhelden mag ,wird seine Freude an dem äußerst mäßigen Prügler haben.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Die Hintergründe sind O.K., aber die Animationen und Proportionen der Helden sind ein Graus.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Der Sound ist so aufregend, dramatisch, mitreißend und schön wie Omas Wunschkonzert der Volksmusik.	

Genre	Prügelspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Sunsoft
Preis	ca. DM 150
Level	9 Kämpfer
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	einstellbar
Speicher	24 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 4-

SUPER TURRICAN 2

Was muß man heutzutage tun, um ein technisch aufwendiges und optisch beeindruckendes Action-Game zu spielen? Auf jeden Fall erstmal weiterlesen ...



Die Level strotzen nur so vor Ideenreichtum: Bei dieser netten Maschine z.B. müßt Ihr sehr agil sein

Hier wird geballert, daß es nur so kracht!

Die Zeit der großen Action-Spiele scheint vorbei zu sein. Anlaß genug für Factor 5 aus Köln, mal wieder alle Register ihres Könnens zu ziehen und eine Fortsetzung ihres ‚Turrican'-Spiels zu schaffen: „Super Turrican 2". In insgesamt 18 sehr vielfältigen Leveln führt Ihr Turrican im Kampf gegen das Böse an: Über Mondlandschaften, Sonnenstages, Unterwasserwelten, Raumschiffkorridore, 3-D-Stages und im Weltraum selbst fechtet Ihr den Kampf aus. Zahlreiche Zwischengegner sowie riesige Endgegner sorgen dafür, daß die Hatz kein Zuckerschlecken wird.

Die beeindruckenste Grafik in einem Action-Spiel, klasse Sound, faires Leveldesign

Turricans Waffenarsenal wurde für seinen neuen Auftritt aufgestockt und verfeinert: Der Laser schwingt beim Springen mit und hat so mehr Flächenwirkung, und ein Flammenwerfer heizt neben einem Rakentenwerfer den Bösewichtern ebenfalls richtig ein. Daneben gibt´s noch den altbewährten Bouncer (Kugeln, die an Wänden abprallen), den

ACTION UND GEBALLER BIS DAS SUPER NINTENDO GLÜHT

Betäubungsstrahl, den Greifhaken sowie die Smart-Bombe und die Spray-MG. Zu Fuß gehen ist out, darum wurden unserem Held etliche Fahrzeuge spendiert, die somit für reichlich Vielfalt sorgen. Was Euch an Pompösität zuweilen entgegenschlägt ist technisch nahezu perfekt und atemberaubend eindrucksvoll. Nicht minder imposant sind die Mode-7-Level bzw. -Endgegner: Da wird gedreht und gezoomt, daß man fast vergißt, den Protagonisten zu steuern.

Die Musiken sind ebenfalls vom Feinsten: Düstere Themen wechslen sich mit hämmernden Beats ab – Chris Hülsbeck hat sich wieder schwer ins Zeug gelegt. Einziges Manko ist neben fehlendem Paßwortsystem oder einem Zweispieler-Modus der saftige Schwierigkeitsgrad.

Für Anfänger ein harter Brocken, leider kein Paßwortsystem und Zweispieler-Modus.

Jeder Genre-Fan sollte schon mal einen Ehrenplatz in seinem Spieleregal für diesen Action-Sommer-Knaller freiräumen – es lohnt sich!

Michael Koczy

DIE WAFFEN

Mit dem Flammenwerfer facket Ihr die Gegner ab

Der Greifhaken erweißt sich oft als sehr nützlich

Der schwingende Laser zerbläst so ziemlich alles

Eine ultimative Waffe: die Smart-Bombe

ABWECHSLUNG DURCH FAHRBARE UNTERSÄTZE

Mit dem Jet-Bike durch schnelle Mode-7-Tunnel

‚Axelay' läßt im Sonnen-Level grüßen

Unter Wasser ist Turrican ebenfalls motorisiert

Wie einst bei ‚Moon Patrol': der springende Buggy

SNES

SUPER TURRICAN 2

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Neue Ideen wurden mit einigen Klassiker-Anleihen zu einem furiosem Action-Overkill zusammengefügt.

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Dank des herausfordernden Schwierigkeitsgrades und dem großem Umfang wird S.T.2 nicht einstauben.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Kein Ruckeln bei den Sprite-Orgien, Mode 7 ohne Ende, viele verschiedene Gegner: besser geht s kaum!

Sound 6 5 4 3 2 1

Musik made in Germany: Chris Hülsbeck gelang ein super Soundtrack mit stimmungsvollen Effekten.

Genre	Action
Spieler	1 Spieler
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 130
Level	18 Level
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	einstellbar
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Juni

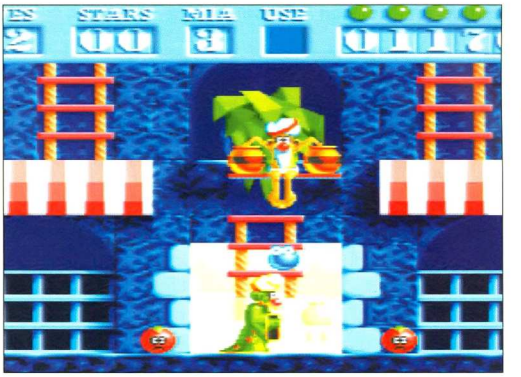
FAZIT 1-

KNET-RAMBO IM STRESS

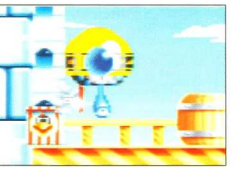
PUTTY SQUAD

Er ist klein, blau und gefährlich: Putty, die sympathische blaue Knetkugel ist wieder da – und hat einige Überraschungen parat!

+ Gelungene Grafiken und Animationen, komplexe und abwechslungsreiche Level, Paßwörter



Auf dem Basar laufen (und fliegen!) schon die seltsamsten Typen herum. Und alle haben irgend etwas gegen blaue Putties ...



Mit einem Raumschiff lassen sich größere Flugstrecken relativ sicher zurücklegen. Das ist irgendwie auch wesentlich gesünder ...

– Gewöhnungsbedürftige Steuerung, Soundtrack schwach, unübersichtlicher Zweispieler-Modus

So eine Unverschämtheit: Schnappt sich der fiese Zauberer Scatterfish doch einfach ein paar unschuldige Putties und nimmt sie als Geiseln, um seinen finsteren Plänen ungestört nachgehen zu können. Das darf man natürlich nicht ungestraft lassen und so macht sich die ‚Putty Squad' auf den Weg, um die verschleppten Geiseln zu befreien. Der Retter in der Not ist nämlich ein blauer Putty, seine Aufgabe ist an sich recht einfach: In den verschiedenen Regionen von Scatterfishs Reich sind lediglich die roten Geisel-Putties zu finden und zu befreien, und das war es auch schon. Dummerweise wimmelt es in den Gegenden natürlich nur so von Scatterfishs Schergen, die dem blauen Knet-Rambo ans Leder wollen: Egal, ob in orientalischen Basaren, bizarren Eiswelten oder unter Wasser – Putty hat es nicht leicht. Doch immerhin ist er nicht wehrlos, denn er kann nicht nur kräftige Boxschläge austeilen, sondern seine Fähigkeiten durch Aufsammeln von Sternen noch steigern. Das Spektrum reicht von einem Blasrohr mit Fernwirkung über einen heißen Elektroschocker bis hin zur Verwandlung in einen Knet-Terminator. Dank seiner bemerkenswerten Elastizität kann sich Putty gehörig verformen und strecken, eine Fähigkeit, die ihm bei der Überwindung der zahlreichen Hindernisse ungemein hilft. Für den Notfall kann Putty auch noch auf einige praktische Items zurückgreifen, beispielsweise Trampoline mit sich herumschleppen oder ein Raumschiff rufen, mit dem er längere Strecken ungefährdet zurücklegen kann.

So ein Elektroschock sorgt doch immer wieder für eine kleine Überraschung, oder?

Auch unter Wasser hat Putty keine Ruhe – es war noch nie leicht, ein Held zu sein

BLAUE KNETKUGEL MIT FIESEN TRICKS

Kommt es hart auf hart, kann sich Putty auch gehörig aufpusten und so kurze Strecken fliegen, was allerdings auf die Gesundheit geht. In späteren Leveln wird der strategische Einsatz dieser Hilfsmittel immer wichtiger, so daß die Plattformaction zunehmend an Komplexität gewinnt. Es bedarf zwar einiger Einarbeitungszeit, bis man Puttys zahlreiche Aktionsmöglichkeiten richtig im Griff hat, danach steht dem Knetspaß aber kaum noch etwas im Wege. Einen Blick sollten nicht nur Plattform-Fanatiker riskieren.

Michael Anton

Schön, wenn man so flexibel ist wie der gute alte Putty

Vorsicht, Glatteis! Natürlich darf in diesem Genre die obligatorische Eiswelt nicht fehlen – und hier ist sie auch schon. Ganz schön cool, oder?

SNES

PUTTY SQUAD

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Die komplexen Level und die vielen Aktionsmöglichkeiten des Helden sorgen für allerhand Abwechslung.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Sobald man die Steuerung einmal im Griff hat, kommt Freude auf – der Zweispieler-Modus ist unübersichtlich.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Putzig animierte und liebevoll gezeichnete Sprites verwöhnen ebenso wie die bunten Hintergrundgrafiken.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Die Soundeffekte sind recht lustig geraten, die dumpfe Hintergrundmusik kann aber nicht immer begeistern.	

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2 (simultan)
Hersteller	Ocean
Preis	Gb. DM 140
Level	55
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Paßwort
Speicher	12 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2

SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD

WILD GUNS

Ihr seid Western-Fans? Clint Eastwood ist Euer Idol? Dann ladet Euren Peacemaker, sattelt Fury und zieht den Cowboy-Hut tief ins Gesicht – It´s „Wild Guns"-Time, Yeah!

Das freut das Pyromanenherz: Gigantische Explosionen, die dem Gegner zeigen, wer hier besser bewaffnet ist ... und kein Ruckeln!

„In ‚Carson City' ist kein Platz für Euch Fremde! Nun, wenn Ihr nicht freiwillig in die Löcher zurückkriecht, aus denen Ihr gekommen seid, wird die Luft noch bleihaltiger."

Die kleine Warnung in Form einer Sprechblase über Annies Kopf hilft Euch zu reagieren

+ Liebevolle Grafik, gute Steuerung, zu zweit macht´s nochmal soviel Spaß.

Eine Salon-Schießerei wie sie schöner nicht sein könnte. Da fliegen die Fetzen ...

Was liegt näher, als sich den Wilden Westen als Hintergrund für ein Ballerspiel auszusuchen. Um dem Ganzen dann noch einen ‚Westworld'-Touch zu geben, laufen neben Cowboys noch eine ganze Menge um sich ballernder Roboter herum. Ganz in der Tradition von ‚Operation Wolf' ist dieses actiongeladene Game aufgemacht: Ihr lenkt ein Fadenkreuz über den Bildschirm und versucht, die zahlreichen Gegner zu erwischen, bevor sie Ihr Blei in Eure Richtung schießen. Um Euren Protagonisten (Ihr dürft Euch zwischen dem cigarillo-rauchendem Clint und der blonden Annie entscheiden) nach links oder rechts zu steuern, müßt Ihr eine kurze Schußpause einlegen, denn bei stetigem Dauerfeuer bleibt der Held wie angewurzelt stehen. Springen und wegducken könnt Ihr Euch ebenfalls, und durch den Einsatz einer Dynamit-Stange säubert Ihr sogar den ganzen Bildschirm von Feinden. Selbstverständlich gibt´s auch Extras, die Euren Colt zur Shotgun oder MG mutieren lassen. Nach dem ersten Level, der, wie alle folgenden, aus drei Stages inclusive Endgegner besteht, habt Ihr die freie Wahl zwischen vier weiteren Leveln. Sind auch diese geschafft, tauchen alle Zwischengegner nochmals in weiteren Stages auf, bis Ihr dem Obermuffti gegenübersteht. Ihr könnt allein oder zu zweit gleichzeitig mit unbegrenzten Continues spielen, Zwei Profi-Pistoleros werden jedoch schon nach kürzester Zeit das Game durchgespielt haben. Dafür dürft Ihr im Vs.-Mode Reaktion und Schnelligkeit im Scheibenschießen testen.

GNADENLOSES BALLERN BIS DER COLT QUALMT

Die Stages sowie alle auftauchenden Figuren sind toll und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Besonderen Wert wurde darauf gelegt, alles in den Stages kaputtschießen zu können. Neben simplen Gegenständen, wie Fässern und Kronleuchtern, könnt Ihr sogar Planwagen oder gar Felswände deformieren – ein Heidenspaß! Leider ist die musikalische Untermalung etwas unpassend: Fernöstliche Japano-Klänge, die kaum an Wilden Westen erinnern, trüben ein wenig die Spielatmosphäre. Dafür sind die Schuß- und Explosionsgeräusche in Ordnung. Wild Guns ist eine willkommene Abwechslung im Shoot-´em-Up-Genre, nur leider ist es im Umfang zu kurz. Trotzdem, gerade zu zweit macht die Ballerei viel Spaß. Also aufsitzen und ab zum nächsten Games-Store mit Euch!

Michael Koczy

Die Endgegner treten auch schon mal in Form von riesigen Robot-Maschinen oder alten Dampfrössern auf. Da hilft nur zielgenaues Schießen auf die Achillesfersen der pompösen Mufftis

– Nur sechs kurze Level, unpassende Japano-Musik, sonst gibt´s nichts zu meckern.

SNES WILD GUNS

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Eine Steuerung gepaart mit simplen aber brillanten Gameplay. Außerdem gibt´s viele Extrawaffen.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Allein herausfordernd, zu zweit noch spaßiger! Leider ist man dank unendlicher Continues zu schnell durch.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Kein Ruckeln, viele Details und abwechslungsreiche Gegner, ein kleiner Augenschmauß.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Ennio Moricone würde schlecht werden! Unpassender wurde kaum ein Westernspiel untermalt.	

Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1-2 (simultan)
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 130
Level	6 à 3 Stages
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	unendlich
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2-

Hilfreich: Findet Ihr Gegenstände oder Extras, werdet Ihr mittels eines englischen Textes über deren Bedeutung informiert

JAMES POND 3

OPERATION STARFI5h

Nachdem die Mega-Drive-Version schon seit einem Jahr als Staubfänger dient, werden jetzt auch die Super-Nintendo-Besitzer versorgt.

Alles Käse! Halt, bevor wir uns mißverstehen, die neuen Abenteuer von dem Fisch namens James Pond spielen auf dem Käseplaneten Mond. Dr. Maybe will den dortigen Käse abbauen. Spezial-Agent Pond macht sich natürlich sofort auf, diesem Milchproduktschänder das Handwerk zu legen. Und so steuert Ihr die Geschicke dieses Fischs, der zu Beginn des Jump&Runs auch nicht mehr kann als der Genre-Name schon sagt.

WER HAT DEN KÄSE VOM MOND GEKLAUT?

Aber viele verstreute Extras sorgen für ein baldiges Lifting seiner Fähigkeiten. Die kurzen, wenig abwechslungsreichen Level sind nicht gerade komplex aufgebaut, dafür kann aber einige Zeit vergehen, bis Ihr auch die letzten Items eingesammelt habt. Hauptursache dafür ist die etwas hektische Steuerung, die genaues Manövrieren erschwert. Die Grafik ist ziemlich eintönig und das Scrolling manchmal ruckelig. Die Geräusch- und Musikpalette sind unteres Niveau, zu schnell gehen einem die Klänge auf die Nerven. Das unhandliche Paßwortsystem und kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, lassen höchstens bei James-Pond-Fans Freude aufkommen.

mik

SNES

OPERATION STARFI5h

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Hektische Steuerung, simple Level, von einem dritten Teil kann man mehr erwarten.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Kompliziertes Paßwortsystem, keine Continues, Jump&Runler sind weitaus Besseres gewohnt.	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Bunte aber wenig abwechslungsreiche Hintergründe, ein nur mäßig animierter Held.	
Sound	6 5 4 3 2 1
Unterste Durchschnittsware, die sich versucht beim Spieler einzuschmeicheln.	

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 150
Level	60
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Paßwort
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 4

GUMMIMANN

JELLY BOY

Macht Euch nicht mit irgendwelchen chemischen Glibbermassen à la ‚Schleimi' die Finger dreckig! Benutzt einfach dieses Modul, wenn Ihr etwas Lustiges und Wandelbares wollt!

Morphen ist spätestens seit ‚Terminator 2' jedem ein Begriff. Morphen ist in! Doch gegen ‚Jelly Boy' sieht selbst der Verwandlungskünstler aus der Capuccino-Werbung alt aus. Dieser rosafarbene und äußerst wabbelige Gnom hat's drauf: Er kann sich

SECHS INTERESSANTE WELTEN

durch das Aufsammeln bestimmter Extras kurzzeitig in einen Hammer, einen Ballon, einen Rammbock und vieles mehr verwandeln. Nur durch den Einsatz dieser Fähigkeiten seid Ihr in der Lage, die zahlreichen Hindernisse und Feinde zu überwinden, die sich Euch in den Weg stellen. Und der ist lang: Sechs interessante Welten, die in jeweils acht Level unterteilt sind, gilt es zu bestehen.

Auf Eurer Reise findet Ihr punkte- und zeitbringende Früchte, Bonusräume und insgesamt acht Puzzleteile, die es einzusacken gilt. Optisch und musikalisch kommt ‚Jelly Boy' recht bieder daher. Doch seine wahren Qualitäten entfaltet das Modul im Gameplay, das wirklich gelungen und sehr abwechslungsreich ist.

th

Jelly Boy kann einfach alles, auch das, ...

...was normalerweise unmöglich erscheint

GAME GEAR

JELLY BOY

Gameplay	6 5 4 3 2 1
Es ist interessant, lustig, gut spielbar und macht einfach eine Menge Spaß.	
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Knapp 50 Level, Abwechslung satt, und dank Paßwortsystem immer wieder ein Spielchen wert!	
Grafik	6 5 4 3 2 1
Könnte innovativer und manchmal etwas weniger bunt sein. Ansonsten prima!	
Sound	6 5 4 3 2 1
Die Effekte sind ganz nett, doch die Musik nur knapp Durchschnitt!	

Genre	Jump&Run
Spieler	1-2
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 120
Level	48
Schwierigkeit	mittel
Continues	per Paßwort
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2-

KLEIN UND BLAU

MCD Test

DIE SCHLÜMPFE

Nachdem wir in den beiden vorangegangenen Monaten schon die MD- und GG-Version getestet haben, schließen wir unsere Schlumpf-Test-Reihe nun mit der Umsetzung fürs MCD vorläufig ab.

Welchen Grund kann es geben, sich die MCD-Version der Schlümpfe zuzulegen? Nun ja, diese Frage wird gleich nach dem Einlegen der CD beantwortet: Es gibt einen bildschirmfüllenden (!) voll animierten Vorspann, der Euch gleich in die richtige (schlumpfige) Stimmung versetzt und nebenbei natürlich auch die Vorgeschichte erzählt.

Schwarzschlümpfe sind schon eine lästige Plage. Entweder Ihr springt ihnen auf den Kopf oder Ihr seid bald selber schwarz

Der fiese Gargamel hat mal wieder ein paar Schlümpfe entführt (um Gold zu machen oder als kleinen Appetithappen) und nun liegt es an Euch, sich auf den langen und abwechslungsreichen Weg durchs Schlumpfland zu machen und sie wieder zu befreien. Dazu könnt Ihr laufen und springen und natürlich Eure Gegner wie Igel, Würmer oder Schwarzschlümpfe durch gezielte Sprünge ausschalten. Zahlreiche verschiedenen Gegenstände warten ebenfalls darauf, eingesammelt zu werden, um Eure Lebensenergie zu verbessern

Im Schlumpfdorf ist mal wieder viel los. Paßt bloß auf den Möchtegern Superschlupf auf!

RETTET DIE SCHLÜMPFE

oder Euch z.B. in einen der Bonuslevel zu befördern.

Die Steuerung ist, wie bei den anderen Versionen auch, in Ordnung und erlaubt Euch eine ordentliche Kontrolle der blauen Wichte. Grafik und Sound lehnen sich wieder dicht an die Cartoonserie an und werden sicherlich bei allen Schlumpffreunden gefallen finden.

Wenn Ihr noch ein gutes Jump&Run für Euer MCD sucht, solltet Ihr die Schlümpfe dabei nicht vergessen!

mf

MEGA CD

DIE SCHLÜMPFE

Gameplay 6 5 4 3 2 1

Die blauen Wichte lassen sich zwar recht gut steuern aber besiegte Feinde tauchen leider wieder auf

Dauerspaß 6 5 4 3 2 1

Schlupffreaks werden wahrscheinlich Tag und Nacht spielen, alle anderen freun sich über die Paßwörter.

Grafik 6 5 4 3 2 1

Schlumpfig, praktisch, gut! Besonders der Vorspann ist sehr nett, aber auch die Spielgrafik ist schlumpfig.

Sound 6 5 4 3 2 1

Wer kennt sie nicht, die lustigen Lieder der kleinen Mützenträger? Hier habt Ihr sie alle beisammen.

Genre	Jump&Run
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 120
Level	15
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Paßwort
Speicher	1 CD
Erhältlich	Im Handel

FAZIT 2-

Sega Sports / Competition GAMEPRO 7/95

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 SPORTS & 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)

Wenn Ihr scharf auf diese Preise seid, dann kurbelt Eure Denkzentrale an und beantwortet einfach die folgende Frage:

Vor kurzem fand im fernen Schweden die Eishockey-Weltmeisterschaft 1995 statt. Wißt Ihr, wie oft sich die besten Teams der Welt zu diesem eisigen Turnier der Turniere zusammenfinden?

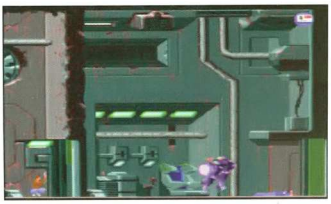
a) nur alle vier Jahre b) in jedem zweiten Jahr c) jedes Jahr

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 5.07.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

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

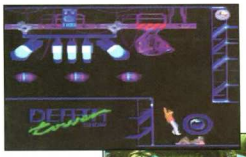
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von MVL dürfen leider nicht teilnehmen.

FLASHBACK



Konsolen-Veteranen werden sich erinnern. Anfang '93 startete Conrad Hard seine revolutionären Abenteuer auf dem Mega Drive. Mittlerweile ist das ehemals maßstabsetzende Super-Adventure auf fast allen Hi-End-Konsolen (Jaguar, CD-i, Mega-CD) erhältlich. Und dabei ist nichts vom Charme und der bestechenden Grafik verlorengegangen – ganz im Gegenteil. Der komplett neugestaltete Vorspann sowie sämtliche kurzen Zwischensequenzen der neuen 3DO-Version können überzeugen.

Conrad hat zwar immer noch dieselben sieben Level zu bestreiten und die gleichen Rätsel zu lösen, doch sind das Handling und die Animationen ausgereifter denn je. Für alle Freunde taktischer Baller-Action und kniffeliger Aufgaben, die sich mit einem spärlich bewaffneten Helden durch hochinteressante Zukunftsszenarien vorkämpfen wollen, ist diese Action-CD genau das Richtige. *th*



Grafisch wirkt diese Version ein wenig frischer als die bekannten Vorgänger!

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 ..... Delphine
Preis ..... ca. DM 140
Level 7
Schwierigkeit ..... mittel/hoch
Continues ..... per Paßwort
Speicher ..... 1 CD
Erhältlich ..... ab sofort

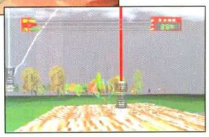
FAZIT 1-

IMMERCENARY

Der Stadtplan sorgt für den nötigen Überblick ...

Panik im Cyberspace: In nicht allzu ferner Zukunft wird ein gewaltiges Computernetz die Menschheit terrorisieren, aber dank moderner Technik kann man schon jetzt etwas dagegen unternehmen. Und so wird ein virtueller Rambo in den Cyberspace der Zukunft gebeamt, um dort ordentlich aufzuräumen. So wirr die Vorgeschichte, so geradlinig dann doch das Gameplay: Die virtuellen Gegner werden mit virtuellen Waffen ins Cyber-Jenseits geschickt, wobei allerdings auch taktisches Vorgehen nötig ist. Mit wachsender Erfahrung und vielen gefundenen Extras steigt auch die Kraft des Helden, bis er stark genug für den Showdown mit dem Obermotz ‚Perfekt1' ist. Technisch ist das Game recht gut gelungen, vor allem die teilweise bizarre 3-D-Welt kann begeistern. Allerdings ist der Einstieg recht schwierig, Frusterlebnisse sind oft vorprogrammiert. Nach etwas Einarbeitungszeit kommt aber durchaus etwas Cyber-Freude auf. *man*

Cyberspace mit Bäumen? Es geht doch nichts über ein angenehmes Wohn- und Arbeitsklima, oder?

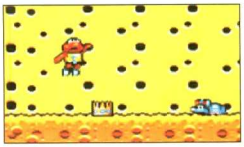


Gameplay	6 5 4 3 2 1
Dauerspaß	6 5 4 3 2 1
Grafik	6 5 4 3 2 1
Sound	6 5 4 3 2 1

Genre ..... Action
Spieler 1
Hersteller ..... Alectronic Arts
Preis ..... ca. DM 130
Level .....
Schwierigkeit ..... hoch
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 1 CD
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 2-

GAME GEAR Test



OPERATION STARFI5H

James Pond 3

Spezial-Agent James Pond (mit der Lizenz zum Angeln) rettet den Mond vor dem gierigen Dr. Maybe

Wie schon in dem SNES-Test auf Seite 78 berichtet, ist Dr. Maybe dabei, den Mond vom Käse zu befreien. Spezial-Agent James Pond bricht unverzüglich zur „Operation Starfi5h" auf.

Mit nur einer Handvoll Leben macht Ihr Euch auf, dem Schurken das Handwerk zu legen. Neben typischen Jump&Run-Elementen wartet das Game mit einer Vielzahl von Extras auf, welche Pond auch gut gebrauchen kann: Pilze die als Fallschirm dienen, Sprungstiefel und ein Felsengewehr sind nur einige der Gimmicks. Die Feinde sind zwar nicht sonderlich zahlreich, trotzdem ist es, dank der hektischen Steuerung, nicht immer leicht, sie auszuschalten. Abgesehen von diesem Handicap ist noch das ‚unfreundliche' Paßwortsystem zu bemängeln – Dutzende von Symbolen in verschiedenen Farben.

Pond ist nett animiert und schön groß dargestellt, auch der Rest der Grafik kann sich sehen lassen. Der Sound geht in Ordnung, ist aber nicht weltbewegend. Wer schon die vorherigen Pond-Teile mit Freude gespielt hat, macht beim Kauf keinen großen Fehler. Leute mit hohen Ansprüchen wird das Game allerdings nicht vom Hocker reißen. *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 ..... Jump&Run
Spieler ..... 1 Spieler
Hersteller ..... U.S. Gold
Preis ..... ca. DM 80
Level 60
Schwierigkeit ..... mittel bis hoch
Continues ..... Paßwort
Speicher ..... 4 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 3

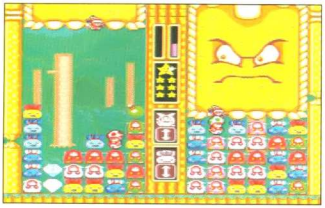
WARIO'S WOODS

Und schon wieder ein Tetris-Clone aus dem Hause Nintendo. Diesmal muß Toad in den heimischen Wäldern für Ruhe und Ordnung sorgen, denn der fiese Wario versaut die Bäume, indem er in ihrem Inneren Monster und Bomben von der Decke fallen läßt. Toads Aufgabe ist es nun, die Dinger derart zu stapeln, daß sie sich auflösen. Die Sache ist im Prinzip ganz einfach: Wenigstens zwei Monster und eine Bombe gleicher Farbe ergeben eine nette Explosion, allerdings erschweren diverse Hindernisse Toads Arbeit. Eine nette Idee, die jedoch durch die etwas knifflige Steuerung etwas relativiert wird. Wäre die nämlich benutzerfreundlicher ausgefallen, so hätte man wesentlich mehr Spaß an so tollen Features wie Batteriespeicher oder den diversen Spielmodi. Hartgesottene Puzzlefreaks können ruhig mal einen Blick riskieren, ein Muß ist das Game aber nicht.

man

Muster von: Flashpoint, Oering

Viel Streß und Hektik in Warios Wäldern: Toad hat wirklich alle Hände voll zu tun, um die Monster zu ärgern



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

Genre ..... Puzzlespiel
Spieler ..... 1-2 (simultan)
Hersteller ..... Nintendo
Preis ..... ca. DM 100
Level ..... -
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... Batterie
Speicher ..... 8 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 3

GAME GEAR Test

SUPER COLUMNS

Der Himmel fällt uns bei „Super Columns" zwar nicht auf den Kopf, wohl aber Säulen aus verschiedenfarbigen Steinen. Die können wir drehen und die Reihenfolge der Steine innerhalb der Säule verändern. Und Ihr ahnt es wohl schon: Sobald drei oder mehr Steine gleicher Farbe nebeneinanderliegen (horizontal, diagonal oder vertikal), kommt es zu einer spontanen Explosion, und die Steine sind weg. Für zusätzliche Abwechslung sorgen auch noch einige Spezialsäulen mit unterschiedlichen Nebenwirkungen. Ein einfaches Prinzip, das aber insbesondere in den höheren Schwierigkeitsstufen die grauen Zellen ganz schön zum Rotieren bringt. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der vier unterschiedlichen Spielmodi verspricht das Game langes Puzzle-Vergnügen – nicht nur absolute Tetris-Fans sollten bei diesem Spiel mal einen Blick riskieren.

man

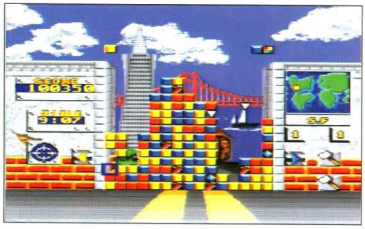
Für Einzelspieler wird auch ein netter Story-Modus mit Zwischenbildern geboten – am Gameplay ändert sich aber nichts

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

Genre ..... Puzzlespiel
Spieler ..... 1-2 (simultan)
Hersteller ..... Sega
Preis ..... ca. DM 70
Level ..... -
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... -
Speicher ..... 2 MBit
Erhältlich ..... im Handel

FAZIT 2

BREAK THRU!



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

Was man mit kleinen bunten Klötzchen doch so alles machen kann: Ein ganzer Haufen davon bildet eine solide Mauer, die Stück für Stück abgetragen werden muß. Dazu wird ein einzelner Klotz angeklickt, alle mit ihm verbundenen Klötze gleicher Farbe lösen sich daraufhin auf. Damit die Sache nicht zu einfach wird, kommt von oben immer wieder Nachschub, der sich aber in gewissen Grenzen steuern läßt, später sorgen auch diverse andere Hindernisse für Streß.

Über neun Runden muß in sechs Leveln zu je vier Stages ordentlich abgeräumt werden, es gibt also genug zu tun. Dabei lassen sich Schwierigkeitsgrad und Zeitlimit in weiten Grenzen variieren, wobei man recht genau dosieren sollte: Macht man sich das Spiel zu schwer, ist man relativ schnell gefrustet, bei zu niedrigem Schwierigkeitsgrad kommt (zumindest im Einspieler-Modus) schon bald Langeweile auf – nicht zuletzt angesichts der Tatsache, daß sich Hintergrundgrafiken und -musiken in den einzelnen Runden nicht unterscheiden. Für hartgesottene Puzzlefreaks sind die höheren Schwierigkeitsstufen sicherlich eine Herausforderung, es gibt allerdings auch wesentlich angenehmere Arten der Freizeitgestaltung.

man

Muster von: Flashpoint, Oering

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

Genre ..... Puzzlespiel
Spieler ..... 1-2 (simultan)
Hersteller ..... Spectrum Holobyte
Preis ..... ca. DM 130
Level 216
Schwierigkeit ..... einstellbar
Continues ..... -
Speicher ..... 4 MBit
Erhältlich ..... US-Import

FAZIT 3

DIE TOP TEN

... DER LETZTEN DREI MONATE

Ein kunterbunter Haufen sind diesmal unsere Top-Ten, wobei Strategiefans besonders auf Ihre Kosten kommen. Aus Platzmangel sind unten nicht mit aufgeführt: das Golfspiel ‚Links' (MCD) sowie das Adventure ‚Myst' (3DO). Beide Spiele erhielten die Note ‚2+' und wurden in unserer letzen Ausgabe ausführlich vorgestellt.

PLATZ	TITEL DES SPIELS	SYSTEM	GENRE	NOTE
1	Samurai Shodown II	Neo•Geo	Prügelspiel	1
2	Theme Park	MD/3DO	Strategie	1-
3	Pitfall: The Mayan Adventure	Mega-CD	Action/J&R	1-
4	StarGate	SNES/MD	Strategie	1-
5	NBA Jam T.E.	SNES/MD	Sport	1-
6	Samurai Shodown	MD	Prügelspiel	1-
7	The Story of Thor	MD	Action/Adv.	1-
8	Puzzle Bobble	SNES	Act./Strat.	2+
9	Might & Magic III	SNES	Rollenspiel	2+
10	Phantasy Star IV	MD	Rollenspiel	2+

Samurai Shodown II

Neo-Geo – Test in Nr. 3/95

Für viele ist ‚Super Street Fighter 2' das Referenzmodul unter den Prügelspielen. Wer allerdings so gut bei Kasse ist, sich ein Neo•Geo leisten zu können, der kommt um die Grafik- und Sound-Orgie Samurai Shodown II nicht herum – Es gibt keine Alternative!

Theme Park

MD/3DO – Test in Nr. 6/95

Wer einmal in die Fupstapfen der Euro-Disney-Leute treten möchte, um zu beweisen, daß ein Vergnügungspark eine lukrative Sache sein kann, kann ab sofort loslegen. Die besten Versionen von TP findet Ihr auf dem MD und dem 3DO. Der SNES-Test ist auf Seite 69.

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 Kinofilm hat „Stargate" kaum noch zu tun. Vielmehr lehnt es sich an den Knobelklassiker ‚Tetris' an und ist dank frischer Spielideen, Battle-Modus und gelungener 3-D-Perspektive ein Spiel, das in jede Strategiegame-Sammlung gehört

NBA Jam Tourn. Edition

SNES/MD – Test in Nr. 3/95

„NBA Jam Tournament Edition" hat es tatsächlich geschafft, den grandiosen Vorgänger zu übertreffen. Noch mehr Spaß, noch mehr Spannung und vor allem über 120 verschiedene Basketballstars der NBA sind die herausragenden Merkmale des Nachfolgers – Jam it!

Samurai Shodown

Mega Drive – Test in Nr. 3/95

Und für alle, deren Barschaft ‚nur' für ein Mega Drive reicht, die gute Nachricht: Sahnemäßiges Asia-Prügeln ist nicht nur auf dem Neo•Geo drin. ‚Samurai Shodown' besticht durch große Akteure und famose Spielbarkeit.

The Story of Thor

Mega Drive – Test in Nr. 3/95

Wem die dauernde Schwertschwingerei in den Action-Adventures langsam zu langweilig wird, der sollte sich dieses unheimlich packende Modul gönnen. Hier paart sich schöne Grafik mit spannendem Gamplay – nächtelange Spielesessions sind vorprogrammiert.

Puzzle Bobble

SNES – Test in Nr. 6/95

Tetris und kein Ende! Neben ‚Stargate' hat sich auch Taitos ‚Puzzle Bobble' in die Top-Ten vorgekämpft. Blasiger Knobelspaß der witzigen Sorte wartet auf den Startegie-Fan. Zu zweit geht im hervorragenden Battle-Modus so richtig die Post ab!

Might & Magic III

SNES – Test in Nr. 6/95

Sheltem is back, und Ihr müßt die Inseln von Terra vor seinen finsteren Schergen beschützen. Sechs Party-Mitglieder lassen sich von einem Spieler durch zahllose Dungeons steuern. In punkto Grafik und Spielbarkeit wurde MM III gegenüber den Vorgängern ordentlich aufgepeppt.

Phantasy Star IV

Mega Drive – Test in Nr. 6/95

Mit erweiterten Kampfmöglichkeiten macht Ihr Euch in ‚Phantasy Star IV' wieder auf den Weg durch das Algol-System. Sogar alte Bekannte stehen Euch zur Seite, wenn Ihr wieder gegen das Böse vorgeht – ein krönender Abschluß einer großartigen Rollenspiel-Saga.

Die 5 bahnbrechendsten Spiele

Diesmal haben wir tief in unserem Archiv gestöbert und fünf Spiele herausgepickt, die in den letzten Jahren neue Standards in punkto Grafik, Gameplay etc. gesetzt haben. Die fünf bahnbrechendsten Spiele sind:

1	Donkey Kong Country	SNES	Jump&Run
2	StarWing	SNES	Action
3	Virtua Racing	MD	Rennspiel
4	Sonic & Knuckles	MD	Jump&Run
5	Street Fighter II	SNES	Prügelspiel

ICH WILL ALLES

GAMEPRO

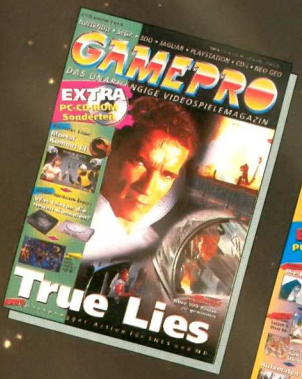
ICH WILL DAS ABO FÜR 100% INFO PUR!

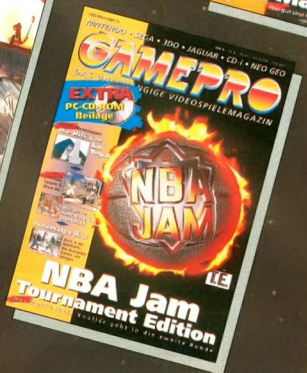
Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Deine Konsole. Kompetente Tests der neuesten Games für Nintendo, Sega, 3DO, PlayStation, Jaguar, CD-i und Neo•Geo. Tips & Tricks wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: GAMEPRO 100% Info pur

ABO AKTION

ab 72,– DM

12 Ausgaben





ABO • COUPON

Ja, ich abonniere die nächsten 12 GAMEPRO Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,–(Inland) o. DM 120,– (Ausland)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMEPRO Shop widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift

☐ Bankabbuchung

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben)

Bitte keine Überweisung!

☐ **Gegen Rechnung.** Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

DENK PRO

DIE GAMEPRO RÄTSELECKE

Hallo! Hier sind wir wieder auf der Rätselseite, die Eure ‚Rechenzentren' auf Trab halten soll. Bereits zum neunten Mal haben wir Euch eine ganze Menge kniffeliger Aufgaben zusammengestellt, die es zu bewältigen gilt. Wie immer sollen Eure Bemühungen nicht umsonst gewesen sein! Denn wer das Suchbild lösen kann, darf sich mit etwas Glück auf einen tollen Preis freuen!

ORIGINAL & FÄLSCHUNG

Na, wer hat denn da wieder am unteren Screenshot rumgewerkelt und zehn Fehler hinterlassen? Um alle finden zu können, müßt Ihr das Spiel (Tekken/PlayStation) nicht einmal kennen. Ist das nicht toll?!

Wer ist das denn?

Hier haben wir wieder irgendeinen Fighter aus einem bekannten Prügelspiel genommen und ihm seine Maske abgezogen, um seinen wahren Charakter zu entlarven. Dennoch enthält die Zeichnung genügend Anhaltspunkte, um den eigentlichen Kämpfer, der sich hinter dieser Fratze verbirgt, erkennen zu können. Na, um wen handelt es sich?

SUCHBILD DES MONATS

Batman hat's schwer! Da tummeln sich doch derart viele Fremde in seinem Screen, daß er kaum noch Luft zum Atmen hat. Sie kommen aus vielen verschiedenen Spielen und Konsolen. Wer aufmerksam die GAMEPRO liest und ein wenig über neue Spiele weiß, sollte eigentlich keine Probleme haben, die elf Figuren und Gegenstände 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 7/95
HEILWIGSTR.39
20249 HAMBURG

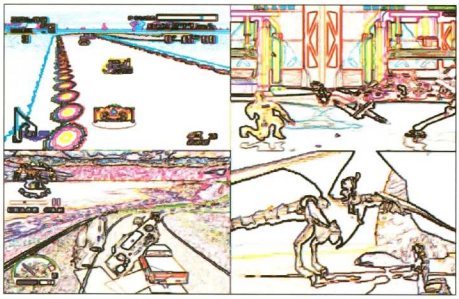
Einsendeschluß ist der 5.7.95 (Poststempel zählt)! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen!

WER FINDET DEN BOOGEMAN?

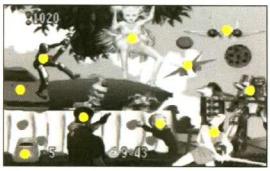
ER IST ROTZFRECH HAT UND KEINE MANIEREN! KÜRZLICH IST ER SOGAR AUS SEINEM MODUL GEKLETTERT UND HAT SICH IN UNSERER GAMEPRO VERLAUFEN, DER GRÜNE WICHT. KÖNNT IHR IHN AUFSPÜHREN?

‚Konturenvolle' Screenshots

Wie immer findet Ihr an dieser Stelle vier Screenshots aus bekannten Spielen. Unser hauseigener Rechenteufel hat sich erneut an den schönen Bildern ausgelassen und was dabei herausgekommen ist, könnt Ihr ja selbst sehen! Wer erkennt trotzdem noch alle Shots und weiß, aus welchem Spiel sie stammen?

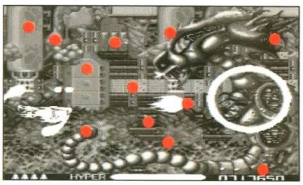


LÖSUNG: SUCHBILD DES MONATS 4/5/95



Lösung: Suchbild des Monats 4/5/95
Die folgenden zehn Spieletitel galt es zu finden:
Virtua Fighter, Cruis'n USA, Demolition Man, Hyper Parodius DeLuxe, Clockwork Knight, Dragon's Lair, Ironsoldier, Afterburner II, Cybermorph und Ridge Racer.
Glückliche Gewinnerin ist diesmal Silke Anders aus Hamm, die sich ‚The Story of Thor' (MD) wünschte! Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß, Silke!

Lösungen aus GAMEPRO 6/95



ORIGINAL & FALSCHUNG: LÖSUNG

Wer ist das denn:
Lösung: Es ist Fei Long aus Super Street Fighter 2
Finde den Blauen Bomberman:
Der kleine Bombenleger versteckte sich auf Seite 37 im Jaguar-Test zu ‚Theme Park'
‚Konturenvolle' Screenshots: Von links oben im Uhrzeigersinn: Daffy Duck (MS), Virtua Fighter (Sat), Gale Racer (Sat), Ottifants (MD)

Ma sagt:

Zimmer auf!«

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich an den Absatz und spring. Benutz' 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

EIN PRINZ

The

TH

Tei

Die abenteuerliche Reise unseres Prinzen nähert sich so langsam dem Ende. Einen hilfreichen Geist gilt es noch zu finden, danach kann er dem Silbernen Amulett gehörig auf die Zehen treten. (Wobei er, das sei schon mal

Nur mit Shades Hilfe gelangt Ihr über den Abgrund zum Waldtempel. Also vergeßt nicht, ihn zu aktivieren

Zwar ist die Begrüßung nicht unbedingt freundlich, aber das Problem ist mit einigen Trittsprüngen schnell erledigt

Dieser nette Kerl ist fast schon ein alter Bekannter – aber noch nicht der absolute Endgegner im Waldtempel

Mit einigen Schüssen aus der Armbrust ist der wirkliche Endgegner schnell und einfach zu besiegen

1 DER WALDTEMPEL

Die Begrüßung am heimischen Strand ist nicht unbedingt freundlich, allerdings könnt Ihr schon mal versuchen, Shade mit Hilfe der Ritter zu aktivieren. Habt Ihr ihn, so solltet Ihr Euch natürlich auch die Truhe greifen, die herrenlos herumsteht. Im Dorf erwarten Euch schlechte Nachrichten: Das Schloß ist geschlossen, allerdings gibt es unten in einem Haus einen Geheimgang, der das Problem lösen könnte. Dazu benötigt Ihr allerdings den Pflanzengeist Bogen, der im Waldtempel nordwestlich des Schlosses haust. Schaut auf dem Weg dorthin noch einige Male bei unserem netten Knoblauchriesen vorbei und füllt die Vorräte auf. Danach geht es in Richtung Tempel, auf dem Weg dorthin findet Ihr eine Kristallsäule für Shade, der Euch zum Tempeleingang ziehen muß. (Vor dem Betreten des Tempels solltet Ihr noch sicherstellen, daß Ihr wenigstens 20 Armbrust-Schüsse auf Lager habt – warum, das erfahrt Ihr später. Ein Tip hierzu: Die Metall-Armbrust im nordöstlichen Dungeon könnt Ihr Euch beliebig oft holen.)

Nachdem Ihr Euch in der Eingangshalle des Tempels mit dem Begrüßungskommitee herumgebalgt habt, gibt es links den ersten Schlüssel, mit dem der rechte Teil des Tempels zugänglich wird. Erforscht ihn genauer und stellt dabei sicher, daß Ihr alle (!) Fackeln und Lagerfeuer mit Efreet (oder einer Bombe) anzündet, denn nur so öffnen sich einige Türen und Passagen. Geht es an einer Stelle nicht mehr weiter, so untersucht die andere Seite des Tempels, vielleicht hat sich da etwas getan. Achtet im linken Teil auf einen versteckten Durchgang, hinter dem Ihr mit Shades Hilfe ein Juwel finden könnt. Sind schließlich alle Fackeln angezündet, gelangt Ihr zu einem Teleporter, der Euch zurück in die Eingangshalle bringt, wo schon der erste Endgegner auf Euch wartet. Der Kerl sollte leicht zu besiegen sein. Anschließend geht es schnurstracks zum zweiten Boß des Tempels. Haltet Euch bei ihm nicht mit Akrobatik auf den beweglichen Plattformen auf, sondern nehmt ihn ganz einfach vom Eingang aus unter Armbrust-Feuer.

Ohne Efreet läuft im Waldtempel nicht allzuviel, allerdings ist von Zeit zu Zeit auch Shades Hilfe gefragt

Achtet auf Gänge, in die Ihr kriechen könnt. Manche öffnen sich nach dem Betätigen von Schaltern ...

... oder müssen, wie in diesem Fall, mit einigen Tritten geöffnet werden. Die Mühe lohnt sich aber in jedem Fall!

Geschlossene Gesellschaft? Mit Bogen kein Problem

2 STRESS IM SCHLOSS

Mit Shade und Bogen im Schlepptau solltet Ihr zunächst das Wasserschloß und den nordöstlichen Dungeon nochmals besuchen. Mit diesen beiden Geistern lassen sich dort nämlich noch einige Kostbarkeiten ergattern. Bei Bedarf noch etwas Knoblauch geholt und dann geht es durch den unterirdischen Gang ins Schloß. Dort wartet im Thronsaal schon das silberne Amulett auf Euch, entführt die holde Schwester und verbannt Euch in die Kanalisation, um dort einen Zauberwürfel ausfindig zu machen.

Dies ist, wenn man erst einmal den Dreh raushat, nicht sonderlich schwer. Aktiviert an der ersten möglichen Stelle Shade, um im nächsten Raum an die Truhe mit einem wichtigen Schlüssel heranzukommen. Auf dem weiteren Weg macht Ihr mit einem lästigen Magiesauger Bekanntschaft – er läßt sich nur bekämpfen, wenn ein Geist akti-

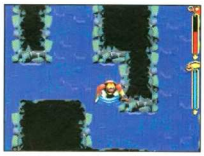
UF ABWEGEN

Story of OR

verraten, eine ordentliche Überraschung erleben wird.) Bis dahin bleibt für unseren Helden aber noch so einiges an Arbeit zu tun. Also bitte einen herzlichen Riesenapplaus, Vorhang auf und Bühne frei für Prinz Ali.

Rechts oder links? Wer nicht in Eile ist, der sollte nicht vom rechten Wege abweichen und bekannte Orte besuchen

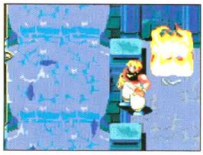
3



Die Strömung in der Kanalisation weist Euch normalerweise auf den rechten Weg, verirrt Euch aber nicht!

Magiesauger können ziemlich lästig sein, also bekämpft sie rechtzeitig, damit Euch nicht der Saft ausgeht

Für diese Truhen braucht Ihr unbedingt Shade



Der Weg zurück ist unnötig, hier könnt Ihr Bogen auch aus der Ferne rufen

viert ist. Etwas später steht Ihr vor einer Gittertüre – bevor Ihr den Rückweg antretet, versucht doch lieber einen magischen Distanzschuß auf die andere Seite des Kanals. Hier klappt das noch, wenn Ihr später auf ähnliche Weise Shade aktivieren wollt, um per Doppelgängertrick die rollenden Steine zu überwinden, leider nicht mehr. Unsere Empfehlung an dieser Stelle: Augen zu und ohne große Experimente durch – es tut zwar weh, ist aber die schnellste und einfachste Lösung! Nach einigen nervigen Schlangen und Fledermäusen steht Ihr vor einem Wasserfall mit Tür: Stoppt den Wasserfall mit Dytto, öffnet die Tür per Magie – und laßt Euch möglichst nicht wegspülen. Hinter der Tür wartet der Würfel, danach ist beim König zu erfahren, wie es weitergeht.

3 DER BERG RUFT

Östlich es Schlosses ist nun ein Weg gebahnt, der zum Berg Allat führt, wo das silberne Amulett auf den Würfel wartet. Viele fiese Monster machen den Weg unsicher, also sollte mal wieder die obligatorische Knoblauchtour am Beginn der Weiterreise stehen. Aktiviert Shade an der Kristallsäule und haltet ihn zumindest so lange aktiv, bis Ihr die Hangelstrecke überwunden habt. Oben am Ende des Weges habt Ihr dann die Qual der Wahl: Nach links geht es zur Höhle, wo Eure Schwester nach Rettung schreit, allerdings sollte, solange Shade noch aktiv ist, auch ein kleiner Abstecher nach rechts drin sein, wir sind ja nicht in Eile.

Der Umweg führt Euch nämlich zur alten Festung – und vielleicht erinnert Ihr Euch ja auch noch an den seltsamen Haken in deren Nähe. Laßt Euch dort von Shade über den Zaun ziehen und deaktiviert ihn dann, um in eine sehr geheime und sehr einträgliche Bonushöhle zu gelangen. Hier könnt Ihr in einer knifflgen Rutsch- und Springpartie allerhand nette Items ergattern, wer sich dabei besonders geschickt anstellt, der kann sogar nach dem Rutsch die Treppen wieder hochlaufen und sein Glück erneut versuchen. Ansonsten findet Ihr Euch am Wasserfall vor der Efreet-Höhle wieder, der Umweg lohnt sich aber. (Es sei denn, Ihr legt besonders viel Wert auf ein besonders schnelles Durchspielen – aber wer tut das denn schon. Zwar müßt Ihr nun wieder ziemlich weit laufen, aber auf dem Weg läßt sich vielleicht noch die eine oder andere Levelerhöhung erreichen.)

Mit Shade erfahrt Ihr endlich, was sich hinter diesem Haken verbirgt – der Umweg wird sich wirklich lohnen

Die Rutschpartie erfordert zwar einiges an Geschicklichkeit und Übung, bringt aber viele nette und praktische Items

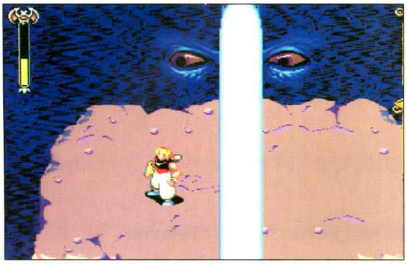
Hier ist der Augang aus der Bonushöhle – wer will, der kann die ganze Partie nochmals wiederholen ...

BITTE UMBLÄTTERN

EIN PRINZ

The

TH

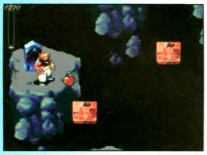


Held im Streß: Keine Magie verfügbar, dafür aber ein Boß, der ziemlich viele fiese Tricks drauf hat. Mit der richtigen Waffe ist aber auch er kein Problem

Jetzt nur nicht fallen lassen! Wer es mit Shades Hilfe schafft, die lästigen Quallen zu besiegen, der wird

... so richtig schön belohnt: Ein Juwel und eines der wertvollen Elixiere winken dem Sieger nach dem Kampf!

Und auch an dieser Stelle zahlt sich der Einsatz ganz ordentlich aus, denn auch dieser Unsympath hinterläßt ...



... nach seinem Ableben eines jener heißbegehrten roten Fläschchen, die müde Krieger wieder munter machen

4 HÖHLENQUALEN

Nach dem Deal mit dem silbernen Amulett wird die Höhle im Berg genauer unter die Lupe genommen. Sie ist eigentlich kein größeres Problem, allerdings gibt es einige Feinheiten zu beachten: Aktiviert im ersten Raum Shade mit Hilfe der Metallritter und haltet ihn so lange am Leben, bis Ihr einige Räume weiter die lästigen Quallen besiegt habt, ohne in den Abgrund gespült worden zu sein. Ein Juwel und ein Elixier sind der Lohn für die Mühe.

Der weitere Weg durch die Dungeons ist recht ereignislos, bis Ihr schließlich in die große Halle mit den beweglichen Plattformen kommt. Verprügelt den Riesen ganz links, um ein weiteres Elixier zu erhalten. In der Höhle rechts erhaltet Ihr nach dem Kampf gegen drei Riesen eine Armbrust (ATM 15), die Ihr auf alle Fälle schonen solltet. Den Schlüssel für die obere Tür müßt Ihr etwas weiter unten abholen – und Euch anschließend erneut durch die Halle prügeln, wobei es die beiden Extras leider nicht nochmals zu holen gibt.

Die Tür im nächsten Raum läßt sich nur öffnen, indem Ihr mit Efreet die Fackel im Seitengang anzündet, danach wartet noch ein kleines Rätsel auf Euch: Springt ganz einfach in der Reihenfolge auf die Schalter, in der Ihr die einzelnen Geister gefunden habt, und der Weg zum hiesigen Boß ist frei. Ein ziemlich lästiger Kerl, der einige fiese Tricks drauf hat – aber das merkt Ihr ja selbst. Strahlt ihn zunächst mit Eurer Magie an, damit er das mittlere Auge öffnet und schießt dann mit der Armbrust auf das geöffnete Auge. Wenn Ihr immer genau schießt, sollten die 15 ATM-Schüsse eigentlich ausreichen, ansonsten muß der Rest (recht langwierig!) mit normalen Schüssen erledigt werden. Fürwahr ein harter Kampf – aber noch lange nicht der letzte, wie sich zeigen wird!

Natürlich holt Ihr Euch zuert mit Shade die Truhe, bevor Ihr den Kristall zerstört, oder etwa nicht???

Hebt Euch die Armbrust, die Ihr nach dem Kampf gegen diese drei Kerle erhaltet, für den Endgegner auf!

Bei diesem Rätsel kommt es nur auf die richtige Reihenfolge an – es sollte also kein Problem darstellen.

Schalter kann man auch mit Bomben betätigen

5 ZUM FINALE

Die anfängliche Ruhe in den neuen Gefilden trügt und ist nur von kurzer Dauer. Schon bald werfen einige böse Flattermänner noch bösere Monster ab. Konzentriert Euch auf den grünen Tiefflieger: Nach seinem Ableben ist der Spuk vorbei, und Ihr könnt einen grünen Schlüssel einsacken. Nachdem der Schalter auf dem Platz vor den Gebäuden umgelegt ist, könnt Ihr eine Bombe auf den ansonsten unerreichbaren Schalter am oberen Bildrand werfen. Danach ist etwas Herumgerenne angesagt: Shade aktivieren, im Gebäude nach oben gehen und sich über den Abgrund ziehen. Dort auf den Schalter treten, wieder zurück und den anderen Schalter betätigt, bis Ihr eine Truhe mit einem roten Schlüssel findet. Anschließend geht es auf dem Dach des Gebäudes weiter. Aktiviert Dytto mit einem magischen Distanzschuß, um das Feuer zu löschen, ärgert Euch etwas mit dem Magiesauger herum und verprügelt dann das Flammenmonster. Aktiviert kurz vor dessen Ableben Efreet, um Euch die folgende Prügelei mit den Zombies zu ersparen, alternativ hilft

UF ABWEGEN

Story
f
OR

Immer wieder eine brandheiße Sache: Efreet und sein Umgang mit Zombies. Werft Ihr eine Bombe auf diesen Schalter, so werdet Ihr eine Überraschung erleben

Am Eingang des Vulkans könnt Ihr Euch wieder günstig mit Knoblauch eindecken – das ist lebenswichtig!

Ein Kristall sollte stehen bleiben, damit Ihr Shade aktivieren könnt. Denn nur so habt Ihr die Möglichkeit, ...

... diese gefährliche Stelle sicher passieren zu können. Kämpfen bringt hier absolut keinen Fortschritt!

Mut zur Lücke: Hier geht es mit Euch abwärts ...

auch eine Bombe auf dem Schalter! Nach einigen kleineren Gefechten erreicht Ihr schließlich ein geheimnisvolles Haus, in dem Ihr unfreundlich begrüßt werdet. Erstes Ziel ist dort, die vier Schalter wie abgebildet umzulegen. Dazu müßt Ihr zunächst die Räumlichkeiten mit Hilfe von Shade und Efreet näher erforschen, um an den letzten Schalter zu kommen, müßt Ihr Euch im ersten Stock durch das Loch fallen lassen.

Der blaue Schlüssel öffnet eine weitere Tür im Raum mit den Plattformen, der Kampf dahinter bringt das Omega-Schwert und einen Riesenpilz ein. Aus dem nächsten Raum kommt man nur durch einen Zauberstrahl auf den Fußboden, vorher kann man noch durch Kugelschiebereien einen Kristall sichtbar machen, um Shade zu aktivieren, da er gleich anschließend gebraucht wird. Mit dem roten Schlüssel geht es zurück zum Loch in der Decke, denn nun läßt sich auch die Tür auf dem Vorsprung öffnen.

6

SHOWDOWN

Laßt auf alle Fälle einen Kristall übrig, um Shade zu aktivieren, da es ohne ihn auf dem Dach nicht weitergeht: Kämpfe gegen die fliegenden Gegner sind sinnlos, also solltet Ihr lieber mit Eurem Doppelgänger den Schalter auf der anderen Seite der Dornen betätigen. Achtet darauf, daß Ihr trotz des Magiesaugers Shade aktiviert haltet, da Euch noch ein Abgrund bevorsteht. Ist der überwunden, so könnt Ihr Euch noch mit einem Magiesauger herumprügeln und danach erst mal tief Luft holen.

Nachdem mit Bogen das Tor durchbrochen wurde, solltet Ihr etwas Kreativität zeigen: Nicht die offensichtliche Lösung wählen und mit Efreet den Kristall zerstören, sondern lieber Dytto am Wassergraben aktivieren und das Feuer löschen. Denn ohne Shade und den Doppelgänger kommt Ihr niemals über die folgende Brücke. Das silberne Amulett wartet schon auf Euch und will nun endgültig mit Euch abrechnen. Die Wahl der Waffen und Geister bleibt nun Euch (und Eurem Inventar) überlassen. Wir empfehlen allerdings, Shade während des Finales aktiviert zu lassen. Verprügelt in der ersten Runde einfach alle Monster, konzentriert Euch aber im anschließenden Kampf auf das silberne Amulett, wenn Ihr nicht auf ewig kämpfen wollt. (Drängt es am besten in irgendeine Ecke und laßt es nicht mehr zur Ruhe kommen, während Shade Euch die anderen Gegner vom Hals hält.)

Jetzt steht nur noch der Kampf gegen Agito ins Haus – und diese Geschichte erweist sich nach all dem Streß als überraschend einfach: Haut einfach immer abwechselnd auf die feuernden Tentakeln und Agitos Kopf, und das war es dann auch schon. Drückt nach dem Abspann noch eine Taste, um einen Beleg Eurer Leistungen in der Highscore-Liste verewigen zu können. Ach ja: Habt Ihr während des Spiels vom guten alten Thor auch nur einen Bartzipfel entdecken können? Wir auch nicht ...

Michael Anton

Auch an dieser Stelle geht es nur mit dem Doppelgänger-Trick weiter

Denn nur so gelangt man schnell und sicher über die Brücke, um den rettenden Schalter zu betätigen

Runde 1: Immer schön kräftig zuhauen, bis die grauen Fieslinge den Geist aufgeben! Und Ring frei für Runde 2 ...

Na also, das wäre geschafft. Ob man sich irgendwann einmal wiedersieht? Lassen wir uns doch einfach überraschen ...

The End

PLAYSTATION

TEKKEN

Moves / versteckte Kämpfer

Zuerst wollen wir Euch mal ein paar grundsätzliche Moves (für alle Charaktere) geben. Die Bezeichnungen sind: z= zurück, v=vorwärts,

o= oben, u= unten, LS= linker Schlag, RS= rechter Schlag, LT= linker Tritt, RT= rechter Tritt.

Wenn Ihr Fingerkrämpfe vermeiden wollt, solltet Ihr die Padbelegung auf Free Setting stellen. Dann Habt Ihr auch den hinteren Buttons jeweils zwei Tasten zusammen. L1= LS+LT. R1= RS+RT, L2= LT+RT, R2= LS+RS.

kurz laufen

Vorwärts: v, v

Rückwärts: z, z

Laufattacken (ungefähr einen Bildschirm vom Gegner entfernt)

Laufen: v, v, v (zum unterbrechen in irgendeine Richtung drücken)

Umrempeln: v, v, v

Diveattack: v, v, v, (LS+RS)

Slideattack: v, v, v, RT

Flugtrittattacke: v, v, v, LT

Aufstehattacken (aus dem Liegen, Füße in Richtung des Gegners, manche Charaktere haben etwas andere Moves)

Aufstehen: o triggern

Rolle vorwärts: v triggern

Rolle Rückwärts: z triggern

Aufstehtritt/Dive-Tritt-Attacke: z+(LT+RT)

Dive-Schlag-Attacke: v+(LS+RS)

Rückrolle und Dive-Schlag-Attacke: z, v+(LS+RS)

Bodenattacken

schwacher Schlag: o+RS (auch oz und ov)

harter Schlag: o+RS (während des ganzen Moves gedrückt halten. Funktioniert nur im Zweispielermodus, wenn der Gegner am Boden liegt. Auch oz und ov)

Versteckte Charaktere

Jedesmal wenn Ihr mit einem Kämpfer durchgespielt habt, bekommt Ihr seinen speziellen Endgegner dazu. Am leichtesten geht es, wenn Ihr die Difficulty auf Easy, die Runden auf eins und die Zeit auf 20 Sek. stellt. Um mit Heihachi zu spielen müßt Ihr einmal ohne Continue durchkommen! Und für Devil Kazuya müßt Galaga mit höchstens einem Continue schaffen (siehe auch Seite 23).

In der folgenden Liste seht Ihr, welchen Kämpfern man wann dazu bekommt.

Kazuya Mishima: Lee Chow Lang,(ähnlich Law)

Paul Phoenix: Kuma,(Bär)

Marshall Law: Wang Gin Lei, (alter Chinesischer Meister)

Nina Williams: Anna,(kleine Schwester von Nina)

Jack: P. Jack,(Jack mit Rüstung)

King: Armor King,(King mit Rüstung)

Yoshimitsu: Ganryu

Michelle Ghan: Kunimitsu, (Bruder von Yoshimitsu ?)

So, daß war's erstmal. In den folgenden Ausgaben versorgen wir die Tekkensüchtigen unter Euch mit mehr Infos zum Game, den einzelnen Charakteren (und ihren Gegnern und Moves, Moves und nochmal Moves!!! (Versprochen)

Slim Jim, Hamburg

MEGA DRIVE

DSCHUNGELBUCH

Alles auf dem Kopf

Beginnt ein ganz normales Game und drückt dann Start zum Pausieren. Gebt nun l, A, r, u, B, A, l, l, C, r, o und u ein. Das Spiel wird nun einen Autoreset durchführen und Mogli die Levels nun buchstäblich auf den Kopf gestellt angehen. Nur die Anzeigen bleiben (lesbar) normal.

Florian Hausdorf, Jever

SNES

LEMMINGS 2

Sprechblasen

Hier haben wir einen lustigen Cheat für alle Cartoon-Freunde (mit Lemmings 2-Modul). Geht im Auswahlmenü mit dem Cursor auf den i-Punkt des Lemmingschriftzuges und drückt B. Nun erscheint eine Sprechblase mit ‚Hi!'. Wenn die Lemminge im Spiel jetzt Geräusche machen, erscheint immer eine kleine Sprechblase.

Pietro Sancassani, Winterhur

Tips & SHO

Einen gute

Ihr Tips&Tricks-Freunde! Wegen mangelndem Interesse lassen wir die Geschichte mit den Photos mal auf sich beruhen. Trotzdem vielen Dank und einen **schönen Gruß** an die wenigen die Ihr Konterfei mit einschickten.

Aber keinen Angst, wir sind nicht traurig und lassen Euch auch weiterhin eines der **drei Wunschmodule gewinnen!**

Um in Zukunft noch besser auf Eure Tips&Tricks-Wünsche eingehen zu können, könnt Ihr ab sofort Eure drei **Wunschtips** mitschicken. So können wir aus dem reichhaltigen Angebot ganz gezielt die Tips auswählen, die Euch am meisten interessieren. Aber bitte: Fragt nicht nach Mortal-Kombat-Moves, da wir diese sowieso nicht veröffentlichen dürfen! Außerdem könnt Ihr natürlich auch allgemeine **Kritik und Anregungen** schreiben. Schließlich wollen wir alle, daß die Tips&Tricks mög-

k Tricks

TIES

chönen Tag!

lichst informativ sind, oder?
Wenn Ihr alles beisammen habt (Tips, Wunschtips, Wunschspiel, Anregungen usw.), ab damit in den Umschlag und nichts wie weg an:

GAMEPRO
Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Viel Spaß mit den folgenden (hoffentlich) hilfreichen Tips und einen wünderschönen Frühsommer wünscht Euch wie immer die komplette GAMEPRO-Crew!

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus GAMEPRO 6/'95 heißen: Stefan Heberle, Neumünster Michael Protzt, Mainz und Marco Köller, Halfing

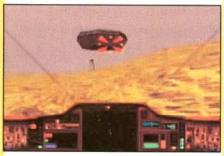
Mit der Einsendung gehen die Rechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.

3DO

SHOCKWAVE

Tastencheats

Zu einem der ersten 3DO-Titel gibt's nun endlich auch ein paar nützliche Cheats. Drückt zuerst mal Pause im



Game, um den Generalcheat einzugeben. Ohne diesen funktionieren die anderen nicht. Der Cheat lautet: B, A, C, C, A, A und X. Zwei neue Manöver stehen jetzt schon zu Eurer Verfügung. Haltet die L-Taste gedrückt und steuert nach oben, um Euch um die Längsachse zu drehen. Wenn Ihr mit gedrückter L-Taste nach unten steuert, fliegt Ihr einen Looping, mit dem Ihr lästige Verfolger abschütteln könnt. Außerdem könnt Ihr im Pausenmodus noch weiter Cheats eingeben.

A, A, B, A, C, A und X verstärkt Euren Laser

A, C, AB, A, A, C, A, A, A und X gibt Euch eine Smart Bomb

A, B, A, C, A, A, B, A und X bringt Euch Unverwundbarkeit, keinen Spritverbrauch, unendlich Laserenergie und unendlich Raketen

C, A, A, B, A und X läßt die Raketen sofort nachladen.

Florian Hausdorf, Jever (Prost!)

MEGA CD

SHINING FORCE CD

Spieltips

Für alle Shining-Force-Veteranen und -Frischlinge haben wir hier einige hilfreiche Tips zur neuen Folge des Epos zusammengestellt.

• Trainiert Eure Heiler intensiv! Wie schon in Shining Force II werdet Ihr für verschwendete Heilversuche nicht bestraft, sondern mit

Erfahrungspunkten belohnt. So steigen zumindest diese Leutchen recht schnell auf; sobald sie später Sprüche wie AURA oder BOOST beherrschen, beschleunigt sich die Sache nochmals. Fette Experience gibt es natürlich auch für den finalen Schlag gegen Gegner, interessanterweise erhalten Heiler für den Einsatz von Heilkräutern auch mehr Punkte als andere Figuren!

• Mehrmaliges vorzeitiges Beenden einer Mission durch EGRESS erlaubt ein ordentliches Trainieren aller Figuren. Insbesondere im zweiten Teil solltet Ihr die beiden ersten Missionen so oft spielen, bis Eure Leute auf Level 6 oder 7 sind. Das Leben wird so später wesentlich einfacher!

• Abzüge für Beförderungen wie im ersten Teil gibt es nicht mehr, also pusht Eure Leute möglichst schnell in neue Klassen. Beförderungen gibt es hier schon ab Level 10, für das Finale ist normalerweise Level 15 (befördert natürlich!) ausreichend, Heiler dürfen auch gerne etwas mehr haben!

• Da Ihr während der Kämpfe Truhen und versteckte Items finden müßt, solltet Ihr

in der Anfangsphase ausgebrannte Magier auf Erkundungstour schicken. Später ist allerdings Vorsicht geboten, da plötzlich auftauchende Gegner eine Spur zu stark für solche Einzelgänger sein könnten.

Mitch, Hamburg

SATURN

DAYTONA USA

Extra Features

Um auf der ersten Strecke den Automaten spielen zu können, müßt Ihr davor anhalten (so daß Ihr die Walzen seht) und X drücken.

Auf der dritten Strecke könnt Ihr Jeffrey (aus Virtua Fighter) tanzen lassen, wenn

Ihr Euch vor ihn stellt und ebenfalls X drückt.

Wenn Ihr im Streckenmenü Start drückt, erscheint der Mirror-Mode, in dem Ihr alle Strecken spiegelverkehrt fahren könnt.

Auch eine Time Attack gibt es bei Daytona. Dazu müßt Ihr im Car-Select-Menü Start drücken, schon fahrt Ihr ohne Gegner aber mit Uhr.

Sami Murod, Bochum

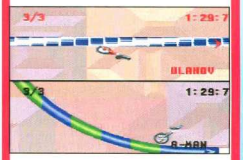
Tips &

SNES

UNIRALLY

Leichter Medaillien

Dieser Trick klappt nur, wenn Ihr auf dem Kurs bereits die Bronze-Medalie gewonnen habt. Geht nun wieder in den Kurs und bewegt den Pfeil unter den fünften Kurs auf die Medaille,



um die Ihr fahren wollt. Mit A oder B könnt Ihr nun die Medaillen durchschalten. Stellt Bronze ein und fahrt Eure Strecken. Wie durch ein Wunder fahrt Ihr wieder gegen Bronzen, aber wenn Ihr alle Strecken geschafft habt, erhaltet Ihr die Silber-(oder Gold-)Medaille. Allerdings funktioniert die Schummelei nicht bei den Stuntstrecken, da müßt Ihr die richtige Silber- oder Goldqualifikation erbringen.

GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

Bonusgames

Wenn Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig Select und B drückt, sollte an der Highscore-Liste eine weiße Katze vorbeilaufen. Dies zeigt Euch, daß Ihr nun alle Bonusspiele anwählen könnt. Wenn Ihr statt links rechts und Select und B drückt, kommt eine schwarze Katze die Euch anzeigt, daß Ihr nun gleich gegen die Endgegner spielen könnt.

Christian Mock, Schweinfurt

NEO•GEO

SAMURAI SHODOWN II-CD

S. DEFORMED CHARAKTERS

Ahh, endlich schreibt mir jemand, wie man mit den SDCs aus dem Ladescreen spielen kann! Du kannst Dich während des Games verwandeln und zwar mit:

Cham Cham: ru, u, lu, l, u, lu und C

Charlotte: ru, u, lu, l, u, lu und D

Earthquake: r, l, r, l, r, l, u und B

Gen-An: ru, u, lu, l, u, lu und C

Genjuro: r, ru, u, lu, l, r, l und B

Jubei: r, ru, u, lu, l, r, l und D

Kyoshiro: r, l, lu, u, ru, r, l und D

Nicotine: l, lu, u, lu, l, r und D

Sieger: r, ru, u, lu, l, r, l und A

Ukyo: r, ru, u, lu, l, r, l und B

Wan-Fu: r, l, lu, u, ru, r, l und D

Atilla (cooler Name!)
Gökkaya, Berlin

SNES

FINAL FANTASY III

Waffen duplizieren

Na, habt Ihr Final Fantasy III schon durch und dem bösen Kefka ordentlich die Leviten gelesen? Und fragt Euch nun, was Ihr als nächstes in Angriff nehmen könnt und

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

GAMEPRO

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA, DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMEPRO auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt ☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

Für folgendes System: _____

Bitte einsenden an: GAMEPRO • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Tricks

seid dabei ganz zufällig auf den guten alten Vorgänger

gestoßen? Dann dürfte der folgende Tip für Euch ganz praktisch sein:
Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch von Waffen und Schilden beliebig viele Exemplare zulegen. Rüstet zunächst einen passenden Charakter mit der zu duplizierenden Waffe aus und laßt Euch in einen Kampf verwickeln. Sobald der entsprechende Kerl am Zug ist, wählt Ihr ‚ITEM' an und sucht Euch zuerst (!) einen freien Platz im Inventar aus und wählt dann die Hand aus, in der das entsprechende Item gehalten wird. Dadurch wird die Waffe im Inventar abgelegt und Ihr solltet nun schleunigst aus dem Kampf fliehen. Rüstet man den Charakter nun wieder mit der gerade abgelegten Waffe aus, so hält er nun überraschenderweise zwei dieser Waffen in der Hand. Diese beiden Waffen werden nun nochmals auf einem freien Inventarplatz abgelegt und erneut ‚equipt', und schon habt Ihr völlig kostenslos ein weiteres Exemplar im Inventar.
Was Ihr damit anfangen könnt? Naja, verkaufen ist nur eine Möglichkeit – Cecils LIGHT-Schwert beispielsweise bringt über 20.000 Goldstücke im Shop. Noch besser ist es allerdings, mal zu schauen, ob Edge die Waffen zufällig mit seinem ‚DART'-Befehl werfen kann. Das kann er nämlich mit erstaunlich vielen Waffen – und meist auch mit verheerenden Folgen: Ein geworfenes LIGHT-Schwert schmerzt für über 5.000 HP, mit Kains WHITE-Lanze ist sogar ein Schaden von mehr als 6.000 möglich – bei den fiesen Monstern gegen Ende erweist sich das als recht praktisch.

Mitch, Hamburg

SNES

MACROSS
Levelanwahl
Anime-Fans aufgepaßt! Auch für diesen Actionknaller haben wir was passendes parat. Drückt, wenn das Zamuse-Logo erscheint, nach oben und macht dann zwei Drehungen gegen den Uhrzeigersinn. Drückt nun L, R, L, R und Start. Wenn alles richtig war, habt Ihr Zugriff auf eine Levelauswahl.

Dan Tran, Hockenheim

SNES

TRUE LIES
Paßwörter
Falls Ihr in diesem recht schwierigen Game mal nicht weiterkommt haben wir hier für Euch die Paßwörter.
Einkaufszentrum: TSNJMLC
Park: BRMKNRD
U-Bahn: CXGJMQC
Docks: FVJBKXF
China: HCHDXVH
Raffinerie: FBJNDBN
Harrier: HJBGBJC
Hochhaus: JFFFZHB

Benjamin Lork, Steinfurt

3DO

SUPER WING COMMANDER
Tastencheats / System Flags
Auch für dieses 3DO-Game haben wir eine ganze Reihe nützliche Tips. Geht in den Rec. Room und haltet dort X gedrückt. Gebt nun folgende Tastenkombi ein: B, B, C, C, A und A. Ein Kontrollton sollte die korrekte Eingabe bestätigen. Laßt jetzt X los, haltet die beiden L&R-Buttons (oben) und drückt P. Nun seid Ihr in einem geheimen Menü, in dem Ihr Euch alle Full-Motion-Video-Sequenzen anschauen könnt. Außerdem könnt Ihr hier die Sytem Flags verstellen.

Stellt ‚Killable' auf False und Ihr seid Unverwundbar.

Stellt ‚Bangable' auf False und Ihr könnt nicht mehr mit feidlichen Schiffen und Asteroiden kollidieren.

Stellt ‚Finger of Death' auf True und Ihr könnt ein anvisiertes Schiff mit L+R+B sofort zerstören.

Stellt ‚Picker Access' auf True und geht ins Spiel zurück. Geht nun im Rec. Room durch sämtliche Punk-

te bis Ihr ‚Pick Campaign' und ‚Pick Mission' anwählen könnt.
Nun könnt Ihr nach Herzenslust Kilrathis rösten, ohne daß Ihr Angst vor ihren Raketen haben müßt. Aber denkt daran, daß sie auch nur Katzen sind!

Florian Hausdorf, Jever

A.B.-GAMES
ANDREAS BENDER
ANKAUF & VERKAUF
VON VIDEOSPIELEN
ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR
z.B. Super Conflict (neu) dt. 59,–
für Super Nintendo, mit deutscher Anleitung
SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO, ATARI JAGUAR, MEGA CD, NES, GAME BOY, NEO•GEO CD, 32X, GAME GEAR, SEGA MS
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

Tips &

MEGA-CD

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Levelcodes

Ihr wollt EWJ nicht sofort durchzocken, aber trotzdem schon andere Level sehen? Bitte schön:

Asteroids One: Power Up, Atom, Pistole, Kuh, Kuh

What the Heck: Atom, Wasserhahn, Pistole, Kuh, Power Up

Big Bruty: Atom, Power Up, Atom, Kuh, Wasserhahn

Asteroids Two: Wasserhahn, TV, Atom, Kuh, Hydrant

Down the Tubes: Hydrant, Atom, Pistole, Hydrant, Jim

Asteroids Three: Atom, Atom, Cow, Atom, Cow

Bungee: Power Up, Hydrant, Wasserhahn, Pistole, Kuh

Asteroids Four: Kuh, Jim, TV, TV, Power Up

Proffesor's Lab: Kuh, Kuh, Wasserhahn, Kuh, Wasserhahn

Asteroids Five: Hydrant, Hydrant, Power Up, Atom, Power Up

Peter Puppy: Wasserhahn, Hydrant, Atom, Power Up, Atom

Asteroids Six: Kuh, Jim, Kuh, Hydrant, Wasserhahn

Intestines: Pistole, Power Up,

Hydrant, Cow, TV

Asteroids Seven: Pistole, Power Up, Wasserhahn, Pistole, TV

Buttville: Power Up, Cow, Atom, Atom, Cow

GAME BOY

MEGA MAN III

Paßwörter

Um bei Mega Man eine Chance zu haben, muß man die Gegner in der richtigen Reihenfolge plätten. Lösungsvorschläge gibt es ja viele, aber versucht es mal mit dem hier:

1: Snakemanlevel
2: Geminimanlevel
3: Shadowmanlevel
4: Sparkmanlevel
5: Kreiselkillerlevel (Dr. Wily 1)
6: Drillmanlevel
7: Dustmanlevel
8: Skullmalevel
9: Divemanlevel
10: Cyberpunklevel (Dr. Wily 2)
11: Dr. Wily 3

Damit die Reihenfolge auch einen Sinn gibt, solltet Ihr für den Endgegner jeweils die Waffe des vorherigen Endgegners beutzen. Und falls Ihr mal Probleme haben solltet, könnt Ihr ja diese Paßwörter probieren:

1 Anfang:
A0, B0, B1, B3, D3
2 Snakeman besiegt:
A0, A1, A3, B3, D2
3 Geminiman besiegt:
A2, B2, D1, D2, D3
4 Shadowman besiegt:
A1, A3, B1, B3, D1
5 Sparkman besiegt:
A1, B0, B1, C1, D1
6 Kreiselkiller besiegt:
A2, B1, B2, C0, D1
7 Drillman besiegt:
A1, B0, C0, C1, D3
8 Dustman besiegt:
A0, B1, C0, C1, D2
9 Skullman besiegt:
A0, A3, B0. B3, D2
10 Diveman besiegt:
A0, B0, B2, C1, C2

Alexander Blesse, Erfurt

MEGA DRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL '95

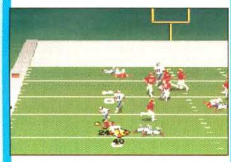
Cheats

Zu Footballspielen gibt es eigentlich recht wenig Tips&Tricks. Noch weniger davon erreichen unsere heiligen Hallen. Doch vor ein paar Tagen schneite endlich mal wieder ein Brief mit Cheats bei uns ein. Vielen Dank dafür, auch im Namen aller Football-Fans, Sascha!

• Es gibt zwei geheime Teams – womit das Game selbst für ermüdete Besitzer wieder Anreiz bietet! Folgendermaßen könnt Ihr sie aktivieren:
Drückt einfach B, A, C, A und dann C. Bevor Ihr nun Eure Teamauswahl eingeben könnt, erscheinen die beiden neuen Mannschaften ‚Carolina Panthers' und ‚Jacksonville Jaguars'.

• Wenn Ihr wollt, daß die Coinanzeige in die Höhe schnellt, dann gebt im ersten Optionbildschirm A, C, C, B und B ein. Madden wird dann „Boom!" sagen.

• Ihr könnt Euch auch unsichtbar machen, indem Ihr



fünfmal oben und danach irgendeinen Button drückt.

• Um als Supervisor-Roboter zu spielen, drückt Ihr im Optionbildschirm oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, A, B, C, A, B und zum Schluß C.

Sascha Peters, Mannheim

GROBI'S GAMESHOP

☎ 0 55 22 / 7 34 77 • Fax / 7 58 25

Super Nintendo

Crazy Chase dt.	119,-
Demon's Crest dt.	129,-
Donkey Kong Country dt.	125,-
Dragon - Bruce Lee dt.	117,-
Earthworm Jim dt.	129,-
Indiana Jones dt.	119,-
International Star Soccer dt.	119-
Jurassic Park dt.	99,-
Lemmings 2 dt.	89,-
NBA Jam Tournament dt.	139,-
Pitfall dt.	89,-
Rise of the Robots dt.	129,-
Rock'n' Roll Raicing dt.	109,-
Radical Rex dt.	119,-
Return of the Jedi dt.	119,-
Samurai Shodown dt.	129,-
Shadowrun dt.	119,-
Soul Blazer dt.	99,-
Stargate dt.	126,-
Street Racer dt.	119,-
Super Dropzone dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Shaq Fu dt.	119,-
Top Gear 3000 dt.	119,-
True Lies dt.	126,-
Warlock dt.	127,-
WWF Raw dt.	139,-
X-Men dt.	129,-

Mega Drive	Lieferbar
32X	Lieferbar
Jaguar dt.	Lieferbar

Sega Saturn

Grundgerät jp.	949,-
Astal	139,-
Daytona USA	149,-
Deadalus	139,-
Grand Chaser	159,-
Panzer Dragoon	139,-
Parodius	149,-
Shinobi	139,-
Victory Goal	139,-

Sony Playstation

Grundgerät jp.	999,-
Gunners Heaven	174,-
Jumping Flash	174,-
Kileak the Blood	169,-
Philosoma	169,-
Raiden Project	179,-
Starblade	169,-
Tekken	169,-
Toh Shin Den	159,-
Vampire	169,-

Neo Geo CD

Grundgerät Pal	899,-
3 Count Bout	129,-
Fatal Fury 3	139,-
Last Resort	90,-
Robo Army	129,-
Samurai Shodown 2	139,-
Super Sidekicks 3	129,-
Top Hunter	99,-
Viewpoint	139,-

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode
Viele andere Artikel am Lager
Ladenpreise können abweichen.

Tricks

ACTION REPLAY CODES

Hallo Schummelfreunde!

Nochmal zum mitschreiben: Die Codes, die Ihr hier findet, könnt Ihr **nur** mit einem Extra-Modul (Action Replay) benutzen. Wenn Ihr mehr Codes wollt: Schreibt uns! Schickt Eure ARP-und Game-Genie-Codes direkt an

GAMEPRO • Game-Codes • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

SNES

ALIEN VS. PREDATOR

7E10 0C00 +
7E0A 9901 Unsichtbarkeit

GHOULS 'N' GHOSTS

7E02 A402 unendl. Leben
7E02 A901 unendl. Zeit
7E14 BC00 unendl. ‚Sprung'
7E02 7602 unbesiegbar

PITFALL

7E10 C196 unendl. Energie
7E00 C003 unendl. Leben
7E00 AC03 unendl. Handgranaten
7E00 A81E unendl. Steine
7E00 AA03 unendl. Bumerangs

SHADOWRUN

7E3C 113B unendl. Karma
7E3C 3063 Rüstung auf 99
7E33 DE1E unendl. Energie
7E30 A006 unendl. Granaten (erst 6 kaufen, dann Code eingeben!)

SUPER STREET FIGHTER 2

7E05 9C01 Extra Turbospeed Pl. 1
7E07 DC01 Extra Turbospeed Pl. 2

MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT 2

FF004 70003 unendl. leben
FF020 10003 unendl.Energie
FF004 90009 unendl. Sterne

EARTHWORM JIM

FFFBF 70034 unendl. Munition
FFFF9 FE000 keine Musik
FFFDE D0001 unendl. Superschuß

FLINK

FFA2C B0003 unendl. Leben

HAVOC

FFDCA 10004 unendl. Leben

MEGA BOMBERMAN

FFA42 80033 unendl. Zeit
FFA44 57002 unverwundbar

PSYCHO PINBALL

Unendlich Bälle:
FFF71 20001 Tricks - Treat
FFF70 C0001 Fun - Fair
FFF70 D0001 The Abyss
FFF70 50001 Wild - West

RADICAL REX

FFFAF D0005 unendl. Leben

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
FREAK'S SHOP

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

SONDERANGEBOTE ! MEGA DRIVE:
2 GAMES IN ONE: Fantastic Dizzy & Cosmic Carnage 59,95
ADV. OF MIGHTY MAX 39,95
ASTERIX 49,95
BARKLAY SHUT UP & JAM 49,95
BRUTAL-Paws Of Fury 49,95
BUBBA'N STIX 59,95
BUBSY THE BOBCAT 2 49,95
CASTLEVANIA 59,95
COMBAT CARS 49,95
CRÜE BALL 39,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story 59,95
ETERNAL CHAMPIONS 49,95
FIFA SOCCER 59,95
GAUNTLET 4 39,95
GENERATION LOST 39,95
GODS 39,95
GUNSTAR HEROES 69,95
HAUNTING 39,95
HULK 39,95
HYPERDUNK 49,95
JACK NICKLAUS 49,95
J.MADDEN FOOTBALL '94 49,95
LEMMINGS 2 49,95
MAN OVERBOARD 49,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL 39,95
MAXIMUM CARNAGE 59,95
MEGA TURRICAN 39,95
MICKEY MANIA 49,95
MR. NUTZ 59,95
NBA JAM 69,95
NHL HOCKEY '94 49,95
NORMY'S BEACH BABE... 49,95
OTTIFANT 34,95
PGA EUROPEAN GOLF 49,95
PITFALL 49,95
POWERMONGER 29,95
PUGGSY 39,95
RASENMÄHERMANN 39,95
RED ZONE 69,95
ROCK'N ROLL RACING 69,95
ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
SECOND SAMURAI 39,95
SHAQ FU 49,95
SONIC 1 29,95
SONIC 2 59,95
STREETFIGHTER 2 59,95
SWORD OF VERMILLION 39,95
SYLVESTER & TWEETY 49,95
TERMINATOR 2-A. GAME 29,95
WINTER OLYMPICS 39,95
WIZ'N LIZ 39,95
WOLVERINE 69,95
WORLD CUP USA '94 39,95
WWF RAW 69,95
YOGI BAER 69,95

MEGA DRIVE:
ANIMANIACS 79,95
ASTERIX - Power Of Gods 99,95
Battle Frenzy / Bloodshoot 89,95
BODYCOUNT 59,95
CANNON FODDER 99,95
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD 89,95
DIE SCHLUMPFE 89,95
E.A. IMG TOUR TENNIS 69,95
EARTHWORM JIM 99,95
ECCO THE DOLPHIN 2 79,95
FIFA SOCCER '95 79,95
HAVOC 59,95
J.MADDEN FOOTBALL '95 79,95
JURASSIC PARK 2 79,95
KÖNIG DER LÖWEN 89,95
LANDSTALKER 89,95
MICRO MACHINES 2 89,95
NBA ACTION '95 99,95
NBA JAM TOURNAMENT 89,95
NBA LIVE '95 79,95
NHL HOCKEY '95 79,95
PAGEMASTER 79,95
PSYCHO PINBALL <A> 79,95
RISE OF THE ROBOTS 69,95
ROAD RASH 3 89,95
ROAD RUNNER 89,95
SAMURAI SHOWDOWN 99,95
SHINING FORCE 2 99,95
SNOOKER 79,95
SPIDERMAN-The Animated 89,95
STARGATE 89,95
STRIKER 89,95
SYNDICATE 79,95
THEME PARK 119,95
TOUGHMAN CONTEST 79,95
TRUE LIES 79,95
URBAN STRIKE 79,95
WARLOCK 79,95
X-MEN 2 99,95

ZUBEHÖR MEGADRIVE:
MEGA CD 2 & 8 Game 299,95
MEGA DRIVE KONSOLE 159,95
MEGA DRIVE KONS. & 2 PADS & KÖNIG DER LÖWEN 259,95
2 INFAROTS JOYPADS 69,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
4 MULTIPLAYER ADAPTER 59,95
ACTION REPLAY 2 89,95
RGB <Scart> Kabel 1 / 2 je 29,95

SEGA 32 X:
32X KONSOLE 299,95
CORPSE KILLER 119,95
DOOM 119,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes 129,95
METAL HEAD 119,95
SLAM CITY - S. Pippen 119,95
SUPER AFTERBURNER 99,95
SUPER SPACE HARRIER 99,95
SUPREME WARRIOR 119,95

MEGA CD:
2 GAMES IN ONE: Sol-Feace & Cobra Command 59,95
5 GAMES IN ONE 99,95
ANIMALS 49,95
BATTLECORPS 89,95
BC RACERS 99,95
CORPSE KILLER 89,95
DUNGEON MASTER 2 89,95
EYE OF THE BEHOLDER US 79,95
FIFA SOCCER 59,95
FORMULA ONE 89,95
HOOK 39,95
KEIO FLYING SQUADRON 89,95
MICKEY MANIA 69,95
NBA JAM 69,95
NHL HOCKEY '94 49,95
POWERMONGER 49,95
SLAM CITY - S. Pippen 89,95
SNATCHER 89,95
STAR WARS CHESS 49,95
SUPREME WARRIOR 89,95
WORLD CUP USA '94 69,95

SONDERANGEBOTE ! SUPER NINTENDO:
ACTRAISER <A> 59,95
ACTRAISER 2 79,95
ADDAMS FAMILY 1 / 2 <A> je 49,95
ADV. OF MIGHTY MAX 39,95
ARDY LIGHTFOOT 69,95
ART OF FIGHTING <A> 49,95
BARKLAY SHUT UP & JAM 49,95
BATTLETOADS Vs D.DRAGON 49,95
BEST OF THE BEST <A> 49,95
BLACKHAWK 79,95
BLAZING SKIES <A> 69,95
B.O.B. <A> 59,95
BRAINIES 59,95
BRAWL BROTHERS 69,95
BRETT HULL HOCKEY 59,95
BRUTAL-Paws Of Fury 59,95
C.WORLD CLASS SOCCER 39,95
CHESSMASTER 59,95
CHOPLIFTER 3 59,95
CLAYFIGHTER <A> 69,95
CLAYMATES <A> 49,95
COOL SPOT <A> 59,95
DIE SCHLÜMPFE <A> 89,95
DESERT FIGHTER <A> 59,95
DOUBLE DRAGON 5 49,95
DRACULA <A> 49,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story 79,95
DRAKKHEN <A> 39,95
ESPN BASEBALL 49,95
EQUINOX <A> 59,95
FINAL FIGHT 2 69,95
FLASHBACK <A> 49,95
FUN & GAMES 39,95
GHOUL PATROL <Zombie 2> 59,95
GP 1 59,95
HULK 49,95
INDIANA JONES G.ADV. 89,95
JOE & MAC 69,95
JURASSIC PARK 59,95
JURASSIC PARK 2 59,95
K.H.RUMMENIGGE PLAYER M. 49,95
KICK OFF 3 69,95
LEGEND 49,95
LEMMINGS 2 59,95
MAGIC BOY <A> 59,95
MAGICAL QUEST <M. Mouse> 59,95
MECHWARRIOR <A> 59,95
METAL MARINES 59,95
MICKEY MANIA 59,95
MICRO MACHINES 59,95
MR. NUTZ 59,95
NBA JAM 69,95
PAC-ATTACK <A> 59,95
PGA TOUR GOLF <A> 69,95
PILOTWINGS <A> 39,95
PINBALL DREAMS <A> 59,95
PITFALL 59,95
PLOK <A> 59,95
RASENMÄHERMANN <A> 49,95
SENSIBLE SOCCER 69,95
SHAQ FU 59,95
SMASH TENNIS 49,95
SOCCER KID <A> 49,95
SOULBLAZER 99,95
STAR WING 49,95
STREET RACER 79,95
STREETFIGHTER 2 <A> 59,95
STRIKER <A> 59,95
SUPER BATTLE TANK <A> 49,95
SUPER BATTLE TANK 2 49,95
SUPER BOMBERMAN <A> 59,95
SUPER BOMBERMAN 2 89,95
SUPER CONFLICT 69,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A> 89,95
SUPER ICE HOCKEY 59,95
SUPER OFF ROAD <A> 49,95
SUPER PANG <A> 49,95
S.RETURN OF THE JEDI 89,95
SUPER SOCCER 59,95
SUPER STAR WARS <A> 69,95
SUPER TURRICAN <A> 49,95
TERMINATOR 2-J. DAY 59,95
TOP GEAR <A> 59,95
TURN & BURN 69,95
VORTEX 59,95
WING COMMANDER <A> 59,95
WINTER OLYMPICS <A> 59,95
WORLD HEROES <A> 69,95
YOUNG MERLIN <A> 69,95

SUPER NINTENDO:
BIOMETAL <A> 109,95
CANNONFODDER 89,95
CARRIER ACES 89,95
CLAYFIGHTER 2 89,95
FINAL FANTASY 3 US 139,95
FINAL FANTASY 3 Spielberater <480 Seiten> 49,95
HEBEREKE POPCOON <A> 79,95
ILLUSION OF TIME 109,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 109,95
ITSCHY & SCRATCHY 79,95
JELLY BOY 99,95
J. MADDEN FOOTBALL '95 79,95
KID CLOWN IN CRAZY CHASE 89,95
KÖNIG DER LÖWEN <A> 99,95
MAXIMUM CARNAGE 89,95
MICHAEL JORDON CHAOS 69,95
NBA JAM TOURNAMENT 99,95
NBA LIVE '95 109,95
NFL QUATERBACK 89,95
NHL HOCKEY '95 99,95
PAC-ATTACK 89,95
PINBALL DREAMS 79,95
PINBALL FANTASIES 79,95
RISE OF THE ROBOTS 59,95
ROBOCOP Vs.TERMINATOR 89,95
SHADOW RUN 109,95
SIDEPOCKET <Billiard> 89,95
SLAM MASTERS <Catchen> 89,95
SPIDERMAN-The Animated 89,95
STAR TREK N.G. 89,95
STAR TREK STAR F.A. 89,95
STARGATE 119,95
SUPER PUNCH OUT <A> 89,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 119,95
SYNDICATE 99,95
TETRIS & DR. MARIO 89,95
THEME PARK 119,95
TOP GEAR 3000 109,95
TRUE LIES 89,95
WARIO WOODS 89,95
WARLOCK 89,95
WWF RAW 99,95
WWF RAW & VIDEO 119,95

S-NES ZUBEHÖR:
S-NES KONSOLE <RGB> 159,95
5 SPIELER ADAPTER 59,95
ADAPTER US / PAL 39,95
ACTION REPLAY 2 89,95
GAME SAVER <Abspeicherung> 89,95
MORTAL KOMBAT PAD [illegible]
verschiedene Cards je 29,95
PAD 29,95
SV 334 PRO PAD 34,95
SV 337 PRONEO 2 79,95
SV 338 TOPFIGHTER 129,95

* Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandlieferungen nur gegen Vorkasse { DM 16,- Porto} * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! *
Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!! A:ausländische Anleitung Versandkosten per NN 12,-DM Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR DM 69,95
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life". Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls" (links) oder der „Seattle Supersonics" (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!

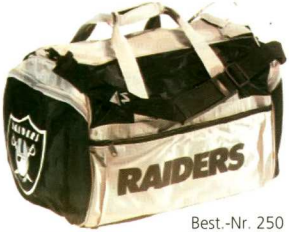
Best.-Nr. 202

Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN

Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüstlichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!

PRO TASCHE NUR DM 49,95

Best.-Nr. 251

Best.-Nr. 252

SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis
						Versandkosten*	
						Gesamt	

JA, hiermit bestelle ich aus dem Shop

❑ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben)
Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme ganze DM 7,–

Versandkosten
Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 10,– an.
Ausland: Versandkosten DM 20,–

Wir versenden per Paketservice!

❑ **per Nachnahme,** nur im Inland Versandkosten DM 10,– zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,– (insg. DM 17,–)

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

***Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,– keine Versandkosten!**

Coupon einsenden an:
SKYmedia, Gamepro-Shop, Schloßstraße 12, 85737 Ismaning

Die Michael Schumacher Collection

Benetton Ford
B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18
(ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Modell 1994
(s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95 Best.-Nr. 821

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

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

OFFICIAL LICENSEE MAJOR LEAGUE BASEBALL

Team NFL

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 49 ERS
Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244

New York Yankees
Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246

Bestell-Hotline 089 / 96 24 10 30 - 31 Mo.-Fr.13.00-18.00

DM **49,95**

DONKEY KONG
Softplüsch 30cm

DONKEY KONG
15cm

DONKEY KONG
30cm

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

DONKEY KONG 45cm

Donkey Kong 45 cm
Artikelnummer 841 DM 139,9
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

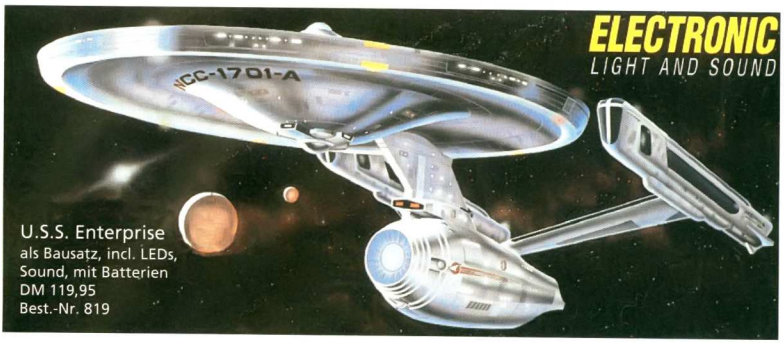
DM **29,95**

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-Plüschtier	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: 43	Art. Nr. 825	Preis: 29,95
Deep Space Nine Station,	Art. Nr. 811	Preis: 48,95
Star Treck, 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

GAMEPRO

KLEINANZEIGEN

NAME: (Bitte in Blockbuchstaben schreiben)

STRASSE:

ORT/PLZ:

TELEFON:

DATUM:

UNTERSCHRIFT:

Eine Kleinanzeige (max. 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 5.- . Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll.

- ■ SNES-Spiele
- ■ 3DO-Spiele
- ■ NES-Spiele
- ■ Jaguar-Spiele
- ■ Game-Boy-Spiele
- ■ CD-i-Spiele
- ■ Mega Drive-Spiele
- ■ Hardware + Zubehör
- ■ Master System-Spiele
- ■ Game Gear-Spiele
- ■ Verschiedenes

GAMEPRO vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. GAMEPRO kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand hin, der in Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Kleinanzeigen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, GAMEPRO-Kleinanzeigen, Heilwigstr.39, 20249 Hamburg

Kein Geld für neue Spiele? Wie wär´s dann mit was Gebrauchtem aus unseren Kleinanzeigen!

SNES

Suche Neuheiten, Sammlungen und Konsolen für SNES, Mega Drive, Game Boy, NES, MCD, 32X etc., z.B. True Lies, Lunar 2, NBA T. Edition usw., Tel.: 0641-71250, Kirsten

Kaufe/Tausche Spiele für SNES, Mega Drive + CD, 3DO, Jaguar, PC-Engine. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Suche Saturn oder Sony PS (günstig), Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe SNES-Games, WWF DM 20, Fatal Fury DM 20, Art of Fighting DM 25 usw., suche Sony PSX oder Saturn für unter DM 800, Tel.: 04263-4985, ab 18 Uhr anrufen, Thorsten

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. Lion King, Animaniacs, Krusty´s S. Funhouse, S. Probotector, Clayfighter 1, alle dt., VB, Tel.: 04733-712, Arne

MEGA DRIVE

Verkaufe Super Street Fighter 2 DM 70 und Flashback DM 60, Tel.: 08809-425, ab 17 Uhr, Manfred

3DO

Kaufe/Tausche und verkaufe Spiele für 3DO und 32X. Kaufe Sony PlayStation, Tel.: 0043-5414-660, Helmut

Verkaufe 3DO-Spiele, auch Top-Neuheiten, z.B. Myst, Immercenary uva., Tel. 02336-14549, Dirk

JAGUAR

Verkaufe Jaguar, ein Control Pad mit Spiel, Tel.: 0271-790034, Dennis

Tausche/Kaufe/Verkaufe Mega Drive, neun Top-Spiele und zwei Joypads für DM 600, oder gegen Jaguar CD, oder kaufe Jaguar CD, Tel.: 05302-6153, Bobby

Atari-Jaguar-64-Bit-Club. Infos gegen DM 1 Rückporto bei: Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str, 13, 59192 Bergkamen, Tel.: 02307-61532

HARDWARE

Suche Neuheiten und Sammlungen für SNES, Game Boy, Mega Drive, MCD, 32X und NES. Suche auch Saturn und Sony PlayStati-

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

GAMEPRO

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es GAMEPRO auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt ☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

für: _____

Bitte einsenden an: GAMEPRO • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

on mit Spielen, Tel.: 0641-71250, Kirsten

Panasonic, 3DO, FZ-1 (Pal) mit FIFA Soccer, The Need for Speed, sowie zwei Joypads (zwei Monate) VB DM 900 (noch Garantie), Tel.: 0211-2480296, Andreas

Verkaufe Neo•Geo mit zwei Joypads und vier Spielen für DM 800, suche Sony PlayStation, Tel.: 03941-608511, Marco

Playstation (RGB) zu verkaufen, incl. Ridge Racer, To Shin Den, Memory Card VHB DM 1500, Tel.: 04431-2904, Christian

VERSCHIEDENES

Tausche SNES-, Jaguar- und Neo•Geo-Spiele.

Tausche/Verkaufe auch die Systeme. Suche 3DO, Saturn, Neo•Geo CD, PSX, PC-FX usw., Tel.: 07354-2873, ab 16 Uhr, Stefan

Kaufe/Tausche Spiele für SNES, Mega Drive + MCD, 3DO, Jaguar, PC-Engine. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Suche Saturn oder Sony PS (günstig), Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe/Tausche Games für SNES, Mega Drive, MCD, z.B. Blackhawk, Star Wars 3, Shining Force 2, Super Street Fighter 2, St. of Thor und viele andere mehr, Tel.:0641-791740 Monika

Löse PC-Engine Sammlung auf! Jap.- + US-Hu-Cards und CDs auch Hardware. Viele Spiele ab DM 20! Auch Raritäten, z.B. Castlevania X etc. Ca. 150 Spiele, Tel.: 07724-7747, Martin

Verkaufe/Kaufe/Tausche alles für 3DO, Jaguar, SNES, suche Sony PS, Saturn und Neo•Geo CD, Tel.: 06897-768320, auch nach Wochen noch anrufen! Jürgen

Verkaufe Gale Racer für den Saturn für DM 90. Tel.: 040/48052166

Verkaufe Software für CD-i, Video-CDs (auch orig. engl.), CD 32, MD + CD, Jaguar, Neo•Geo, 3DO, Saturn, PlayStation, suche auch Video-CDs, Laserdisks, Lynx-Spiele & Neo•Geo-Carts, Tel.: 089-8345389, Benjamin

Verkaufe NBA Jam Tournament Edition ('95) für SNES, suche Neuheiten für MD, 32X u.a. diverse Prügelspiele (nur Tausch, habe Metal Head u.v.a.), Tel.: 02721-3002, Sebastian

Tips&Tricks-Privatsammlung für 200 Amiga-, 185 Mega-Drive- und 155 SNES-Spiele, Action-Replay-Codes für 200 Mega-Drive- und 190 SNES-Spiele gegen Überraschungsei-Figuren oder je DM 10 (bar/Bfm.) Detlef Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

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 Koczy (mk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Antje Hink, Heiner Hink

Graphikleitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach

Graphik: Katrin Förster, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susa Rieger, Theadora Saleck

Marketing: Sven Jakobsen

Anzeigen: Michael Gremliza, Tel.: 040/ 48 05 22 34
Ann Katrin Schoel, Tel.: 040/ 48 05 22 23
Fax: 040/ 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2.4.1994

Anzeigendisposition: Bianca Nielsen

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20097 Hamburg

Abonnement: GAMEPRO- Leseservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: GAMEPRO USA © 1995 ; Judge Dredd © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Productions N.V. All rights reserved

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten
Nachdruck nur mit vorheriger Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg
GAMEPRO erscheint am ersten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6.- Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein GAMEPRO-Abonnement beträgt im Inland DM 72,- im Ausland DM 120,-

GAMEPRO erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der IDG, Inc., USA.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?" FRAGTE ALADDIN, ALS ER DIE GLOBAL GLADIATORS IN IHREN MICRO MACHINES DURCH DIE WORLD OF ILLUSION RASEN SAH. „WATT WEISS DENN ICH," ENTGEGNETE CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND ER VERZWEIFELT VERSUCHTE, DIE LOST VIKINGS ZURÜCK IN DEN JURASSIC PARK ZU TREIBEN, „GUCK DOCH IN DIE GAMERS...!"

Recht hat er, denn: Ist es SEGA, steht´s in

GAMERS

VORSCHAU

IT'S NOT A TRICK ...

GAMEPRO war zu Gast bei Ron Lakos, Marketing-Manager von **Sony Computer Entertainment** Deutschland: Wir befragten den Marktgiganten über die PlayStation und über die Chancen des neuen Sony-Wunderkinds im hart umkämpften Videospielmarkt. Wissenswerte Facts direkt von der Quelle lest Ihr in unserem großen Interview im nächsten Heft!

KNUDDEL-KERL & RAUB-KATZE

Daß der Jaguar eine Ausnahmekonsole ist, zeigt sich nicht zuletzt daran, daß es bislang nicht ein vernünftiges Jump&Run für ihn gibt. Das soll sich nun mit Ubi-Softs **Rayman** gründliche ändern. Der putzige Held wuselt sich durch eine fantasievolle Welt und läßt dabei so manches Grafikwunder los. Wir haben's getestet!

BLAUE AUGEN HABEN IN DER REDAKTION DIE WENIGSTEN, SCHLIESSLICH HABEN WIR HIER UNSERE AGGRESSIONEN PRIMA IM GRIFF. ABER AUF DER VIRTUELLEN EBENE IST DIE HÖLLE LOS: BEAT'EM-UP-STAR TEKKEN (PLAYSTATION) VERWANDELTE DIE REDAKTION VORÜBERGEHEND IN EINE PRÜGELSÜCHTIGE MEUTE – UND SORGTE IN DER REALEN WELT FÜR BLASEN AN DEN FINGERN UND BRENNENDE AUGEN. ZEIT ZUM AUSKURIEREN BLEIBT ALLERDINGS NICHT – DIE MK 3-FIGHTER WARTEN SCHON AUF EINE TÜCHTIGE ABREIBUNG, UND DA WÄREN JA AUCH NOCH DIE DARKSTALKERS. DA HABT IHR ES EINFACHER : GEGEN EINEN GERINGEN OBULUS WIRD EUCH DER EINZELHANDEL GAMEPRO 8/95 GANZ SICHER KAMPFLOS ÜBERLASSEN – ALLERDINGS NICHT VOR DEM 5. JULI. BIS DANN – UND IMMER SCHÖN FRIEDLICH BLEIBEN!

NOCH MEHR MORTAL KOMBAT 3

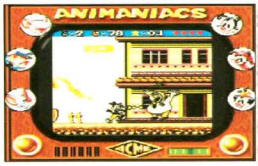
Genug der Vorankündigungen, Schluß mit dem Wenn und Aber: Der lang erwartete Automat zieht dieser Tage in die Spielhallen ein. Wir haben den fabrikfrischen Markstückschlucker ausführlich für Euch probegespielt: Freut Euch auf zwei Zentner Infos, Screens, Tips und Secrets zum neuen Star unter den Münzprüglern (!) einem recht ‚amüsanten' Death Match. Genaueres lest Ihr in der nächsten Ausgabe.

PRÜGEL IN DER GRUFT

Eben noch in der Gruft – jetzt auf Eurer PlayStation: Capcom gibt seinen 32-Bit-Einstand mit der Grusel-Prügelei **Darkstalkers**. In feinster Street-Fighter-Manier hauen sich hier Vampire, Werwölfe, Mumien, Frankenstein und Co die verwunschenen Schädel ein – und mitten dazwischen wir. Lest unseren Test!

FRISCH AUS DEUTSCHEN LANDEN

... kommt eine echte Überraschung: Die Konvertierung des Mega-Drive-Hits **Animaniacs** für den Game Boy. Dieses Spiel nutzt – als eines der wenigen! – die Fähigkeiten des Super Game Boy konsequent aus und beschert tolle Farben und knackige Sounds – und natürlich die vom Original gewohnte Spielbarkeit mitsamt knusprigen Puzzle-Einlagen. Alles weitere über den neuen Wurf von Factor 5 lest Ihr im kommenden Heft!



GAMEPRO RESERVIERUNG 8/95

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMEPRO 8/95**.
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.

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

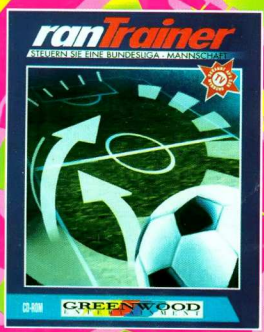
Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

SPIELE-HITS TOP 10

IM JUNI

BESTELLTELEFON:
08 21/5 35 61 61
BESTELLFAX:
08 21/5 35 61 62

DIE MEDIAGALLERY BEKOMMT MAN MIT DER PC DIREKT UND DER PC ANWENDER ÜBERALL, WO ES ZEITSCHRIFTEN GIBT.



ran TRAINER

Sie sind Trainer einer Fußball-Bundesliga-Mannschaft. Sie führen Ihre Spieler durch die Saison und erleben Spieltag für Spieltag das Wechselbad der Trainergefühle: vom gefeierten Held zum gnadenlos gefeuerten Versager. Arbeiten Sie als Bundesligatrainer an Ihrem Bildschirm. Analysieren Sie das Spiel Ihrer Mannschaft, erkennen Sie Stärken und Schwächen Ihrer Spieler, planen Sie das Training und formen Sie ein Team. Das Highlight: Die Zusammenfassung des Spieltages auf Ihrem Bildschirm in ran.
Bestell-Nr.: 12028
DM 79,00

WING COMMANDER 3

Mit Wing Commander 3 erhält der Begriff „interaktiver Film" eine neue Bedeutung. Bildschirmfüllende, hochaufl. Videos und wahlweise zuschaltbare SVGA-Grafik während der Weltraumkämpfe sorgen für einen bisher nicht erlebten Realismus. Enthält eingebaute Trainingsmisse – fliegen Sie entführte Kirathi-Raumschiffe. Origin's neuester Meilenstein in Sachen Weltraum-Action bringt Hollywood-Schauspieler und Schauplätze auf CD und garantiert einen weltweiten Superhit! Handbuch, Software und Sprachausgabe komplett in deutscher Sprache. Enthält 4 CDs!
Bestell-Nr. 12016
DM 119,00

TIE FIGHTER

Fortsetzung des Bestsellers X-Wing von LucasArts. Fliegen Sie an der Seite Darth Vaders für das Imperium. Extrem realistische Darstellung der Raumschiffe und Objekte.
Bestell-Nr. 12033
DM 89,00

MONTY PYTHON´S

Das Spiel zur Kulteserie: die völlige Zeitverschwendung und der Schlüssel zu intergalaktischem Erfolg. Die Monty Python CD-ROM bietet nicht nur die interaktive Show des schwarzen Humors, sondern auch witzige Windows-Extras wie interaktive Screen Saver, bescheuerte Sounds und den Desktop Pythonizer für die Erzeugung bisher nie gesehener Features. „Wenn man endlich raus hat, warum es hier geht, ist es schon zu spät – diesen verschwendeten Teil des Lebens bekommt man nie wieder zurück!"
Bestell-Nr. 12023
DM 89,00

REBEL ASSAULT

Übernehmen Sie die Kontrolle über vier verschiedene Star Wars-Raumschiffe in einer Vielzahl von aufregenden Weltraumkämpfen Sie gegen das Imperium.
Bestell-Nr. 12032
DM 79,00

WING COMMANDER 3

Origin's neuester Meilenstein in Sachen Weltraum-Action garantiert einen weltweiten Superhit! Siehe Beschreibung links unten.
Bestell-Nr. 12016
DM 119,00

MONTY PYTHON´S

So intelligent wie schwachsinnig – brillante Unterhaltung nicht nur für die Fans der Kulteserie. Siehe Beschreibung links.
Bestell-Nr. 12023
DM 89,00

DARK FORCES

enthüllt eine neue, fesselnde Star Wars-Geschichte voller Gefahren und Intrigen. Mit original Star Wars-Soundeffekten in Stereo. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad.
Bestell-Nr. 12018
DM 99,00

KING´S QUEST 7

Der neueste Teil der erfolgreichen Serie. Ein spielbares Märchen in echter Zeichentrick-Manier. Ein schönes Spiel für die ganze Familie.
Bestell-Nr. 12025
DM 89,00

DRAGON LORE

Als Sohn eines Drachenrittes muß man zuerst den verschollenen Heimdrachen finden und dann den Vorfahrt-Ausgang vernichten. Vollständig gerenderte 3D-Bilder.
Bestell-Nr. 12011
DM 79,00

CYBERIA

Realität oder Spiel? Die kinoähnliche Spielkombination aus Abenteuer und Denksport bringt eine einzigartige Zukunftsvision auf den Bildschirm, realer denn je.
Bestell-Nr. 12021
DM 89,00

MEGARACE

Eine Fernseh-Show der Zukunft. Der Zuschauer muß in seinem Rennwagen auf einer virtuellen Rennstrecke die Spielgegner motorisierte Vandalen ausschalten.
Bestell-Nr. 12012
DM 49,00

ECSTATICA

Actionspiel mit innovativer Grafik: Als Ritter kämpft man in einem mittelalterlichen Dorf mit üblen 3D-Monstern. Atmosphärische Kamerawechsel, toller Sound.
Bestell-Nr. 12019
DM 99,00

WOODRUFF

Ein witziger interaktiver Cartoon. Woodruff sucht den Mörder seines Teddybären, den gekidnappten Professor Azimuth und die Bedeutung des Wortes „Schnibble".
Bestell-Nr. 12024
DM 89,00

ABENTEUER WELTRAUM

Sonnensystem, Sternenhimmel, Galaxien, Raumfahrt, Bilder, Videos, Simulationen. Von Kopernikus bis zur Science Fiction. Alles verständlich und fundiert.
Bestell-Nr. 12005
DM 98,00

die 3.

MEGA GALLERY